
PARENTS

Participer à une rencontre provinciale, c'est avant tout contribuer à l'épanouissement de votre enfant grâce aux rencontres avec d'autres enfants pratiquant le même sport que votre enfant. C'est lui donner la chance d'acquérir progressivement son autonomie dans son sport.

Cela passe par l'apprentissage des règles, du règlement, des codes de conduite dans l'activité, le tout sur fond de jeu. La rencontre n'est que l'application à grande échelle du match en club, et ne doit pas effrayer l'enfant, mais plutôt lui apparaître comme une récompense à son travail sérieux fourni pendant les cours d'escrime.

La rencontre c'est l'apprentissage et la mise en situation de la vie en club et en collectivité.

Votre enfant souhaite participer à une compétition ?

Nous sommes là pour vous aider à ce que cette journée soit un succès!

Ce guide vous aidera à comprendre le déroulement de la journée, tant pour vous en tant que parent que pour votre enfant.

Les compétitions aident à l'apprentissage et le développement des habiletés.

CONTACTEZ-NOUS

Maître Olivier Tyteca
www.masquedefers.ca
entraîneur@masquedefers.ca
Tel : 819-319-2792



LA COMPÉTITION CHEZ LES JEUNES

GUIDE DES PREMIERS PAS



LES COMPÉTITIONS

Il existe plusieurs niveaux de compétition :

- Interne : réservé aux membres du club,
- ODFC : Compétition dans la région de la capitale nationale. Pour une introduction à la compétition,
- Provinciale : circuit des jeunes et jeux du Québec.

CATÉGORIE

La catégorie de votre enfant dépend de son année de naissance. Il est conseillé de participer uniquement dans sa catégorie pour commencer. L'arme est l'épée pour les compétitions provinciales. Vous pouvez demander l'avis de l'entraîneur pour plus d'aide.

ÉQUIPEMENT

Chaque athlète doit avoir une veste, une sous-veste, un pantalon, un masque, un fil de corps et une épée. Le club peut prêter une partie du matériel pour les compétitions. L'athlète devra avoir ses propres bas blancs qui montent jusqu'aux genoux et son gant.



DÉROULEMENT DE LA JOURNÉE

L'ARRIVÉE

Il est conseillé d'arriver au moins une heure avant l'heure de fin d'inscription. L'entraîneur du club présent le jour de la compétition est là pour aider votre enfant et vous guider tout au long de la compétition. N'hésitez pas à lui demander conseils !

POINT DE RALLIEMENT

Il est toujours choisi un endroit dans la salle où les athlètes du MDF peuvent se regrouper et laisser leurs affaires. Cela permet aux enfants de se sentir plus à l'aise et d'avoir un point de repère.

ENREGISTREMENT ET VÉRIFICATION DU MATÉRIEL

Votre enfant doit aller confirmer sa présence à la table d'inscription seul ou avec un ami. Il devra ensuite aller faire contrôler son matériel à l'armurier (masque et gant). Il pourra ensuite aller s'équiper et s'échauffer.

L'ÉCHAUFFEMENT

Un bon échauffement permet de se préparer à la compétition mais aussi d'éviter les blessures. Il doit être fait au moins 25 à 35 minutes avant la fin des inscriptions. Il peut être fait collectivement avec les autres athlètes du club. Voici un exemple d'échauffement :

- Une activation (course, étirement actif, etc), 5 à 10 min.
- Des déplacements d'escrime, (10 minutes)
- Des matchs d'escrime, 10 à 15 minutes.



LA COMPÉTITION

La compétition se déroule en deux phases. Un tour de poule (c'est une ronde robin) qui permet de faire un classement général pour la seconde phase, les éliminatoires.

Les matchs sont en un maximum de 5 points pour une durée de 3 minutes en poule. En éliminatoire c'est en 15 touches (8 touches pour les moins de 11 ans, et 10 touches pour les moins de 13 ans) en 3 périodes de 3 minutes.

LE RÔLE DE PARENT EN COMPÉTITION

Aimez votre enfant même quand il perd. C'est le type de carburant dont votre enfant a besoin pour affronter sainement la pression de la compétition. Rappelez-vous que vous êtes son parent, pas son entraîneur. Votre rôle est plutôt celui de confident et de motivateur.

Tout comme dans plusieurs sports, l'accès aux espaces de compétitions est réservé aux entraîneurs. Un espace pour les spectateurs sera accessible aux parents.

