

FIORE par Corbin : les niveaux

Afin de permettre à la fois de se fixer une ligne de progression personnelle et de mesurer la capacité de chacun à appréhender le danger lié au maniement d'une arme, 5 niveaux de « maîtrise » ont été établis. Les trois premiers ne sont que peu influencés par le style du maître Fiore et visent plus à évaluer le contrôle de l'épée alors que les deux derniers sont beaucoup plus liés au perfectionnement technique.

0 : Néophyte.

Vous n'avez jamais manipulé une épée, ou du moins n'avez-vous pas appris à le faire dans les règles.

Vous n'êtes pas autorisé à manipuler sans le contrôle d'un niveau 3 et ne pouvez en aucun cas pratiquer le combat libre.



1 : Page.

Vous savez tenir votre épée, vous êtes en mesure d'adopter une garde stable et de lancer ou parer des attaques simples, hautes ou basses, de taille ou d'estoc, sans pour autant perdre en stabilité ou en précision.

Vous pouvez pratiquer sans surveillance des attaques de taille ou d'estoc en vous équipant de gants et d'un casque dans le cadre d'un entraînement. Vous pouvez pratiquer du combat libre avec arme nylon sous l'arbitrage d'un niveau 3.



2 : Ecuyer

Vous maîtrisez la distance lors d'un combat ou d'un enchaînement, votre jeu de jambe est fluide, vous savez porter vos coups rapidement tout en les retenant. Vous êtes capable d'utiliser au moins trois gardes en combat et de construire à partir de chacune d'elle.

Vous pouvez pratiquer sans surveillance des exercices de parades/riposte en vous équipant de gantelets et d'un casque. Vous pouvez pratiquer le combat libre avec arme métal sous la surveillance d'un niveau 3



3 : Chevalier

Vous êtes capable d'alterner 5 gardes dans un combat et de construire à partir de chaque. Vous êtes en mesure de subir un long assaut sans perdre en stabilité ni en précision dans vos parades. Vous êtes capable de lancer un assaut complexe sans devenir brouillon. Vous savez construire sur la base parade/riposte et maîtrisez efficacement quelques techniques basiques.

Vous êtes un escrimeur responsable, les seules restrictions que vous subissez sont celle que votre bon sens et le règlement intérieur vous imposent.



4 : Précepteur Vous en savez plus que la plus part sur Fiore et ces enseignements. Vous connaissez l'histoire du maître d'arme et êtes en mesure d'utiliser de nombreuses techniques, et ce même en combat. *Vous êtes capable d'initier aux techniques de Fiore.*



5 : Maître

Vous connaissez l'ensemble des techniques du maître d'arme et êtes en mesure d'en utiliser la plus part en combat réel. Vos mouvements et vos postures sont épurées, élégantes et précises. Vous êtes en mesure de transmettre l'enseignement de Fiore.



MODALITES

Pour valider un niveau, il est nécessaire de passer devant un juré composé d'au moins trois personnes, constitué de membres de niveau supérieur et au moins de niveau chevalier. (un écuyer ne peut donc faire progresser un page ou un néophyte).

La personne souhaitant se présenter trouvera ci après les critères d'évaluation sur lesquels les jurés s'appuieront ainsi que le détail des épreuves

Bonne chance !

Niveau 1 : PAGE



- 1) Adoptez et nommez trois gardes (haute/moyenne/basse)
(garde non nommée = garde non comptée)

GARDE	Position du corps	Tenue de l'épée
	0pt / 1pt	0pt / 1pt
	0pt / 1pt	0pt / 1pt
	0pt / 1pt	0pt / 1pt

/6pts

- 2) Adoptez une garde au choix et effectuez 5 tailles puis 5 estoques consécutives en commençant et en finissant chacune en garde.

Jeu de jambes	Maîtrise de la lame	Attitude (crédibilité du coup et posture du corps)
0pt	0pt	0pt
1pt	1pt	1pt
2 pts	2 pts	2 pts

/6pts

- 3) Adoptez une garde au choix et parez un enchaînement de 6 tailles et 6 estoques (2 hautes, moyennes, et basses à chaque fois) en restant en garde.

Jeu de jambes	Maintien de la garde	Attitude (crédibilité du coup et posture du corps)
0pt	0pt	0pt
1pt	1pt	1pt
2 pts	2 pts	2 pts

/6pts

- 4) Portez 10 tailles devant une ligne tendue à l'horizontale. Vos coups ne doivent s'arrêter ni trop haut ni passer en dessous. Portez 10 estoques sur une cible de 10 cm de diamètre. Vos coups ne doivent pas se disperser. Epreuve éliminatoire.

2 pts / Elimination

DATE : Total : /20 (mini : 14)

NOM : PRENOM : SIGNATURE :
EVALUATEURS : SIGNATURES :

Niveau 2 : ECUYER



- 1) Adoptez trois gardes (haute/moyenne/basse), nommez les, et pour chaque présentez un enchaînement composé de trois tailles et trois estoques différentes.

Jeu de jambes	Maîtrise de la lame	Attitude (crédibilité du coup et posture du corps)
0pt	0pt	0pt
1pt	1pt	1pt
2 pts	2 pts	2 pts

/6pts

- 2) Présentez par deux un enchaînement de votre composition variant les gardes et les attaques, en tant qu'attaquant puis en tant que défenseur.

Qualité attaque/parade	Maîtrise des distances	Qualité de l'enchaînement
0pt	0pt	0pt
1pt	1pt	1pt
2 pts	2 pts	2 pts

/6pts

- 3) Avec un niveau trois pour adversaire, subissez un assaut libre (mais basique) en tant que défenseur, puis recommencez en attaquant.

Qualité attaque	Qualité parade	Maîtrise des distances/jeu de jambes
Elimination	Elimination	Elimination
1pt	1pt	2 pt
-	-	4 pts

/6pts

- 4) Avec un niveau trois casqué, placez vous en situation de combat (déplacements). Lancez des attaques de taille à la tête de votre adversaire. Vos coups doivent être vifs et nets, venir toucher sans trop ralentir mais en restants retenus.

2 pts / élimination

DATE : Total : /20 (mini : 14)

NOM : PRENOM : SIGNATURE :
EVALUATEURS : SIGNATURES :

Niveau 3 : CHEVALIER



- 1) Par deux présentez un enchaînement dans lequel vous utiliserez 5 gardes différentes et variez les tailles et les estoques, en tant qu'attaquant puis en tant que défenseur (parades depuis 5 gardes imposées également pour le défenseur)

Jeu de jambes et distances	Maîtrise des coups et parades	Qualité de la réalisation
Elimination	Elimination	0pt
1pt	1pt	1pt
2 pts	2 pts	2 pts

/6pts

- 2) Par deux, exécutez trois techniques de riposte à une attaque de taille et une technique de riposte à une estoque.

Maîtrise technique	Choix de la riposte	Attitude (crédibilité du coup et posture du corps)
Elimination	0 pts	Elimination
1pt	1pt	1pt
2 pts	2 pts	2 pts

/6pts

- 3) Equipez vous et affrontez un adversaire de niveau trois en combat libre. Les points ne seront pas comptés.

Maîtrise des distances/ jeu de jambes	Modération des coups	Construction dans le combat (parade/riposte)	Qualité des gardes et des mouvements	Variété des gardes	Franchise des attaques
Elimination	Elimination	Elimination	Elimination	0 pts	0 pts
0 pt	0 pt	0 pt	0 pt	1 pt	1 pt
1 pts	1 pts	1 pts	1 pts	2 pts	2 pts

/8pts

Condition supplémentaire : posséder une épée, un casque, un gambison, des gantelets.

DATE : Total : /20 (mini : 12)

NOM : PRENOM : SIGNATURE :
 EVALUATEURS : SIGNATURES :