



**COMMISSION ESCRIME ARTISTIQUE, DE SPECTACLE
ET DE COMBAT HISTORIQUE**

**LEXIQUE
DE LA TERMINOLOGIE
DE L'ESCRIME ARTISTIQUE
ET
DE SPECTACLE
ÉPOQUE GRAND SIÈCLE
SIÈCLE DES LUMIÈRES**

Rédigé par la Commission mars 2017

INTRODUCTION

Le lexique est un outil de facilitation pour la compréhension et l'enseignement de l'escrime artistique et de spectacle.

Il définit la terminologie utilisée en escrime artistique et de spectacle et contribue à l'unité de langage dans son enseignement et sa pratique.

La verbalisation joue un rôle important dans l'apprentissage. Elle sollicite les capacités d'abstraction et développe l'usage de la fonction symbolique des mots.

Elle permet de mettre en pratique l'aphorisme de BOILEAU : « ce qui se conçoit bien s'énonce clairement et les mots pour le dire arrivent aisément ».

SOMMAIRE

	Page
L'ESCRIME ARTISTIQUE ET DE SPECTACLE	3
LES RÈGLES DU DUEL CHORÉGRAPHIÉ	3
LES DÉPLACEMENTS	4
LES ACTIONS OFFENSIVES	6
LES ACTIONS DÉFENSIVES	8
LES ACTIONS CONTRE-OFFENSIVES	9
LES PRÉPARATIONS	9
LES HABILITÉS TECHNIQUES	10
LES CIBLES, LIGNES, POSITIONS	11
L'ESCRIME A DEUX MAINS	11
LE MATÉRIEL	12
ANNEXE : TABLEAU DES RÈGLES DE SÉCURITÉ	13

L'ESCRIME ARTISTIQUE ET DE SPECTACLE

DÉFINITION

Associée à une dimension de spectacle, l'escrime artistique et de spectacle fait revivre la pratique de l'escrime à travers toutes les époques.

C'est une discipline sportive de coopération à la dépense physique prononcée, côtoyant le côté comédien dans un contexte historique.

Elle se pratique à une arme et à deux armes, sans les protections de l'escrime sportive, sauf cas spécifiques (voir annexe: tableau des règles de sécurité), avec un partenaire et non un adversaire.

LES RÈGLES DU DUEL CHORÉGRAPHIÉ

LES PROTAGONISTES

PARTENAIRE

Escrimeur ou bretteur avec lequel on crée un enchaînement dont les actions sont connues des deux protagonistes.

LE DUEL

PHRASE D'ARMES

Succession d'actions offensives, défensives et contre-offensives chorégraphiées au cours d'un enchaînement.

ENCHAÎNEMENT

Échange en coopération de phrases d'armes entre deux partenaires sans notion de touche.

DUEL

Mise en scène d'enchaînements dans un cadre de spectacle.

DISTANCE

La distance est l'intervalle qui sépare les deux partenaires.

DISTANCE DE SECURITE

La distance de sécurité est l'intervalle qui sépare les deux partenaires leur permettant de ne pas se toucher lors d'une action offensive ou défensive.

MESURE

La mesure est la distance la plus grande à laquelle un bretteur peut atteindre son partenaire en effectuant une fente.

SALUT

Geste de civilité que l'on fait au début et à la fin d'une leçon et éventuellement d'un duel.

Il existe différents saluts :

- Les saluts d'escrime des XVII^{ème} et XVIII^{ème} siècles composés de deux saluts militaires et de sept saluts de cour réalisés lors des fêtes royales, et non lors d'un duel,
- Les saluts de salle d'armes.

TOUCHE

La touche n'existe pas en escrime artistique et de spectacle, elle n'est que suggérée.

Toutefois, les actions sont réalisées :

- D'estoc : coup porté par la pointe de l'arme,
- De taille et contre taille : coup porté par le tranchant ou le faux tranchant de l'arme.

BRAS ARMÉ

Bras porteur d'une arme. En escrime artistique, chaque bras peut être porteur d'une arme.

LES DÉPLACEMENTS

LA POSITION DE GARDE

C'est la position d'équilibre permettant d'être prêt à la fois à l'offensive et à la défensive. La tenue de l'arme s'effectuera pointe haute en position de tierce.

RETOUR EN GARDE

Action de revenir en garde après une fente. Il peut se réaliser vers l'avant ou vers l'arrière.

APPEL

Faire un appel, c'est frapper le sol avec le pied.

SAUT

Mouvement d'extension exécuté par une poussée verticale simultanée des deux jambes.

LES DÉPLACEMENTS AVANT

MARCHE

Pose alternative des appuis vers l'avant sans que les pieds ne se croisent.

PASSE AVANT

Déplacement vers l'avant en passant le pied arrière devant le pied avant pour replacer ensuite ce dernier dans la position de garde. Ce déplacement correspond à deux marches.

CHANGEMENT DE GARDE AVANT

Mouvement en un seul temps vers l'avant permettant de se retrouver dans une position de garde différente de celle d'origine, en restant face au partenaire.

BOND AVANT

Saut en avant avec poussée et réception simultanée des deux pieds.

BALESTRA

Saut par poussée du pied arrière précédé d'un appel du pied avant et réception simultanée des deux pieds.

VOLTE AVANT

Mouvement tournant vers l'avant en tournant le dos au partenaire et en se retrouvant en finale dans la même garde qu'au départ de l'action.

CONTRE VOLTE AVANT

Mouvement tournant vers l'avant en tournant le dos au partenaire et en se retrouvant en finale dans la garde opposée de celle du départ de l'action.

LES DÉPLACEMENTS ARRIÈRE

RETRAITE

Pose alternative des appuis vers l'arrière sans que les pieds ne se croisent. En escrime artistique on emploie le terme rompre pour effectuer une retraite.

PASSE ARRIÈRE

Déplacement vers l'arrière en passant le pied avant derrière le pied arrière pour replacer ensuite ce dernier dans la position de garde. Ce déplacement correspond à deux retraites.

CHANGEMENT DE GARDE ARRIÈRE

Mouvement en un seul temps vers l'arrière permettant de se retrouver dans une position de garde différente de celle d'origine, en restant face au partenaire.

BOND ARRIÈRE

Saut en arrière avec poussée et réception simultanée des deux pieds.

VOLTE ARRIÈRE

Mouvement tournant vers l'arrière en tournant le dos au partenaire et en se retrouvant en finale dans la même garde qu'au départ de l'action.

CONTRE VOLTE ARRIÈRE

Mouvement tournant vers l'arrière en tournant le dos au partenaire et en se retrouvant, en finale, dans la garde opposée de celle du départ de l'action.

AUTRES DÉPLACEMENTS

FENTE AVANT

Mouvement vers l'avant consistant en une détente de la jambe arrière combinée avec une projection de la jambe avant.

Il existe des fentes diagonales et latérales gauche et droite.

FENTE ARRIÈRE

Mouvement vers l'arrière consistant en une poussée de la jambe avant combinée avec une projection de la jambe arrière, en restant face au partenaire.

FENTE INVERSÉE

Dans la position de fente avant, retrait du corps vers l'arrière combiné avec une détente de la jambe avant et une flexion de la jambe arrière.

REDOUBLEMENT

À la suite d'une attaque en fente, le bretteur effectue un retour en garde en avant pour lancer une nouvelle action offensive en fente.

FLÈCHE

Extension du bras armé coordonnée avec une poussée de la jambe avant entraînant le croisement de la jambe arrière sur la jambe avant.

DÉPLACEMENT LATÉRAL SANS CROISER

Pose alternative des appuis sur le côté droit ou gauche sans que les pieds ne se croisent.

DÉPLACEMENT LATÉRAL EN CROISANT

Pose alternative des appuis sur le côté droit ou gauche en croisant les pieds.

QUART DE VOLTE

Déplacement du corps par un pivot sur le côté droit ou gauche dans le cadre d'une parade ou d'une esquive.

ESQUIVES

Déplacement du corps permettant d'éviter une action offensive. Il existe notamment des esquives en se baissant, en sautant, en bond arrière, en quart de volte, en volte latérale gauche ou droite.

ROMPRE

Raccourci de l'ancienne expression « rompre la mesure », c'est-à-dire se mettre hors de portée de l'offensive du partenaire au moyen d'un déplacement arrière.

LES ACTIONS OFFENSIVES

OFFENSIVE

Action du bretteur qui prend ou reprend l'initiative d'une action offensive.

ATTAQUE

Action offensive initiale portée avec un mouvement progressif des jambes vers l'avant. Toutes les attaques doivent être exécutées avec de larges mouvements préalables du bras pour des questions de sécurité et de visibilité de l'action.

ATTAQUE SIMPLE

L'attaque est simple lorsqu'elle est exécutée en un seul temps.

ATTAQUE COMPOSÉE

L'attaque est composée lorsqu'elle comprend une ou plusieurs feintes d'attaque. Les feintes d'attaque sont des simulacres d'attaque simple destinés à provoquer une parade du partenaire pour en tirer parti.

Les plus utilisées sont :

- ⇒ Le une-deux
Feinte de dégagement dégager.
- ⇒ Le doublement
Feinte de dégagement, tromper la parade circulaire.

Les autres attaques composées sont déconseillées en escrime artistique pour des raisons de sécurité et de fluidité dans la gestuelle de l'enchaînement.

LES DIFFÉRENTES ATTAQUES

COUP A LA TÊTE

Action offensive exécutée en armant le bras au-dessus de l'épaule du bras armé et qui a pour cible le haut de la tête du partenaire. Le coup porté se réalise avec le tranchant de la lame, la main en semi supination.

COURONNÉ

Action offensive exécutée en armant le bras par un mouvement circulaire au-dessus de la tête, qui :

- Pour un droitier, a pour cible le visage à gauche du partenaire,
- Pour un gaucher, a pour cible le visage à droite du partenaire.

Les cibles peuvent également être le ventre, les jambes, ou les pieds.

Le coup porté se réalise avec le tranchant de la lame, la main en supination.

COURONNÉ REVERS

Action offensive consistant en un mouvement circulaire au-dessus de la tête, qui :

- Pour un droitier, a pour cible le visage à droite du partenaire,
- Pour un gaucher, a pour cible le visage à gauche du partenaire.

Les cibles peuvent également être le ventre, les jambes, ou les pieds.

Le coup porté se réalise avec le tranchant de la lame, la main en pronation.

MOULINET INTÉRIEUR

Action offensive consistant en un mouvement semi-circulaire de bas en haut à l'intérieur du corps, qui a pour cible le haut de la tête du partenaire.

Le coup porté se réalise avec le tranchant de la lame, la main en semi supination.

MOULINET INTÉRIEUR INVERSÉ

Action offensive consistant en un mouvement semi-circulaire de haut en bas à l'intérieur du corps qui a pour cible la jambe du partenaire.

Le coup porté se réalise avec le tranchant de la lame, la main en pronation.

MOULINET EXTÉRIEUR

Action offensive consistant en un mouvement semi-circulaire de bas en haut à l'extérieur du corps qui a pour cible le haut de la tête du partenaire.

Le coup porté se réalise avec le tranchant de la lame, la main en semi supination.

MOULINET EXTÉRIEUR INVERSÉ

Action offensive consistant en un mouvement semi-circulaire de haut en bas à l'extérieur du corps qui a pour cible l'entre-jambe du partenaire.

Le coup porté a pour but de toucher avec le tranchant de la lame, la main en supination.

COUP DE POINTE

Attaque simple portée par un mouvement rectiligne de la pointe, en armant le bras armé (action "de pomper"). D'une façon générale, le coup de pointe s'effectue la main en supination au terme de l'action.

DÉGAGEMENT

Attaque simple indirecte portée avec un mouvement de la pointe qui contourne la lame du partenaire sans passer devant la pointe.

COUPÉ

Attaque simple indirecte portée avec un mouvement de la pointe qui contourne la lame du partenaire en passant devant la pointe.

BRISÉ

Action offensive consistant en un large mouvement de haut en bas, en diagonale.

Ce brisé peut se réaliser à gauche comme à droite.

Pour un brisé partant de l'intérieur du corps, la main sera en pronation.

Pour un brisé partant de l'extérieur du corps, la main sera en semi supination.

ENLEVÉ

Action offensive consistant en un large mouvement de bas en haut, en diagonale.

Cet enlevé peut se réaliser à gauche comme à droite.

Pour un enlevé partant de l'intérieur du corps, la main sera en pronation.

Pour un enlevé partant de l'extérieur du corps, la main sera en supination.

TRANCHÉ

Action offensive exécutée par un armé du bras à hauteur de l'épaule qui a pour cible une partie du corps déterminée avec le partenaire (tête, ventre, pieds...).

Le coup porté se réalise avec le tranchant de la lame.

RIPOSTE

Action offensive portée après la parade. Elle peut être directe, simple, composée ou précédée d'une prise de fer.

CONTRE-RIPOSTE

Action offensive exécutée après avoir paré la riposte ou la contre riposte. Elle peut être directe ou précédée d'une prise de fer.

LES ACTIONS DÉFENSIVES

DÉFENSIVE

Ensemble des actions destinées à mettre en échec toute action offensive du partenaire. Elles comprennent les parades, les esquives et les déplacements.

PARADE

La parade est l'action de détourner avec son arme un coup de pointe ou de bloquer un coup de tranchant du partenaire.

La parade s'effectue sans-chasser la lame du partenaire.

Les parades se prennent également en ligne haute et en ligne basse.

Il est aussi possible de détourner ou de bloquer une action offensive du partenaire avec le bras non armé.

LES DIFFÉRENTES PARADES

PARADE LATÉRALE

Parade exécutée directement d'une ligne haute vers l'autre ligne haute ou d'une ligne basse vers l'autre ligne basse.

PARADE CIRCULAIRE

Parade exécutée en réalisant un mouvement circulaire avec son arme afin de rejeter la pointe adverse d'une ligne vers une autre. On les appelle des contres.

PARADE SEMI CIRCULAIRE

Parade exécutée en réalisant un demi-cercle de la ligne haute vers la ligne basse correspondante ou inversement.

PARADE DIAGONALE

Parade exécutée en suivant une trajectoire d'une ligne haute vers une ligne basse opposée et inversement.

PARADE EN CÉDANT

Parer en cédant consiste à détourner la lame adverse en l'entraînant, sans la quitter, dans une ligne autre que celle où devait se terminer l'action l'offensive.

LES ACTIONS CONTRE-OFFENSIVES

CONTRE-OFFENSIVE

Ensemble des actions portées sur l'offensive du partenaire. Ce sont des actions dangereuses du fait qu'elles risquent de toucher le partenaire et qui ne doivent être exécutées que par des pratiquants experts.

INQUARTATA

Contre-offensive simple sans le fer qui s'exécute en quart de volte ou en demi-fente sur le côté. La première moitié de la lame se place sous l'aisselle du partenaire.

PASSATA DI SOTTO

Contre-offensive simple sans le fer qui s'exécute en fente sur le côté en posant une main au sol. La première moitié de la lame se place sous l'aisselle du partenaire.

LES PRÉPARATIONS

PRÉPARATIONS

Mouvements de la main, du corps et des jambes qui précèdent l'offensive ou la défensive.

DÉPLACEMENTS

Voir le chapitre.

FAUSSE ATTAQUE

Simulacre d'attaque.

PRÉPARATIONS SANS FER

INVITE

Geste qui consiste à se découvrir volontairement afin d'attirer le partenaire et/ou le faire réagir.

ABSENCE DE FER

Action qui consiste à quitter la lame adverse avec laquelle on était en contact.

PRÉPARATIONS AVEC FER

ATTAQUES AU FER

Actions destinées à ébranler la lame du partenaire.

- ⇒ Battement
Action de frapper la lame du partenaire.
- ⇒ Pression
Poussée latérale exécutée sur la lame du partenaire après avoir pris contact avec celle-ci.
- ⇒ Froissement
Pression prolongée brusque et puissante, exécutée en glissant vers la partie forte de la lame du partenaire.

PRISES DE FER

Actions où l'on s'empare de la lame du partenaire en la maîtrisant.

- ⇒ Opposition
Prise de fer où l'on s'empare de la lame du partenaire dans une ligne en la maîtrisant progressivement sans changer de ligne.
- ⇒ Liement
Prise de fer où l'on s'empare de la lame du partenaire en la maîtrisant progressivement d'une ligne haute à une ligne basse opposée ou inversement.
- ⇒ Croisé
Prise de fer où l'on s'empare de la lame du partenaire en la maîtrisant progressivement d'une ligne haute à une ligne basse du même côté ou inversement.
- ⇒ Enveloppement
Prise de fer où l'on s'empare de la lame du partenaire dans une ligne en la maîtrisant progressivement pour la ramener dans la même ligne par un mouvement circulaire de la pointe.

ENGAGEMENT

Situation de deux lames en contact. Prendre l'engagement c'est l'action de joindre le fer du partenaire.

CHANGEMENT D'ENGAGEMENT

Changer d'engagement consiste à prendre l'engagement dans la ligne opposée à celle dans laquelle on se trouvait déjà.

HABILETÉS TECHNIQUES

DE LA MAIN

PRONATION

Position de la main lorsque la paume est vers le sol.

SUPINATION

Position de la main lorsque la paume est vers le ciel.

SEMI SUPINATION

Position de la main lorsque les ongles sont vers soi.

SEMI PRONATION

Position de la main lorsque les ongles sont vers le partenaire.

AVEC SON ARME

DÉROBER

C'est soustraire la lame à la préparation du partenaire.

TROMPER

C'est soustraire la lame à la parade du partenaire.

MENACE

La menace est une position particulière dans laquelle le bretteur va menacer son partenaire dans une ligne où ce dernier se trouve découvert. Elle s'exécute le bras allongé ou semi allongé en fonction de la distance de sécurité.

Aucune menace au visage pour des raisons de sécurité.

DÉSARMEMENT

Action qui consiste, après une parade, à effectuer un bras de levier avec son arme et le bras non armé dans le but de s'emparer de l'arme du partenaire. Il existe plusieurs désarmements dans différentes lignes.

CIBLES, LIGNES ET POSITIONS

POSITIONS DE LA MAIN

Place que peut prendre la main du bretteur dans les différentes lignes. Ces positions sont au nombre de neuf.

- ⇒ Trois sont en supination : sixte, septime, octave,
- ⇒ Une est en pronation : seconde,
- ⇒ Trois sont en semi pronation : prime, tierce, quinte,
- ⇒ Deux sont en semi supination : quarte, quinte inversée.

Elles ont donné leurs noms aux parades et aux engagements.

LES LIGNES

Par rapport à la main armée, on distingue les lignes :

- Du dessus et du dessous,
- De l'intérieur et de l'extérieur.

L'ESCRIME À DEUX MAINS

LE PRINCIPE

Pratique de la technique de l'escrime artistique et de spectacle avec une arme dans chaque main, en général une épée et une dague.

PARTICULARITÉS DE L'ESCRIME À DEUX MAINS

POSITION DE GARDE – CHANGEMENT DE GARDE AVANT – CHANGEMENT DE GARDE ARRIÈRE

L'arme en avant est pointe haute, l'arme en arrière est pointe basse.

LA PARADE

Elle peut s'effectuer avec une seule arme, ou avec les deux armes, de façon simultanée en parallèle ou en croix, dans une même ligne ou une ligne différente.

LA RIPOSTE

Elle peut s'effectuer avec l'arme qui a détourné l'action offensive ou avec l'autre arme, voire les deux armes de façon simultanée.

Elle peut être simple ou composée.

LA DAGUE

Arme courte à double tranchant ou non et/ou d'estoc, n'excédant pas la taille d'un avant-bras. Elle peut être utilisée en offensive, portées essentiellement par un "coup de patte de chat", ou en défensive et contre-offensive.

LE MATÉRIEL

LES ARMES

Il existe de nombreux modèles d'armes en fonction des époques et des fabricants, appelés anciennement « des fourbisseurs ». Toutefois, l'arme est constituée des éléments suivants.

LAME

Partie essentielle de l'arme, elle est en acier.

Elle est composée :

- ⇒ De la soie
Partie de la lame filetée qui permet l'assemblage de la coquille, de la poignée, des quillons et du pommeau,
- ⇒ Du Fort
Partie la plus épaisse de la lame, appelée aussi le talon, proche de la coquille,
- ⇒ Du Moyen
Partie du tiers de la lame en partant du milieu,
- ⇒ Du Faible
Partie du tiers de la lame en partant de la pointe.

FER

Désignation traditionnelle de la lame.

POMMEAU

Pièce métallique qui permet d'assembler et d'équilibrer l'arme.

POIGNÉE

Partie destinée à tenir l'arme.

COQUILLE

Partie métallique destinée à protéger la main. Les coquilles peuvent prendre plusieurs formes en fonction du modèle de l'arme et de l'époque considérée.

QUILLONS

Partie métallique située de chaque côté de la coquille pouvant servir à briser la lame du partenaire.

PAS-D'ÂNE (*pas d'âne*) :

Anneaux placés au niveau des quillons qui protègent l'index dans les prises avancées destinées aux coups d'estoc.

RICASSO

Partie qui se trouve juste après la garde. Le ricasso est non affûté, et sert soit à parer, soit à pouvoir tenir la lame à la main sans se couper.

LA GARDE

Elle est constituée essentiellement de la coquille, des quillons et du pas d'âne.

ANNEXE

TABLEAU DES RÈGLES DE SÉCURITÉ

ANIMATEUR – ÉDUCATEUR D'ESCRIME ARTISTIQUE

TABLEAU DES RÈGLES DE SÉCURITÉ – ANIMATEUR – ÉDUCATEUR D'ESCRIME ARTISTIQUE

PRATIQUE	NIVEAU	ARMES	PROTECTION TÊTE	PROTECTION CORPS	DISTANCE	COUP POINTE VISAGE	PRISE DE FER	CONTRES OFFENSIVES	COMBATS LIBRES	PHRASES D'ARMES	EFFECTIF
SCOLAIRE ÉCOLE PRIMAIRE	Débutant	KITS PREMIÈRES TOUCHES	MASQUE	VESTE KIT	DISTANCE SÉCURITÉ	INTERDITS	INTERDITS	INTERDITS	INTERDITS	COURTE <4actions	DUEL 1 contre 1
	Pratiquant										
SCOLAIRE COLLÈGE LYCÉE	Débutant	KITS PREMIÈRES TOUCHES	MASQUE	VESTE KIT	DISTANCE SÉCURITÉ	INTERDITS	INTERDITS	INTERDITS	INTERDITS	LONG <8 actions	DUEL 1 contre 2
		ARMES EN BOIS OU PLASTIQUE	SANS MASQUE	SANS PROTECTION	DISTANCE SÉCURITÉ	INTERDITS	INTERDITS	INTERDITS	INTERDITS	LONG <8 actions	DUEL 1 contre 2
CLUB ENFANT DE 6 À 8ANS	Débutant	KIT PREMIÈRES TOUCHES	MASQUE	VESTE KIT	DISTANCE SÉCURITÉ	INTERDITS	INTERDITS	INTERDITS	INTERDITS	COURTE <4actions	DUEL 1 contre 1
		ARMES EN BOIS OU PLASTIQUE	MASQUE	SANS PROTECTION	DISTANCE SÉCURITÉ	INTERDITS	INTERDITS	INTERDITS	INTERDITS	COURTE <4actions	DUEL 1 contre 2
CLUB JEUNE De 9 à 14ans	Débutant	KIT PREMIÈRES TOUCHES	MASQUE	MASQUE	DISTANCE SÉCURITÉ	INTERDITS	INTERDITS	INTERDITS	INTERDITS	LONG <8 actions	DUEL 1 contre 2
		ARMES EN BOIS OU PLASTIQUE	SANS MASQUE	SANS PROTECTION	DISTANCE SÉCURITÉ	INTERDITS	INTERDITS	INTERDITS	INTERDITS	LONG <8 actions	DUEL 1 contre 2
	Pratiquant confirmé Minimum 30 h de pratique	ARMES HOMOLOGUÉES FFE	SANS MASQUE	SANS PROTECTION	DISTANCE SÉCURITÉ	INTERDITS	INTERDITS	INTERDITS	INTERDITS	LONG <8 actions	DUEL 1 contre 2
CLUB ADO ADULTE 15 ans et plus	Débutant	ARMES EN BOIS OU PLASTIQUE	SANS MASQUE	SANS PROTECTION	DISTANCE SÉCURITÉ	INTERDITS	INTERDITS	INTERDITS	INTERDITS	LONG <8 actions	DUEL 1 contre 2
	Pratiquant confirmé Minimum 30 h de pratique	ARMES HOMOLOGUÉES FFE	SANS MASQUE	SANS PROTECTION	DISTANCE SÉCURITÉ COMBAT RAPPROCHÉ CORPS À CORPS	INTERDITS	AUTORISÉES	INTERDITS	INTERDITS	PAS DE LIMITES	DUEL 1 contre 3
EXPERT	Pratiquant régulier et expérimenté	ARMES HOMOLOGUÉES FFE	SANS MASQUE	SANS PROTECTION	DISTANCE SÉCURITÉ COMBAT RAPPROCHÉ CORPS À CORPS	INTERDITS	AUTORISÉES	AUTORISÉES	INTERDITS	PAS DE LIMITES	PAS DE LIMITES



Auteurs de la Rédaction :

Maître Michel OLIVIER,
Maître Virginie ROBERT,
Maître Jean-Noël HAUTEFAYE,
Maître Olivier PATROUX GRACIA