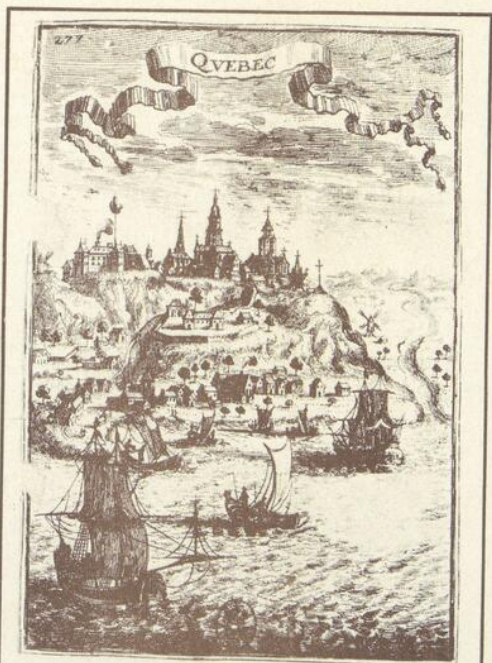




Escrime

collection
grand soleil





Bibliothèque Nationale du Québec

Série A

Sports de combat

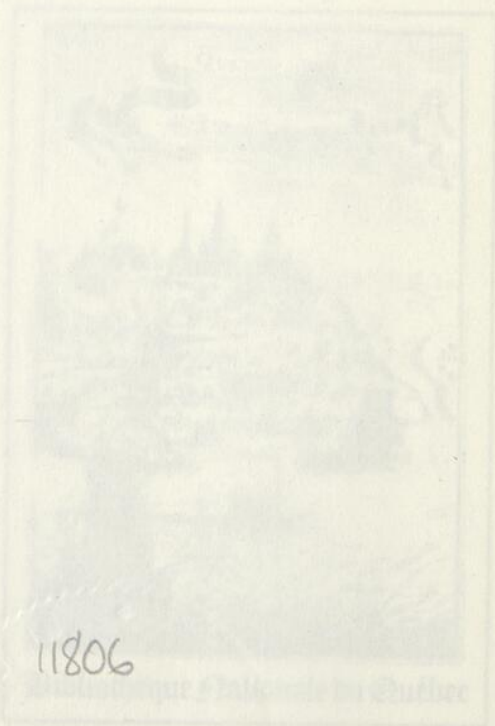
Escrime

collection
grand soleil

Éditeur officiel du Québec

07431243
8044-2223

Les brochures de la collection GRAND SOLEIL ont été réalisées avec la collaboration du haut-commissariat à la Jeunesse, aux Loisirs et aux Sports.



© 1974, Éditeur officiel du Québec.

Tous droits de traduction et d'adaptation, en totalité ou en partie réservés pour tous les pays. Toute reproduction pour fins commerciales, par procédé mécanique ou électronique, y compris la micro reproduction, est interdite sans l'autorisation écrite de l'Éditeur officiel du Québec.

Dépôt légal — 2e trimestre 1974
Bibliothèque nationale du Québec

BQ 74-2593
D7431549

HISTORIQUE

Dès que l'homme primitif eût découvert le métal et appris à le travailler, il le façonna en une arme dont il se servit pour chasser, se défendre, et, plus tard, pour faire la guerre. Cette arme grossière s'affina tout au long des siècles, et acquit entre les mains des peuples anciens une souplesse et une résistance remarquables. Bientôt, l'arme blanche devint l'arme de prédilection des joutes sportives disputées chez les Chinois et les Égyptiens de l'antiquité. L'escrime vit donc le jour au sein de ces grandes civilisations, devant de quatre siècles les compétitions des Jeux olympiques de la Grèce antique. On peut admirer, au temple de Médinet-Abou, construit en Haute-Égypte par Ramsès III, en 1190 avant notre ère, un bas relief illustrant une compétition sportive organisée par le pharaon, pour célébrer sa victoire sur les Libyens. On y distingue des escrimeurs masqués, la main protégée par une garde, analogue à celle du sabre, et brandissant une arme mouchetée. Ils évoluent sous l'oeil attentif du jury et de la foule qui, comme nous le révèle la traduction des hiéroglyphes, ne leur ménage pas ses encouragements.

L'escrime, comme discipline sportive, resta longtemps l'apanage de ces seules civilisations. Pendant des siècles, les peuples de l'univers utilisèrent l'arme blanche strictement comme arme de combat. Toutefois, au XVI^e siècle, l'escrime effectua une timide percée en France et en Italie. Les traités d'Agrippa, en 1553, de Morozzo, en 1566, font état des innovations apportées alors, par les Italiens, à la science des armes. Mentionnons, entre autres, l'emploi de la pointe, qu'ils préconisèrent les premiers. Les Français publièrent, à leur tour en 1573, leur premier traité, œuvre de Henri de Sainet-Didier, gentilhomme provençal qui s'inspira fortement des Italiens. On lui attribue le mérite d'avoir le premier pensé à expliquer les actions respectives des adversaires, au moyen de figures facilitant la compréhension. Ses successeurs, les maîtres d'armes français, s'appliquèrent à définir et à classer méthodiquement les coups et les parades. Parmi ces brillants escrimeurs figurent Le Perche de Coudray, Besnard, De la Touche, au nom prédestiné, Labat, Danet, Laboessière, Lafougère, Gomard, Grisier et Cordelois.

Cependant, la véritable renaissance de l'escrime ne date vraiment que du XIX^e siècle, époque durant laquelle l'Espagne, l'Angleterre, l'Allemagne, s'initièrent, suivant l'exemple de l'Italie et la France, aux rudiments de la science des armes. L'Espagne n'influença pas le développement et l'évolution de l'escrime, bien qu'elle ait fourni au monde d'alors quelques grands professeurs. En Angleterre, les « armes » brillèrent d'un éclat remarquable, de 1758 à 1852, grâce à la présence d'une dynastie d'éminents maîtres d'armes, les Angelo. Mais l'attrait de l'escrime s'atténa ensuite au profit d'autres activités de plein air. Au cours des dernières années, l'escrime y a retrouvé quelque vigueur, et ce flux nouveau a valu à la Grande-Bretagne deux titres de champion du monde: Haskyns à l'épée en 1958, et Jay au fleuret en 1959. En Allemagne, l'escrime, pratiquée à l'origine dans les universités, adapta, sans vraiment les modifier, les

traditions de l'escrime française. Supprimée en 1940, cette discipline fut rétablie après 1945, mais ne retrouva jamais sa popularité d'antan.

La France et l'Italie furent, sans conteste, les artisans de la renaissance de l'escrime, et continuent encore à en diriger l'évolution. En France, l'Union des sociétés françaises de sports athlétiques, créée à la fin du XIXe siècle, œuvra avec ténacité dans les milieux sportifs du monde entier, afin d'y introduire l'escrime comme discipline sportive. Au lendemain du conflit franco-allemand de 1870-1871, les salles d'armes françaises ouvrirent leurs portes aux amateurs enthousiastes. La fondation, en 1889, de la revue *l'Escrime française*, traduit l'engouement de la France et surtout du Paris d'avant 1900, pour cette discipline, pleine d'élégance et de finesse.

Les armes utilisées en escrime varièrent avec les époques. Avant 1650, l'arme de combat était la *rapière*, arme lourde, munie d'une *garde* assortie de coquille, *passé-d'âne* et *contre-gardes*, visant à protéger la main. Quelques années plus tard, le comte suédois Koenigsmark inventait une arme nouvelle appelée *colichemarde*. La colichemarde, avec son *faible* aminci qui facilitait le mouvement de la pointe, exerça sur la pratique de l'escrime une influence considérable. Puis ont apparu, en Italie, les *fioreti* ou fleurets, ainsi nommés parce que le bourrelet protecteur de la pointe épousait la forme d'un bouton de fleur. Légers et flexibles, les fleurets ouvrirent à l'escrime de nouveaux horizons, en permettant aux escrimeurs une grande variété d'attaques et de ripostes. L'élégance et la finesse du jeu du fleuret contribuèrent à le qualifier à la fois de discipline sportive et artistique. Inscrit, avec l'épée, dès les premières rencontres officielles, le fleuret apportait à l'escrime des caractéristiques variées et complètes. Il manquait cependant le sabre pour que l'escrime prenne son visage actuel. Arme traditionnelle des Magyars, peu prisée parce que mal connue des escrimeurs, elle sut se trouver rapidement une place auprès des deux autres armes. En effet, cette arme précéda l'épée comme épreuve olympique, puisqu'elle était inscrite avec le fleuret au programme des premiers Jeux modernes en 1896 à Athènes. Même si l'épée était alors mieux connue et plus pratiquée, elle viendra s'ajouter aux compétitions de cette manifestation sportive à l'Olympiade suivante, à Paris. Malgré son insertion dans le cadre de l'olympisme, l'escrime souffrait de l'absence de statuts et de règles officielles. Cette situation entraînait de graves conflits entre les escrimeurs, et les nombreuses contestations, surgissant au cours des compétitions, lassaient le public. Cette grande confusion eut pour effet d'entraîner le forfait de la France dans toutes les épreuves d'escrime des Jeux olympiques de 1912. L'Italie emboîta le pas en retirant ses escrimeurs des compétitions d'épée. La nécessité de créer un organisme jouant le rôle d'arbitre s'imposait de façon urgente. C'est ainsi que naquit le 29 novembre 1913, à Paris, la Fédération internationale d'escrime (F.I.E.). Ses règlements, rédigés l'année suivante par les Français, le marquis de Chasseloup-Laubat (épée), le maître Camille Prévost (fleuret) et le Hongrois Bela Nagy (sabre), furent édités en 1919, puis revus successivement en 1931, 1958 et 1968.

La rivalité franco-italienne apparut dès l'organisation des premières compétitions, et se poursuivit de plus belle au fil des Olympiades. Aux Jeux d'Anvers, en 1920, l'Italien Nedo Nadi remporta cinq médailles d'or sur six, la dernière allant au Français Armand Massard, spécialiste de l'épée. Aux Jeux de Paris, en 1924, le Français Roger Ducret remporta, à titre individuel, l'épreuve au fleuret et se classa second au sabre et à l'épée. À Amsterdam, en 1928, un autre Français, Lucien Gaudin, remporta, à titre individuel, la médaille d'or au fleuret et à l'épée, en plus de glaner, avec ses coéquipiers, des médailles d'argent, dans ces mêmes disciplines par équipe.

Nadi et Gaudin incarnèrent respectivement l'école italienne et l'école française d'escrime. Leurs héritiers ont entretenu presque continuellement cette rivalité sportive. Les deux plus grands escrimeurs contemporains, le Français Christian d'Oriola et l'Italien Edoardo Mandiarotti, inscriront à leur tour, des victoires, parmi les plus prestigieuses jamais remportées dans le sport des armes.

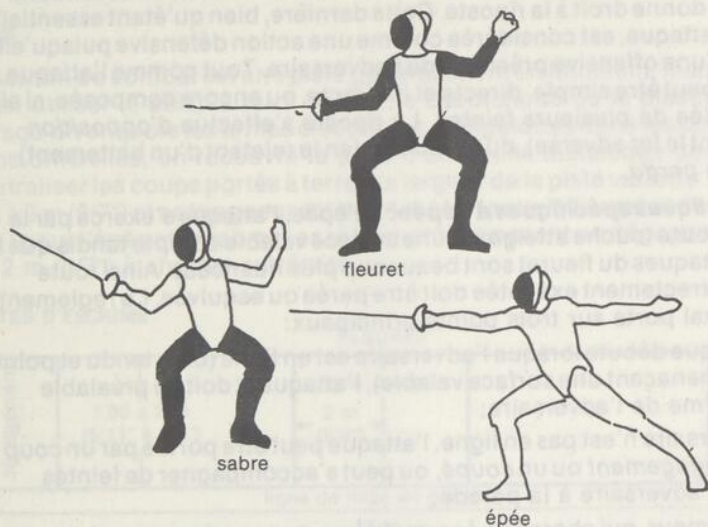
Aux épreuves de sabre, la Hongrie a exercé au cours des décennies, une domination aussi nette que celle des Franco-Italiens au fleuret et à l'épée. La Hongrie est vraiment la nation championne du maniement de *l'arme de taille*. De 1928 à nos jours, les Hongrois se sont mérités en effet, presque tous les titres olympiques, individuels et par équipe, de même que les championnats mondiaux. On ne peut ignorer non plus leurs progrès considérables, dans le maniement de l'épée et du fleuret. Depuis quelques années, les Soviétiques, les Hongrois, les Roumains, les Polonais ont rejoint, sinon dépassé, Français et Italiens, très longtemps maîtres incontestés de la science des armes.

CARACTÉRISTIQUES ACTUELLES

En escrime moderne, les armes utilisées sont encore l'épée, le fleuret et le sabre, devenus, avec le temps, plus légers et plus maniables. La difficulté pour le jury de discerner la validité des coups portés, compte tenu de la rapidité d'action des escrimeurs et de l'exiguïté de la pointe des armes, devait entraîner l'adoption d'un dispositif électrique qui relie les adversaires à un appareil de contrôle. Aux championnats d'Europe de 1934, on décréta que l'usage de l'épée électrifiée serait désormais obligatoire. Le fleuret fut l'objet d'une mesure analogue en 1958. Quant au sabre, il n'est toujours pas électrifié.

Électrification des armes: le principe des armes électrifiées est simple: l'arme, le *fil de corps* et l'*enrouleur* se raccordent par des prises, à trois branches maintenues par un système de sécurité à double pression, afin que l'arme ne puisse se débrancher au cours d'une épreuve. Le fil de l'enrouleur s'accroche à un anneau cousu au dos de la veste de l'escrimeur. Le fil de corps passe à l'intérieur de la veste, ressort par le bas de la manche, et s'introduit par une ouverture dans la manchette du gant. Tout ce matériel se raccorde à l'appareil de contrôle, dont les lampes s'allument lorsque se produit un contact. Ces lampes sont blanche pour l'un des combattants, rouge pour l'autre. Au fleuret, une lumière verte signale en outre les touches non valables. La signalisation électrique a éliminé par conséquent chez le jury, le doute et le favoritisme, mais a modifié entièrement la technique et la tactique de l'escrime. Les escrimeurs, cherchant à gagner la fraction de seconde qui provoque l'allumage de leur lampe, n'ont plus le temps de *plastronner*. Il leur faut assaillir rapidement. Aussi la finesse et la beauté de l'escrime s'estompent-elles au profit de la vitesse. Les règles des combats d'escrime n'ont presque pas changé depuis 1913. Les surfaces valables de touche varient selon les armes utilisées. À l'*épée*, les touches peuvent porter sur le corps entier de l'adversaire: tronc, membres, pieds, tête. Au *fleuret*, seule la partie du corps délimitée, par le plastron doit être touchée. La bavette du masque n'est pas une cible valable. Au *sabre*, les surfaces valables s'étendent au buste, aux bras et à la tête.

SURFACES DE TOUCHE (surfaces blanches)



Caractéristiques des actions: la technique de l'escrime comporte des actions offensives et des actions défensives.

Les actions offensives ou attaques se subdivisent en attaques simples et composées.

Les attaques simples: attaques directes, sont exécutées par un coup droit sur attaque portée dans la ligne d'engagement laissée ouverte, par un coup roulé, ou par un coup droit d'autorité. *Les attaques indirectes*, se traduisent par un dégagement (attaque portée de la ligne d'engagement dans la ligne voisine, en passant au-dessous de l'arme par le chemin le plus court), ou par un coupé (attaque portée d'une ligne à l'autre, en passant au-dessus de la lame).

Les attaques composées: le *une-deux* (attaque précédée d'une feinte d'engagement). Le *une-deux-trois* (attaque précédée de deux feintes d'engagement). Le *doublément* (attaque faite pour tromper une parade circulaire).

Ces attaques offensives se complètent d'actions préalables, dites *préparation d'attaque*, telles que *battement, pression, froissement, prises de fer, liement, enveloppement*. S'y joignent aussi toute une variété d'attaques: *fausse attaque, attaque sur préparation ou contre-attaque, redoublement, reprise d'attaque, remise ou coup de temps*.

Les actions défensives: aux actions offensives correspondent des actions défensives: les *parades* et la *riposte*. Il existe huit parades distinctes, suivant

que la main est en pronation (dos vers le haut) ou en supination (paume vers le haut). On peut toutes les exécuter de pied ferme ou en se fendant. La parade donne droit à la riposte. Cette dernière, bien qu'étant essentiellement une attaque, est considérée comme une action défensive puisqu'elle découle d'une offensive préalable de l'adversaire. Tout comme l'attaque, la riposte peut être simple, directe et indirecte, ou encore composée, si elle est précédée de plusieurs feintes. La riposte s'effectue d'*opposition* (en écartant le fer adverse), du *tac au tac*, (en le rejetant d'un battement) et à *temps perdu*.

Caractéristiques spécifiques à l'épée: À l'épée, l'attaque s'exerce par la pointe, et toute touche atteignant une surface valable compte tandis que les règles d'attaques du fleuret sont beaucoup plus nuancées. Ainsi toute attaque correctement exécutée doit être parée ou esquivée. Le règlement international porte sur trois points principaux:

— si l'attaque débute lorsque l'adversaire est en ligne (bras tendu et pointe de l'arme menaçant une surface valable), l'attaquant doit au préalable écarter l'arme de l'adversaire;

— si l'adversaire n'est pas en ligne, l'attaque peut être portée par un *coup droit*, un *dégagement* ou un *coupé*, ou peut s'accompagner de feintes obligeant l'adversaire à la parade;

— si l'escrimeur, qui cherche à écarter l'arme de son adversaire, échoue dans sa tentative, le droit à l'action passe à l'adversaire.

Le règlement international tient aussi compte des actions simultanées et des coups doubles. Dans le cas d'action simultanée, due à un mouvement d'attaque des deux escrimeurs au même moment, on remet en garde. Lors d'un coup double, conséquence fautive d'un des deux tireurs, on ne remet en garde que si l'on n'arrive pas à déterminer quel escrimeur a commis la faute.

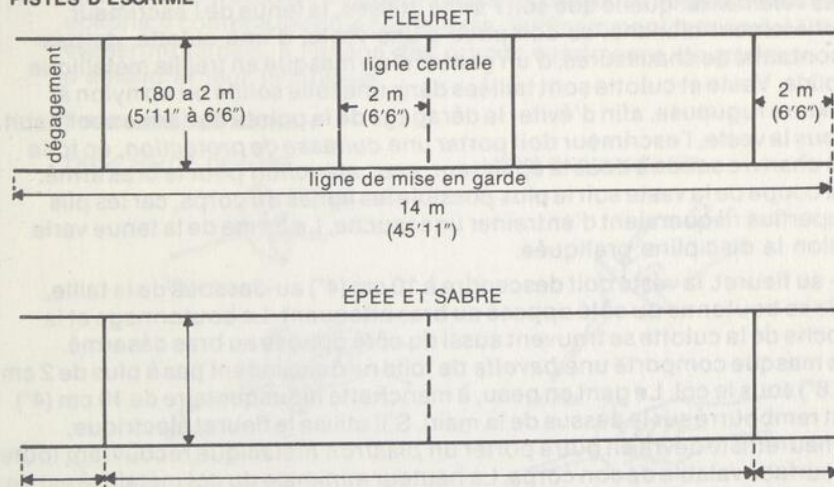
Caractéristiques spécifiques au sabre: Le sabre est une arme d'*estoc*, de *taille* et de *contre-taille*. Le coup de taille est porté par n'importe quelle partie du tranchant, celui de contre-taille par le premier tiers du dos de la lame. Les coups assénés avec le reste de l'arme, sauf la pointe, ne comptent pas. Le jury refuse également les coups passés, coups de pointe qui glissent sur la surface valable et effleurent le corps de l'adversaire avec la taille ou la contre-taille. Sont valables les coups à travers le fer, qui touchent en même temps la partie vulnérable et le sabre de l'adversaire, et qui arrivent nettement de taille ou de contre-taille.

CONDITIONS DE PRATIQUE

Site

Le terrain de combat est une piste généralement en linoléum, mais on peut aussi utiliser le bois, la terre battue, le caoutchouc ou le plastique. Lorsqu'on emploie les armes électrifiées, obligatoires dans les compétitions officielles, on recouvre la piste d'un treillis métallique destiné à neutraliser les coups portés à terre. La largeur de la piste varie de 1,80 m (6') à 2 m (6'7") et sa longueur est de 14 m (46') pour le fleuret et de 18 m (60') pour l'épée et le sabre. Les règlements imposent un dégagement de 2 m (6'7") à chaque extrémité.

PISTES D'ESCRIME



Matériel

Les armes: l'épée, le fleuret et le sabre comportent tous trois une coquille destinée à protéger la main, une poignée et une pomme.

— l'épée doit peser moins de 770 g (1,5 lb) et mesurer au plus 110 cm (43") de long, dont 90 cm (36") pour la lame, de section triangulaire. Sa coquille, de 13,5 mm (5.4") de diamètre, peut avoir de 30 mm (1.2") à 55 mm (2.2") de profondeur. En match, l'épée se termine par une pointe d'arrêt de 1 mm (0.04") de course, dont la forme diffère selon qu'il s'agit d'une épée ordinaire ou d'une épée électrique.

— le fleuret est généralement la plus légère des trois armes. D'un poids inférieur à 500 g (1 lb), le fleuret possède une lame quadrangulaire d'une longueur de 90 cm (36"), la longueur maximale de l'arme étant de 110 cm

(44"). La coquille, de forme ronde, ne doit pas dépasser 12 cm (4.8") de diamètre. La pointe du fleuret ordinaire est *mouchetée*, c'est-à-dire terminée par une petite pelote de fil poissé. Le fleuret électrique porte une pointe d'arrêt à ressort, dont la course minimale est de 1 mm (0.04"). Cette pointe doit pouvoir repousser une charge de 500 g (1 lb).

— le sabre, également d'un poids inférieur à 500 g (1 lb) a une longueur totale inférieure à celle des autres armes (105 cm ou 42"). La lame, de section rectangulaire, mesure 88 cm (35") de longueur. Son extrémité, repliée pour former bouton, atteint 5 mm (0.2") de largeur et 1.2 mm (0.05") d'épaisseur. La coquille, pleine et convexe, ne doit pas dépasser 15 cm (6") de longueur dans le sens du coup de taille, et 14 cm (5.6") dans le sens perpendiculaire.

Les vêtements: quelle que soit l'arme utilisée, la tenue de l'escrimeur, entièrement blanche, se compose d'une veste, d'une culotte, de bas montants, de chaussures, d'un gant et d'un masque en treillis métallique solide. Veste et culotte sont taillées dans une toile solide ou un nylon à texture rugueuse, afin d'éviter le dérapage de la pointe de l'arme sur l'habit. Sous la veste, l'escrimeur doit porter une *cuirasse de protection*, en toile de chanvre solide à double épaisseur, avec *manchon* pour le bras armé. La coupe de la veste suit le plus possible les lignes du corps, car les plis superflus risqueraient d'entraîner une touche. La forme de la tenue varie selon la discipline pratiquée.

— au fleuret, la veste doit descendre à 10 cm (4") au-dessous de la taille, elle se boutonne du côté opposé au bras attaquant. Le boutonnage et la poche de la culotte se trouvent aussi du côté opposé au bras désarmé. Le masque comporte une *bavette* de toile ne descendant pas à plus de 2 cm (0.8") sous le col. Le gant en peau, à manchette mousquetaire de 10 cm (4") est rembourré sur le dessus de la main. S'il utilise le fleuret électrique, le fleurettiste devra en outre porter un *plastron* métallique recouvrant toute la surface valable de son corps. La hauteur minimale du col métallisé est de 3 cm (1.2") de même que la largeur de la bande de tissu métallique passant entre les jambes.

— à l'épée, veste et culotte sont confectionnées dans une toile très forte ou un nylon particulièrement résistant, et se boutonnent de la même façon que la tenue de fleuret. La veste porte souvent dans le dos une fermeture à glissière, permettant de l'ajuster parfaitement au buste. La bavette du masque est rembourrée. Le gant de toile, avec paume en peau, s'orne d'une manchette rigide mesurant 16 cm (7.4") de hauteur.

— au sabre la veste est capitonnée devant et sur le bras d'attaque. La culotte se prolonge par une ceinture montante qui empêche tout découvert. Le *masque à bavette* rembourrée est garni sur les côtés de toile, de skai ou de cuir. Le gant, fait de peau, porte une manchette de 16 cm (7.4") de hauteur.

Apprentissage

L'apprentissage aux différentes armes commence par l'initiation à des mouvements simples qui seront par la suite souvent répétés au cours de plusieurs séances. Tenue de l'arme, mise en garde sont les premiers pas d'une initiation qui s'étendra à l'apprentissage des principaux coups. Les débutants apprennent donc sous la direction d'un maître d'armes (professeur), l'a b c de l'escrime. Souvent sans opposant, parfois devant un miroir ou face au professeur, ils doivent répéter des mouvements d'attaque et de défense qui deviendront peu à peu parfaitement automatiques. Face à des adversaires — compagnons d'entraînement — les escrimeurs débutants s'entraînent à mettre en pratique chaque action apprise. Progressivement les pratiquants passent à l'étude de toutes les actions, y compris les plus complexes. Suffisamment familiarisés, ils ne cesseront jamais, à l'image des grands escrimeurs, de parfaire ou d'améliorer leur technique.

POSITIONS DES MAINS

LIGNE HAUTE DEHORS

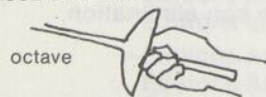


tierce

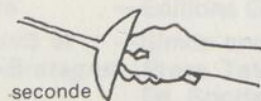


sixte

LIGNE BASSE DEHORS



octave

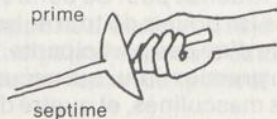


seconde

LIGNE BASSE DEDANS

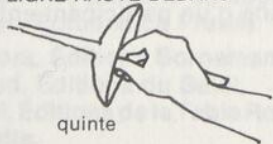


prime



septime

LIGNE HAUTE DEDANS



quinte



quarte

L'entraînement

L'entraînement moderne à l'escrime est devenu très exigeant. Les modifications apportées au contrôle des combats en ont transformé l'aspect, les conditions athlétiques prenant le pas sur la technique. L'escrime exige donc plus qu'autrefois une condition physique parfaite. Plusieurs spécialistes, parfois attachés aux traditions anciennes, regrettent que ce sport ait perdu en finesse ce qu'il a gagné en exigences physiques. Cela n'élimine pas pour autant chez un champion ou tout pratiquant, une technique bien assimilée. Le Français Jean-Claude Magnon est un exemple caractéristique de l'escrimeur moderne dont les conditions athlétiques et la technique ont constitué un composé harmonieux qui lui a permis d'être un des grands escrimeurs (au fleuret) actuels. Le pratiquant aura donc à suivre un entraînement physique semblable à celui d'autres sports : courses, musculation légère, gymnastique qui amélioreront souffle, puissance musculaire et cardiaque, réflexe et souplesse, toutes qualités nécessaires au pratiquant moderne d'une des trois armes.

Compétitions

Les épreuves d'escrime se déroulent suivant deux façons : compétitions en poules ou avec élimination directe. La première formule, appliquée aux grandes compétitions (Jeux olympiques, championnats mondiaux et nationaux), consiste à diviser l'ensemble des participants par groupes de six à sept escrimeurs. Chacun rencontre tour à tour ses opposants du groupe. Les résultats sont calculés d'après les aliquotes (nombre d'assauts, nombre de victoires, touches pour ou contre), et les trois ou quatre premiers sont répartis dans les poules du tour suivant. Ces tours se succèdent jusqu'à la victoire finale d'un des participants. Dans chaque combat, la victoire est accordée au premier tireur qui a réussi à porter cinq touches valables, dans les épreuves masculines, et quatre dans les épreuves féminines. Dans les compétitions où l'on applique la formule de l'élimination directe, la première défaite d'un participant entraîne son élimination.

DOCUMENTATION ÉCRITE ET AUDIO-VISUELLE

Documentation écrite

Bulletins, revues, journaux, brochures (en anglais et en français qui traitent uniquement de l'activité qui vous intéresse).

American Fencing

American Fencing
5 Great Oak Lane
Pleasantville, N.Y. 10570
États-Unis

L'Éscrime française

Fédération française d'Éscrime
13, rue de Londres
Paris, 9^e
France

Ouvrages et autres publications

Des milliers d'ouvrages, d'articles et de rapports d'études ont été publiés, en français ou en anglais. Les principales maisons d'éditions qui publient des ouvrages et d'autres documents sur les sports et sur les activités de plein air sont:

au Québec

—Éditions de l'Homme, Éditions du Jour,
Éditions Leméac, Éditions La Presse.

en France

—Éditions Amphora, Éditions Bornemann,
Éditions Arthaud, Éditions du Seuil,
Éditions Denoel, Éditions de la Table Ronde,
Éditions Hachette.

en Belgique

—Éditions Gérard et Co. (Marabout).

aux États-Unis et

en Grande-Bretagne

—Simon and Schuster, Prentice Hall, Ronald
Press, Tafnews Press, Athletic Institute,
Ed. Sports Illustrated, Pyramid Books, ATC
Sports Products, Creative Sports Books,
Sporting News, Harper & Row, Goodyear.

Les fédérations sportives ou d'activités de plein air publient fréquemment des documents techniques ou d'initiation.

Documentation audio-visuelle

Les organismes de production et de distribution de documents audio-visuels sont nombreux. Les plus importants sont:

au Québec

- Office du Film du Québec
- Office national du film
- Service général des moyens d'enseignement
- Radio Québec
- Radio Canada

en France

- Service de pédagogie audio-visuelle de l'institut national des sports

aux États-Unis

- Action Films Inc.
- Athletic Institute
- Compagnie scientifique Ealing Ltd.
- John Colburn Associates

Plusieurs fédérations sportives et récréatives nationales produisent ou distribuent aussi de nombreux documents audio-visuels. Renseignez-vous auprès de la Fédération d'escrime du Québec

ORGANISMES COMPÉTENTS

Associations et fédérations

Fédération d'escrime du Québec	881 est, boul. de Maisonneuve Montréal 132, Québec Canada
Association canadienne d'escrime	333, River Road Ville Vanier, Ottawa K1L 8B9 Canada
Fédération internationale d'escrime (F.I.E.)	53, rue Vivienne Paris 2e France

Autres organismes

Les fédérations sportives ne sont pas les seules à jouer un rôle d'animation. En milieu scolaire, il existe des fédérations et des associations qui organisent le calendrier des manifestations sportives. Ces organismes fixent les lieux des rencontres et surveillent leur déroulement. Cependant, ils n'exercent pas les fonctions de réglementation et de régie qui sont de la compétence des fédérations sportives. Ces organismes sont:

- la Fédération du sport collégial du Québec
- la Fédération du sport scolaire
- l'Association des professionnels de l'activité physique du Québec
- l'Association sportive universitaire du Québec.

Le siège de ces fédérations est situé au siège social de la Confédération des sports du Québec, au 881 est, boul. de Maisonneuve, Montréal 132.

Les Conseils régionaux de loisirs exercent un rôle de soutien à l'endroit des organismes susmentionnés. Ils ont notamment pour mandat d'informer le public et de promouvoir les activités de loisirs. Pour ce faire, ils fournissent une aide administrative et technique aux fédérations et aux associations. Les Conseils régionaux de loisirs sont au nombre de 15 et sont situés dans les localités suivantes:

Est du Québec	140 ouest, rue St-Germain Rimouski
Saguenay - Lac St-Jean	132, rue Collard Alma
Québec	917, Mgr. Grandin, suite 300 Québec 10
Mauricie	Case postale 1174 1232, rue des Chenaux Trois-Rivières
L'Estrie	75, rue Chartier Sherbrooke
Outaouais	Case postale 723 115, rue Carillon Hull
Abitibi - Témiscamingue	768, 3e Avenue Val D'Or

Côte-Nord	898, rue Puyjalon Hauterive
Centre du Québec	Case postale 101 148, rue St-Jean Drummondville
Sud-Ouest du Québec	48, ave Grande Île Case postale 327 Valleyfield
Rive-sud Métropolitaine	360, rue St-Jean Longueuil
Richelieu - Yamaska	1871, rue des Cascades St-Hyacinthe
De Lanaudière	421, de Lanaudière Joliette
Des Laurentides	864, boul. St-Antoine St-Antoine des Laurentides
Montréal	Service des Loisirs 445, rue Saint-François-Xavier Montréal 125

NOTES

SERIE E — Activités de plein air

SERIE L — Activités de plein air d'hiver

SERIE F — Sports aquatiques

SERIE M — Activités de plein air d'été

SERIE G — Sports nautiques

NOTES:

Côte-Nord	588, rue Puyol
Centre du Québec	Casa postale 101 128, rue St-Jean L'Annapolis
Sub-Ouest du Québec	42, rue Giraud Casa postale 527 Valleyfield
Rive-sud métropolitaine	587, rue St-Jean L'Annapolis
Richelieu - Yamaska	31-Hyacinthe
De Lanaudière	42, rue St-Jean L'Annapolis
Des Laurentides	587, rue St-Jean L'Annapolis
Montreal	Services des Jolies 447, rue Saint-François-Xavier Montreal 75
Québec	132, rue Collard Alma
Mauricie	117, Mt. Grandin suite 300 Québec 10
L'Estrie	75, rue Chartier Shawbouse
Outaouais	Casa postale 723 115, rue Carillon Hull
Abitibi - Témiscamingue	788, 3e Avenue Val D'Or

Liste des brochures de la collection GRAND SOLEIL

SÉRIE A — Sports de combat

escrime
boxe
judo
lutte olympique

SÉRIE H — Sports de neige

ski alpin
ski nordique
saut à ski

SÉRIE B — Sports de raquette

badminton
squash
tennis sur table
tennis

SÉRIE I — Sports de glace

patinage de vitesse
patinage artistique

SÉRIE C — Athlétisme (courses)

vitesse et relais
obstacles
demi-fond et fond

SÉRIE J — Sports de ballon

basket-ball
volley-ball
handball olympique
soccer (football)

SÉRIE D — Athlétisme (lancers)

poids
disque
marteau
javelot

SÉRIE K — Sports divers

haltérophilie
cyclisme
sports équestres
olympiques
crosse
gymnastique

SÉRIE E — Athlétisme (sauts)

hauteur
longueur
triple saut
perche

**SÉRIE L — Activités de plein air
d'hiver**

ski de randonnée
raquette

SÉRIE F — Sports aquatiques

nage synchronisée
natation
plongeon
water-polo

**SÉRIE M — Activités de plein air
d'été**

randonnée pédestre
cyclotourisme

SÉRIE G — Sports nautiques

aviron
canoë-kayak (plat)
canoë-kayak (eau vive)
voile
ski nautique

Affiches **Grand Soleil**

46 affiches de 57,15 x 95,25 cm (25,5 x 37,5 po) servent de réplique parfaite aux brochures : même titre, même illustration, même texte au verso. Alors que les brochures se présentent comme l'indispensable « livre de poche » de tout sportif, les affiches offrent l'avantage de servir simultanément à la décoration, à la publicité et à l'information. Grâce à la bande libre ménagée au bas de l'éclatante illustration, les fédérations, les associations de sport ou de plein air peuvent annoncer leurs principales manifestations et en décupler l'efficacité. Le texte d'information sert d'aide-mémoire tant aux sportifs chevronnés qu'aux débutants sur les aspects fondamentaux des sports ou des activités de plein air.

On peut se les procurer à des prix intéressants

- Dans une librairie de l'Éditeur officiel du Québec
- Chez un libraire dépositaire des publications de l'Éditeur officiel du Québec
- Chez l'Éditeur officiel du Québec, par commande postale

Toute commande adressée à l'Éditeur officiel du Québec est payable d'avance par chèque ou mandat-poste à l'ordre du ministre des Finances.

Expédier à : **Éditeur officiel du Québec**
675 est, boulevard Saint-Cyrille
Québec
G1A 1G7

riaite

e

ment

ions

ions

taux

ec

nce

BNQ



C 000 011 806

Deacidified using the Bookkeeper process.
Neutralizing Agent: Magnesium Oxide
Treatment Date:



PRESERVATION TECHNOLOGIES, L.P.
111 Thomson Park Drive
Cranberry Township, PA 16066
(724) 779-2111



L'Éditeur officiel du Québec

11806