

FÉDÉRATION FRANÇAISE D'ESCRIME



Document pédagogique à l'usage des enseignants d'escrime



Escrime et handicaps



Le mot du Président de la Fédération Française d'Escrime



Si l'escrime est souvent perçue comme un sport difficilement accessible, le présent ouvrage tend à démontrer l'inverse.

L'escrime intègre parfaitement le handicap physique ou mental et ce sport apporte beaucoup aux personnes atteintes par le handicap qui le pratiquent.

Bien qu'aujourd'hui l'escrime de Haut Niveau soit la face émergée de l'escrime chez les handicapés physiques, l'objectif prioritaire reste l'intégration des plus jeunes dans les clubs avec les valides, qui mesureront en s'asseyant dans un fauteuil face à leur camarade atteint de handicap toutes les difficultés qu'il doit surmonter.

Pour le handicapé mental, ce sport où perception et réaction sont les facteurs de performance, c'est cet apport qu'il conviendra de mettre en avant.

Oui, malgré une image élitiste et de complexité technique, l'escrime est un sport accessible à tous, un sport ouvert à tous, un sport où chacun peut trouver une source d'inspiration, de motivation et de progression.

Je remercie tous ceux qui ont contribué à cet ouvrage mais également tous ceux qui ont déjà mis en œuvre cet accueil des publics handicapés.

J'ai également la certitude que ce document permettra d'en inspirer d'autres et que cette population ne fera que croître dans nos clubs.
Soyez-en les garants.

Frédéric PIETRUSZKA
Président de la Fédération Française d'Escrime

Le mot du Président de l'Écime Handisport



La Fédération Française Handisport rend une fois de plus hommage à la Fédération Française d'Écime pour sa détermination à rapprocher en une même famille les différents pratiquants, cadres et enseignants.

Depuis que l'écime en fauteuil roulant respecte les règles de la Fédération Internationale d'Écime et que seules quelques adaptations et règles indispensables ont été définies, l'écime pratiquée par des personnes en situation de handicap a acquis ses lettres de noblesse.

Des escrimeurs handicapés ont démontré rapidité, diversité technique et engagement physique, favorisant des échanges fructueux avec les tireurs non handicapés. Aussi, l'intégration dans les salles d'armes traditionnelles démontre l'intérêt et la solidarité entre les tireurs.

Cette intégration ne se manifeste pas qu'au niveau compétitif, mais aussi en loisir et, ce qui est d'une importance fondamentale, vis-à-vis des jeunes. Pour des raisons compréhensibles, l'ouverture de ce sport à la jeunesse est plus difficile et demande des efforts et des attentions particulières. C'est une démarche qui demande l'association active des deux fédérations.

Les conventions établies depuis 1980 entre la FFE et la FFH favorisent les ambitions communes dans tous les domaines de la pratique et des formations : les Championnats du monde organisés en commun et l'obtention du diplôme de maître d'armes par des personnes en fauteuil roulant démontrent le chemin parcouru. Il doit se poursuivre avec opiniâtreté !

André HENNAERT
Président de l'Écime Handisport

Le mot du Président de la Fédération Française du Sport Adapté



Je tiens tout d'abord à remercier toutes les personnes à l'initiative de ce livret informatif qui apportera sans nul doute de nouveaux adhérents et intéressera tous les amoureux de l'escrime, en particulier ceux constituant notre public, les personnes atteintes de handicap mental et psychique.

L'escrime adaptée est une discipline en plein développement au sein de la Fédération Française du Sport Adapté. Une convention a été établie entre la Fédération Française d'Escrime et la FFSA ce qui a déjà permis à de nombreuses personnes en situation de handicap mental et psychique d'avoir accès à l'enseignement d'un véritable Maître d'armes et d'un équipement spécifique. La FFSA dispose quant à elle d'un encadrement spécialisé et compétent avec la création d'une commission sportive et d'un Directeur Sportif Fédéral : Roger MIR.

N'hésitez pas à contacter nos associations ou comités proches de chez vous en vous connectant sur la carte de France du site de la FFSA (www.ffsa.asso.fr).

L'escrime doit être accessible à tous et à tous types de handicaps.

En garde ! Prêts ? Allez !

Yves FOUCAULT
Président de la Fédération Française du Sport Adapté



Sommaire

1 INTRODUCTION

p 6

2 ASPECTS HISTORIQUES ET ORGANISATION DES FÉDÉRATIONS SPORTIVES DÉDIÉES AUX PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

p 8

- A. Histoire et organisation de la FFH
- B. Histoire et organisation de la FFSA
- C. La prise en compte du handicap au ministère des Sports

3 ASPECTS TECHNIQUES ET PÉDAGOGIQUES DE LA PRATIQUE

p 9

- A. Apport de l'escrime
- B. Escrime Handisport
 - a · Les bénéfices pour la santé
 - b · L'apport psychologique
 - c · La condition physique
 - d · Le champ du loisir
 - e · Le champ de la compétition

p 15

- f · Le public concerné et les différentes formes de pratique
- g · La pratique en fauteuil
- h · Les spécificités de la pratique handisport
- i · Escrime chez les malvoyants et les non-voyants (Michel Perrin)

C. Escrime et Sport Adapté

- a · La nature du handicap et sa définition
- b · Classification des troubles mentaux de l'enfant et de l'adolescent
- c · Nomenclature des handicaps (classification OMS)
- d · Pratique sportive et santé : (D^r Dominique Hornus)
- e · Approche pédagogique de l'escrime pour les personnes handicapées mentales
- f · Exemples concrets de cycles et de séances

p 24

4 GLOSSAIRE DES ÉTABLISSEMENTS ET SERVICES POUR LES PERSONNES HANDICAPÉES MENTALES

p 25

- A. Enfance et adolescence
- B. Adultes et personnes vieillissantes
- C. Lien avec les activités sportives (Amandine Bonin)

5 CONCLUSION ET PERSPECTIVES

p 26

- Bibliographie et webographie
- Témoignages de personnes de référence
- Remerciements

1 Introduction

Si l'on se réfère à la loi du 11 février 2005 portant sur l'égalité des droits et des chances, la participation et la citoyenneté des personnes handicapées, la définition suivante précise la notion de handicap :

« Constitue un handicap, au sens de la présente loi, toute limitation d'activité ou restriction de participation à la vie en société subie dans son environnement par une personne, en raison d'une altération substantielle, durable ou définitive, d'une ou plusieurs fonctions physiques, sensorielles, mentales, cognitives ou psychiques, d'un poly-handicap ou d'un trouble de santé invalidant. »

On constate donc que le handicap limite l'individu dans ses mouvements ou sa pensée.

La classification internationale des handicaps s'appuie, elle, sur trois critères :

- La déficience psychologique, physiologique ou anatomique.
- L'incapacité à accomplir pleinement une activité.
- Le désavantage pour l'insertion sociale, scolaire ou professionnelle.

Au nom du principe d'égalité, notre société a le devoir d'intégrer, autant que possible, les personnes en situation de handicap.

Cette intégration passe donc nécessairement par l'accessibilité à tout ce qui constitue notre environnement que génèrent les besoins de notre vie quotidienne : accessibilité au travail, aux transports, à l'éducation, aux loisirs et aux sports.

L'intégration des personnes en situation de handicap dans le champ de l'activité physique et sportive s'articule en particulier autour de l'action et des compétences de deux fédérations :

- La FFH (Fédération Française Handisport) pour ce qui concerne le handicap moteur et sensoriel.
- La FFSA (Fédération Française du Sport Adapté), qui s'adresse aux sportifs handicapés mentaux.

En se rapprochant de ces deux associations par la signature de conventions de partenariat, la Fédération Française d'Escrime entend, elle aussi, contribuer à l'intégration des personnes en situation de handicap.

Par son action, elle rend la pratique de l'escrime accessible à tous.

L'élaboration de cet ouvrage doit permettre aux maîtres d'armes d'appréhender sans retenue l'enseignement de l'escrime auprès des personnes handicapées.

La Fédération Française d'Escrime souhaite qu'elles trouvent ainsi, avec bonheur, leur place dans la vie fédérale.

Après avoir présenté l'univers fédéral du handisport et du sport adapté, l'ouvrage tente de cerner les objectifs de la pratique de l'escrime pour ces publics spécifiques. Il essaie enfin de fournir quelques éléments pédagogiques à l'éducateur qui aborde l'enseignement de l'escrime auprès des personnes handicapées.



Aspects historiques et organisation des fédérations sportives dédiées aux personnes en situation de handicap

A. Histoire et organisation de la FFH

La pratique Handisport débute peu après la Seconde Guerre mondiale. D'anciens aviateurs de la Royal Air Force, blessés au combat et devenus paraplégiques, étaient en rééducation à l'hôpital de Stoke Mandeville près de Londres. Afin de leur procurer quelques distractions, mais aussi de les obliger à avoir une activité physique, le Directeur Ludwig GÜTTMAN, neurochirurgien de l'établissement, a eu l'idée de mettre en place à leur intention des jeux sportifs : basket-ball et tir à l'arc entre autres. La Fédération Française Handisport a connu de nombreuses dates clés, depuis sa création.

- **1963** : Fédération Sportive des Handicapés Physiques de France
- **1968** : Fédération Française de Sports pour Handicapés Physiques (FFSHP)
- **1977** : La FFSHP devient la Fédération Française Handisport (FFH)
- **1979** : 1^{er} Brevet d'État d'Éducateur Sportif
- **1992** : Jeux paralympiques d'hiver Tignes Albertville
- **1983** : La FFH est reconnue d'utilité publique
- **1984** : La FFH est reconnue par le mouvement sportif (CNOSF)
- **1993** : Reconnaissance du Haut Niveau Handisport
- **2008** : Intégration de la FSSF à la FFH

La Fédération Française Handisport est une association de type loi 1901. Elle a donc les mêmes droits et mêmes devoirs que d'autres fédérations sportives de sports dits « valides ».

S'il existe deux fédérations distinctes (FFH et FFSA) pour la prise en charge du sport en faveur des personnes handicapées, cela s'explique par exemple dans la discipline qui nous concerne, l'escrime, par « *la formation des enseignants qui vont s'adresser à un public en situation de handicap physique ou sensoriel est très différente de celle qui va les former à un public de sport adapté. Les problèmes techniques, matériels et médicaux sont en effet très différents* ».¹

B. Histoire et organisation de la FFSA

- **1971** : Fédération sportive
- **1977** : Délégation du ministère de la Jeunesse et des Sports
- **1978** : Première formation fédérale : Diplôme Fédéral de Moniteur
Création de trois divisions pour la pratique compétitive
- **1983** : Intégration au Comité National Olympique et Sportif Français (CNOSF)
Nomination du 1^{er} DTN
- **1984** : Premier diplôme d'État d'Éducateur Sportif 1^{er} degré
- **1989** : Affiliation à la fédération internationale du sport adapté (INAS-FID)
- **1991** : Affiliation au Comité Paralympique International (IPC)
- **1996** : 1^{re} sélection à des Jeux d'été paralympiques (Atlanta)

- **1998** : Reconnaissance des activités motrices comme discipline à part entière, par le MJS
- **1999** : Reconnaissance d'Utilité Publique
- **2009** : Décision de l'IPC pour la réintégration des déficients intellectuels aux Jeux paralympiques.

Depuis le 25 février 2009, cinq disciplines sportives sport adapté (athlétisme, basket-ball, natation, football, tennis de table) ont été reconnues de « haut niveau » par le ministère des Sports.

La FFSA se réfère à la Commission pour les droits et l'autonomie des personnes handicapées pour accueillir trois types de population :

- Les personnes handicapées mentales,
- Les personnes ayant un handicap psychique, atteintes de troubles psychiques ou relevant du champ de la maladie mentale,
- Les personnes présentant des troubles de l'adaptation.

La pratique compétitive à la FFSA

Les règlements de disciplines sportives s'appuient sur ceux des fédérations dirigeantes de chaque sport. Ils tiennent compte également des règlements sportifs officiels des instances internationales auxquelles la FFSA adhère :

- INAS-FID (International Sports Federation for persons with Intellectual Disability)
- IPC (International Paralympic Committee)

¹ Article du Docteur Hornus - Dragne, revue « Médecins du Sport ».

2 Aspects historiques et organisation des fédérations sportives dédiées aux personnes en situation de handicap

La pratique compétitive est composée de trois divisions :

- Division 1 :

Les épreuves exigent le niveau de pratique le plus élevé. Sa réglementation est proche du règlement officiel de la fédération délégataire.

- Divisions 2 et 3 :

Leurs réglementations présentent des adaptations, des simplifications et des aménagements du règlement officiel de la fédération délégataire.

C. La prise en compte du handicap au ministère des Sports

Au sein du ministère des Sports, plusieurs services composent la Direction des Sports, dont un prend en charge le sport pour les personnes en situation de handicap. Il s'agit de l'Animation sportive territoriale, dirigée notamment par un chargé de mission national « Sport et Handicaps ». Son rôle est de coordonner les actions de l'État pour les personnes handicapées dans le domaine du sport avec les différentes fédérations sportives et les autres partenaires publics, tels que le ministère des Solidarités et de la Cohésion sociale.

Il existe aussi une autre composante du ministère des Sports qui travaille et recueille des informations sur le sport et le handicap : « Pôle Ressources National Sport et Handicaps ». Il est situé au Centre Régional d'Éducation Populaire et du Sport de Bourges.

En lien avec ce Pôle, un référent professionnel « Sport Handicaps » est nommé dans chacune des Directions Régionales de la Cohésion Sociale (anciennes Directions Régionales de la Jeunesse et des Sports).



3 Aspects techniques et pédagogiques de la pratique

A. Apport de l'escrime

« L'arme est le prolongement de soi et interdit le contact direct. On touche l'autre avec un objet, et inversement on est touché par l'autre, par un objet [...] L'arme devient médiatrice de la relation. L'arme devient donc objet intermédiaire pouvant permettre d'aller vers l'autre sans angoisse. Mais elle permet aussi l'inverse : mettre des distances par rapport à l'autre, empêcher le contact direct. »²

B. Escrime Handisport (Pascal Godet, Jean Deleplanque & Amandine BODIN)

a. Les bénéfices pour la santé

« Sur le plan de la santé, les bénéfices seront les mêmes que ceux observés dans la population générale, en particulier dans la lutte contre la sédentarité, l'obésité et donc la morbidité qui en découle (diabète, hypertension artérielle, insuffisance respiratoire etc.) »³
Ainsi, l'autonomie est-elle encouragée afin de s'intégrer parmi un groupe d'handicapés ou de valides, grâce à la prise en considération des aspects vestimentaires, matériels et techniques de cette pratique. Elle permet l'intégration avec le monde des valides, car dans les clubs, les tireurs handisport tireront avec des valides. Il en est de même pour les compétitions mixtes handicapés et valides. « C'est une activité sportive complète. Elle permet d'entretenir et de renforcer l'endurance, la forme physique, le système cardiaque, respiratoire et musculaire. Grâce aux entraînements et aux compétitions, elle permet de développer l'autonomie et l'intégration du tireur dans la société du fait des déplacements, des personnes rencontrées dans les clubs, pendant les stages et sur les pistes. »

b. L'apport psychologique

La personne qui devient handicapée physique du jour au lendemain a besoin d'un temps d'acceptation et de perception de son nouveau « corps » avant d'accéder à la pratique sportive, et notamment dans un sport individuel exigeant, tel que l'escrime.

c. La condition physique

Le sport, en particulier l'escrime, au-delà des efforts de concentration, demande un travail technique intense. Cela permet d'occulter son handicap, quel qu'il soit, et notamment, dans le cas de handicaps « latéraux », de type hémiplegie, par exemple. En effet, la position assise en fauteuil permet de dissimuler pendant la pratique son propre regard sur cette partie de son corps. En termes de rééducation, ce sport est très intéressant pour travailler le contrôle, le redressement et le renforcement du tronc ; mais aussi la force des membres supérieurs, l'extension du coude, le contrôle du poignet, la tenue de l'arme dans la main, la précision du geste, le champ visuel, la coordination tronc – œil – membre supérieur.

« Dans un autre cadre, l'escrime permet de développer la persévérance, d'améliorer l'estime de soi. » (citation de Marie Delaporte, kinésithérapeute)

d. Le champ du loisir

L'escrime handisport peut se pratiquer en loisir, comme tous les autres sports. La FFH prévoit, pour toute question d'assurance, une licence dédiée aux pratiques de loisirs multisports.

e. Le champ de la compétition

Il n'existe des compétitions nationales que pour les tireurs en fauteuil et les « visuels » car la pratique « debout » peut se faire avec les « valides ». Seule, la catégorie « fauteuil » est reconnue de Haut Niveau en France et à l'international.

f. Le public concerné et les différentes formes de pratique



² Citation tirée du mémoire professionnel de Marie Boisseau, psychomotricienne.

³ Article du Docteur Hornus-Dragne dans la revue « Médecins du Sport ».

3 Aspects techniques et pédagogiques de la pratique

	FAUTEUIL	DEBOUT	NON ET MALVOYANT
NATURE DU HANDICAP	Personnes ayant subi un traumatisme : <ul style="list-style-type: none"> • Paraplégie, tétraplégie et assimilés • Amputés de membre(s) inférieur(s) • Infirmes moteurs cérébraux • Séquelles polio • Hémiplégie 	Infirmité motrice : 1 ou 2 jambes	
CLASSIFICATIONS CATÉGORIES	3 catégories reconnues officiellement : <ul style="list-style-type: none"> • A : Avec équilibre du tronc • B : Sans équilibre du tronc (absence d'abdominaux) • C : Tétraplégique (troubles de préhension de la main armée) 	Pas de catégorie	Pas de catégorie
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Fauteuil : normes et dimensions réglementées • Appareil de fixation : normes réglementées et homologuées 	Piste d'escrime classique	<ul style="list-style-type: none"> • Piste d'escrime classique • Bandeau réglementé
ÉQUIPEMENT	Tenue réglementaire aux normes FIE ou FFE.		
RÉGLEMENTATION	FIE + IWFC Adaptations liées à la pratique en fauteuil : <ul style="list-style-type: none"> • Position de mise en garde • Prise de distance • Importance des commandements : « En garde » ; « Prêts » ; « Allez » • Surface valable réduite au tronc à l'épée 	Tenir compte du handicap pour juger le moment du « Halte »	<ul style="list-style-type: none"> • Aide au placement sur la ligne de mise en garde • L'action offensive doit être précédée d'un contact avec le fer adverse

g. La pratique en fauteuil

- Les équipements spécifiques :

- Le fauteuil :

Fixés sur l'appareil de fixation, à distance équitable l'un de l'autre, sans que cela n'enfreigne pour autant la liberté et la rapidité des mouvements.

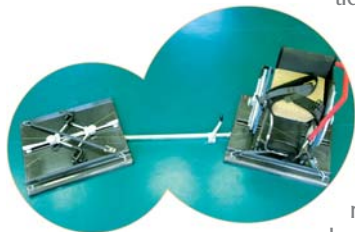
- L'appareillage de fixation :

Les fauteuils sont maintenus solidement dans un appareil spécifique qui permet de différencier la position des tireurs « gaucher » - « droitier » et un réglage rapide de la distance entre les tireurs.

- Le tablier épée :

Le tablier épée est réalisé dans un tissu lamé métallique (type cuirasse métallique) relié au circuit masse de la piste. Recouvrant essentiellement les jambes, il permet ainsi de neutraliser les touches

portées en dessous de la taille, ce qui évite l'interruption de la phrase d'arme. Il doit également recouvrir le dossier du fauteuil.



- L'enseignement et la pédagogie :

Comme pour les valides, l'enseignement et la pédagogie peuvent être individuels ou collectifs.

- Les principes de base :

Considérer l'escrimeur en situation de handicap **comme un membre à part entière** du club. Pas de créneau spécial pour lui : intégration complète dans les cours qu'il soit tireur débutant ou tireur confirmé.

- Équipement spécifique :

Pour la familiarisation et l'initiation, l'appareil de fixation n'est pas indispensable. L'escrimeur handisport, dans son fauteuil de ville, bloqué par les freins, est en mesure d'acquiescer les bases.

- Une escrime unique :

Debout ou assis, aucune différence n'existe dans la logique de la discipline et dans l'enseignement de la technique.

- La séance :

- L'échauffement :

(Stéphane DENOYELLE)

Comme toute activité physique, l'escrime handisport, notamment l'escrime « fauteuil », oblige à un échauffement préalable.

Ce dernier peut se faire en musique, ce qui favorise la motivation, la convivialité et la montée en rythme et en puissance des exercices.

Pour l'escrimeur en fauteuil, l'échauffement concerne uniquement les membres « articulés » : cou, épaules, bras, coudes, poignets et doigts.

Il est intéressant de s'appuyer sur des activités physiques et sportives dont la gestuelle est similaire à celle de l'escrime pour offrir des exercices adaptés aux tireurs « assis ».



3 Aspects techniques et pédagogiques de la pratique

SUPPORTS UTILISÉS	EXERCICES ET CONSIGNES	PROGRESSION PÉDAGOGIQUE PROPOSÉE	OBJECTIFS	MATÉRIEL	OPPOSITION, COOPÉRATION OU SEUL
BOXE	Crochets gauche et droit	En montant les « poings » au niveau des épaules afin de respecter les « axes » articulaires	Échauffement musculaire, travail des réflexes	Aucun	Seul
	Uppercut gauche et droit			Aucun	Seul
TENNIS DE TABLE	À main nue, mime du mouvement de frappe de la balle		Échauffement des épaules, bras et poignets	Aucun	Seul
	Idem à 2 mains			Aucun	Seul
BASKET-BALL	Dribble à une main, en changeant de main	On commence par une main, puis l'autre, puis l'un après l'autre, en respectant la gestuelle du dribble du basket	Échauffement des bras, des poignets et des doigts	Aucun	Seul
	Des passes avec son partenaire	À deux mains, de plus en plus vite	Idem + travail de coordination	Aucun	Coopération
	Idem avec 1 shoot	Idem	Idem + travail de coordination	Aucun	Coopération
	Idem avec dribble des 2 mains	Idem	Idem + travail de coordination	Aucun	Coopération
NATATION	Simulation du crawl	Un bras après l'autre, de plus en plus vite	Échauffement des bras, des épaules et du cou	Aucun	Seul
TENNIS		Par 2 en position de garde, main paume vers le ciel, tenant une balle de tennis, faire 1 passe à son partenaire	Échauffement des bras, des poignets et des doigts et travail des réflexes	Une balle de tennis	Coopération



• La leçon collective :

- Fondamentaux et apprentissage de la technique
- *Fondamentaux et intégration au groupe* :

Le fauteuil est fixe. L'avancée et le recul du tronc, ces deux mouvements plus ou moins prononcés, remplacent les déplacements effectués avec les jambes.

Les épaules du tireur en fauteuil sont ses « jambes ». L'escrimeur handisport sur son fauteuil, intégré à un groupe de valides, exécute les mouvements demandés. Certes, son fauteuil est fixe ; il n'est donc pas aligné sur les « tireurs debout » qui se déplacent, mais cela ne perturbe en rien le groupe et ses rotations.

- *Le binôme « valide » et « non valide » :*

Un fauteuil ou une chaise devant l'escrimeur mobile lui permet de s'installer en face de l'escrimeur handisport pour exécuter l'exercice proposé. Cela n'occasionnera aucune gêne particulière dans le déroulement de la leçon.

• La leçon individuelle :

- Recommandations :

- *Le Maître* : il adoptera une position et une attitude où il se sent à l'aise. Il doit adapter l'exécution des exercices aux possibilités physiques de son élève. Deux situations s'offrent à lui pour donner la leçon : travailler assis ou debout.

Assis sur un fauteuil, une chaise ou un tabouret à la distance adaptée aux exercices demandés, il pourra aisément modifier celle-ci en fonction des exercices proposés. La position assise du Maître est à favoriser pour l'enseignement d'un débutant et chez les jeunes.

Debout, en position fléchie (pied arrière plutôt fixe, pied avant mobile avec avancée du pied ou demi-fente).

Cette position offre au maître une plus grande liberté dans ses déplacements. Elle est de plus en plus utilisée dans le cadre d'une pratique d'enseignement de haut niveau.

- *L'élève* : il doit se placer sur son fauteuil de telle façon qu'il puisse exécuter les exercices avec aisance. Il faut tenir compte des contraintes imposées par le handicap.

- Les particularités de la leçon individuelle :

- *La précision* : la distance rapprochée impose une plus grande précision. Le placement de la « pointe » doit être impératif au départ de toutes actions.

- *Le relâchement des épaules* : la vie en fauteuil développe naturellement la ceinture scapulaire. Il faut donc insister sur le relâchement du haut du corps en ayant la sensation d'avoir les épaules basses.

- *Les feintes* : le bras semi-allongé suffit.

- *Le retour en garde* : il faut tenir compte du handicap. Il est plus ou moins facilité suivant la musculature et l'âge de l'élève. Cela a une incidence sur l'enchaînement du combat.

Avec pas ou peu d'abdominaux, l'élève ne peut qu'enchaîner en restant « devant » pour les reprises, contre-ripestes...

- *Les actions au Fer* : très souvent utilisées du fait de la distance, surtout dans les armes conventionnelles pour prendre la priorité.

- *La défensive* : dans les assauts d'escrimeurs handisports, la maîtrise des actions défensive et la parade riposte sont capitales.

- *Le travail de la main* : la constance de la distance et de l'immobilité des fauteuils entraîne de nombreux échanges et une « conversation » très riche entre les deux tireurs ; un bon mécanisme et du « vocabulaire » sont donc une nécessité.

- *La coordination main et tronc* : elle donne toute son efficacité à l'exécution de l'action engagée.

h. Les spécificités de la pratique handisport

- **Debout** : assimilation avec l'escrime valide.

- **Fauteuil** : la distance, qui est fixe, est déterminée au départ du combat en fonction des morphologies de chacun des escrimeurs :

- *La position de garde* : le tronc perpendiculaire à l'assise et de profil en parfait équilibre.

- *Le bras armé* : positionnement conventionnel.

- *Le bras non armé* : main placée en arrière sur la poignée (ou sur la main courante du fauteuil, s'il est de ville).

- *Les armes de pointe* : naturellement croisées, sans contact.

- *Le sabre* : lames dirigées vers le haut sans croisement du fer.

- *Les déplacements* :

- * La marche : avancée du tronc
- * La retraite : recul du tronc

- *L'attaque* : allongement du bras suivi de l'avancée maximum du tronc. Une fesse doit toujours rester en contact avec le coussin (règlement).

- *La défense* :

* La retraite (faire tomber dans le vide) se traduit par le recul plus ou moins prononcé du tronc. Une fesse doit toujours rester en contact avec le coussin (règlement).

* *L'esquive* : déplacement latéral du tronc.

- *La parade* : toutes celles de l'escrime sportive.

- *Le rôle du bras non armé* : très important, il est assimilé à celui des jambes notamment chez les escrimeurs de la catégorie B.

La main tient la poignée fixée au dessus de la roue arrière ou la main courante du fauteuil de ville. Elle peut se déplacer le long de la poignée en fonction de l'action préparée. **En position de garde**, elle participe au maintien de l'ensemble du tronc en équilibre.

Pour les déplacements, elle aide à l'avancée et au retrait du tronc par l'extension ou la flexion contrôlée du bras.

Pour l'attaque : la poussée maîtrisée par extension complète du bras procure puissance, amplitude et vitesse. La main toujours agrippée à la poignée ou à la main courante permet de ne pas quitter le fauteuil et de tenir la position de fente pour la poursuite éventuelle du combat (remise, reprise, contre-ripestes, etc.).

Lors du retour en garde, la flexion du bras participe et permet au tronc de revenir équilibré.

Particularité : le tireur qui ne peut utiliser le « bras non armé » (amputation ou hémiplegie), installe une sangle qui solidarise les deux cuisses à l'assise du fauteuil afin de ne pas quitter le siège. Dans ce cas, les muscles de la ceinture pelvienne, fessiers et des membres inférieurs sont très sollicités.

i. Escrime chez les malvoyants et les non-voyants (Michel Perrin)

- **Objectif de la pratique** :

La finalité de l'escrime pour les personnes déficientes visuelles n'est pas seulement la recherche de la performance et le gain du match (bien que cela soit important pour la plupart...), mais surtout la pratique d'une activité qui permet d'acquiescer et de développer des sensations et

qui, pour le cas de ce sport, offre une grande autonomie. En effet, l'escrime est un des seuls sports que les personnes déficientes visuelles peuvent pratiquer seules, en complète autonomie, sans aide et sans guide. Comme pour l'apprentissage de tout sport, ce qui est fondamental, c'est l'environnement et la gestuelle.

- Aspects réglementaires :

Les épreuves se déroulent dans une seule catégorie, appelée « handicapés visuels ». Dans un souci d'équité, tous les tireurs doivent porter un système masquant seulement la vue du type masque de sommeil. Le tireur est accompagné jusqu'à sa ligne de mise en garde, mais il repère seul les limites latérales avec son pied ou son arme (en balayant la piste). Il est averti à 2 mètres de la limite arrière. Si le match se déroule sur un podium, une personne assure la sécurité, afin d'éviter une chute en cas de sortie latérale.

La règle de combat fondamentale, chez les tireurs déficients visuels, est la suivante : pour qu'une touche soit valable, le tireur doit rechercher le fer adverse (contact), après le commandement « allez » de l'arbitre. La seule arme utilisée par les déficients visuels est l'épée.

- Approche pédagogique :

Aborder l'enseignement de l'escrime avec les personnes déficientes visuelles engendre le fait de bien évaluer le handicap, afin d'adapter le contenu et la méthode pédagogique la plus réaliste à cette population.

Après observation et évaluation, il apparaît qu'utiliser la même démarche pédagogique que pour tout escrimeur valide est possible, en faisant abstraction du handicap.

Pourtant, l'évaluation du « Reste Visuel » va être contraignante : l'attention et la concentration requises lors d'une démonstration visuelle ou d'un assaut sont telles que le temps de réaction aux différents signaux visuels sera supérieur aux temps de réaction à des signaux tactiles procurés par la lame.

L'apprentissage ne pouvant se faire par mimétisme, la démonstration visuelle est proscrite.

De plus, même si ponctuellement une correction manuelle peut être faite, il n'est jamais agréable pour un adulte d'être « manipulé ».

Une approche verbale de la séance est donc logique et beaucoup plus appropriée.

Les mots employés doivent être ciblés, précis, justes et facilement compréhensibles. L'utilisation et la transmission du vocabulaire spécifique à l'escrime (« glossaire ») doivent être encouragées.

Exemple : un valide allonge le bras en direction de la cible, en apportant une correction permanente afin d'effectuer un geste correct pour optimiser l'efficacité. L'escrimeur « non-voyant » ne peut faire appel à cette correction. Bien souvent, la pointe quitte « la ligne » et navigue dans l'espace. Cette situation s'aggrave avec les déplacements. Un important travail préliminaire doit être effectué pour assurer la qualité du placement de la pointe et de la lame dans l'espace (positionnement de la main et du poignet, de l'avant-bras, du bras et de l'épaule).

La situation de fers en contact est aussi importante dans la leçon ; celle-ci sert à la fois de référence et de guide pour l'élève.

L'étude des différentes actions passe par cette situation du fer en contact (signaux) :

- Le travail basé sur la recherche de vitesse intervient assez vite chez les « valides », la qualité gestuelle étant plus importante chez les non-voyants.
- L'amplitude des mouvements est peut-être le plus gros défaut, celui-ci étant accru avec les déplacements.

Ainsi, le doigté est à travailler avec la coordination « bras - jambes » (avec ou sans le fer adverse).

Il faut « sentir » l'ensemble afin de maîtriser la réalisation d'actions efficaces.

L'appréhension de l'**impact** de la touche sur le corps est également un facteur de « manque d'engagement » : « de peur d'avoir mal », de « faire mal ».

Les gestes sont donc retenus ou mal terminés (hésitations dans les attaques, etc.).

Des adaptations et des apports au niveau du matériel sont essentiels (vestes et bras armés rembourrés).

De plus, l'acquisition d'une bonne coordination « bras et jambes », des déplacements maîtrisés sont des paramètres apportant la confiance nécessaire aux tireurs, pour espérer concrétiser leurs actions.

Bien que relativement limitée, la palette technique et tactique permet d'effectuer des actions offensives, défensives et contre-offensives de bonne qualité sur des cibles variées.

- Précisions sur le travail de leçon :

- Avec le fer et à petite distance :
 - Augmentation du doigté - sentiment du fer
 - Placement et position de la lame
 - Logique de la réactivité
 - Mise en place des intentions tactiques (chronologie)
 - Matérialisation des touches (qualités, engagements des actions)
- Sans le fer, avec déplacements :
 - Acquisition de la notion de distance
 - Maîtrise du déplacement (équilibre)
 - Maîtrise de déplacement de la lame dans l'espace (lignes, positions)
 - Concentration et réalisation des intentions tactiques
 - Travail sur l'amplitude
 - Adaptation avec réactions adverses
 - Concrétisation des touches



· Exemples d'exercice :

- Travail de doigté, de perception tactile, de sentiment du fer :

- De pied ferme :

- L'élève engage sixte ou quarte
- L'élève change d'engagement
- En situation de fers en contact
 - › Recherche de la qualité du geste, amplitude réduite, maîtrise de l'arme dans l'espace.
 - › Contrôle de l'impact sur la lame.

Sur ligne haute, position de la lame levée du Maître

- En situation de fers en contact :

- Le Maître change d'engagement : l'élève change à son tour

- Le Maître effectue un battement : l'élève effectue un contre-battement

- Le Maître effectue une pression : l'élève effectue un changement d'engagement.

- › Situations de réponses adaptées et doigté, recherche du bon réflexe logique
- › Exercices identiques avec matérialisation de l'action finale par touche
- › Allongement bras et fente ; marche et fente.

- Le Maître fait attaquer l'élève par coup droit au corps (toutes distances) : le Maître pare, de temps en temps, l'attaque en gardant le fer de l'élève, sans opposer ni riposter. L'élève effectue alors une reprise par dégagement sans retrait du bras.

- › Acquisition de la maîtrise de la distance, conduite de pointe et réponse à des signaux.

Sur les reprises (voire remises) : travail de doigté et d'adaptabilité, maîtrise de l'amplitude, précision de la touche.

- Distance de fente :

- Le Maître attaque par battements et coup droit : l'élève effectue une parade par contre et opposé en finale (contre de sixte, contre de quarte, suivant le battement et l'attaque directe).

- L'élève recherche le fer en marchant. Par des mouvements circulaires ou latéraux, en avançant le bras, il trouve le contact de la lame du Maître et situe sa distance.

- Si le Maître lui laisse le fer : l'élève attaque par coup droit
- Si le Maître réagit au contact et se couvre (pression) : il dégage
- Si le Maître dérobe au contact : il attaque en effectuant un contre et en opposant.

Afin de donner confiance à l'élève, il est bon d'effectuer dans l'ordre ces actions et de respecter celles-ci avant d'introduire les notions d'incertitudes.

Il ne faut pas compliquer les exercices, il faut simplement respecter les préparations, l'équilibre, et insister sur la qualité d'exécution car ce sont des gages de compréhension et de réussite.

La « vitesse » ne doit pas être l'élément déterminant. La notion de retraite, après avoir effectué un retour en garde, est à incorporer très vite dans les déplacements. Retour en garde, bras en ligne et retraite sont des notions techniques importantes.

- Conseils à l'enseignant :

- Si des actions ou exercices qu'il faut travailler s'apparentent au travail avec des valides, la démarche pour y parvenir, diffère.
- La décomposition des actions, l'explication sans exemple, le travail répétitif et la mémorisation doivent être privilégiés.
- « Sentir » le geste, afin de le rendre efficace.
- La matérialisation des touches doit être précédée par une rigueur d'exécution dans la gestuelle.
- Il est souhaitable que l'enseignant se mette en situation de non-voyant afin de « ressentir » les difficultés rencontrées par ses élèves.

Avec un bandeau sur les yeux, il prendra conscience de :

- La difficulté de conduire sa pointe, sans la visualiser
- Du manque de repères sur les distances et l'orientation de la piste
- Du temps de réaction par rapport aux actions adverses
- Du choix difficile des options à prendre
- De la coordination « bras - jambes »
- De l'appréhension des impacts des touches (contacts)
- De la difficulté de réaliser des actions de type « 2^e intention ».

Ayant vécu le handicap, il sera en mesure de donner des conseils pédagogiques adaptés. Il pourra maîtriser plus

concrètement les réactions « contraires » de ses élèves. En effectuant des assauts en situation avec ses élèves, il pourra plus facilement découvrir les particularités de la pratique.

Il doit s'évertuer à choisir un vocabulaire approprié. Il doit aussi s'habituer à ne pas employer des termes comme « tu vois » ou « regarde ».

L'application des règles de sécurité chez les non-voyants doit être rigoureuse (pointe basse et port du masque). Le soutien d'une 3^e personne est souvent utile pour ce qui concerne la logistique (déplacements, équipement, etc.). Malgré les contraintes diverses et variées de cette pratique, l'enseignement de l'escrime chez les non-voyants apporte à l'enseignant une grande satisfaction.

- En résumé :

- Matériel adapté au Handicap : veste rembourrée sur le tronc ainsi que le bras armé
- Masque en parfait état et porté pratiquement en permanence
- Travail réalisé sur une piste métal ou lino, sans podium.

Les règles et règlements spécifiques à la pratique de l'escrime chez les non-voyants, doivent être connus et appliqués sans faille.



C. Escrime et Sport Adapté

a. La nature du handicap et sa définition : déficience à prédominance intellectuelle liée à des troubles neuropsychiques

D'après l'OMS (Organisation Mondiale de la Santé), le retard mental est un arrêt du développement mental ou un développement mental incomplet, caractérisé par une insuffisance des facultés et du niveau global d'intelligence, notamment des fonctions cognitives, du langage, de la motricité et des performances sociales. Des capacités intellectuelles réduites sont le trait dominant de ce trouble, mais on ne pose le diagnostic que si elles s'accompagnent d'une moindre capacité d'adaptation aux exigences quotidiennes de l'environnement social.

L'évaluation des facultés intellectuelles est réalisée à l'aide de tests standardisés permettant d'appréhender les capacités de l'individu à comprendre des idées complexes, à résoudre des problèmes ou encore à maîtriser un raisonnement abstrait.

Le résultat est exprimé sous forme d'un score : le Quotient Intellectuel (QI).

Le QI moyen dans la population générale est de 100. On parle de retard mental lorsque le QI est inférieur à 70.

Le retard est considéré comme léger lorsqu'il est compris entre 70 et 50.

Le retard est considéré comme modéré lorsqu'il est compris entre 49 et 35.

Le retard est considéré comme grave lorsqu'il est compris entre 34 et 20.

Le retard est considéré comme profond lorsqu'il est inférieur à 20.

L'établissement d'un diagnostic de retard mental prend également en compte l'aptitude de l'individu à évoluer et à se débrouiller dans son environnement quotidien.

Le facteur est évalué à l'aide de tests de capacités conceptuelles (lecture, écriture, échanges de langage, notion d'argent...), sociales (sens des responsabilités, estime de soi, naïveté, respect des règles, des lois...) et pratiques

(autonomie pour manger, s'habiller, se laver, utilisation du téléphone, des transports en commun...).

b. Classification des troubles mentaux de l'enfant et de l'adolescent

- **Autisme et troubles psychotiques** (troubles du développement social humain)
- **Troubles névrotiques** (troubles psychiques qui peuvent se caractériser par une dominance anxieuse, hystérique, phobique ou obsessionnelle)
- **Pathologies limites** (troubles de la personnalité, prédominance schizothymique, comportementale...)
- **Troubles réactionnels** (dépression réactionnelle, stress post-traumatique)
- **Déficiences mentales**
- **Troubles du développement et des fonctions instrumentales :**
 - Troubles de la parole et du langage, mutisme, bégaiement
 - Troubles cognitifs et des acquisitions scolaires (troubles lexicographiques, dyscalculie, troubles de l'attention...)
 - Troubles psychomoteurs (retards psychomoteurs, tics...)
 - Troubles des conduites et des comportements, troubles de l'attention, de conduite alimentaire (anorexie, boulimie, conduite suicidaire...)
 - Troubles à expression somatique (troubles du sommeil)
 - Variations à la normale (angoisses, conduite d'isolement...).

c. Nomenclature des handicaps (classification OMS)

- **Désavantage**
 - Désavantage social résultant pour l'individu d'une déficience ou d'une incapacité et qui limite aux interdits l'accomplissement d'un rôle normal.

- Handicap d'orientation, d'indépendance physique, de moralité, d'activité occupationnelle, d'intégration sociale et d'indépendance économique

• Incapacité

- Réduction partielle ou totale de la capacité à accomplir une activité
- Incapacité qui concerne le comportement, la communication, les soins corporels, la locomotion...)

• Déficience

- Altération d'une structure ou fonction psychologique, physiologique ou anatomique
- Déficience intellectuelle, déficience du psychisme, du langage, de la parole, déficience auditive...)

La personne handicapée ne se réduit pas à son handicap. Beaucoup d'enfants qui ont une réelle autonomie cognitive, présentent pourtant d'énormes problèmes d'identité ou de comportement. Dans de nombreux cas, on peut considérer qu'ils sont handicapés au regard des normes officielles. Sans pour autant qu'ils souffrent d'un retard mental, leur déficience est d'un autre ordre.

d. Pratique sportive et santé (D' Dominique Hornus)

Régulière et adaptée, la pratique de l'escrime doit faire partie intégrante des projets de vie du déficient intellectuel :

- Elle permet de lutter contre l'isolement et le mal-être
- Elle participe à l'amélioration des fonctions sensorielles et cognitives (représentation du schéma corporel, maîtrise du corps, traitement des informations sensorielles, automatisation de certaines actions...), ainsi qu'à la coordination et la précision du geste.





- C'est un facteur déterminant de l'amélioration de la sociabilité et des interactions positives avec les « autres ».

Les sports de type duel, comme l'escrime, permettent de découvrir que l'« autre » existe, qu'il réagit à ses propres actions et que celles-ci ne peuvent s'effectuer que par rapport à lui. L'escrime peut paraître peu indiquée à cause de l'utilisation d'une arme ; mais les différentes évaluations réalisées avec la pratique de cette discipline montrent une nette amélioration de la coordination, de la précision, de l'équilibre, de la réponse aux consignes et de la relation avec l'« autre ».

La gestuelle complexe de ce sport qui sollicite tous les muscles, le port du masque (idéal pour les timides) et la situation face à face paraissent être la raison des excellents résultats obtenus, en particulier dans l'amélioration des gestes de la vie quotidienne.

e. Approche pédagogique de l'escrime pour les personnes handicapées mentales

- Sécurité, équipements et matériels

L'utilisation du kit « 1^{res} touches » auprès des jeunes et celle des armes en plastique pour les adultes entraînent une amélioration très sensible du niveau de sécurité dans la pratique.

L'utilisation de l'arme en plastique désinhibe son utilisateur qui ne se sent plus exposé aux coups violents de son adversaire.

Enfin, la suppression de la notion « sport à risque », grâce à l'utilisation du kit « 1^{res} touches » facilitera la présentation du projet auprès du directeur de l'établissement spécialisé.

Mixer la population hommes et femmes ne semble pas poser de problèmes à condition de bien encadrer le groupe et de poser clairement et explicitement, en début de séance, les conditions de jeu et de sécurité.

Le travail commun de l'enseignant d'escrime et de l'enseignant spécialisé est essentiel et primordial pour la sécurité et la gestion du groupe.

L'enseignant d'escrime apporte ses connaissances spécifiques de la discipline et l'enseignant spécialisé celles du public.

Il existe, en général, un référent Sport dans les établissements spécialisés. Sa présence sera préférée par l'enseignant d'escrime.

- La séance d'escrime

Le groupe et sa constitution dépendent de l'endroit où se déroule la séance et de l'âge du public concerné.

Ce groupe est souvent créé après consultation et décision des équipes d'encadrement de l'établissement et avec l'accord des familles.

Le nombre de participants devra être limité pour permettre une approche pédagogique plus individualisée et n'excédera pas une douzaine de personnes.

Le temps de la séance proposée ne dépassera pas 1h30, habillage et déshabillage inclus.

Lors d'une séance en club le groupe pourra être intégré à celui des « valides » présents.

Le projet proposé au directeur de l'établissement spécialisé doit s'inscrire dans la durée. La capacité de compréhension des règles et du jeu par des personnes handicapées mentales prend nécessairement davantage de temps qu'avec un public valide.

Les consignes durant la séance devront être réduites, simples, claires et compréhensibles pour le groupe.

Il conviendra de limiter les thèmes et les exercices proposés durant la séance.

Le travail en opposition pourra dépendre partiellement du degré d'avancée du cycle d'escrime.

Il devra toujours être introduit avec précaution en insistant sur les règles de sécurité et sur le contrôle de l'agressivité.

Il tiendra également compte du type de handicap et du degré de maturité des personnes concernées.

Les notions de vainqueur et de perdant, de dominé, dominant prennent tout leur sens aux yeux des personnes handicapées mentales et l'affrontement au cours de l'assaut devra être dédramatisé et contrôlé en permanence.

L'escrime artistique pourra être introduite avec bonheur dans le cycle d'escrime et permettra de s'éloigner de la confrontation.

- Évaluation à la fin du cycle

Elle portera sur les capacités motrices du pratiquant (tenue de l'arme, maîtrise de l'équilibre, contrôle des déplacements...), sur les capacités cognitives (prise de conscience de son environnement, de son positionnement dans l'espace, compréhension des consignes, du langage technique et du vocabulaire spécifique...), sur le comportement affectif et émotionnel (acceptation

des règles et des décisions de l'arbitre, respect de l'adversaire, acceptation du résultat...).

f. Exemples concrets de cycles et de séances

- Exemple 1

Établissement : IME (Institut Médico-Éducatif)

Lieu : Istres

Intervenant : Laurence Metzquer

Nombre de participants : 12

Type de population : hétérogène

Enfants et adolescents de 13 à 19 ans, souffrants de maladie évolutive dégénérative, de trisomie 21, de retard psychomoteur global, de trouble du comportement et d'hémiplégie.

Matériel utilisé : kits « 1^{res} touches » ; vestes 350 N ; sabres plastique ; cerceaux ; plots ; foulards, balles, etc. Deux des jeunes initiés étant en fauteuil, cela a nécessité le prêt d'un système de fixation « handifix ». Un caméscope, fourni par l'Institut, a permis la réalisation d'un DVD présenté aux parents à la fin du cycle.

Objectif du projet : utiliser l'escrime, sport d'opposition, comme lien social, vecteur d'échange et de communication.

Séances : au nombre de 5, elles se composent toutes d'un temps d'accueil et d'échauffement constitué de jeux collectifs ; d'une approche spécifique des déplacements incluant l'habillage et basée sur des situations ludiques avec un rappel permanent des règles de sécurité. Une dernière partie, qui aborde l'aspect technique de la discipline, est conçue sur un travail en alternance de coopération et d'opposition. Elle inclut le temps de déshabillage et le retour au calme.

1^{re} séance

Accueil - prise en main du groupe ; explications sur l'activité ; discussion sur leur vision de l'escrime ; présentation des armes : notions de sécurité / tenue.

Situation 1 : déplacements dans la salle, au signal : position de statue.

Situation 2 : on saute comme un « kangourou ».

Situation 3 : on se déplace comme le « crabe » et au signal on touche un autre crabe doucement avec sa pince, sans pincer.

Situation 4 : déplacements et selon la consigne et le signal : « statue, kangourou ou crabe ».

Situation 5 : jeu en équipes de 2 à 6 participants (création des équipes par les deux capitaines avec appel des prénoms) ; consignes : aller chercher des foulards en relais.

Situation 6 : relais sur atelier, baguettes au sol : marche (interdiction de croiser les pieds).

Situation 7 : habillage en équipes et passage de petits cerceaux avec une baguette ou une arme en plastique dans la main. Alternance de rôles en déplacements (marche) rang A puis rang B.

Situation 8 : placements en binôme ; distribution des armes ; tenue de l'arme et touche à la tête, rang A, puis rang B. Explication sur le « tranchant ».

Situation 9 : travail en opposition. Cible : uniquement la tête. Puis remédiation (interdiction aux contacts des lames). Halte à la première touche. Appréhension des lignes de mise en garde, de la touche, du salut. Changement d'adversaire.

Situation 10 : opposition. Cible : uniquement la tête. Mise en place d'une « cabane » (zone d'invulnérabilité) ; ligne de mise en garde volontairement plus éloignée (6 mètres). Interdiction de croiser les pieds et de rester dans sa cabane (mise en place d'observateur extérieur/contrôleur des pieds). Assauts en 2 touches. Changement d'adversaire.

Situation 11 : jeu « Attaque du château » avec prise du foulard de la « princesse ». Situation avec attaquants et défenseurs (les chevaliers rouges et bleus). Le château est matérialisé par des cerceaux et des « fauteuils ».

2^e séance

Accueil et prise en main. Rappel de la séance précédente. Rappel de la sécurité. Présentation de la séance du jour.

Situation 1 : « statue, kangourou, crabe » au signal.

Situation 2 : « poules, renards, vipères ».

Situation 3 : relais en équipes avec déplacements (marche et retraite).

Situation 4 : travail par ateliers sur cibles fixes.

Situation 5 : en binôme. Consignes : toucher le foulard.

Le rang A dirige (marche, retraite), le rang B doit toucher le foulard au signal d'arrêt. Alternance de rôles et changement de partenaire.

Situation 6 : en binôme. Consignes : même exercice avec baguettes et petits cerceaux. Le rang A dirige les déplacements. Au signal, le rang B doit donner son petit cerceau au rang A. Alternance de rôles et de partenaires.

Situation 7 : habillage ; rappel des consignes. Distribution des armes. Travail en coopération : le rang A touche à la tête et figure à droite et à gauche. Vérifier l'orientation du capuce et du tranchant. De pied ferme, puis avec retraites du rang B et en marchant pour le rang A (cibles en mouvement).

Situation 8 : salut, puis travail en opposition. Consignes : 1 point pour celui qui touche à la tête en premier et 1 point si la touche est évitée par la retraite. Assaut en 3 touches. (Lever la main si on est touché.)

Situation 9 : apprentissage de la fente avec un cerceau au sol. Coopération. Rang A en garde derrière le cerceau doit toucher B à la tête qui est de l'autre côté du cerceau en ne mettant qu'un pied dans le cerceau. Alternance de rôles.

Situation 10 : travail en opposition. Jeu du « chat » et de la « souris » : avec observateur extérieur « contrôleur de l'attaque » (allongement du bras et fente) 1 point pour le premier qui touche et qui attaque. 1 point pour celui qui fait tomber dans le vide et qui touche immédiatement après.

3^e séance

Accueil et prise en main. Rappel de la séance précédente sur le livret imagé (cet ouvrage présente sommairement les différentes positions et actions techniques de l'escrimeur. Il peut être personnalisé par son possesseur et donné individuellement). Présentation de la séance du jour.

Situation 1 : parcours psychomoteur avec ateliers incorporés sur les cibles fixes à atteindre à différentes distances de déplacements. Pour les enfants en fauteuil, parcours d'ateliers de cibles également avec ou sans translation du buste. Répéter les passages.

Situation 2 : jeu d'équipes « Foulards et Bérêts » avec déplacements normaux puis spécifiques à l'escrime.



Situation 3 : Jeu en binôme.

Consignes : le rang A doit toucher le foulard du rang B au signal de l'éducatrice. Les élèves sont placés, en position de garde, à l'intérieur de cerceaux posés au sol. Si le rang B teint le foulard bras tendu, le rang A l'attrape en marchant et en sortant les deux pieds du cerceau. Si le rang B a le bras plié (replié vers l'oreille), le rang A attrape le foulard en se fendant et en ne sortant que le pied avant du cerceau.

Situation 4 : déplacements spécifiques escrime en ligne devant l'animatrice et avec des cerceaux au sol.

Consignes : en garde ; marche dans le cerceau ; retraite en dehors du cerceau ; fente avec le pied avant dans le cerceau. Adaptation handisport : utilisation cerceau dans la main armée, ou foulard : translation du buste vers l'avant, vers l'arrière, en extension vers l'avant (fente).

Situation 5 : habillage et rappel de la sécurité.

Jeu escrime : les masques sont sur les lignes de mises en garde, les armes sont derrière les pistes.

Consignes : mettre son masque ; prendre son arme ; se placer sur sa ligne de mise en garde ; saluer ; commandement de « allez » (début du combat) ; poser son masque à la fin de l'assaut ; poser son arme au sol. Déplacements spécifiques escrime avec changements d'adversaires, se serrer la main à la fin de combat. Adaptation handisport masque en « casquette ». L'arme est placée sur frein du fauteuil, se serrer la main à l'initiative de l'escrimeur valide.

Situation 6 : en musique. Travail en coopération.

Consignes : le rang A touche 1 fois à la tête et le rang B répond une fois 5 idem avec 2 et 3 touches. Alternance de rôles. Variante : touche tête ou figure et réponse appropriée du vis-à-vis. De pied ferme, puis à grande distance pour forcer aussi l'adaptation à la distance adverse et l'observation du ou des déplacements adverses. Reproduction à l'identique, en « miroir ».

Situation 7 : oppositions et initiation au rôle d'arbitre. Apprentissage des commandements et de la tenue du score). Assauts en trois touches (consignes identiques aux séances précédentes et touche à la tête uniquement). Changements de rôles « tireurs » et « arbitre ».

4^e séance

Accueil et prise en main. Rappel sur la séance précédente sur le livret imagé. Présentation de la séance du jour.

Situation 1 : relais par équipes.

Consignes : trajet aller (déposer une balle dans le panier en marches spécifiques) ; trajet retour (ramener un foulard en retraites d'escrime).

Situation 2 : jeu par équipes : « foulards et bérets ».

Consignes : annonce de la couleur du foulard à prendre en même temps que les partenaires du binôme. Possibilité de plusieurs binômes en même temps. L'appel avec des couleurs sera préféré aux chiffres lorsque les élèves ne maîtrisent pas parfaitement la notion de nombres.

Situation 3 : fondamentaux en ligne avec cerceau au sol.

Consignes : déplacements spécifiques escrime. Particularités : « tic » (pied avant), « tac » (pied arrière). Combinaisons mnésiques « tic-tac » (marche) ; « tac-tic » (retraite) ; « toc » (fente). Adaptation handisport avec un cerceau dans la main armée : marche (cerceau devant), retraite (cerceau derrière), fente (translation du buste à droite ou à gauche du fauteuil selon bras armé).

Situation 4 : jeu de « Jacques a dit » transposé en « Maître a dit » (déplacements au commandements du « Maître ».) Adaptation handisport toujours avec le cerceau dans la main de l'animatrice.

Situation 5 : habillage et rappel des interdits. Travail en coopération.

Consignes : le rang A doit suivre les déplacements au contact (le tranchant est posé sur coquille adverse) ; le rang B dirige les déplacements. Alternance de rôles. Adaptation handisport (identique avec mouvement du buste vers l'avant ou vers l'arrière).

Situation 6 : même situation, mais si A perd le contact, B touche immédiatement son adversaire et A doit se défendre en se mettant hors de portée (retraite) ou en parant avec son arme « faire le mur » puis touche avec la riposte. Alternance de rôles. Adaptation handisport : aller jusqu'à la contre-riposte en fonction du niveau d'acquisition.

Situation 7 : travail en opposition avec arbitre.

Consignes : terrain avec lignes de mise en garde à 4 mètres.

Situation 8 : travail en coopération.

Consignes : le rang A prend les positions en « robot » (terme imagé facilement compréhensible par les élèves) de quinte, tierce et quarte (de manière ordonnée ou aléatoire en fonction du niveau). Le rang B doit toucher en fente. Si A trouve le contact des lames en parade il peut tenter la riposte. Alternance des rôles.

Situation 9 : travail en coopération.

Consigne : même situation, mais le rang A fait le « robot » en retraites. Alternance de rôles.

Situation 10 : compétition. Match par match. Match en 3 touches. Arbitrage par les jeunes (sous contrôle de l'animatrice). Poule unique. Valorisation de la touche et non du résultat final.

6 matchs effectués (dont 2 en fauteuil).

5^e séance

Accueil et prise en main. Rappel de la séance précédente sur livret imagé. Présentation de la séance du jour.

Les 5 premières situations sont identiques à celles de la quatrième séance.

Situation 6 : reprise des positions de parades de quinte, tierce et quarte en « robot » avec ouverture des cibles en riposte : tête, figure, ventre, flanc, manchette et bras. Alternance de rôles.

Situation 7 : travail en oppositions avec arbitre (4 assauts dont 2 en fauteuil). Rappel des consignes et reprise de la compétition : match par match.

Bilan et évaluation

Il est intéressant de constater qu'un groupe composé de jeunes qui, a priori, ne sont pas amenés à partager des projets en commun de façon habituelle, peut fonctionner dès lors qu'il se trouve en situation de découverte d'une activité pour laquelle chaque membre a le désir semblable de s'investir.

Les difficultés rencontrées découlent principalement des différences de niveau de compréhension des individus qui composent le groupe.

Sur l'ensemble des jeunes accueillis seuls trois étaient en capacité de lire, la plupart ne sachant compter que de manière très limitée.

À travers le comportement social de chacun (conseils aux autres, esprit d'apaisement, soutien), la cohésion du groupe se révèle excellente.

La pratique du travail en binôme avec tutorat des plus aguerris s'avère très efficace.

L'accompagnement individualisé de l'enseignant d'escrime et de l'enseignant spécialisé est indispensable et ne peut s'adresser qu'à un groupe réduit.

La recherche du plaisir dans l'activité est essentielle à la réussite. Les déplacements spécifiques sont maîtrisés par l'ensemble du groupe.

La notion d'allongement du bras et de la fente est plus difficilement assimilable.

Dans les assauts, la retraite n'est pas toujours bien utilisée pour faire échec à l'attaque adverse. Elle dépend de la coordination et du degré de maturité de l'individu.

La parade est utilisée par l'ensemble du groupe.

L'autonomie dans les tâches liées à la vie quotidienne est observable pour l'ensemble du groupe (habillage, déshabillage, rangement). La notion de respect et les règles de sécurité sont bien reçues et acceptées par le groupe.

Apprendre à juger ne peut être dissocié de l'apprentissage technique et semble essentiel à la recherche d'autonomie de l'enfant (prise de décision, expression orale, écrite, autorité...).

Exemple 2

Intervenant : Séverine Rouressol

Public : adultes et adolescents (escrimeurs depuis environ 5 ans, une semaine sur 2 sauf une personne) ; handicapés mentaux légers et moyens ; groupe homogène (8 personnes)

Prise en main - Durée : 5 minutes

Présentation de la séance pour rassurer les participants.

Échauffement - Durée : 20 minutes

Parcours de motricité générale :

- Cerceau : alterner gauche / droite, un pied dans chaque cerceau
- Banc : passer dessus avec aide pour certains
- Banc : passer dessous
- Sauter les sabres en mousse
- Plots : tourner en zigzag entre chaque plot
- Cerceau : rentrer dans le cerceau, le passer le long du corps.

Utilisation du matériel spécifique escrime.

Objectif : réveil musculaire et appréhension corps/espace

Fondamentaux ludiques - Durée : 10 minutes

2 équipes sur 2 pistes, aller chercher le sabre en marchant puis en rompant.

Travail spécifique - Durée : 20 minutes

- Mettre la tenue, le masque
- Prendre le fleuret : utilisation du fleuret plastique

(plus léger et moins douloureux à la touche)

- Faire des matchs avec utilisation de la piste, apprentissage ou révision sur la connaissance des lignes de marquage au sol.

- Arrêts réguliers, contrôle et vérification de la compréhension :

- * La touche
- * Coordination
- * Maîtrise de la force
- * Sécurité

(exemple : peut-on continuer si l'adversaire tombe ou perd son fleuret ?)

- Changement d'adversaire, les escrimeurs choisissent.

Retour au calme - Durée : 5 minutes

- Rangement du matériel
- Questionnement sur leurs ressentis
- Valorisation des points forts et récapitulatifs du travail réalisé.

Consta, bilan et évaluation :

le parcours d'habileté et de dextérité est récurrent. Pendant un mois, un mois et demi, il est régulé, allongé, complexifié par l'intervenant. Il est important de bien le matérialiser avec des couleurs. Ce parcours permet aussi de délimiter l'espace dans la salle. L'enseignant insère également dans le parcours du matériel d'escrime, le groupe se familiarise ainsi avec les objets spécifiques, les touche et les prend en main.

Le parcours peut être installé en présence des participants et avec leur concours afin de

les familiariser, mais peut être également préparé avant leur arrivée et découvert ensuite avec l'ensemble du groupe.

Les déplacements en rampant du parcours sont réalisés pour appréhender l'espace et permettent aussi de se défouler avant de faire des mouvements spécifiques qui demandent plus d'attention. Cela donne confiance et permet de s'approprier son environnement.

Franchir les obstacles du parcours, ramper, contourner ne sont pas imposés, mais suggérés par l'enseignant. Le but recherché est d'amener l'acteur à oser et prendre la décision d'agir.

Pour le reste de la séance, le bon fonctionnement des binômes constitués dépend en partie de la présence de l'enseignant et de son implication dans la séance.

L'enseignant doit s'astreindre à rappeler régulièrement les consignes, ménager des temps de pause, adapter son vocabulaire au public concerné et vérifier en permanence qu'il est compris de tous.



- Exemple 3

Établissement : IME (Institut Médico-Éducatif)

Lieu : Mont-Roty

Intervenant : Antonio Meffé

Nombre de participants : 10

Type de population : troubles du comportement

Cycle d'apprentissage de 12 séances en IME

INITIATION À L'ESCRIME EN MILIEU SPÉCIALISÉ

Ce document est conçu pour être présenté aux responsables de l'établissement spécialisé afin de leur présenter la démarche et le contenu de l'initiation proposée.

1. Objectif de l'initiation

Cette initiation à l'escrime a pour but de faire découvrir l'escrime à des jeunes de 14 à 20 ans. Outre l'amélioration de la coordination, la latéralisation, la maîtrise de l'équilibre, la dextérité manuelle, le travail proposé portera sur le traitement de l'information, la mémorisation et la socialisation par l'approche collective des situations pédagogiques présentées.

L'encadrement réalisé par un maître d'armes soumettra les jeunes à un cadre de règles inconnues qu'ils devront s'approprier afin de profiter pleinement de la discipline. La prise de décision individuelle et la recherche d'une meilleure autonomie seront les axes principaux du cycle d'initiation.

2. Projet pédagogique

- Introduction

Permettre aux jeunes des centres spécialisés de bénéficier d'un cycle d'apprentissage en vue de participer à une rencontre inter-établissement avec les objectifs suivants :

- Objectifs sociaux

- Aide à la socialisation des élèves, particulièrement des jeunes en difficulté
- Apprentissage du respect de l'autre et du respect de soi-même
- Développement de la confiance en soi et de la responsabilité

- Participation à l'acquisition de l'autonomie de l'élève
- Respect des règles de fonctionnement de la vie en groupe
- Respect des règles propres à l'activité (tenue vestimentaire, règlement...)
- Transfert des règles de vie en groupe dans un milieu inconnu
- Canalisation de l'agressivité
- Respect du matériel et des consignes de sécurité

- Objectifs sportifs

- Découverte d'une nouvelle discipline
- Connaissance des règles spécifiques à chaque arme
- Développement des habiletés motrices globales, non spécifiques
- Développement des habiletés motrices propre à l'escrime
- Développement du sens tactique
- Apprentissage du vocabulaire spécifique (pour permettre l'arbitrage et l'auto-arbitrage)
- Gestion d'une rencontre sous diverses formes (poule, tableau, relais...)

Programme

1. Découverte de l'activité :
 - * Au moyen de jeux
 - * En respectant les consignes (matériel, sécurité, esprit sportif...)
2. Acquisitions techniques :
 - * Posture
 - * Déplacements
 - * Offensives simples
 - * Défensives appropriées
3. Acquisitions tactiques :
 - * Quand attaquer ?
 - * Que faire sur l'adversaire ? (en fonction des capacités et du niveau des pratiquants)
 - * Comment évaluer la prise de risque ? (en fonction des capacités et du niveau des pratiquants)

4. Mise en place de l'arbitrage (l'arbitrage s'effectue en fonction des règles acquises) :
 - * Accepter d'arbitrer
 - * Accepter d'être arbitré(e) par un(e) autre et admettre la décision finale
 - * Accepter l'idée que l'arbitre et les assesseurs puissent se tromper
 - * Reconnaître que l'on peut aussi se tromper
 - * Répartir les différents rôles : président de jury, assesseur

Évaluation

1. L'activité escrime a-t-elle permis d'avancer vers les objectifs sociaux définis précédemment ?
2. L'activité a-t-elle permis d'amener le jeune vers une plus grande autonomie (habillage ; gestion de la séance par rapport à la mise en place des exercices ; gestion de l'emploi du temps ; gestion de ses aptitudes physiques) ?
3. Y a-t-il eu transposition des progrès (quel que soit le domaine) dans les activités quotidiennes ?
4. Se référer au tableau d'évaluation

3. Démarche pédagogique

- Les cycles comprennent en général six à huit séances d'une heure, mais ils peuvent être adaptés en fonction du besoin et des possibilités
- Les cours se déroulent de façon collective
- Un échauffement sous forme de jeux est mis en place au début de la séance
- Les élèves s'entraident pour s'habiller et se déshabiller
- Les exercices s'organisent par groupe de deux ou de trois
- Jeux et exercices s'harmonisent tout au long de la séance
- En fin de séance un retour au calme est mis en place sous forme de bilan de séance.

FICHE D'ÉVALUATION

Établissement : _____ Nom : _____ Prénom : _____ Catégorie : _____ Âge : _____

Qualités physiques :

	A*	ECA*	NA*	Observations
VITESSE D'EXÉCUTION				
DÉTENTE				
FORCE				
RÉSISTANCE				
ADRESSE				
ENDURANCE				
SOUPLESSE				
PRÉCISION				
GESTION DE L'EFFORT				

Qualités psychiques :

	A*	ECA*	NA*	Observations
COMBATIVITÉ				
ÉMOTIVITÉ				
ATTENTION				
CONFIANCE EN SOI				
OBSERVATION				
CONCENTRATION				
ESPRIT SPORTIF				

Remarques particulières :

Antonio Meffé : Conseiller Technique Régional Fédéral
Ligue Régionale d'Escrime de Haute-Normandie

4 Glossaire des établissements et services pour les personnes handicapées mentales

A. Enfance et adolescence

Diagnostic et Soins

CIC : Centre d'Information et de Coordination
CMPP : Centre Médico-Psycho-Pédagogique

Éducation, Protection, Soutien et Accompagnement à la Vie Scolaire

IME : Institut Médico-Éducatif
MECS : Maison d'Enfants à Caractère Social
SESSAD : Service d'Éducation Spéciale et de Soins à Domicile
IMP : Institut Médico-Pédagogique

Éducation, Protection, Soutien et Accompagnement Professionnel

IMPro : Institut Médico-Professionnel
Maison École - CAOPP : Classe d'Adaptation et d'Orientation Pré-Professionnelle

Accueil Spécialisé

PFSE : Placement Familial Spécialisé Enfants

B. Adultes et personnes vieillissantes

Vie professionnelle

ESAT : Établissement et Service d'Aide par le Travail
EA : Entreprise Adaptée

Habitat et Vie Sociale

FH : Foyer d'Hébergement
SAVS : Service d'Accompagnement à la Vie Sociale

Accueil Spécialisé

PFS : Placement Familial Spécialisé
FO : Foyer Occupationnel
FAM : Foyer d'Accueil Médicalisé
MRS : Maison de Retraite Spécialisée
MAS : Maison d'Accueil Spécialisée

Protection Juridique de la Personne

Service de tutelle

C. Lien avec les activités sportives

(Amandine Bonin)

Les personnes en ESAT ont une vie professionnelle et pratiquent en général des activités sportives en soirée et le week-end comme la plupart des gens impliqués dans le monde du travail.

En règle générale, ce sont des personnes qui ont une déficience intellectuelle légère ou moyenne. Elles sont parfois intégrées dans des clubs sportifs « valides ». Exemple du club d'escrime de La Rochelle (CER), qui accueille tous les lundis un travailleur d'ESAT, dans son cours de loisir adulte.

Certains « travailleurs handicapés » habitent en FH (appartements ou maisons communes de la ville). Ce sont des internes. Un professionnel intervient au sein de l'hébergement jusqu'à 22h, et peut les accompagner dans les clubs sportifs.

Les personnes plus autonomes disposent de leur propre logement. Ce sont des externes suivies par le SAVS. Elles ne sont pas accompagnées chez elles par un professionnel et n'ont pas nécessairement un moyen de loco-

motion, ce qui peut alors poser problème pour celles qui souhaitent pratiquer des activités sportives dans les clubs.

Les personnes en FO, FAM, MRS et MAS ne travaillent pas et ont une déficience intellectuelle moyenne ou sévère. Elles peuvent pratiquer les activités sportives en journée.

Il est alors possible de mettre en place des séances d'escrime le matin ou l'après-midi (comme ce qui se pratique déjà dans les IME), au sein du club ou de l'établissement.

Cependant, comme pour les structures hébergeant des jeunes, il est préférable d'éviter la fin d'après-midi (après 16h30) car certaines de ces personnes rentrent dans leur famille ou famille d'accueil chaque soir (on parle d'accueil de jour).

Les professionnels qui accompagnent au quotidien ces personnes sont : Éducateurs Spécialisés (ES), Moniteurs Éducateurs (ME) et Aides Médico-Psychologiques (AMP).

5 Conclusion et perspectives

« Les propositions de pratiques sont de plus en plus nombreuses, les médecins du sport et [éducateurs sportifs, notamment maîtres d'armes] qui sont les praticiens du "Sport pour Tous" doivent aujourd'hui s'investir pleinement auprès de cette population éminemment réceptive. »⁴

« La reprise ou la découverte d'une activité sportive est un excellent moyen pour les personnes handicapées physiques d'intégrer au mieux leur handicap. L'escrime permet à ces personnes d'exploiter leurs ressources physiques de façon optimale, de découvrir de nouvelles possibilités, peut-être insoupçonnées, et d'une manière générale de mieux vivre son handicap. »⁵

Le Handicap, quel qu'il soit, ne doit pas être un frein à la pratique sportive, celle-ci pouvant être de qualité grâce à l'investissement de l'ensemble des acteurs.

Bibliographie et webographie

- Convention FFE/FFH
- Convention FFE/FFSA
- Mémoire de Marie BOISSEAU : escrime et psychomotricité, juin 2010
- Revue « Médecins du Sport », n° 101, septembre 2010
- « Sport et handicap mental et psychique » article du Docteur Dominique HORNUS-DRAGNE et du Professeur Daniel RIVIÈRE
 - Site internet de l'International Paralympic Committee : www.paralympic.org
 - Site internet de la FFH : www.handisport.org
 - Site internet de la FFSA : www.ffsa.asso.fr
 - Site internet du Comité Olympique et Sportif Français : www.franceolympique.com
 - Site internet du ministère des Solidarités et de la Cohésion sociale : www.solidarite.gouv.fr
 - Site internet du ministère des Sports : www.sports.gouv.fr
 - Site internet du Pôle Ressources National Sports et Handicaps : www.handicaps.sports.gouv.fr

- Site internet de l'escrime Handisport : www.escrimehandisport.com

Témoignages de personnes de référence

Patricia PICOT, championne paralympique : « Je n'aime pas parler de rééducation. Pour moi, elle a eu lieu avant. Il ne faut pas tout mélanger. Il faut certainement que la rééducation soit bien faite pour aborder un sport en compétition (tout comme un nouveau métier par exemple), dans le corps et dans la tête. J'ai rarement considéré le sport comme un loisir. J'aimerais juste qu'il le devienne maintenant que j'ai arrêté la compétition... »

David MAILLARD, champion paralympique : « Rien de profondément révolutionnaire par rapport à l'escrime. Ce sport peut être pratiqué à tous les niveaux comme son homologue debout. Les vertus santé/rééducation prennent une dimension particulière avec la pathologie du handicap mais je crois savoir que la formation handi intègre de la physiologie. La grosse différence du handi escrime réside dans sa pyramide très étroite aujourd'hui (inhérent au nombre de personnes en situation de handicap). Ce qui permet à un pratiquant ayant dépassé ses problématiques de handicap de pouvoir très rapidement, dans la mesure où il est un tant soit peu doué, d'accéder au haut niveau (très gratifiant dans la (re)construction de soi). »

Thierry du RIVAU, escrimeur malvoyant : « On y apprend à tirer avec le résidu visuel mais également masqué, donc à l'aveugle. Véritable prolongement de la main, l'épée devient en quelque sorte une antenne réceptive qui nous permet de nous situer par rapport à l'autre et ainsi d'être le plus vif pour toucher ! Yeux ouverts, la vue sert surtout à se déplacer car il ne s'agit pas de regarder le détail du mouvement et surtout pas le bout de l'épée de l'autre ! L'escrime est donc un sport, un art en fait, qui peut se pratiquer en

reposant sur des sensations telles que le mouvement, l'ouïe, la sensation de la présence, le sens du rythme. »

Christophe BOULAND, escrimeur non-voyant : « Tout d'abord, grâce à l'escrime, j'ai arrêté de fumer car à la fin des assauts, je soufflais comme un phoque (cigarettes, manque d'endurance et stress lors des compétitions). L'escrime m'a permis de pratiquer une activité sportive individuelle en compétition en toute autonomie car sur la piste, il n'y a que soi-même face à son partenaire. En ce qui concerne les entraînements, lorsque l'on connaît les lieux, on peut y aller seul, se mettre en tenue seul, s'échauffer seul, tirer seul, et l'on efface donc le handicap durant la séance. [...] Je pense que c'est à nous (escrimeurs non-voyants) de montrer que cette belle discipline nous est accessible (par des démonstrations dans des instituts pour déficients visuels, lors de manifestations multisports, lors de compétitions internationales, afin que les Maîtres d'armes d'autres pays soient sensibilisés à ce type de handicap sensoriel. »

Cathy et Nolween, tireuses « Sport Adapté » : « Les autres sont mes copains. Ils viennent sur la piste avec nous. On se sent comme eux ! »

Remerciements

Christina BELMAURE • Amandine BODIN • Marie BOISSEAU
Séverine BOURGUES-ROURESSOL • Jean DELEPLANQUE
Stéphane DENOYELLE • Pascal GODET • David BAUMERT
André HENNAERT • Docteur Dominique HORNUS-DRAGNE
Fabienne LABAT • Didier LEMENAGE • Laurence METZQUER
Christian PEETERS • Frédéric PIETRUSZKA + pds
Michel PERRIN • Jacques REILHES • Les « témoins »
Christelle VARLET

⁴ Article du Docteur HORNUS-DRAGNE, dans la revue « Médecins du Sport ».

⁵ Citation tirée du mémoire de Marie BOISSEAU : « Escrime et psychomotricité », juin 2010.



Escrime et handicaps

FÉDÉRATION FRANÇAISE
D'ESCRIME
Tour Gallieni II
36 av. du Général de Gaulle
93170 Bagnole

CONTACT
01 43 62 20 50
www.escrime-ffe.fr
ffe@escrime-ffe.fr



JOURNEE NATIONALE D'ARBITRAGE



SOMMAIRE

- ➡ PRESENTATION GENERALE DE L'ACTIVITE
- ➡ LES MATERIELS SPECIFIQUES
- ➡ LA PRISE DE DISTANCE
- ➡ LES REGLES SPECIFIQUES AVANT LE DEBUT DU COMBAT
- ➡ FAUTES et SANCTIONS SPECIFIQUES
- ➡ LES TYPES D'EPREUVES
- ➡ LA PLACE DE LA FRANCE DANS LE CONCERT INTERNATIONAL

PRESENTATION GENERALE DE L'ACTIVITE

➡ Qui peut pratiquer réglementairement ?

Toute personne atteinte d'un handicap des membres inférieurs

➡ Comment pratique - t - on ?

La seule pratique reconnue au niveau international est celle en fauteuil roulant

➡ Quelles sont les armes pratiquées en compétition ?

Les hommes pratiquent les trois armes, les femmes tirent uniquement au fleuret et à l'épée.

Tous les tireurs pratiquent au moins deux armes. Dans les épreuves officielles, les escrimeurs ont la possibilité voire parfois l'obligation de tirer à deux armes.

PRESENTATION GENERALE DE L'ACTIVITE

Existe-t-il des catégories de handicap ?

Oui, les tireurs sont répartis dans trois classes:

A : Regroupant les paraplégies avec atteinte basse, les amputés, les hémiplésiques, les polios ...

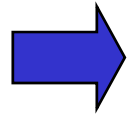
B : Regroupant les paraplégies avec atteinte haute par définition ces tireurs n'ont pas d'abdominaux.

C : Les tétraplégies

Comment se déroulent les compétitions ?

- Les épreuves internationales officielles se déroulent par classe de handicap (A, B, C)
- En France, toutes les épreuves sont dites open sans classe de handicap ou mixte lorsque des tireurs valides tirent en fauteuil roulant.

PRESENTATION GENERALE DE L'ACTIVITE



Quelles sont les surfaces valables que les tireurs doivent toucher ?

Au fleuret et au sabre les surfaces à atteindre sont identiques à la pratique valide.

A l'épée, les jambes cibles trop faciles à toucher ne sont pas une surface valable, cependant si une touche atteint le dossier du , fauteuil celle-ci, sera considérée comme valable.

Aussi, on recouvre les jambes du tireur et son dossier côté main armée avec un "tablier" en tissu lamé métallique relié à la masse qui neutralise les touches éventuellement portées.

PRESENTATION GENERALE DE L'ACTIVITE

Quelles sont les règlements appliqués ?

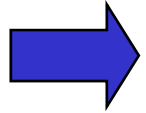
L'escrime handisport respecte deux règlements tout d'abord : celui de la F.I.E dans son ensemble et celui de l'I.W.F.C (International Wheelchair Fencing Comite), comité technique qui dirige l'escrime en fauteuil roulant et qui a adapté et créé les règles spécifiques à la pratique de l'escrime en fauteuil roulant.

Cas particuliers

En France les personnes mal et non voyantes peuvent également pratiquer.

Elles tirent à l'épée debout en respectant les règles de la F.I.E. Cette forme de pratique n'est pas reconnue sur le plan International.

LE MATERIEL SPECIFIQUE

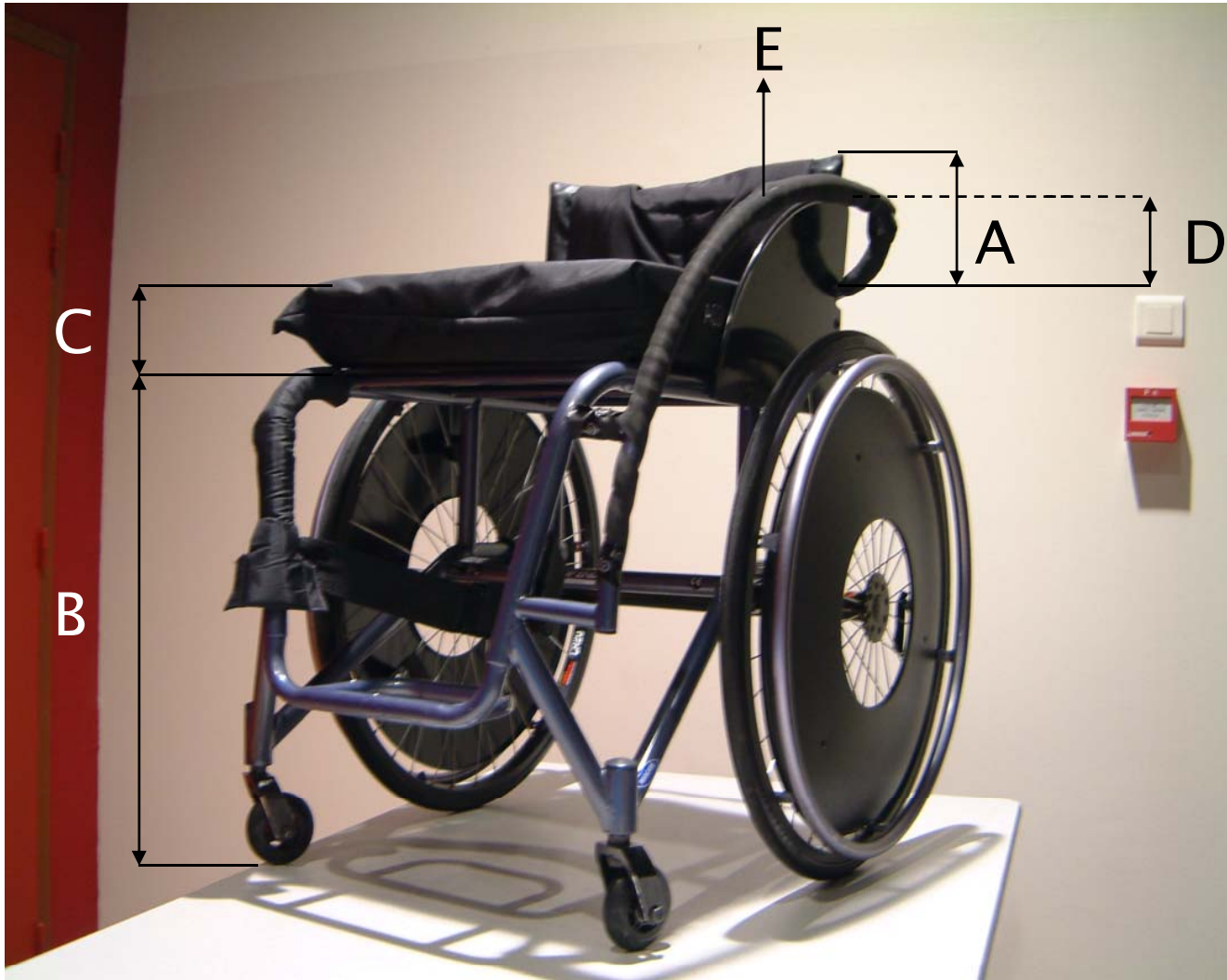


LE FAUTEUIL ROULANT

Le fauteuil roulant fait partie de l'équipement du tireur. Il doit répondre à des côtes précises qui sont contrôlées avant le début des compétitions officielles.

Pour une pratique à haut niveau il est réalisé sur mesure afin de permettre à l'escrimeur de s'exprimer avec un maximum d'aisance.

LE MATERIEL SPECIFIQUE



**A : Hauteur du dossier
15 cm minimum**

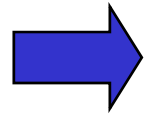
**B : Hauteur du cadre
entre l'assise du fauteuil
et le sol 53 cm maximum**

**C : Epaisseur du coussin
10 cm maximum**

**D : Hauteur de l'accoudoir
Côté main non armée
10 cm minimum**

E : Poignée main non armée

LE MATERIEL SPECIFIQUE



L'APPAREIL DE FIXATION « HANDIFIX »



HANDIFIX 2

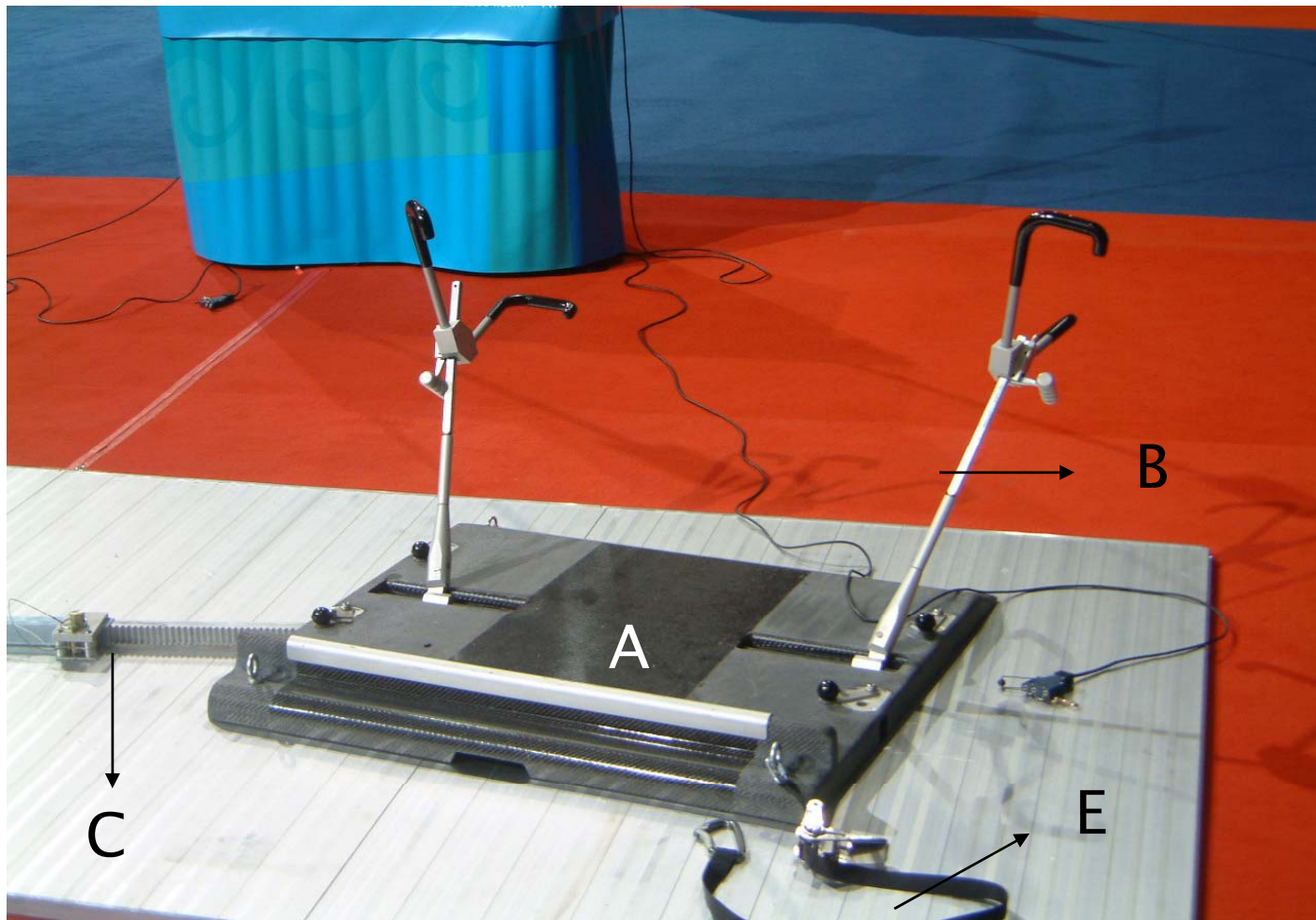
- ➔ Les fauteuils sont fixés sur les plateformes en carbone. Celles - ci sont reliées par une crémaillère qui permet de régler la distance entre les deux tireurs.
- ➔ Ce système offre toutes les garanties de sécurité, de rapidité de mise en œuvre sans outil, enfin sa légèreté permet au tireur en fauteuil d'être autonome.
- ➔ Cet appareil mis au point conjointement par la FFH et EDF a équipé les Jeux Paralympiques d'Athènes et les Championnats du Monde de Turin 2006 .

A : Plateforme en carbone sur laquelle tout type de fauteuil est placé.

B : Bras de fixation qui maintient le fauteuil sur la plateforme

C : Crémaillère qui relie les deux plateformes et permet le réglage de la distance entre les deux tireurs

E : sangle de maintien



HANDIFIX



LE MATERIEL SPECIFIQUE



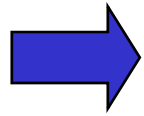
Le tablier

Fils de masse relié à la piste

LA PRISE DE DISTANCE

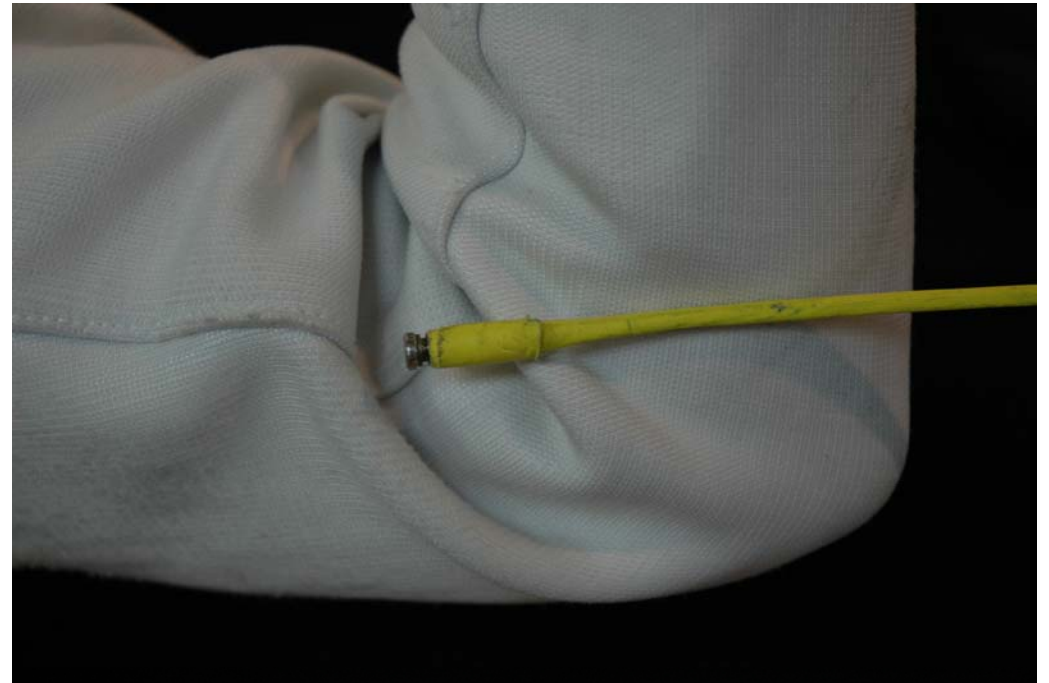
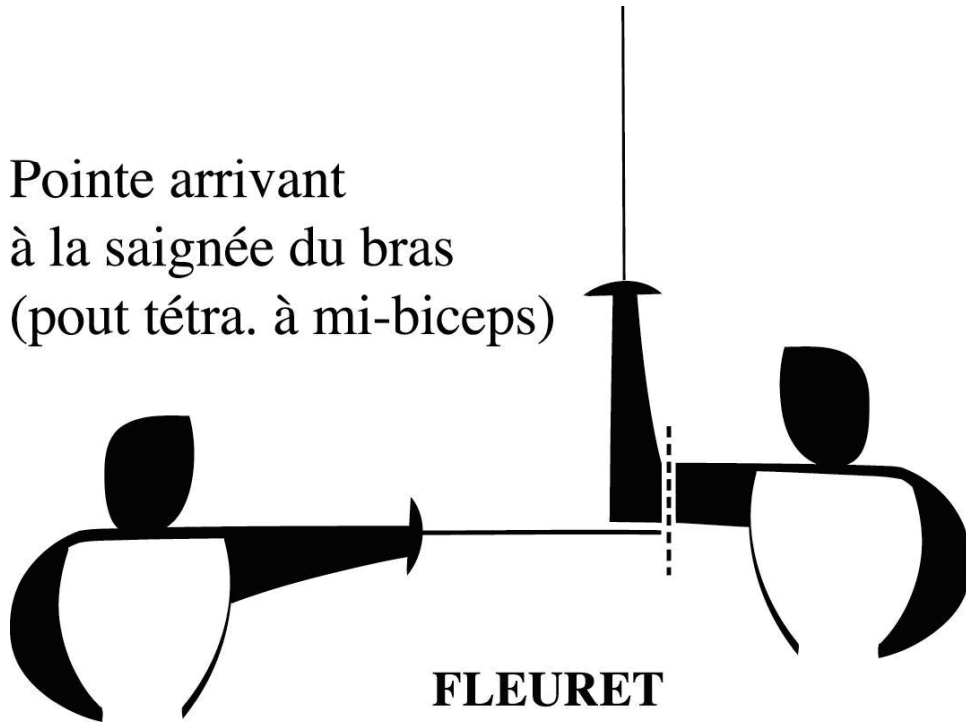
- ➔ La distance est prise avant le début de chaque match, sous la surveillance du président de jury.
- ➔ Le tireur qui a le bras le plus court fait référence par rapport à son adversaire
- ➔ Lorsque le combat est commencé, il n'y a plus la possibilité de modifier la distance, sauf si le président de jury le demande.
- ➔ La prise de distance est un moment clef elle peut changer la physionomie d'un match. Le président de jury doit être très attentif quant à une bonne position des tireurs au moment de la prise de celle-ci.

LA PRISE DE DISTANCE

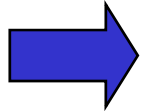


Au fleuret, la pointe de l'arme doit venir se placer au niveau du pli de la saignée du bras.

Pointe arrivant
à la saignée du bras
(pout tétra. à mi-biceps)



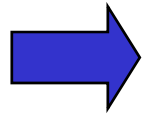
LA PRISE DE DISTANCE



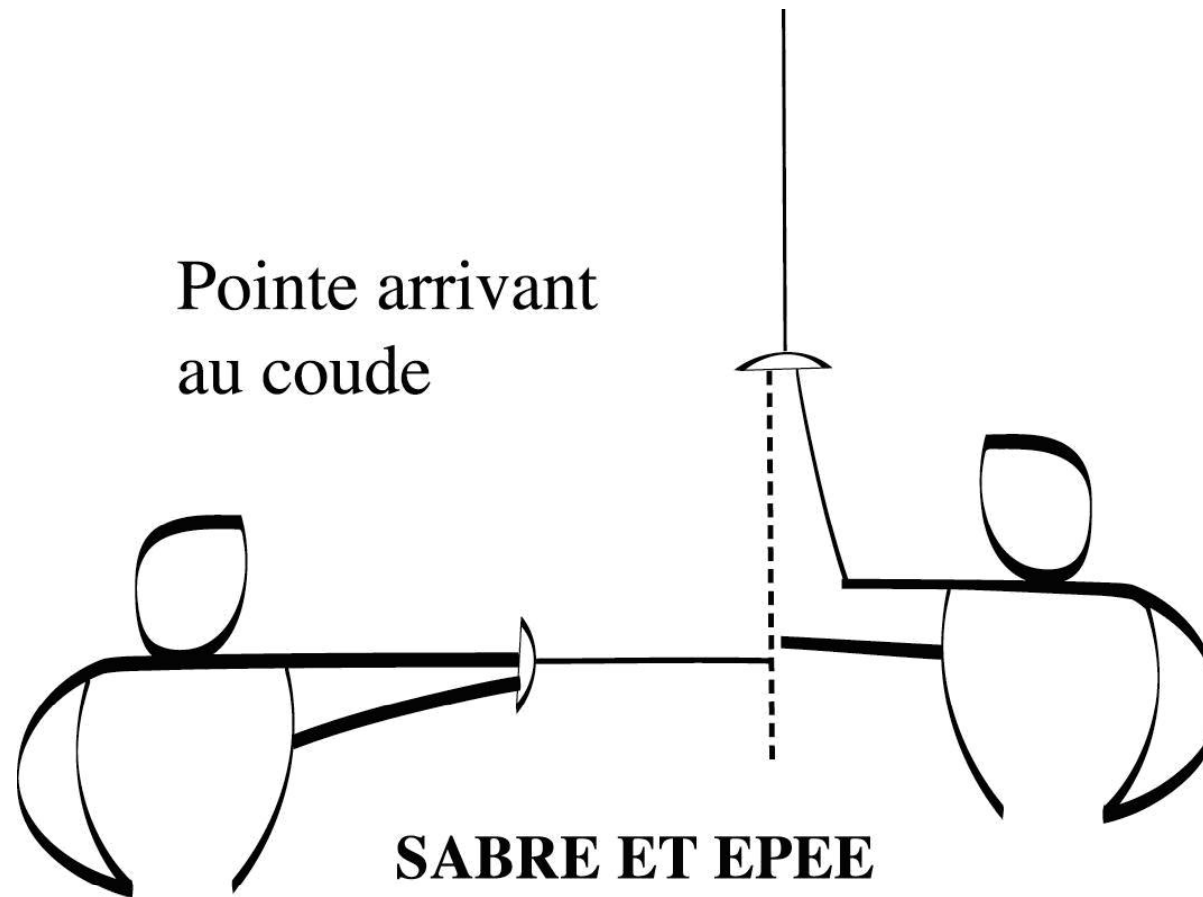
Cas particulier, pour les tétraplégiques (catégorie C) la pointe du fleuret sera placée à mi - biceps.



LA PRISE DE DISTANCE



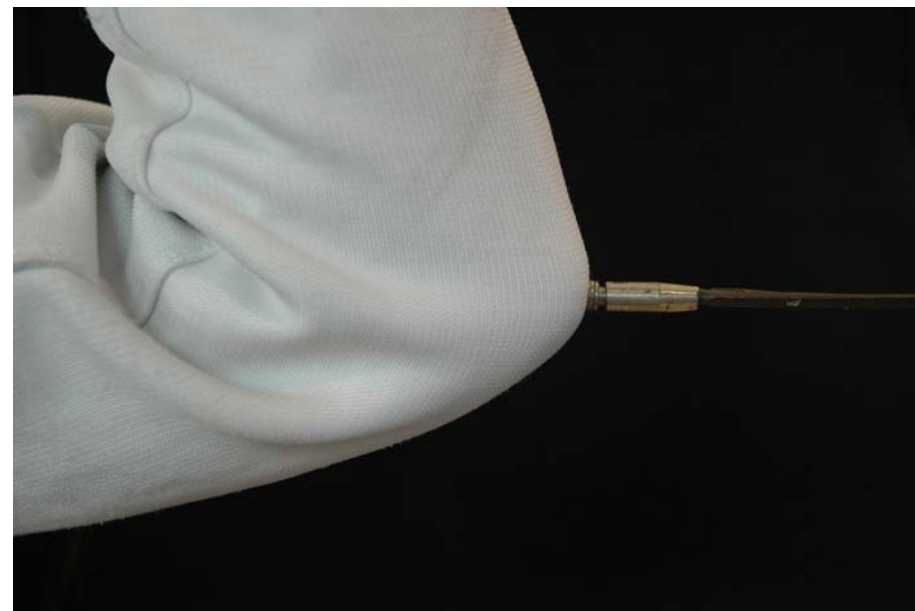
A l'épée et au sabre, la pointe de l'arme doit venir se placer à l'extrémité du coude.



LA PRISE DE DISTANCE

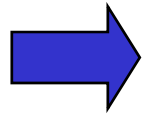


Sabre



Epée

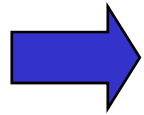
LA PRISE DE DISTANCE



Dans tous les cas, le président de jury devra veiller à ce que

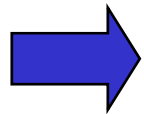
- Les tireurs soient assis au milieu du fauteuil, le corps droit et qu'ils ne soient pas en appui contre le dossier.
- Les épaules des deux tireurs soient relâchées et que le bras l'avant bras et l'arme du tireur qui prend la distance forment une ligne horizontale.
- A l'épée, le tablier sera retiré au moment de la prise de distance

LES REGLES SPECIFIQUES AVANT LE DEBUT DU COMBAT



Ces règles concernent :

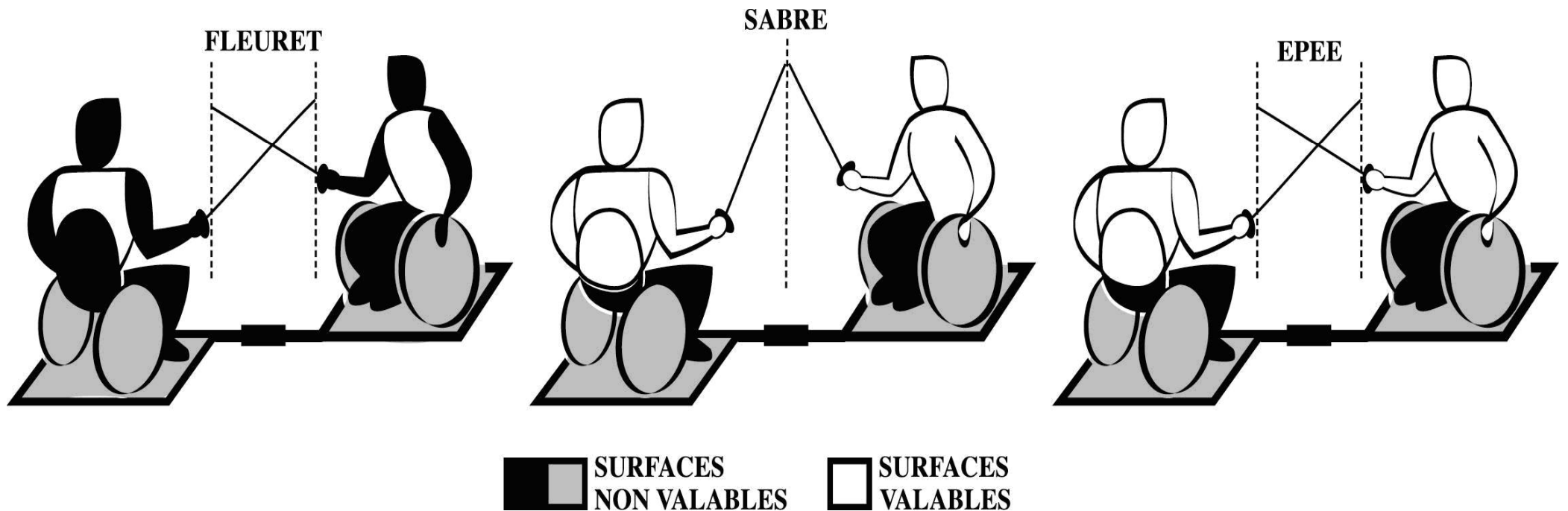
- Le placement des tireurs.
- La position des fers
- Les commandements du président de jury



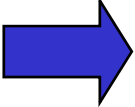
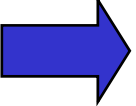
Le placement des tireurs, ces derniers devront être assis au centre de leur fauteuil le corps droit

LES REGLES SPECIFIQUES AVANT LE DEBUT DU COMBAT

- ➔ La position des lames au fleuret et à l'épée il n'y a pas de fer contact et les pointes ne doivent pas dépasser la coquille de l'adversaire
- ➔ Au sabre, les lames ne doivent pas se croiser.



LES REGLES SPECIFIQUES AVANT LE DEBUT DU COMBAT

-  Si un tireur bouge ou fait bouger son adversaire entre les commandements « êtes vous prêts. » et « Allez. » le tireur fautif sera sanctionné d'un **carton jaune** en cas de récidive dans le même match il sera sanctionné d'un **carton rouge**.
-  Dans le cas où les deux tireurs bougent simultanément les deux tireurs seront sanctionnés dans les mêmes conditions

DEPLACEMENTS AUTORISES PENDANT LE COMBAT

➔ Le tireur doit toujours avoir une fesse en contact avec l'assise du fauteuil aussi bien en fente qu'en retraite



Retraite

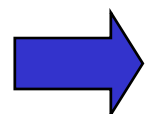


Fente

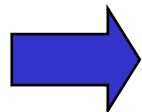
GRILLE DES FAUTES et SANCTIONS

FAUTES et SANCTIONS SPECIFIQUES A LA PRATIQUE HANDISPORT EN FAUTEUIL ROULANT				
Fautes	Article	Cartons		
		1 ^{ère} Faute	2 ^{ème} Faute	3 ^{ème} Faute et suivante
1^{er} Groupe				
Bloquer l'arme de son adversaire*	IWFC	Yellow	Red	Red
Départ avant le commandement de « Allez » ou provoquer un départ avant le « Allez » *	IWFC			
Ne plus avoir les deux fesses au contact de l'assise du fauteuil	IWFC			
Perte d'équilibre*	IWFC			
2^{ème} groupe				
Absence d'une marque de contrôle sur le fauteuil ou le coussin*	t.45.3a).i - IWFC	Red	Red	Red
<p>* annulation de la touche portée par le tireur fautif</p> <p>Explications :</p> <p>CARTON JAUNE: Avertissement valable pour le match. Si un tireur commet une même faute du 1^{er} groupe après avoir reçu un CARTON ROUGE – à quelque titre que ce soit - il reçoit à nouveau un carton rouge.</p> <p>CARTON ROUGE: Touche de pénalisation</p>				

TYPES D'ÉPREUVES

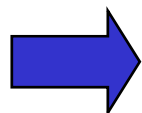


Il existe des épreuves individuelles et par équipe.

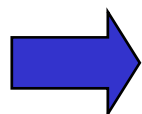


En fauteuil roulant les épreuves individuelles se déroulent :

- Par classe de handicap A B C
- Open sans catégorie de handicap
- Mixte quand des escrimeurs valides tirent en fauteuil.

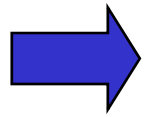


Une équipe se compose de 3 tireurs dont un catégorie B qui doit faire tous les matchs et ne peut être remplacé que par un tireur de la même catégorie.



Les épreuves officielles en fauteuil roulant :
Le championnat de France, critérium fédéral sont des épreuves open. Les tournois nationaux sont open ou mixtes. Les Jeux Paralympiques, les Championnats du Monde les championnats d'Europe, sont des épreuves par classe de handicap

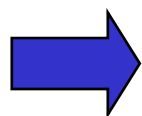
TYPES D'ÉPREUVES



Aux Jeux Paralympiques, il n'y a pas d'épreuve pour les tireurs de classe C



L'ESCRIME HANDISPORT EN FRANCE



Depuis la création des Jeux Paralympiques à Rome en 1960 la France totalise 135 médailles dont 67 d'Or.

PROCHAINES GRANDES ECHEANCES

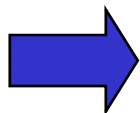
La Coupe du Monde de Paris du 15 au 18 novembre 2007



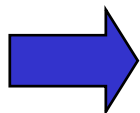
Les Jeux Paralympiques de Pékin 2008
Du 6 au 17 septembre 2008

Les championnats du Monde sont prévus en 2010 à Paris au Grand Palais. 2ème fois de l'histoire de notre mouvement que ceux - ci se dérouleront simultanément avec ceux de la F.I.E

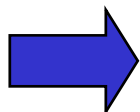
ADRESSES UTILES



Fédération Française Handisport
42 rue Louis Lumière
75020 Paris
Tél : 01.40.31.45.00 Fax : 01.40.31.45.42



Monsieur André Hennaert
Président de la Commission Fédérale d'escrime Handisport
Tél : 01.40.31.45.00 Fax : 01.40.31.45.42
E.mail : escrime@handisport.org



Maître Pascal Godet
Directeur Technique Fédéral
Tél : 01.45.55.14.84 Portable : 06.73.15.79.38
E.mail : escrime@handisport.org



Règlement pour les épreuves

Epreuves pour les tireurs en fauteuil roulant

Règlements de référence :

- Fédération Internationale d'Escrime (FIE)
- Comité International de l'Escrime en Fauteuil Roulant / International Wheelchair Fencing Committee (IWFC).

A / Le fauteuil roulant et ses accessoires

1. Généralités : le fauteuil roulant et ses accessoires font partie de l'équipement des tireurs et doivent être réglementaires. Ils font l'objet d'un contrôle au même titre que les armes, l'habillement et les autres équipements. Ils reçoivent une marque de contrôle vérifiée par le président de jury lors de la présentation sur la piste. Même en l'absence de contrôle préalable, le tireur est dans l'obligation de se présenter sur la piste en conformité avec ce règlement. Dans le cas contraire, le tireur est sanctionné par un carton jaune et doit faire le nécessaire pour avoir son matériel conforme pour la suite de la compétition.

2. Coussin : il n'est pas obligatoire. S'il est présent, il doit avoir les mêmes dimensions que le siège du fauteuil. Il doit avoir une hauteur identique sur son pourtour de 10 cm maximum. Sa structure doit permettre le pliage de manière à ce que deux de ses angles opposés puissent se rejoindre.

3. Dossier : le fauteuil doit avoir un dossier vertical d'une hauteur de 15 cm minimum. Cette mesure est prise du siège - ou du coussin si le tireur en utilise un - en position assise. Le dossier doit former un angle de 90° avec le siège (ou le coussin). La toile doit être suffisamment tendue, afin que le tireur ne puisse effectuer un retrait du buste en utilisant la souplesse de la toile.

4. Assise : sa largeur doit correspondre à la morphologie du tireur : elle ne doit pas comprendre une largeur supérieure à 3 cm de chaque côté des hanches du tireur. La toile du siège - horizontale par rapport au sol - ne doit pas se trouver à une hauteur supérieure à 53 cm du sol. Aucun élément rigide ne doit être glissé entre l'assise et le coussin ou sous l'assise. Le repose-pied du fauteuil doit être réglé de manière à ce que les genoux soient au-dessous du niveau des hanches pour éviter de cacher une surface valable. Les pieds ne doivent pas toucher le sol.

5. Roues : l'inclinaison des roues ne doit pas gêner la très bonne tenue du fauteuil dans l'appareil de fixation.

6. Accoudoir - ou protège vêtement - du côté de la « main armée » : il n'est pas obligatoire. S'il est présent il ne doit pas couvrir une surface valable.

7. Accoudoir - ou protège vêtement - du côté de la « main non armée » : il est obligatoire. Il doit avoir une hauteur minimum de 10 cm au-dessus du siège (ou du coussin) lorsque le tireur est en position assise. L'accoudoir doit être vertical, rigide et fermement fixé au châssis du fauteuil pendant toute la durée des assauts. Il ne doit pas se déformer pendant le combat. Quelque que soit les circonstances, il est interdit d'utiliser une matière adhésive ou tout autre maintien provisoire pour le fixer.

8. Poignée du côté de la « main non armée » : une poignée – ou tout autre dispositif de maintien – doit être horizontal. Une poignée à plus de 3 cm de la hanche du tireur ne peut être considérée comme un accoudoir. L'accoudoir est toujours obligatoire.

9. Isolation : au fleuret et au sabre, toute partie métallique du fauteuil qui risque d'être en contact avec la cuirasse métallique doit être isolée par une housse permanente ou amovible, en tissu suffisamment épais, résistant au frottement. Toute matière adhésive est exclue. Cette housse doit être solide et correctement fixée pendant toute la durée des assauts. En cas de problème avec l'élément isolant pendant un assaut, le président de jury doit accorder le temps nécessaire pour y remédier.

10. Maintiens : en l'absence d'un certificat médical indiquant que le tireur ne peut maintenir son arme fermement, seul le tireur de catégorie C (tétraplégique) peut utiliser un bandage de maintien de l'arme. Dans ce cas, l'utilisation d'un gant n'est pas obligatoire, mais le bandage doit offrir les mêmes garanties de sécurité qu'un gant au niveau de la main et du poignet.

- Catégorie C (tétraplégique) : un maintien au fauteuil de la main non armée ou du poignet est autorisé.
- Le maintien par une sangle, des pieds et des jambes (ou des cuisses) est autorisé, à condition que celle-ci ne vienne pas se substituer à une surface valable au fleuret et au sabre)
- Si la main d'un tireur est spastique, celle-ci doit être maintenue de façon à ne pas couvrir une surface valable et être protégée pour éviter toute blessure.
- Le tireur appareillé de prothèse(s) doit sans séparer avant de se présenter sur la piste.

B/ Habillement et Equipement

11. Normes internationales

- coupe du Monde, championnat d'Europe, championnat du Monde et Jeux paralympiques
- ainsi que toute compétition internationale :

- Veste et pantalon 800 Newton (estampille du fabricant obligatoire)
- Masque 1600 Newton (estampille du fabricant obligatoire)
- Marquage au nom du tireur obligatoire sur la veste et/ou sur la cuirasse électrique.
- Les lames en acier « Maraging » ne sont pas obligatoires.
- L'état des appareils de fixation des fauteuils roulants fournis par le comité d'organisation est examiné pour éviter les risques de chutes et de blessures.
- Les sélectionnés en équipe nationale belge doivent porter le logo officiel escrime handisport sur la tenue ainsi que sur le survêtement ou training de la Ligue Handisport Francophone, tout particulièrement lors des cérémonies protocolaires de remise des médailles.

C/ Règles de combat

12. Assaut : il est interdit de bloquer l'arme de l'adversaire au cours du combat. A la première infraction, le tireur fautif reçoit un carton jaune pour la durée du match. En cas de récidive, le tireur est sanctionné d'un carton rouge, d'une touche de pénalité et de l'annulation de la touche portée.

13. Perte d'équilibre :

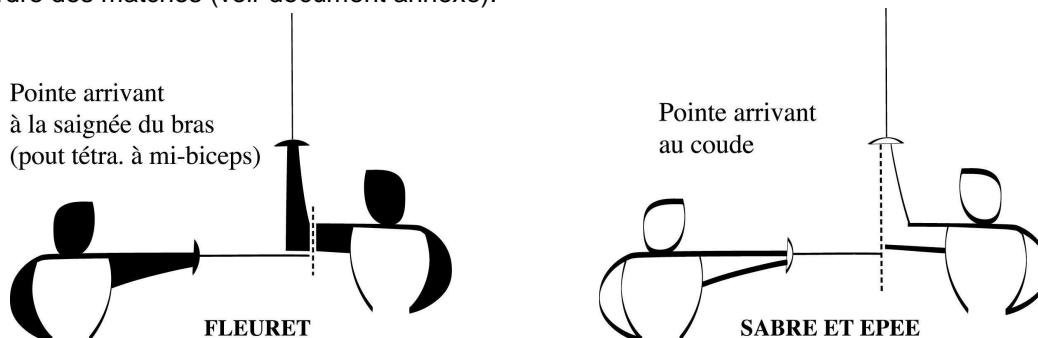
- Une perte d'équilibre vers l'avant, de sorte que le buste du tireur touche ses genoux, n'est pas considérée comme involontaire. A la première infraction, le tireur est sanctionné d'un carton jaune. En cas de récidive, le tireur fautif est sanctionné d'un carton rouge, d'une touche de pénalité et de l'annulation de la touche portée.
- Si le tireur, par déséquilibre ou chute, quitte son fauteuil ou se lève involontairement, le président de jury arrête immédiatement le combat. Toute touche portée par le tireur fautif est annulée.
- Une touche portée en équilibre - avant la chute - est valable.
- Le tireur doit toujours avoir une fesse en contact avec l'assise du fauteuil, aussi bien en fente qu'en retraite. A la 1^{ère} infraction, le tireur fautif reçoit un carton jaune pour la durée du match. En cas de récidive, il est sanctionné d'un carton rouge, d'une touche de pénalité et de l'annulation de la touche portée.

D/ Règles spécifiques : distances – surfaces valables – mise en garde

14. Prise des distances (voir figures ci-après) :

une fois les tireurs installés dans l'appareil de fixation des fauteuils, la mesure de la distance est prise, avant chaque assaut, en fonction de l'arme et de la taille des tireurs en présence.

- Le tireur doit être assis au milieu du siège du fauteuil, le corps droit.
- Dans le cas d'une différence de longueur de bras, c'est la prise de la distance du tireur au bras le plus court qui fait référence.
- En cas de contestation, le président de jury intervient. Sa décision est sans appel.
- Sauf situation particulière liée au dysfonctionnement de l'appareil, le tireur ne peut modifier la distance après le début du combat.
- A l'épée, la prise de distance se fait avant la mise en place des tabliers.
- Ordre des matches (voir document annexe).

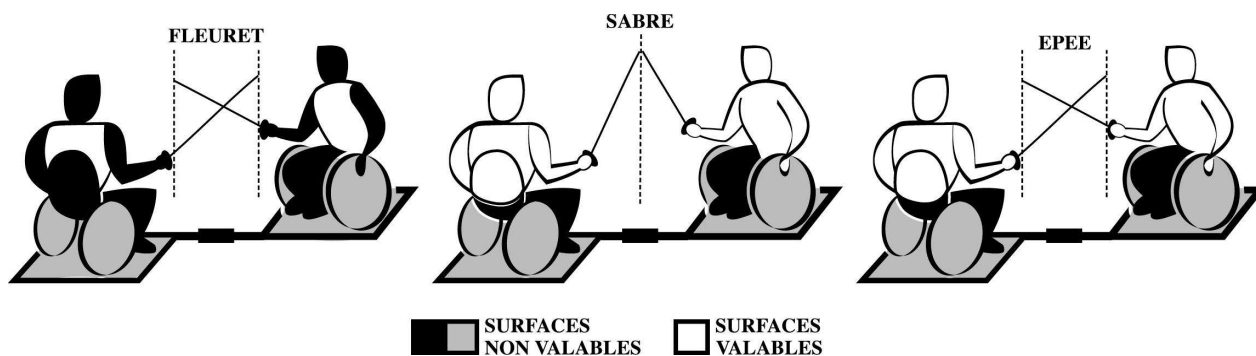


15. Surfaces non valables :

- A l'épée, les jambes – cibles trop faciles – ne sont pas considérées comme une surface valable. Elles doivent être recouvertes d'un tissu du type « cuirasse électrique » raccordé à la piste d'escrime. Ce matériel est fourni par l'organisateur.

16. Positions de mise en garde (voir figures ci-après) :

- Généralités : pour chaque arme, la mise en garde s'effectue sans contact des fers. Les armes doivent être strictement immobiles à partir du commandement « prêt », jusqu'au commandement « allez ». Le commandement « allez » ne peut être donné que si les armes des tireurs sont immobiles. Dans le cas d'un départ ou d'un mouvement avant le commandement « allez » de l'un ou des deux tireurs, chaque tireur fautif est sanctionné d'un carton jaune valable pour le match. En cas de récurrence, il est sanctionné d'un carton rouge, d'une touche de pénalité et de l'annulation de la touche portée.
- Au fleuret et à l'épée, les pointes ne doivent pas dépasser la coquille de l'arme de l'adversaire.
- Au sabre, les lames ne doivent pas se croiser.
- Placement des lames au moment de la mise en garde : dans le cas où les tireurs voudraient placer leur lame dans la même ligne, il est du ressort du président de jury de veiller, au moment de chaque remise en garde, au placement des lames de manière alternée.



17. Règles de combat (interdictions) :

- **Important** : voir le tableau des « Fautes et Sanctions » en annexe du règlement.

18. Règles de combat (Indications) :

- Le président de jury peut demander l'assistance de deux assesseurs – de nationalité neutre – désignés par le directoire technique, afin de contrôler l'assise des tireurs durant l'assaut (une fesse doit toujours rester en contact avec l'assise du fauteuil).
- Si le tireur, par déséquilibre ou chute, quitte son fauteuil ou se lève involontairement, le président de jury arrête immédiatement le combat : toute touche portée par le tireur fautif est annulée - toute touche portée avant une chute est valable.

19. Compétitions officielles du Comité Technique International :

- Les championnats d'Europe et du Monde et les Jeux Paralympiques sont ouverts à tous les pays membres de la Fédération Internationale des Handicapés en Fauteuil Roulant et Amputés : International Wheelchair Amputee Sports (IWAS).
Un championnat de Zone est ouvert aux seuls pays de chaque zone concernée : Amériques, Asie, Europe, Moyen- Orient, Pacifique sud.
- Les coupes du Monde sont ouvertes aux tireurs des fédérations nationales.
Les engagements des tireurs des clubs sont adressés aux pays organisateurs via la LHF.
Le Directeur Technique Escrime Handi établit la liste des tireurs des clubs autorisés à participer.

E/ Règles Belges des tireurs en fauteuil roulant

20. Habillement et Equipement :

- Veste et pantalon 350 Newton minimum (estampille du fabricant obligatoire)
- Masque 800 Newton minimum (estampille du fabricant obligatoire)
- Sous cuirasse de protection 800 Newton obligatoire (estampille du fabricant obligatoire)
- Gant de sabre nouvelle norme (le dessus de la main n'est plus une surface valable).

21. Catégories d'âges :

Catégories	Âges	Longueurs des lames	Nombre de touches en poule	Nombre de touches en tableau
petite catégorie	11 ans et moins	2	4 touches en 3'	08 touches en 2 X 3'
Minime - senior	19 ans et plus	5	5 touches en 4'	15 touches en 3 X 3'

- Pour les tireurs de « petite catégorie » l'utilisation de la poignée française (poignée droite) est fortement conseillée.

22. Catégories en fauteuil roulant :

- Les épreuves nationales et certaines épreuves internationales organisées en Belgique se déroulent par regroupement des catégories A et B.
Les tireurs de catégorie C (tétraplégique) participent dans leur catégorie dès l'instant où ils sont en nombre suffisant.
- Des épreuves mixtes FFCEB/LHF sont organisées dans le cadre de rencontres nationales et internationales amicales.
- Les épreuves par équipe se déroulent en 45 touches, par équipe de 3 + 1 remplaçant.
!!!1 tireur de classe B est obligatoirement titulaire dans l'équipe et il doit effectuer ses 3 matches.

23. Classement national :

- Un classement national est pris en compte lors de toutes épreuves, nationale ou internationale, suivant le niveau de la compétition et suivant le résultat obtenu. Ceci servira de référence pour l'établissement des poules
- Le nombre de points attribués par épreuve est variable, il tient compte du nombre et de la force des tireurs présents.

Epreuves pour les tireurs handicapés visuels

1. Catégorie :

- Les épreuves se déroulent dans une seule catégorie « handicapés visuels ».
Dans un souci d'équité, tous les tireurs doivent porter un système masquant totalement la vue.

2. Matériel et tenue :

- Tenue réglementaire aux normes FIE (un rembourrage sous la veste est conseillé).
- Les tireurs sont branchés par le président de jury ou par un aide sous le contrôle du président de jury.

3. Terrain :

- Dimensions habituelles.
- Le tireur est accompagné jusqu'à sa ligne de mise en garde, mais il repère seul les limites latérales au moyen de son pied ou de son arme.
- Perte d'un mètre pour la sortie latérale.
- Avertissement à deux mètres de la limite arrière avec touche de pénalité si le terrain n'est pas reconquis.
- Si le match se déroule sur un podium, une personne assure la sécurité afin d'éviter une chute en cas de sortie latérale.

4. Règles de combat :

- Le président de jury doit particulièrement veiller à la sécurité des tireurs et des spectateurs
- Le combat débute aux lignes de mises en garde.
- Le président de jury vérifie à chaque remise en garde que les tireurs sont bien orientés sur la piste.
- Le contact du fer n'est pas autorisé avant le commandement « allez ». Pour qu'une touche soit comptée valable, le tireur doit rechercher le fer de l'adversaire (contact) après le commandement « allez ».
- Chaque touche peut être validée qu'après « reprise effective du combat » Ex. : engagement suivi d'une attaque « battez – tirez » ; un contact de fer fortuit n'est pas considéré comme une reprise effective du combat.
- Si une touche n'est pas portée dans les conditions ci-dessus, les deux tireurs sont remis en garde au centre de la piste à l'endroit où l'action a été déclenchée.

5. Durée des matches :

- Match en poule : 5 touches de 3 minutes.
- Match en tableau d'élimination directe : 3 reprises, les pauses – d'une minute - intervenant lorsque le tireur qui mène atteint 5 puis 10 touches.
- Une pause est accordée toutes les 3 minutes si les 5 et 10 touches ne sont pas atteintes.
NB : En dehors de ces règles particulières, le règlement de la FIE qui est appliqué.

GRILLE DES FAUTES et SANCTIONS

FAUTES et SANCTIONS SPECIFIQUES A LA PRATIQUE HANDISPORT EN FAUTEUIL ROULANT				
Fautes	Article	Cartons		
		1 ^{ère} Faute	2 ^{ème} Faute	3 ^{ème} Faute et suivante
1^{er} Groupe				
Bloquer l'arme de son adversaire*	IWFC	Yellow	Red	Red
Départ avant le commandement de « Allez » ou provoquer un départ avant le « Allez » *	IWFC			
Ne plus avoir les deux fesses au contact de l'assise du fauteuil*	IWFC			
Perte d'équilibre*	IWFC			
2^{ème} groupe				
Absence d'une marque de contrôle sur le fauteuil ou le coussin*	t.45.3a).i - IWFC	Red	Red	Red
<p>* annulation de la touche portée par le tireur fautif</p> <p>Explications :</p> <p>CARTON JAUNE: Avertissement valable pour le match. Si un tireur commet une même faute du 1^{er} groupe après avoir reçu un</p> <p>CARTON ROUGE – à quelque titre que ce soit - il reçoit à nouveau un carton rouge.</p> <p>CARTON ROUGE : Touche de pénalisation</p>				