

Ce carnet appartient à:

Coordonnées:

livredacc.indd 1 2024-09-18 14:51:46

livredacc.indd 2 2024-09-18 14:51:46



Le carnet des
ACCOMPLISSEMENTS



livredacc.indd 3 2024-09-18 14:51:46

Édition 2024 (v2)
Texte, illustations et graphisme: Alex S. Girard
Corrections: Mélissa Boulianne

Du même auteur:
Odyssée d'Autréenne, coédition MRC d'Autray/Faërik, 2016
Intemporel, tome 1, éditions Édiligne, 2016
Intemporel, tome 2, éditions Édiligne, 2017
Gargul, tome 1, éditions ADA/Ediligne, 2017
Intemporel, tome 3, éditions Édiligne, 2018
Intemporel, carnet de croquis, éditions Édiligne, 2019
Goblards, tome 1, éditions Édiligne, 2019
Goblards, tome 2, éditions Édiligne, 2020
Intemporel, tome 4, éditions Édiligne, 2021

En collaboration avec **Bryan Perro**
Al-Qatrum, éditions les Intouchables, 2004
Créatures Fantastiques du Québec, tome 1, éditions Trécarré 2007, éditions les Intouchables 2009
Créatures Fantastiques du Québec, tome 2, éditions les Intouchables, 2009
Créatures Fantastiques du Québec, l'Intégrale, éditions Perro, 2012

En collaboration avec **Rig**
Les Phylacterribles, tome 1, éditions Michel Quintin, 2022
Les Phylacterribles, tome 2, éditions Michel Quintin, 2023

En collaboration avec **Pierre-Luc Baril**
Mékinac, terre de légendes, 2022

En collaboration avec **Claude Champagne**
L'école des monstre, éditions Québec-Amérique, 2008
Effrayons les monstres, éditions Québec-Amérique, 2008
l'autre tome, série Marie-Anne, éditions Québec-Amérique, 2009

En collaboration avec **Guillaume Gagnon**
Le nid du Mal, autoédition, 2018
Le nid du mal 2, autoedition, 2020

En collaboration avec **Nicole Filiatrault**
Les contes de l'ours, éditions Planète Rebelle, 2008

livredacc.indd 4 2024-09-18 14:51:46

Alex S. Girard



Le carnet des ACCOMPLISSEMENTS



livredacc.indd 5 2024-09-18 14:51:46

livredacc.indd 6 2024-09-18 14:51:46

Quelles que soient les écoles et les méthodes, les pratiquants des arts martiaux forment ensemble une grande famille.

Hiroo MOCHIZUKI

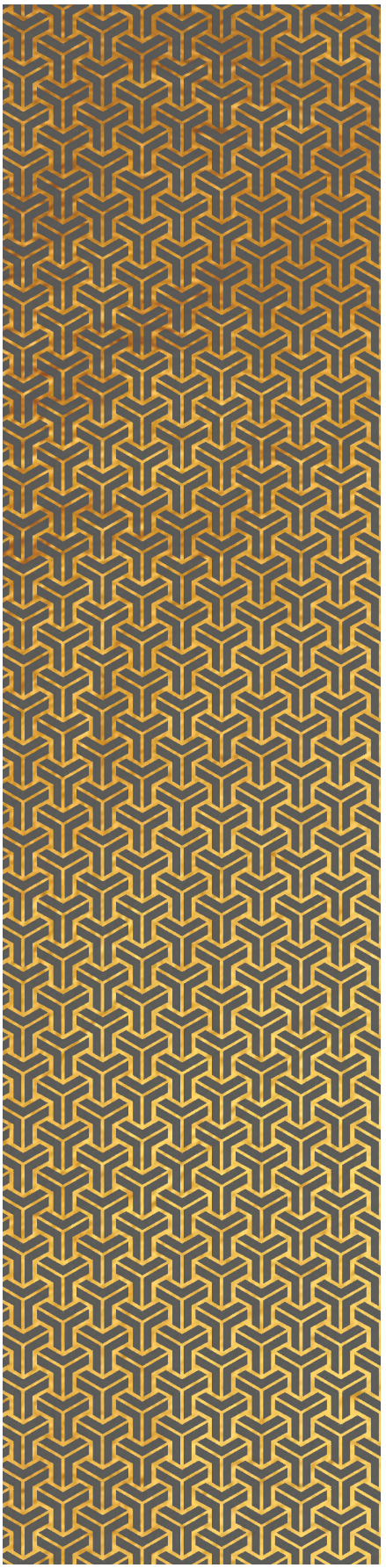
Ce que vous aurez appris en écoutant les paroles des autres, vous l'oublierez bien vite. Ce que vous aurez compris avec la totalité de votre corps, vous vous en souviendrez toute votre vie .

Gichin Funakoshi

L'enseignement d'une personne de valeur peut en influencer beaucoup; ce qui a été bien appris par une génération peut alors être transmis à cent générations.

Jigoro Kano

livredacc.indd 7 2024-09-18 14:51:46



livredacc.indd 8 2024-09-18 14:51:46

Ce carnet a pour but de permettre un suivi de ta progression en tant que combattant, que tu sois un membre de l'Ordre du Combat Récréatif ou non. Tu peux y noter tous tes combats faits, gagnés ou non, avec tous les types d'armes utilisées et la manière dont tu t'y seras pris. Un système de couleur te permettra de bien visualiser le tout et t'aidera à te fixer des objectifs.

Il y a aussi une section où tu peux noter tes observations et compréhensions de l'art martial que tu pratiques. En effet, ce n'est pas la multitude de combats qui fait de toi un bon combattant, mais bien les leçons que tu tires de tes victoires autant que de tes défaites.

Chaque entrée dans ce carnet est un accomplissement en soi, une victoire sur l'ancienne version de toi-même, une marche de plus vers l'épanouissement constant que la Vie demande. Malgré tout le plaisir qu'il y a à tirer de ce sport, chacun de ces combats est une occasion d'affronter tes peurs et tes idées préconçues. Profite de chaque opportunité pour repousser un peu plus tes propres limites, réelles commes imaginaires.

Se conquérir soi-même,
c'est conquérir l'adversaire.

Takuan Soho

L'accomplissement est un travail de chaque instant. Comme l'équilibriste sur son fil, tu ne peux t'arrêter de chercher l'équilibre après l'avoir trouvé.

Alors, prêt au combat? Bonne route sur ce chemin signifiant, fais en sorte qu'il importe!

Un livre est une communication figée, statique, potentiellement désuette. Or, ce carnet se veut une référence pour une activité en évolution. C'est pourquoi nous avons inséré des codes QR pour plusieurs éléments qui peuvent varier dans le temps ou pour explorer plus en détail un sujet spécifique.

livredacc.indd 9 2024-09-18 14:51:46

Table des matières

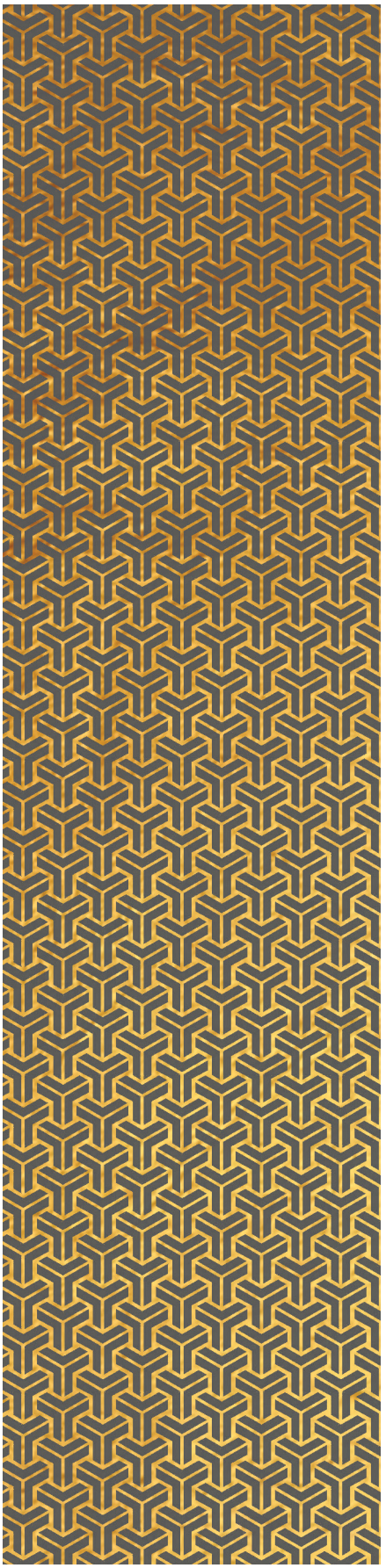
LEXIQUE **13**
Présentation **15**
Mots d'ordre **17**
Les bases **19**
Combats gradés **23**
Déroulement **25**
1. Désignation des duellistes 26
2. Révélation des intentions (optionnel) 26
3. Salutations 26
4. Combat! 27
4.1. Point de touche, zones et types de touches 28
4.1.1. Point de touche 28
4.1.2. Zones 28
4.1.3. Types de touches 29
4.1.3.1. Touches localisées 29
4.1.3.2. Touches délocalisées 30
4.1.3.3. Touches gradées 30
4.2. Système de pointage 32
4.3. Une bonne touche 35
4.4. Coups proscrits 36
4.5. La retenue 37
5. Finale 38
Ascension **41**
1. Grades 41
2. Disciplines 41
2.1. Disciplines globales 42
2.1.1. Combats totaux 42
2.1.2. Victoires totales 42

livredacc.indd 10 2024-09-18 14:51:46

2.2. Disciplines techniques 43
2.2.1. Disciplines martiales 43
2.2.2. Disciplines de méthodes 43
3. Fonctionnement 45
3.1. Tableau des grades 45
3.2. Cote d'efficacité 47
Fiches 49
1. Présentation 49
2. Comment remplir les fiches: 49
3. Unité d'ascension 50
4. Comment les lire … 50
4.1. … dans le cartable du maître 50
4.1.1. Entête 52
4.1.2. Combats totaux 52
4.1.3. Disciplines martiales 53
4.1.4. Disciplines de méthodes 57
4.1.5. Victoires totales 59
4.1.6. Notes, suivi et cote d'efficacité 60
4.1.7. Fiches abrégées 60
4.2. ... dans ce carnet 62
4.2.1. Fiches complètes 62
4.2.2. Fiches brèves 63
5. Badges 63
6. Cartes 65
Standards et résumés 67
Tes fiches 71
Tes notes 97

L'usage du masculin dans cet ouvrage n'exclut en rien les autres genres.

livredacc.indd 11 2024-09-18 14:51:46



livredacc.indd 12 2024-09-18 14:51:46

LEXIQUE

Arme grise: arme sécuritaire utilisée pour le combat récréatif, communément appelée "arme de mousse", peu importe la méthode utilisée pour les faire.

Cartable du maître de clan: livre contenant plein d'informations sur la gestion d'un cours de l'OCR, incluant des jeux, des apprentissages, ainsi que les fiches des présences et des combattants.

Combat récréatif: sport de combat où la résultante du combat est plus le divertissement et l'activité physique que l'acquisition de compétences d'autodéfense utilisables dans la vraie vie.

Dicton mnémotechnique: phrase capable d'aider la mémoire par des procédés d'association mentale.

Escrime ludique: même principe que le combat récréatif, mais axé davantage sur le combat avec des lames non létales.

Feuille des présences: fiche dans le cartable du maître où le secrétaire de cours note les personnes présentes à son cours et identifie l'indicatif de cours du jour.

GN: acronyme de "Jeux de rôles Grandeur Nature". Activités immersives où les participants incarnent des personnages issus d'univers imaginaires d'époques diverses. Souvent, dans ces univers, il y a un aspect "combat" qui a permis l'émergence d'armes sécuritaires de toutes sortes.

Indicatif de cours: lettre et nombre assignés à un cours.

Maître d'arène: personne qui arbitre et dirige les combats gradés.

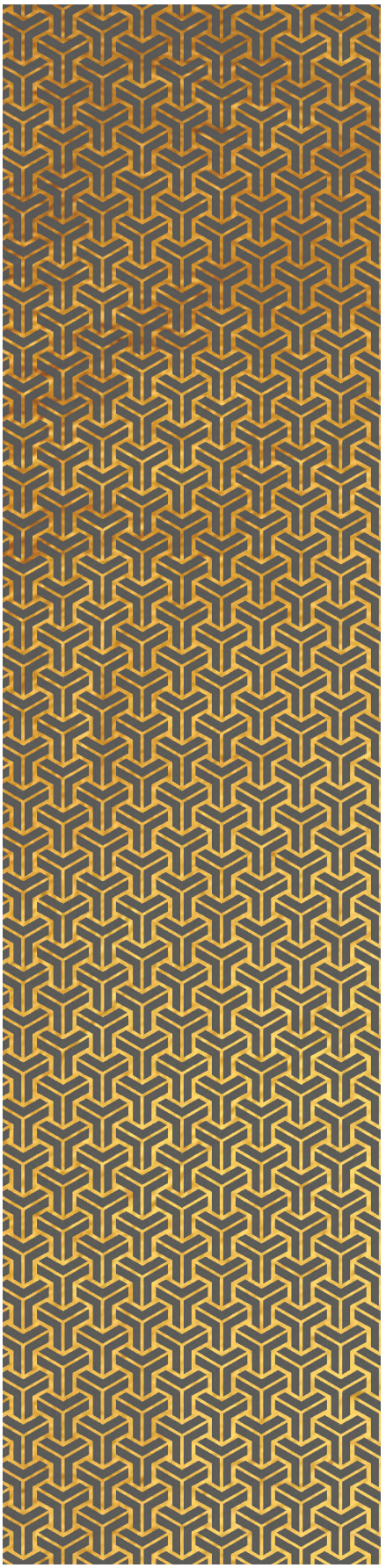
Maître de clan: enseignant responsable d'un groupe dans une localité donnée.

Second: personne accompagnant le maître de clan dans la gestion d'un cours.

Secrétaire d'arène: personne en charge de prendre en note les résultats des combats gradés dans le cartable du maître.

Unité d'ascension: une case dans les grilles d'ascension des diverses fiches d'accomplissement de l'OCR. Les unités d'ascension s'obtiennent par des combats gradés.

livredacc.indd 13 2024-09-18 14:51:46



livredacc.indd 14 2024-09-18 14:51:47

Présentation

du principe des **combats gradés**

Malgré que ce guide soit conçu dans l'optique d'une pratique de combat récréatif tel qu'enseigné par l'OCR, il peut être appliqué à une multitude d'arts martiaux.

Sentez-vous libre de l'adapter à votre style.

Afin de quantifier l'avancement d'un individu, l'OCR offre un système de grades basé sur des duels effectués dans un cadre défini.

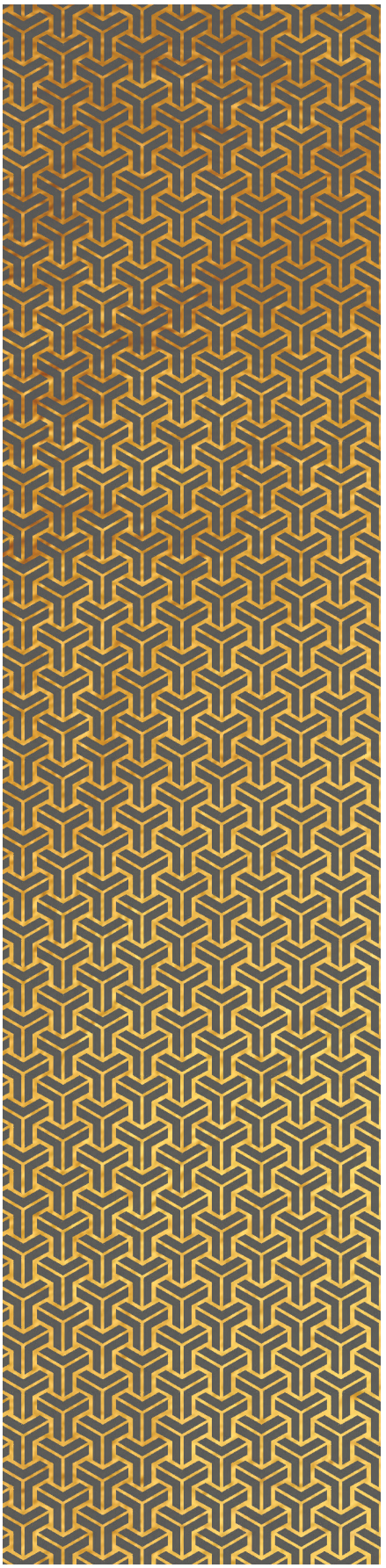
Solennel et créatif à la fois

Comment ça marche?

En gros, dans un espace défini, deux combattants s'affrontent avec leurs meilleures combinaisons d'armes. L'issue du combat est notée dans le **cartable du maître de clan** ainsi que dans ce **carnet d'accomplissements**. Ainsi, tu gardes le compte des résultats et peux les contre-vérifier au besoin avec le cartable officiel de ton clan.

Commençons par les bases!

livredacc.indd 15 2024-09-18 14:51:47



livredacc.indd 16 2024-09-18 14:51:47

Mots d'ordre

Honneur, respect et plaisir

On gagne et l'on perd **honorablement**. Inutile de fanfaronner sa victoire, nous allons toujours trouver défi à notre taille, tôt ou tard. À l'opposé, l'apitoiement face à la défaite ne permet pas de s'ouvrir à l'amélioration.

On **respecte les armes** que nous possédons ou que l'on nous prête, car ce sont les outils qui font de nous de meilleurs combattants. Plus encore, un bon entretien de ces armes nous assure une pratique sécuritaire.

On **respecte notre adversaire** afin de lui offrir un combat dans lequel il peut grandir. Face à un adversaire de moindre niveau, on ajuste notre armement ou l'on se donne des défis techniques afin d'atteindre un degré de défi optimal et équilibré. L'humilité et la curiosité sont de mise dans le cas contraire.

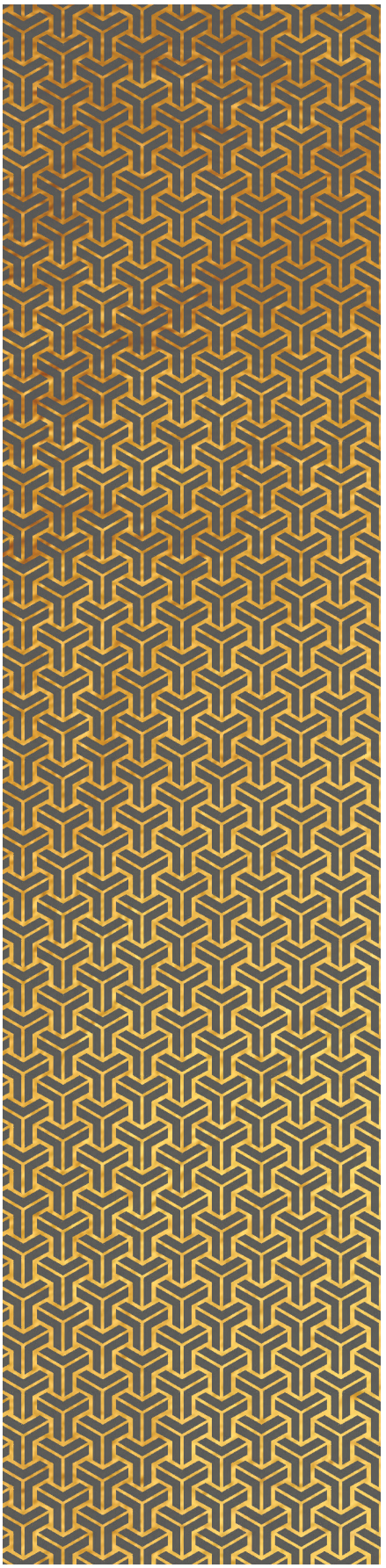
On **respecte nos limites** afin de garder le contrôle sur notre pratique et d'éviter les blessures.

On **respecte la douleur**, qu'elle soit tienne ou celle de l'adversaire car, malgré l'utilisation d'armes grises, il est possible de souffrir d'un coup mal placé ou incontrôlé. Comme les tiennes, les intentions des autres sont bonnes. Les accidents arrivent et la douleur fait partie du jeu, en la souhaitant la plus rare possible. Face à quelqu'un qui souffre, assure-toi verbalement qu'il est ok, puis laisse-lui sa bulle. Si c'est toi qui as mal, retire-toi de la zone de combat, laisse la douleur passer et reviens en jeu! Tu en ressortiras grandi.

On **respecte les consignes** et les maîtres qui, par leur pratique, nous permettent de devenir meilleurs tout en s'amusant. Si l'on est seul à s'amuser, on le fait aux dépens du groupe, démontrant ainsi une forme d'égoïsme nuisible à la pratique de tous, ce qui est contraire à l'esprit des arts martiaux.

L'ensemble de ces consignes, une fois appliquées, te permet de tirer un **maximum de plaisir** de ta pratique. S'amuser dans l'action, c'est s'entrainer sans effort conscient.

livredacc.indd 17 2024-09-18 14:51:47



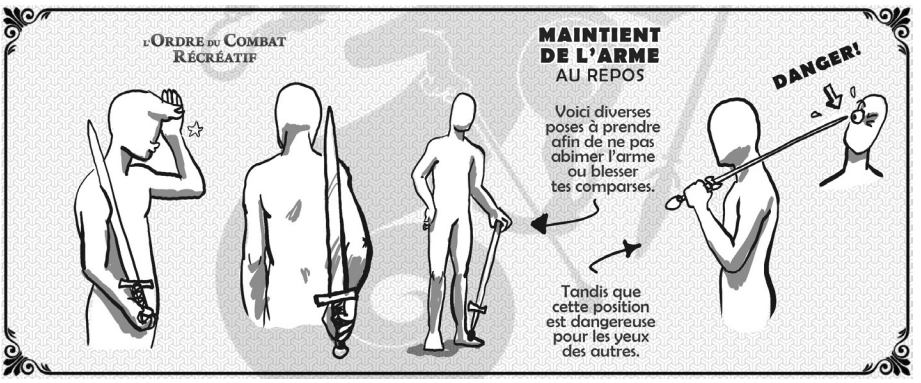
livredacc.indd 18 2024-09-18 14:51:47

Les bases

Du bon usage de ta lame

Afin que ton arme reste belle et sécuritaire assez longtemps pour que l'on puisse chanter ta gloire dans les auberges dignes de ce nom, il existe des recommandations d'usage. Il ne faut jamais mettre sa pointe au sol, encore moins s'appuyer dessus. Malgré qu'il s'agisse souvent d'un réflexe, d'une mauvaise habitude, sache que cela peut s'avérer dangereux pour toi et les autres. En effet, le centre des armes récréatives dispose d'une tige de fibre de verre (ou de PVC dans les armes faites à la main) qui peut percer la mousse de ton arme si tu t'appuies dessus, particulièrement la pointe. C'est d'ailleurs la première chose qui se désagrège sur une arme. Si tu veux la garder longtemps, fais-y attention. De plus, la laisser traîner par terre pourrait faire en sorte que des saletés (telles de petites roches) se logent sur ta pointe, rendant ton arme réellement « dangereuse ». Donc, pour la longévité de ton arme et la sécurité de tes partenaires de combat, ne laisse pas traîner la pointe de ton arme par terre.

Il est possible de tenir ton arme de différentes façons, dont celles-ci:



Les armes de mousse sculptées avec enduit de latex sont plus sensibles à… tout. Il ne faut pas qu'elles soient exposées au froid ni au chaud et certaines nécessitent un entretien plus fréquent avec un produit à base de silicone. En gros, pour qu'elles durent longtemps, il faut les *bichonner* davantage.

livredacc.indd 19 2024-09-18 14:51:47

Les **armes grises** (nom plus sérieux pour les armes en mousse) faites à la main sont encore moins durables, mais leur entretien est relativement facile. Il faut vérifier que la mousse interne ne soit pas défraîchie, permettant à la tige intérieure de se «promener» et abîmer encore plus la mousse, voire la percer. Toujours avoir à portée de main son ruban gris pour effectuer des réparations. Dans le doute, mettre de côté.

Les armes de « mousse injectée » (le bon terme est « polyuréthane expansé »), nos préférées pour la pratique de l'OCR, sont durables et ne nécessitent aucun entretien. Elles peuvent durer près de 10 ans! Visite la section "armes grises" du site de l'OCR pour plus d'informations.



Un épée de polyuréthane expansé vieille de 10 ans, avec réparation au ruban adhésif gris.

livredacc.indd 20 2024-09-18 14:51:47

Bienséance et décorum

Durant les cours, tu dois respecter des règles de bienséance avec l'équipement. Quand on demande de déposer les armes ou lorsque tu changes d'armes entre deux jeux, il faut les mettre à plat sur une table ou à un espace où on ne les piétinera pas. Une autre manière de les ranger serait de les déposer sur leur pommeau, appuyées sur un mur.

Lorsqu'un maître nous demande de l'écoute, on met son arme à l'épaule ou sous le bras en portant attention à ne pas heurter ses comparses. Si tu vas boire de l'eau entre deux activités, laisse ton arme dans le gymnase, le dojo - ou peu importe l'endroit - afin d'éviter les combats hors des zones dédiées à ces fins et pour s'assurer que toutes les armes du maître de clan se retrouvent aisément à la fin d'un cours ou d'une activité. Elles sont toutes précieuses. Les perdre est coûteux.

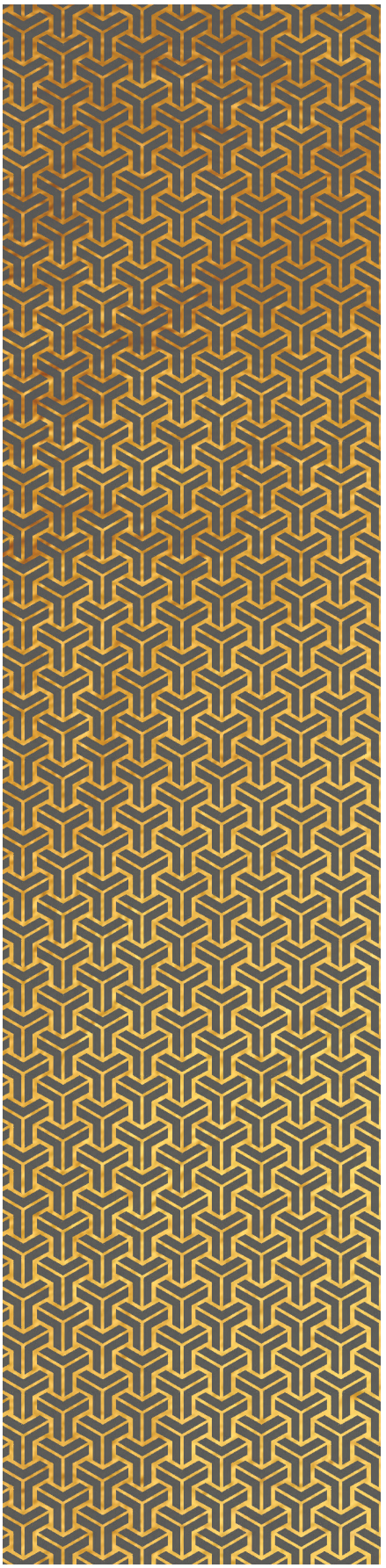
Dans l'univers des GN, la notion de décorum désigne comment s'habiller ou se comporter en jeu. À l'OCR, nous avons décidé de mettre l'aspect "réalisme historique et fantastique" et le jeu de rôle de côté afin de privilégier le sport en soi. Nous entendons par là qu'il est inutile de simuler le poids de l'arme, car celui qui est le moins conscient de cette notion a un avantage sur celui qui est plus apte à le simuler. Nous prenons donc nos armes pour ce qu'elles sont: des armes de mousse. C'est léger et flexible, autant en tirer profit.

Ensuite, toujours dans la notion de décorum, les armures et costumes ne sont pas nécessaires dans les cours. Si tu décides d'en porter, c'est pour le plaisir et/ou pour s'habituer à combattre dans un tel accoutrement, mais cela ne procure aucun bonus dans les jeux effectués, à moins d'avis contraire. En effet, un Maître de Clan pourrait décider d'adapter ses jeux en fonction de ces armures parce que ça lui plait et/ou pour des fins d'apprentissage.

Quant à l'habit du combattant, ça va dépendre de chaque clan et de leurs particularités. Il existe un tee-shirt à l'effigie de l'OCR, comme il y en a potentiellement un de dédié à ton club de combat, mais ultimement, l'uniforme du débutant ressemble à une tenue de sport. De bons souliers, des shorts ou des pantalons selon la saison, un tee-shirt et « voilà » !

Tu es prêt à entrer dans l'arène!

livredacc.indd 21 2024-09-18 14:51:47



livredacc.indd 22 2024-09-18 14:51:47

Combats gradés

En bref



Le déroulement des combats gradés est simple, mais peut se fragmenter en de menus détails.

Une arène est désignée, puis les participants s'installent autour afin de couvrir le plus d'angles de vue possible. Un maître d'arène sélectionne les duellistes et préside le combat. On conclut en notant les résultats de l'affrontement.

Après que tout le monde ait fait ses grades, le cours se poursuit!

livredacc.indd 23 2024-09-18 14:51:48

Arène

Le lieu où l'on fait les grades doit être bien défini afin de disposer suffisamment d'espace pour deux combattants et le mouvement qu'impliquent des combats avec des armes de longueurs variées. Nous utilisons aussi les limites de l'arène pour conscientiser les combattants à l'espace disponible.

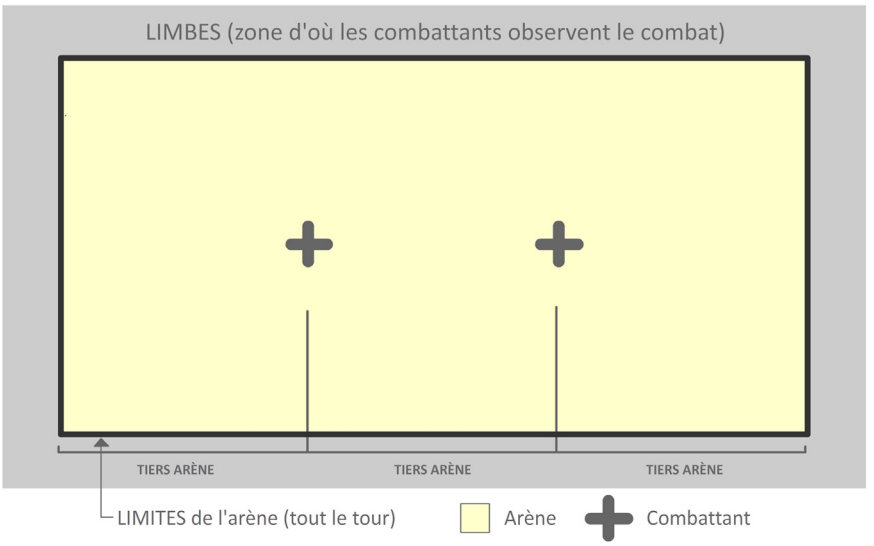
"Conscience de l'espace,
conscience de c'qui s'passe."

Dicton mnémotechnique

Habituellement rectangulaire, l'arène peut être de toute forme, tant qu'elle respecte la notion de limites claires et d'espace de combat.

Voici un exemple et quelques termes associés à une arène de combat:

Standard pour une arène rectangulaire.



livredacc.indd 24 2024-09-18 14:51:48

Combats gradés

Déroulement

1. Désignation des duellistes
2. Révélation des intentions
3. Salutations
4. Combat
    - 4.1. Types et zones de touches
        - 4.1.1. Point de touche (PT)
        - 4.1.2. Zones de touches
        - 4.1.3. Types de touches
            - 4.1.3.1. Localisées
            - 4.1.3.2. Délocalisées
            - 4.1.3.3. Gradées
    - 4.2. Système de pointage
    - 4.3. Une bonne touche
    - 4.4. Coups proscrits
    - 4.5. Retenue
5. Finale

livredacc.indd 25 2024-09-18 14:51:48

1. Désignation des duellistes

Le maître d'arène désigne un combattant parmi les participants, à moins qu'il y ait un volontaire. L'élu choisit à son tour un adversaire, idéalement d'une force équivalente. Le maître d'arène peut s'opposer au choix de l'adversaire si ce dernier n'est pas équitable ou consentant. Les deux combattants s'installent à leur position dans l'arène.

2. Révélation des intentions (optionnel)

Le maître d'arène demande si l'un des combattants désire appliquer une méthode spéciale à son combat (voir "disciplines de méthode"). Si l'un des combattants signale son intérêt, le maître demande à l'adversaire de se mettre dos au maître. Le combattant signale ses intentions, soit avec des signes, soit en s'approchant du maître et en les lui communiquant discrètement. L'opération est répétée si l'adversaire veut faire de même. Dans un combat de débutants, cette partie sera moins souvent utilisée.

3. Salutations

Puisqu'il s'agit de la partie la plus importante d'un cours, car ces combats sont notés, il est important d'offrir un minimum de sérieux à cette partie. Le maître invite les combattants à se saluer. Malgré tout, la salutation peut être créative. On peut y mettre du sens ou de l'absurdité, selon l'envie du moment ou la stratégie souhaitée.

La façon dont on salue donne un avant-goût de l'adversaire, sur son sérieux ou son irrévérence. Ainsi, l'on peut potentiellement anticiper son style de combat.

livredacc.indd 26 2024-09-18 14:51:48

4. Combat!

Les adversaires sont prêts pour l'affrontement. Le maître invite chaque combattant à toucher l'arme de son partenaire de combat en le regardant dans les yeux. Cela permet de s'assurer que personne ne prenne avantage - ou ne blesse - un adversaire qui serait distrait. Dès ce contact fait, le combat peut commencer selon le système de pointage gradé.



Le combat s'arrête à chaque touche. Il reprend après que le maître d'arène ait convenu du pointage correct, car définir le pointage est un exercice subjectif. En effet, la valeur d'un coup varie selon des critères que nous traiterons sous peu.

En attente dans les *limbes*, debout ou assis, les autres participants sont à l'affût de l'affrontement, offrant ainsi une vue périphérique du combat. Pendant le jugement des touches, tout le monde peut donner son opinion - lorsque sollicité - mais, ultimement, c'est le maître d'arène qui tranche.

Dès que le combat est arrêté, les combattants se replacent à leur position initiale et attendent le verdict. Une fois annoncé, ils retouchent leurs armes, ou attendent le signal du maître d'arène, et la suite du combat se poursuit.

livredacc.indd 27 2024-09-18 14:51:49

4.1. Point de touche, zones et types de touches

Dans l'univers des GNs, il y a plusieurs façons de procéder pour comptabiliser les coups reçus et déterminer le seuil de coups recevables avant la « mort » d'un personnage. Il en va de même pour les arts martiaux et l'escrime, qui usent d'un système de pointage qui leur est propre, mais à des fins similaires.

D'ailleurs, l'OCR préfère utiliser le terme « éliminé » au lieu de « mort », car cela correspond à l'idée qu'on ne joue pas des rôles, mais bien que l'on pratique un sport de touches.

4.1.1. Point de touche

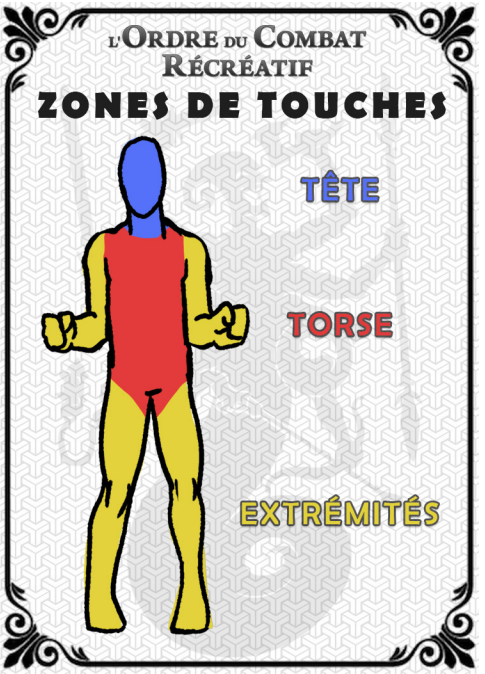
Dans les GNs, on utilise le terme Point de Vie (PV) pour déterminer la quantité de coups qu'un individu peut recevoir avant de mourir. À l'OCR, considérant la terminologie d'élimination, nous utilisons « points de touche ». Ultimement, les deux s'équivalent. Utilise le terme qui te sied le mieux. Toutefois, on **perd** des points de vie et l'on **accumule** des points de touches.

Avec 3PV, chaque touche t'enlève 1PV. Dans ta tête tu soustrais.

Avec 3PT, chaque touche s'accumule: tu additionnes les touches reçues.

4.1.2. Zones de touches

Dans tous les cas, à quelques variantes près, les zones de touches sont les mêmes:



livredacc.indd 28 2024-09-18 14:51:50

4.1.3. Types de touches

Parmi les diverses pratiques de l'escrime ludique, l'OCR a répertorié trois différentes méthodes pour comptabiliser les touches.

4.1.3.1. Localisées

4.1.3.2. Délocalisées

4.1.3.3. Gradées

Toutes ces méthodes ont à cœur une forme de réalisme, mais aucune ne l'atteint vraiment. Les méthodes de touche permettent d'offrir plusieurs options d'apprentissage, que ce soit en fonction de la précision (touches localisées et gradées) ou dans une optique de jeu (touches délocalisées).

4.1.3.1. Touches localisées

Ces touches se basent sur le principe qu'une **zone touchée est éliminée**. Elles utilisent la division traditionnelle des zones de touches, mais les extrémités sont subdivisées individuellement: bras gauche, bras droit, jambe gauche, jambe droite.

Avec les coups localisés, si tu te fais toucher le bras, tu perds ton bras. Si tu te fais toucher le torse deux fois (ou la tête une fois, lorsque permis): tu es éliminé! Aussi simple que ça.

Pour les jambes, ça varie d'un club à l'autre. Communément, soit tu sautes sur un pied, soit tu traînes la patte. Toutefois, cette dernière option reste une question d'interprétation et est laissée au jugement du maître de clan désirant user de ce type de touche. Si tu as les deux jambes touchées, tu te mets à genoux et tu ne peux plus te déplacer, quoique tu puisses tourner sur toi-même. En général, si tes deux bras sont touchés, tu es éliminé, mais certains useront de cet état pour servir de bouclier humain aux autres membres de leur équipe...

livredacc.indd 29 2024-09-18 14:51:50

Si l'on désire plus de réalisme et de simplicité, on utilise la règle des deux bras = éliminé. Sinon, on peut assumer l'irréalisme de cette méthode et accepter ces stratégies sympathiques afin d'arriver à nos fins: faire gagner son équipe en s'amusant.

Variantes: il est possible de donner plus de points de vie/touche aux membres, que ce soit pour un jeu en particulier (ex: une créature avec une peau particulièrement résistante) ou parce que l'on inclut l'armure. Par exemple, un individu portant une armure de cuir ajoute 1 PT par zones couvertes, 2 PT si l'armure est de métal, etc.

4.1.3.2. Touches délocalisées

Une des méthodes les plus utilisées pour sa simplicité consiste à donner un nombre de touches à recevoir avant d'être éliminé. Ces touches peuvent être portées partout sur les zones de touches permises. C'est aussi la méthode la plus utilisée en GN et en combat sportif (karaté, escrime, etc). Le maître de clan détermine le nombre de touches, souvent entre 3 et 5, nécessaires pour être éliminé.

4.1.3.3. Touches gradées

C'est la méthode utilisée pour les grades de l'OCR et pour plusieurs jeux. Elle a pour but de donner plus de valeur aux coups mortels. Ainsi, une touche aux extrémités (bras, jambes) ne vaut qu'un (1) point; les touches au torse en valent 2 et les touches à la tête (dans un clan où ils le permettent) valent 3 points.

Si un combattant a **3 points de touches**, on peut l'éliminer avec:

- 3 touches aux extrémités;
- 1 touche au torse + 1 touche aux extrémités;
- 2 touches au torse;
- 1 touche à la tête (lorsque permise).

livredacc.indd 30 2024-09-18 14:51:50

Avec **5 points de touches**:

- 5 touches aux extrémités;
- 2 touches au torse + 1 touche aux extrémités;
- 1 touche au torse + 1 touche à la tête;
- 2 touches à la tête;
- etc.

Cette façon de comptabiliser les touches modifie la logique du combat et te pousse à préciser tes attaques.

Comme pour les touches localisées, on peut ajouter des pièces d'armure aux points gradés. Cependant, ils seraient calculés en PA (points d'armure): touches à faire avant que les points de touches soient comptabilisés. Ainsi, si une armure de cuir ajoute 1PA à tous les membres couverts, il faut toucher une zone une fois avant de lui faire un PT.

Exemple: un individu porte une armure de cuir sur toutes ses zones de touches. Il reçoit un coup au bras droit. Son point d'armure s'en va. Il reçoit une autre touche au bras droit, il reçoit donc 1 PT. Disons que c'est un match de 3 PT. Il a donc 1 PT sur 3. Il reçoit une touche au bras gauche, l'armure l'encaisse (on n'ajoute pas de PT, mais s'il reçoit un autre coup au bras gauche, il recevra 1 PT). Il reçoit une touche au torse, l'armure l'encaisse à nouveau, puisque c'est la première fois qu'il se fait toucher là. Toujours 1 seul PT à son actif. Il reçoit une autre touche au torse! Puisqu'il n'a plus d'armure là, la touche compte… une touche au torse donne 2 PT donc 3 PT totaux, le combattant est éliminé!

L'approche avec armure permet de développer des compétences avec l'encombrement de celle-ci, qu'elle soit réelle ou imaginaire (dans le cadre d'un jeu, par exemple). Elle permet aussi de revoir ta stratégie de combat en fonction d'un adversaire nécessitant plus de touches (ou une concentration de touches à un endroit précis) pour être éliminé.

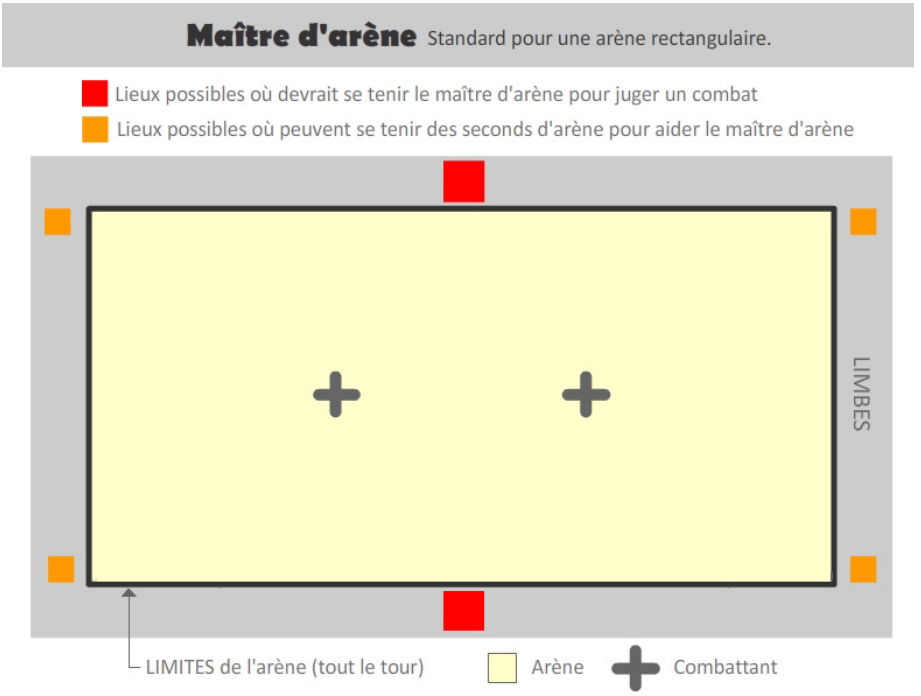
livredacc.indd 31 2024-09-18 14:51:50

4.2. Système de pointage

De base, pour les grades, on utilise les **touches gradées**. Si l'on use d'un autre type de touche, nous pourrions le noter dans les disciplines de méthodes.

Les combats gradés se nomment ainsi puisqu'ils permettent de calculer les grades d'un individu. Dans un cours normal de l'OCR, nous livrons habituellement deux combats gradés (voir *Finale*). Pour un déroulement optimal, nous proposons des combats de 3 points de touche. Un match de 5 PT allonge le plaisir (et le temps assigné aux grades dans un cours).

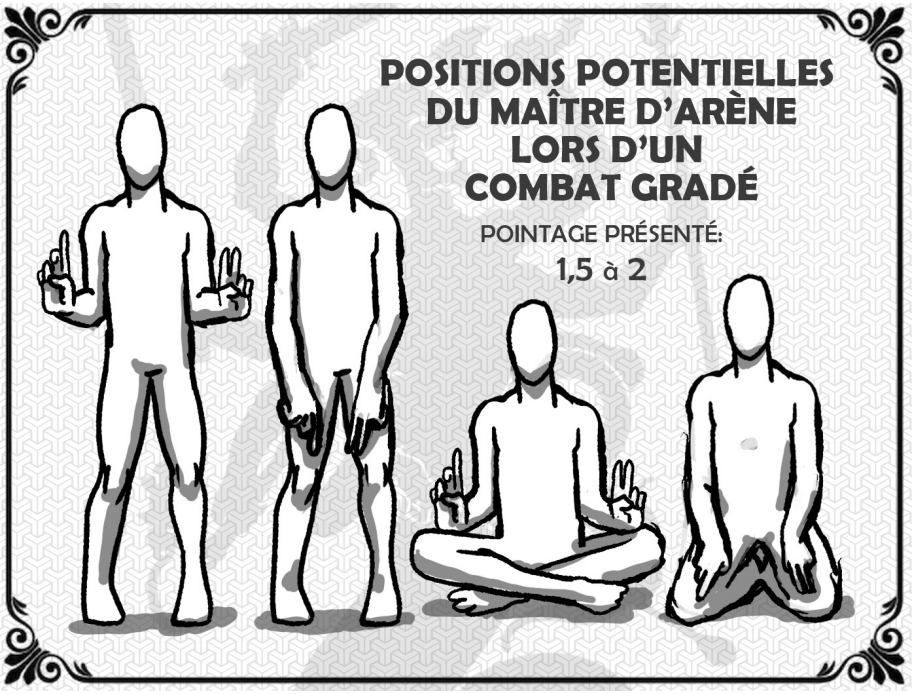
Le **maître d'arène** est responsable du bon ordre des grades. Il s'assure du déroulement des combats et du suivi du pointage. Il peut se positionner à deux endroits spécifiques par rapport à l'arène, peu importe sa forme, l'important est qu'il se situe entre les deux combattants.

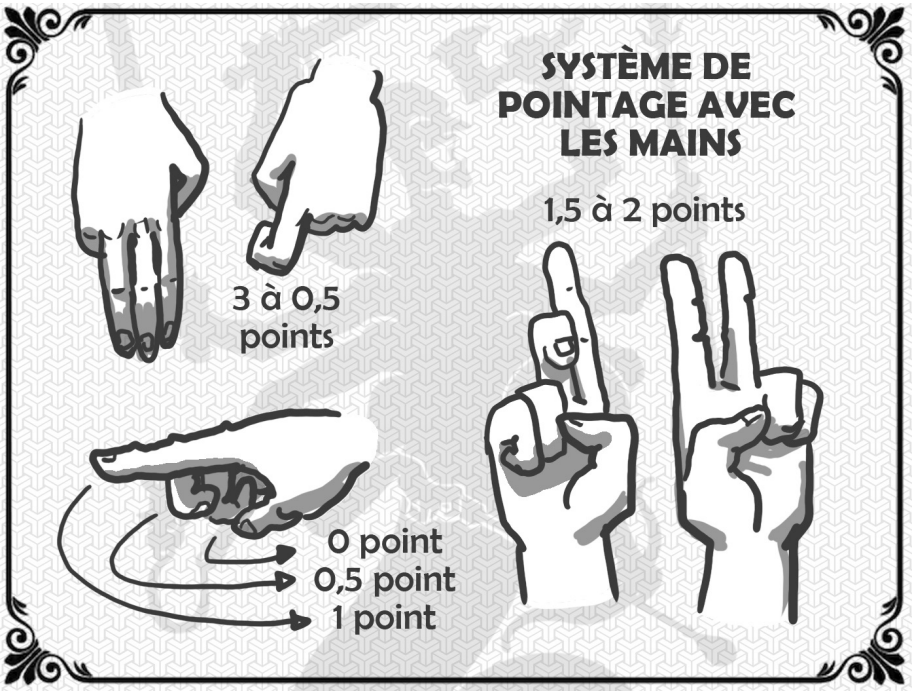


Le maître d'arène peut aussi nommer des seconds et les placer stratégiquement pour mieux juger les combats.

livredacc.indd 32 2024-09-18 14:51:50

Afin de garder aisément le compte et permettre, tant aux combattants qu'aux observateurs, de le suivre, le maître d'arène calcule les points sur ses mains.



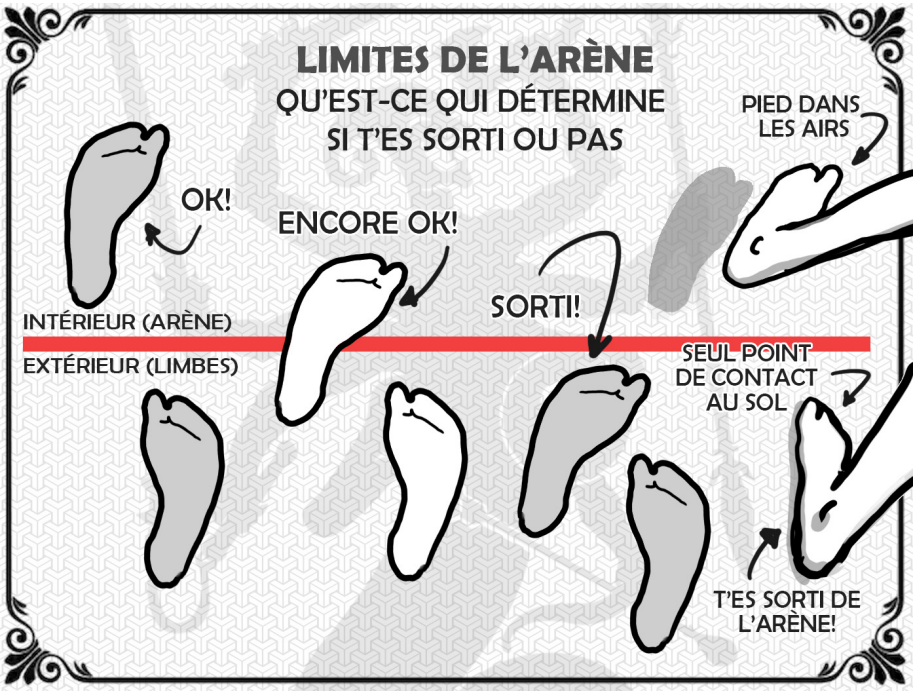


livredacc.indd 33 2024-09-18 14:51:50

Un doigt complètement déplié donne un point; à moitié plié, un demi-point; un poing fermé représente l'absence de point. Si tu as de la difficulté avec le doigt à moitié plié, tu peux le remplacer par le pouce, ce dernier signifiant un demi-point.

Voici comment gagner et perdre des points:

- Une **bonne touche** donne un point.
- Un **coup proscrit** donne un demi-point à l'adversaire.
- **Sortir des limites** de l'arène donne un demi-point à l'adversaire.



livredacc.indd 34 2024-09-18 14:51:50

4.3. Une bonne touche

Une bonne touche se veut à la fois assez ferme pour que l'adversaire sente le coup, mais avec assez de modération pour ne pas le blesser.

Les expressions « Ça manque de vigueur » ou « Ça manque de tendresse » qualifient avec bienveillance les modifications de force à apporter à une touche pour qu'elle soit bonne.

Nous pouvons résumer une bonne touche ainsi:

Ce qui compte

- Une frappe avec un élan suffisant, mais **contrôlé** ;
- Un coup qui aurait causé du **dégât incapacitant** si elle avait été faite avec une arme réelle (éraflure vs ablation);
- Dans le scénario où une lame atterrit sur une zone de touche sans élan suffisant ou issue d'un rebond, si on la retire en **sciant**, ça compte!

Ce qui ne compte pas

- **Frôler**;
- Un **rebond** (ex: l'épée touche le bouclier (ou l'arme) et rebondit sur l'adversaire);
- Les coups avec un **élan insuffisant**;
- Les coups « **mitraillettes** » (suite de coups sans élans).

Plus un combattant gagne en expérience, plus l'on exigera de lui que ses coups soient de qualité. On juge un coup à la force de son impact, sa précision et la manière dont il est porté.

livredacc.indd 35 2024-09-18 14:51:50

4.4. Coups proscrits

Afin de rendre ce sport sécuritaire, on ne permet pas tous les coups. De base, les coups à la tête et aux parties sont proscrits. Il faut savoir que les possibilités de blessures à l'OCR sont infimes, mais dans cette infime possibilité, la tête et la gorge sont les endroits où il y a le plus grand risque. Il suffit d'imaginer un coup pointé dans les yeux ou la gorge pour en saisir l'essence.

Ainsi l'estoc (un coup pointé) est également interdit, à moins d'avis contraire. Outre la douleur que peut apporter un coup pointé mal placé et/ou contrôlé, il faut prendre en considération l'état de la pointe de ton arme. Elle est peut-être abimée, que son propriétaire en soit conscient ou non, et la tige interne pourrait blesser l'adversaire.

Si un clan le souhaite, il peut intégrer les coups à la tête et les pointés, mais il est fortement suggéré de ne pas les inclure à moins d'avoir des combattants consentants, expérimentés et sécuritairement équipés.

Finalement, nous devons rappeler que les coups du type « baseball » sont proscrits. Cela signifie d'envoyer un coup sans retenue, comme un batteur frapperait une balle. C'est dangereux, car incontrôlé, et c'est une technique inefficace martialement parlant.

De base, l'OCR se veut un sport récréatif, sécuritaire, et nous croyons qu'une grande partie de cette sécurité provient des pratiquants eux-mêmes. Avec une conscience accrue de ce qu'impliquent des combats intelligents, un bon entretien et un usage conscient des armes, tout le monde est gagnant. Plus nous avons confiance en nos collègues, plus on peut aller loin dans notre pratique et essayer des techniques avancées et stimulantes comme l'estoc et les coups à la tête.

livredacc.indd 36 2024-09-18 14:51:50

4.5. La retenue

Le concept de retenue nous vient du ***kimé*** des arts martiaux. Avant de développer sur le sujet, disons simplement que la retenue dans les coups portés compte pour beaucoup dans une pratique sécuritaire du combat récréatif. Au fil de ton apprentissage, il faut développer cette compétence. On constate l'expérience d'un combattant par la maîtrise de cette aptitude.

Le kimé est l'art du contrôle d'une frappe. C'est l'instant précis où s'arrête un coup, au bout de son mouvement, où la tension musculaire est à son comble… pour être aussitôt relâchée.

Une bonne image de l'application du kimé est celle d'un coup de fouet. Si tu ne retiens pas ta main au bout du mouvement, point de claquement il n'y aura.

C'est l'équilibre entre la tension et le relâchement.

Commence par te donner l'objectif de proscrire les coups sans retenue et déjà, ta pratique se bonifiera. Ensuite, tu dois apprendre à donner des coups qui fouettent, mais qui peuvent devenir instantanément mous, au besoin.

Autre application de la retenue: tu t'apprêtes à donner un coup à un endroit précis, mais l'adversaire fonce inopinément sur toi, s'empalant avec force dans l'arc décrit par ton mouvement. Afin de ne pas lui faire mal, tu relâches toute tension dans ton mouvement pour permettre, de un, qu'il ne se fasse pas mal, de deux, que tu puisses dégager ton arme en suivant le nouveau mouvement généré par cet impact imprévu et frapper de nouveau, sans délai.

livredacc.indd 37 2024-09-18 14:51:50

5. Finale

Une fois le combat terminé, les combattants se saluent et **le dernier arrivé dans l'arène y reste,** qu'il ait gagné ou pas, afin d'affronter un nouvel adversaire, qu'il soit volontaire ou désigné. Afin d'assurer à tous les participants du cours la possibilité de faire une ronde de **deux combats gradés**, un individu fait deux combats de suite, qu'il gagne ou qu'il perde.

Le premier combattant à faire ses grades sera aussi le dernier, car il ne fera qu'un seul combat au début, et son deuxième sera à la fin, terminant ainsi le cycle des Combats Gradés.

Le combattant sortant va voir le **secrétaire d'arène**, la personne chargée de prendre en note les combats sur les fiches contenues dans le **cartable du maître**. Il donne alors les infos sur son combat et en profite pour mettre à jour son propre **carnet d'accomplissements** (dans les fiches contenues à la fin de ce carnet).



Le cycle de combats gradés est maintenant complété!

livredacc.indd 38 2024-09-18 14:51:50

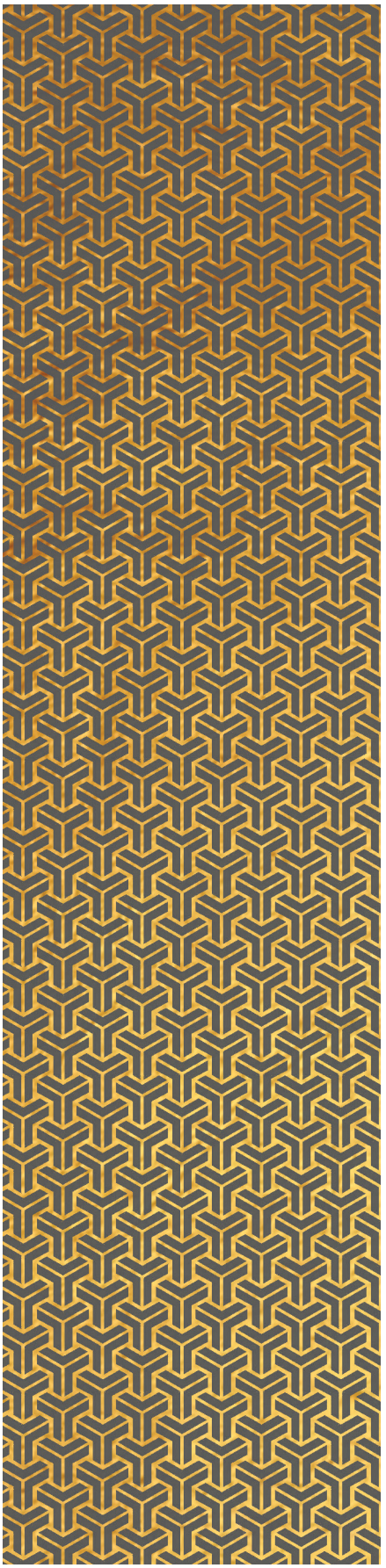
L'ensemble des informations colligées permettent à un combattant de suivre son ascension et de tracer son propre chemin. En effet, grâce aux **disciplines martiales**, un individu peut choisir de se spécialiser dans un combo d'armes spécifiques ou de se diversifier dans la multitude. En parallèle, il pourra bonifier sa pratique avec des **disciplines de méthode** afin de s'offrir des défis supplémentaires.

Il sera même possible de déterminer, à partir de ces diverses statistiques, une **cote d'efficacité**, qui servira principalement dans les tournois, mais qui s'avère aussi un incitatif stimulant pour les joueurs expérimentés.

Complémentaires à ce carnet, il existe des **cartes d'ascension**, disponibles sur le site de l'OCR, si jamais tu désires ajouter un objet de collection pour visualiser ta progression.



livredacc.indd 39 2024-09-18 14:51:50



livredacc.indd 40 2024-09-18 14:51:51

Ascension



1. Grades

L'ascension s'échelonne sur 7 grades et chacun a une couleur qui lui est propre.



2. Disciplines

Ces grades servent à quantifier l'ascension d'un individu dans diverses disciplines, divisées en deux grandes familles: les disciplines **globales** et **techniques**.

livredacc.indd 41 2024-09-18 14:51:51

2.1. Disciplines globales

Les disciplines globales traitent d'actions cumulatives tels les combats totaux et les victoires totales.

2.1.1. Combats totaux



Les combats totaux regroupent tous tes combats faits, gagnés ou pas, lors des combats gradés.
Symbolisme du badge: attaqué de toutes parts; le triangle = force; dans cette idée, tes ennemis peuvent te compléter; base plate au sol = solidité face aux attaques, etc.

2.1.2. Victoires totales



Les victoires totales regroupent l'ensemble des combats que tu as gagnés lors des combats gradés.
Symbolisme du badge: On y voit un triangle qui rappelle le «v» de la victoire. Il est constitué des mêmes éléments que le symbole des combats totaux, mais mieux ordonnés, intégrés. Comme si les morceaux qui lui manquaient dans les combats précédents faisaient maintenant partie de lui-même, le complétant. Comme quoi, idéalement, il faut maîtriser et ordonner les diverses parts de soi pour atteindre son plein potentiel... et vaincre!.

*Si l'on prend l'exemple des ceintures de karaté, la discipline globale de **combats totaux** serait la ceinture principale, la plus ostentatoire, celle qu'on porte fièrement. Les **victoires totales** seraient une seconde ceinture qui permettrait de juger de la dangerosité de son adversaire. Plus les couleurs de ces deux disciplines correspondent, plus le combattant est efficace en combat et devrait être abordé avec sérieux.*

livredacc.indd 42 2024-09-18 14:51:51

2.2. Disciplines techniques

Les disciplines techniques se concentrent sur la combinaison d'armes utilisées et la manière de combattre. Les disciplines martiales et de méthodes peuvent être nombreuses et définissent la singularité d'un combattant.

2.2.1. Disciplines martiales



Les disciplines martiales correspondent aux divers types d'armes utilisées durant les combats gradés, qu'ils soient gagnés ou pas. Il y en a autant qu'il y a de combinaisons d'armes et de boucliers possibles. Voir les sections ***fiches*** et ***standards*** pour bien nommer les diverses disciplines martiales.

Symbolisme du badge: l'étoile comme l'image issue d'un combat dans une bande dessinée; comme les étoiles d'appréciation d'un produit, d'un film, etc.

Exemples de disciplines martiales: épée courte, hache longue, épée moyenne avec bouclier moyen, épée courte avec hache longue, etc.

2.2.2. Disciplines de méthodes



Les disciplines de méthodes se rapportent à la manière utilisée pour vaincre un adversaire ou à son comportement lors d'un combat gradé. La combinaison d'arme(s) n'a pas d'influence sur la discipline de méthode. Par exemple, une feinte demeure une feinte, que ce soit avec une hache ou un sabre.

livredacc.indd 43 2024-09-18 14:51:51

Symbolisme du badge: le triangle est une forme géométrique puissante, que l'on peut additionner, comme autant de savoirs que l'on accumule; c'est aussi un clin d'œil à la « triforce », que l'on acquiert après avoir développé plusieurs connaissances, etc.

Exemples de disciplines de méthodez: avantagé, désavantagé, gentleman, main faible, roulade, touche de précision au poignet, touche de précision à la jambe, etc.

Les disciplines de méthodes seront décrites davantage dans la section ***fiche***, mais ce code QR te mènera à la page dédiée aux disciplines techniques les plus à jour.



livredacc.indd 44 2024-09-18 14:51:52

3. Fonctionnement

À chaque fois qu'un combattant effectue un combat gradé, il obtient une ***unité d'ascension*** en fonction des disciplines impliquées et des critères pour l'obtenir. Il croît en grade en fonction du nombre d'unités d'ascension accumulées.

3.1. Tableau des grades

On calcule les grades selon ce tableau.

NOMBRE D'UNITÉS D'ASCENSION NÉCESSAIRES POUR ACCÉDER AUX GRADES CORRESPONDANTS		GRADES						
		1	2	3	4	5	6	7
DISCIPLINES GLOBALES	Combats Totaux (CT)	5	15	30	60	120	200	300
	Victoires Totales (VT)	5	15	30	50	75	125	200
DISCIPLINES TECHNIQUES	Disciplines martiales (DM)	5	10	15	25	40	75	125
	Disciplines de méthode (Dmet)	3	6	10	15	25	40	60

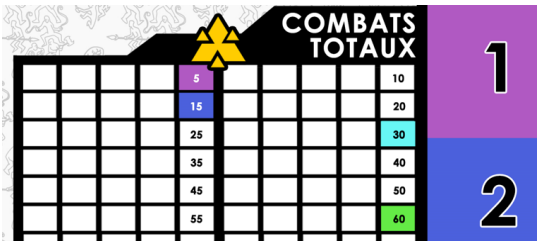
Georgette a fait 15 combats, elle en a gagné 5, dont 10 avec l'épée longue, 5 avec l'épée courte et bouclier moyen, dont 3 avantagés et un désavantagé.

Ainsi, elle atteint:

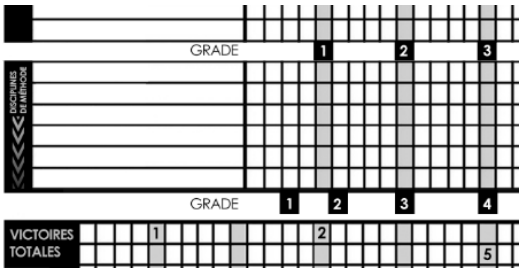
- *le 2e grade de* **combats totaux** *;*
- *le 1er grade de* **victoires totales** *;*
- *le 2e grade martial en « Épée Longue » ;*
- *1er grade* **martial** *en « épée courte + bouclier » ;*
- *1er grade* **de méthode** *« avantagé » ;*
- *0 grade « désavantagé » (car seulement un combat).*

livredacc.indd 45 2024-09-18 14:51:52

Sur les fiches de combattants sont identifiés clairement les nombres correspondant aux grades atteints ou à atteindre.



Dans ce **carnet des accomplissements**, les grades sont représentés par les couleurs correspondant au niveau.

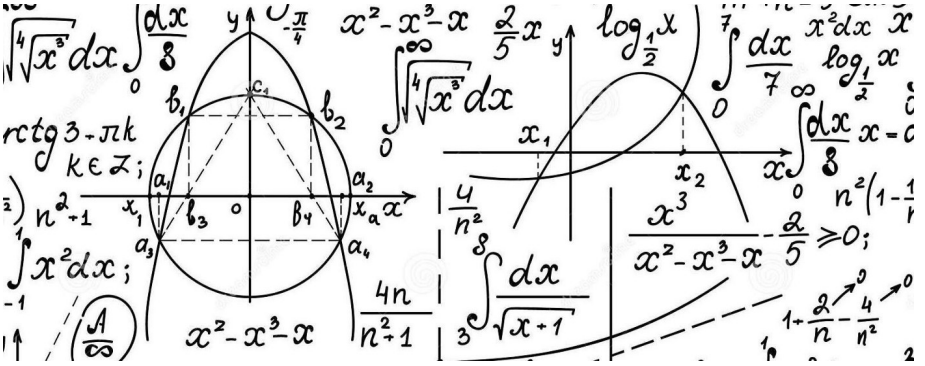


Dans le **cartable du maître**, les chiffres correspondant aux grades sont dans des carrés noirs et d'autres sont à l'intérieur de la grille d'unités d'ascension.



livredacc.indd 46 2024-09-18 14:51:53

3.2. Cote d'efficacité



La cote d'efficacité permet de donner une idée de la performance d'un guerrier de l'arme grise. Il met à profit les diverses facettes notées sur la fiche du combattant. Cette cote peut varier selon la composition d'un clan à l'autre. C'est pourquoi il faut prendre cette statistique avec légèreté. Dans un clan constitué de hardis escrimeurs, un participant pourrait avoir une cote plus basse que dans un club avec davantage de nouveaux. On compte sur le maître d'arène pour constituer des duels équilibrés afin que tous puissent prospérer équitablement.

Calcul de la cote d'efficacité:

Victoires totales

+

Disciplines techniques
(Variables positives (le numéro du grade des disciplines martiales et des méthodes positives))

–

Variables négatives
(grade des disciplines de méthodes négatives)

÷

Combats totaux

x 1000

livredacc.indd 47 2024-09-18 14:51:53

Dominique a une fiche de :

1 • 50 combats totaux

2 • 25 victoires

3 • Plusieurs disciplines techniques, mais on ne compte que les grades

a • 3 disciplines martiales au 1er grade

b • 2 disciplines martiales au 2e grade

c • 1 discipline martiale au 3e grade

d • 1 discipline de méthode positive (désavantagé)au 1er grade

e • 2 disciplines de méthodes négatives (avantagé et mauvais perdant) au 1er grade

Calcul de la cote d'efficacité (pour une meilleure compréhension, les lettres correspondant aux lignes ci-haut sont entre parenthèses):

25 (victoires) + 3(a) +4(b) +3(c) + 1(d) - 2(e) = 34 ÷ 50 combats totaux = 0,68 x 1000 = 680

Ainsi, Dominique a une cote d'efficacité de 680

Pour les plus récentes infos en lien à la cote d'efficacité, vérifiez ce code QR:

livredacc.indd 48 2024-09-18 14:51:53

Fiches



1. Présentation

Les fiches permettent le suivi de la progression d'un individu au sein de l'OCR. On y prend en note les diverses constituantes d'un combat. Il y a deux types de fiches: celles contenues dans le **cartable du maître** et celles contenues dans ce **carnet d'accomplissements**. Il est suggéré d'écrire les informations avec un crayon à l'encre *effaçable*. L'encre permet d'avoir un trait clair et régulier. L'aspect "effaçable" te permet de corriger au besoin.

2. Comment remplir les fiches:

À l'issue d'un combat gradé, pour chaque combattant impliqué, le maître ou le combattant assigné au cartable des grades, le secrétaire d'arène, y inscrit les informations selon cet ordre:

– les combats dans ***combats totaux***;

– la combinaison d'armes utilisées dans ***discipline martiale***;

– la ***discipline de méthode*** utilisée, si applicable;

– la ou les victoires dans ***victoires totales***, s'il y a lieu.

livredacc.indd 49 2024-09-18 14:51:54

3. Unité d'ascension

Une unité d'ascension = une case.

Dans la fiche du combattant, on retrouve plusieurs grilles remplies de cases qui permettent de suivre le compte. Chaque case est appelée "unité d'ascension".

4. Comment les lire ...

Nous avons conçu deux variantes de fiches pour permettre un suivi facile pour les **secrétaires d'arène** et un suivi plus détaillé, personnalisé, pour les **pratiquants**. Malgré tout, il s'agit du même contenu. Voyons les différences.

4.1. ... dans le cartable du maître

L'OCR, comme tout club de combat récréatif qui se respecte, encourage les participants à s'impliquer le plus possible dans les divers aspects d'un cours. Ainsi, nous t'invitons à connaître comment lire et remplir les fiches dans le cartable du maître. Plus il y a des participants qui peuvent remplir les fiches, plus cela aide l'enseignant à se concentrer sur l'arbitrage des combats gradés.

Le tout amène de la fluidité à cette étape importante d'un cours, car le savoir du maître est mieux utilisé à juger un combat qu'à les noter. Il peut donner des conseils et observations durant des situations concrètes de combat. Nous invitons d'ailleurs tous les combattants à porter attention aux combats gradés, autant pour apprendre que pour participer au jugement. En effet, tu as tout à gagner à ce que les "grades" (le nom court des "combats gradés" en cours) s'exécutent efficacement, puisque cela fera en sorte que tu pourras plus rapidement poursuivre les cours, avec leurs jeux et apprentissages.

La plus récente version de la fiche du combattant contenue dans le cartable du maître ressemble à ceci:

livredacc.indd 50 2024-09-18 14:51:54



NOM

COORDONNÉES

MEMBRE DEPUIS

COMBATS TOTAUX

5 10 15 20 25 30 35 40 45 50

DISCIPLINES MARTIALES

QTT 5 10 15 20 25 30 35 40

GRADE 1 2 3 4 5

DISCIPLINES DE MÉTHODE

GRADE 1 2 3 4 5 6

VICTOIRES TOTALES

CARTES REÇUES	CT		VT		DM & Dmet
BADGES REÇUS	CT		VT		DM & Dmet

NOTES

COTE D'EFFICACITÉ

fiche du combattant, version 3.7

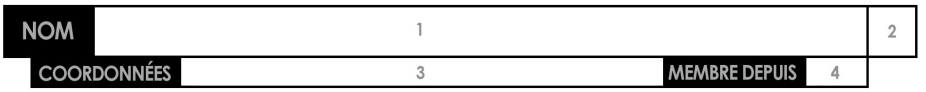
Copyright Alex S. Girard 2023.12.30

www.ordreducombatrecreatif.com

livredacc.indd 51 2024-09-18 14:51:54

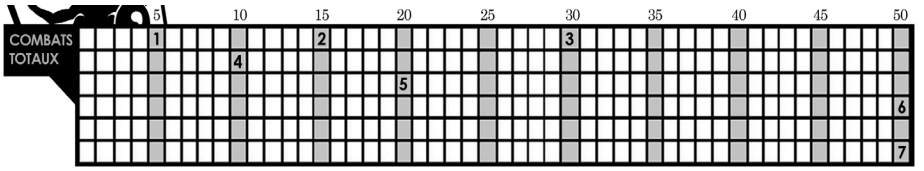
Détails de la fiche

4.1.1. Entête



1. Le nom complet du combattant.
2. La première lettre du **prénom** afin de classer alphabétiquement les participants. Pourquoi le prénom? Car on appelle plus souvent les participants par leur prénom que par leur nom de famille. Ainsi, il est plus facile de se retrouver et de se souvenir des prénoms de l'ensemble des participants.
3. Courriel et téléphone, utiles pour rejoindre les participants après la pause estivale et/ou les fêtes et/ou pour des annonces importantes.
4. Information agréable à avoir, question de voir depuis quand un participant est des nôtres.

4.1.2. Combats totaux



Tous les combats gradés sont inscrits ici, que le combattant gagne ou perde. Les chiffres au-dessus du tableau t'aident à comptabiliser la quantité d'unités d'acension accumulées. Les chiffres situés dans la grille correspondent aux grades de cette discipline.

Dans les cases, si ton maître de clan utilise la technique liée à **l'indicatif de cours**, tu mets le nombre de sessions puis, la lettre associée au cours du jour.

livredacc.indd 52 2024-09-18 14:51:54

La technique de l'indicatif de cours permet de se situer dans le temps. Dans la fiche des présences, le maître de clan assigne un **nombre** à une session de cours, puis une **lettre** par cours. Considérant la taille des cases, mieux vaut un *nombre* qu'un *chiffre*, et redémarrer à « 1 » après le « 9 » (omets le « 0 » pour éviter de le confondre avec «o»). Considérant qu'il y a rarement plus de deux sessions dans une année, on en a pour près de 5 ans avant de retourner au nombre « 1 ». Les lettres permettent d'avoir jusqu'à 26 cours dans une session. Simple et efficace!



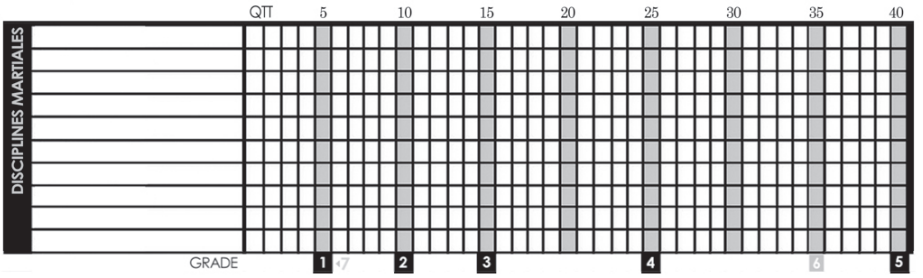
Dans cet exemple, le combattant était présent au premier cours de la session. On voit qu'il était aux deux cours suivants (puisqu'on note deux combats gradés par cours). Il a obtenu son premier grade de combats totaux *à son 3e cours (C). Il a manqué le 4e et 5e cours (D et E), puis est revenu au 6e cours (F). Ensuite, soit la session s'est terminée, soit il n'est pas revenu avant que le prof assigne un nouveau nombre au cours (2). De plus, en lisant cette fiche, on comprend que le combattant a manqué le premier cours de la 2e session puisque ça commence avec un « B ». On voit ensuite qu'il est allé au 3e cours (C).*

C'est motivant de regarder sa fiche et de voir les pas à franchir avant d'atteindre les prochains grades. En effet, en lisant cette fiche, on comprend que, théoriquement, cet individu pourrait atteindre le 2e grade des CT en deux cours, considérant que l'on fait deux combats gradés par cours et qu'il ne lui en manque que 3.

4.1.3. Disciplines martiales

Les disciplines martiales (DM) te permettent de suivre ton évolution en fonction de tes choix d'arme(s) utilisée(s) durant les combats gradés.

livredacc.indd 53 2024-09-18 14:51:54



Dès qu'un combattant complète un combat avec une arme seule ou en combinaison (exemple: épée + bouclier; 2 épées courtes, etc.), il l'inscrit en haut de la section « disciplines martiales » de sa fiche, qu'il gagne ou non son combat.

Les nombres en noir au bas du tableau correspondent aux grades de la discipline.



Le 6 pâle indique qu'il faut avoir rempli une ligne d'unité d'ascension au complet (40 unités) + 35 pour arriver au 6e grade (75 unités d'ascension).

Le 7 pâle implique que le combattant doit remplir TROIS lignes d'unités d'ascension (120) + 5 unités pour atteindre l'ultime grade de cette discipline martiale (125 unités d'ascension).



Le total de toutes les disciplines martiales = les combats totaux. Si ces deux chiffres diffèrent, il y a un problème. Il faudra en discuter avec le responsable (le secrétaire d'arène ou le maître de clan). Ultimement, au besoin, le Maître de Clan tranche.

livredacc.indd 54 2024-09-18 14:51:54

Dans les fiches du maître, nous utilisons habituellement des acronymes pour simplifier la prise en note des DM. Pour ce faire, nous nous basons sur ces tableaux:

TYPE D'ARME	CODE*	PARTICULARITÉS
Épée/lame	E	arme dont les deux tranchants peuvent faire une touche
Sabre	S***	arme avec un seul tranchant utilisable (sabre de pirate, katana, etc)
à angle	H**	arme avec un angle signifiant (**H**ache, hallebarde, faucille, etc)
Articulé	A**	arme avec une jonction flexible (fléau, nunchacu, etc)
Unusuel	U**	toute autre arme inclassable (ajouter nom de l'arme au code)
Contondant	C	arme sans tranchant (massue, bâton, etc)
Flèche/carreau	F	arme utilisant des flèches ou des carreaux (arc, arbalète, etc)
de **J**et	J	arme qui se lance (dague, hachette, pierre de lance-pierre, etc)

LONGUEURS	code*	cm
petite	P	20-50
courte	C	51-70
moyenne	M	71-90
longue	L	91-120
à deux mains	2M	120 -160
arme pôle	H	max 270
bâtarde (se tient à une ou deux mains)	B	**moins de 120 cm**

Suivre ce code QR pour les plus récentes mises à jour de ces tableaux.

TAILLES DE BOUCLIERS	CODE*	PARTICULARITÉS
petit	BP	moins de 40cm de diamètre (ex:bocle)
moyen	BM	moins de 60cm de diamètre (ex:écu, viking normal, etc)
grand	BG	max 80cm de largueur et/ou 120cm de hauteur (cavalier, viking gros, etc)
unusuel	BU	format unusuel (*tower shield*, *fantasy* et autres aberrations)

livredacc.indd 55 2024-09-18 14:51:54

*Les ***codes courts*** permettent de noter rapidement les DM dans les fiches du maître, ce qui s'avère pratique lorsque plusieurs personnes se pressent autour du secrétaire d'arène pour donner les résultats de leurs combats gradés.

NOMENCLATURE (la manière de noter ça sur la fiche) = (type d'arme) + (type de longueur) + (cm).

Exemple 1: une épée longue de 110 cm = EL 110
Exemple 2: une hache moyenne de 80 cm = HM 80

Note: l'aspect «bâtard» et «de jet» d'une arme s'ajoute au type et à la longueur.

Exemple 1: une épée longue bâtarde = ELB
Exemple 2: un couteau 20 cm de Jet = EPJ

** Pour plus de clarté, on peut écrire le nom de l'arme aussi, telles "Masse" ou "Hache", "Hallebarde", etc.

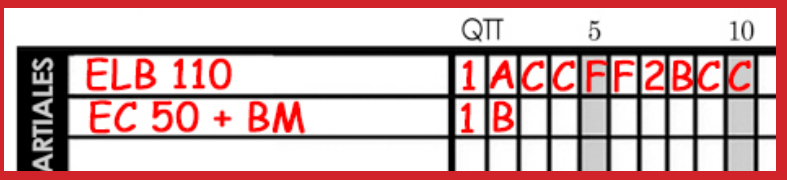
Exemple 3: un petit kukri de 40 cm = UP Kukri 40

Exemple 4: un fléau moyen de 80cm + un bouclier de type "bocle" de 30 cm de diamètre = AM Fléau 80 + BP30

*** Le sabre est jugé différemment en combat gradé. En effet, un coup du revers de l'arme ne compte pas comme un point. Cette spécificité fait en sorte qu'il est plus difficile pour les arbitres de compter les points et aux combattants de les reconnaître. Ainsi, il est laissé aux membres d'un clan de déterminer comment ils veulent procéder pour ce type d'arme. Si le clan décide de ne pas en tenir compte, on utilisera alors le terme "E" pour qualifier toutes les lames. Ainsi, un katana serait noté comme une épée longue bâtarde (ELB) dans le cas où l'on accepterait les coups du revers, autrement il serait considéré comme un sabre long bâtard (SLB).

Éventuellement, nous croyons qu'un combattant expérimenté désirera que l'on prenne en considération l'aspect "sabre" d'un type de lame à un seul tranchant, ne serait-ce que pour développer ses compétences en fonction de ce type d'arme.

livredacc.indd 56 2024-09-18 14:51:54

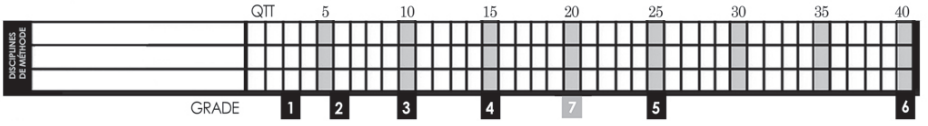


Dans cet exemple, le combattant a fait

- *10 combats à l'épée longue bâtarde 110 cm, résultant en l'atteinte du 2e grade de cette discipline.*
- *2 combats à l'épée courte 50 cm + BM*

Si la prise en note des grades fut bien faite, le total des DM devrait correspondre aux CT, c'est-à-dire 12 combats totaux.

4.1.4. Disciplines de méthodes



Les disciplines de méthodes (Dmet) correspondent à la manière qu'un combattant livre ses combats gradés. Les nombres en noir au bas du tableau correspondent aux grades de la discipline.



Le 7 pâle implique que le combattant doit remplir une ligne d'unités d'ascension (40) + 20 unités pour atteindre l'ultime grade de cette discipline de méthode, soit 60 unités d'ascension.

Les Dmet les plus fréquentes sont "avantagé" et "désavantagé", ce qui correspond à l'écart entre les longueurs d'armes (20cm) et/ou à l'expérience d'un combattant par rapport à l'autre.

livredacc.indd 57 2024-09-18 14:51:54

À quoi ça sert?

Les Dmet sont des vecteurs d'apprentissages, car avec eux, tu peux te donner des défis tel viser les poignets, par exemple, et développer ainsi ta précision générale. De plus, les disciplines de méthodes servent de modificateurs positifs et négatifs dans le calcul de la cote d'efficacité.

Exemples de disciplines de méthode:

- *Avantagé*
- *Désavantagé*
- *Roulade*
- *Glissade*
- *Coup précis (zone générale)*
- *Coup très précis (élément gauche ou droit d'une zone)*
- *Grand coeur (laisse un combattant de force inférieure gagner)*
- *Mauvais gagnant*
- *Mauvais perdant*
- *2 adversaires*
- *etc.*

Pour remporter une Dmet, il faut déclarer son intention au maître d'arène au début du combat, puis atteindre son objectif au moins une fois lors du combat.

Un combattant peut demander à déclarer ses intentions sans que son adversaire ne les connaissent. Pour se faire, avant le salut initiant le combat, il se tourne vers le maître et fait le signe du chuchotement (le doigt sur la bouche "chhhuuut"). Le maître demande à l'adversaire de se retourner. Si le combattant peut mimer son intention, il le fait, sinon, il peut aller voir le maître et le lui chuchoter. Le combattant retourne à sa place et le maître invite l'adversaire à déclarer ses intentions, au besoin. Suite à cela, le déroulement du combat gradé poursuit son cours.

livredacc.indd 58 2024-09-18 14:51:54

Note : Il est aussi possible qu'un maître d'arène choisisse d'imposer une Dmet à un combattant après le combat (mauvais gagnant, avantagé, etc.).

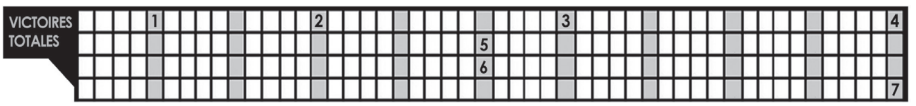
La majorité des disciplines de méthodes sont compilées sur cette page.

Exemple: Ariel se bat avec une épée à deux mains en tout temps. Il gagne plus de combats grâce à l'avantage de distance que lui procure son arme à deux mains. La moitié de ses combats sont considérés "avantagés". S'il a 15 combats avantagés dans ses disciplines de méthode, lors du calcul de la cote d'efficacité, il devra soustraire 4 victoires à son total de victoires. (voir section Cote d'efficacité pour le calcul exact). En gros, ça ne change pas grand-chose, mais ça peut être un incitatif à équilibrer les forces entre les combattants.

Dans le cas des victoires désavantagées, ça a l'effet contraire: ça ajoute des victoires au calcul de la CE.

En gros, si tu as l'impression d'avoir fait le tour des notions de base, donne-toi des défis avec les Dmet!

4.1.5. Victoires totales



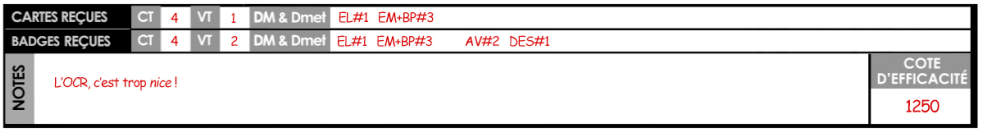
On y note toutes tes victoires remportées durant tes combats gradés. Les nombres dans la grille correspondent aux grades de cette discipline.

livredacc.indd 59 2024-09-18 14:51:54

4.1.6. Notes, suivi et cote d'efficacité

Cette zone de la fiche est assignée aux notes que l'on pourrait vouloir y écrire, tels le suivi des paiements faits ou le calcul de la cote d'efficacité. Il y a aussi une section importante où nous faisons le suivi des cartes et badges données/reçues.

La cote d'efficacité est affichée dans le coin inférieur droit.



Dans cet exemple, la note est simple, mais trop vraie. 😉

On voit que le combattant n'est pas à jour au niveau des cartes (avec ses badges, il est rendu au 2e grade des victoires totales, mais n'a pas reçu sa carte liée au 2e grade). On y voit aussi qu'il n'a pas reçu de cartes liées à ses disciplines de méthodes. Cela pourrait être dû au fait que le maître de son clan n'a pas les cartes de méthode en inventaire, qui sait?

Les cartes sont optionnelles. Si jamais tu désires en avoir alors que ton clan n'en a pas, tu peux te les commander sur le site de l'OCR.

4.1.7. Fiches abrégées

Pour réduire la taille du cartable du maître, nous avons conçu des fiches abrégées. On y retrouve tous les éléments des fiches normales, mais en format réduit. Ainsi, si un combattant ne participe qu'à une session de cours, on ne se retrouve pas avec une multitude de grandes fiches vides. Nous suggérons de retranscrire le contenu d'une fiche abrégée dans une grande fiche au cours de la 2e session d'un combattant, puis de barrer sa fiche abrégée afin d'éviter les doublons ou la confusion.

livredacc.indd 60 2024-09-18 14:51:54



FICHES ABRÉGÉESDES COMBATTANT.E.S

année:

NOM — INITIALE >> du prénom

COORDONNÉES — DATE D'INSCRIPTION

COMBATS TOTAUX — 1 2 3 4

DISCIPLINES

VICTOIRES TOTALES

CARTES REÇUES — CT VT DM

NOM — INITIALE >> du prénom

COORDONNÉES — DATE D'INSCRIPTION

COMBATS TOTAUX — 1 2 3 4

DISCIPLINES

VICTOIRES TOTALES

CARTES REÇUES — CT VT DM

NOM — INITIALE >> du prénom

COORDONNÉES — DATE D'INSCRIPTION

COMBATS TOTAUX — 1 2 3 4

DISCIPLINES

VICTOIRES TOTALES

CARTES REÇUES — CT VT DM

NOM — INITIALE >> du prénom

COORDONNÉES — DATE D'INSCRIPTION

COMBATS TOTAUX — 1 2 3 4

DISCIPLINES

VICTOIRES TOTALES

CARTES REÇUES — CT VT DM

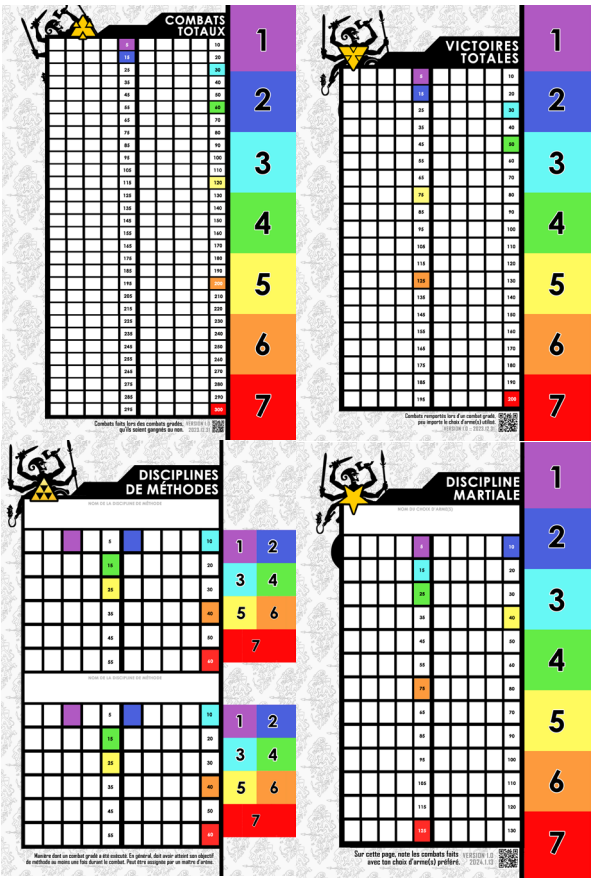
Copyright Alex S Girard, depuis 2009

4.2. ...dans ce carnet

Dans ce carnet, tu disposes de tes propres fiches d'accomplissements. Elles se lisent différemment que dans le cartable du maître.

Tu peux noter tes unités d'ascension en noircissant les cases, mais l'idéal est d'y inscrire l'indicatif du cours, que l'on retrouve sur la feuille des présences dans le cartable du maître de clan. Il s'agit habituellement d'une lettre pour la session, puis d'un nombre pour le cours lui-même. Ainsi, il nous sera plus facile de faire le suivi en cas de confusion entre ton carnet et les fiches contenues dans le cartable du maître de clan.

4.2.1. Fiches complètes



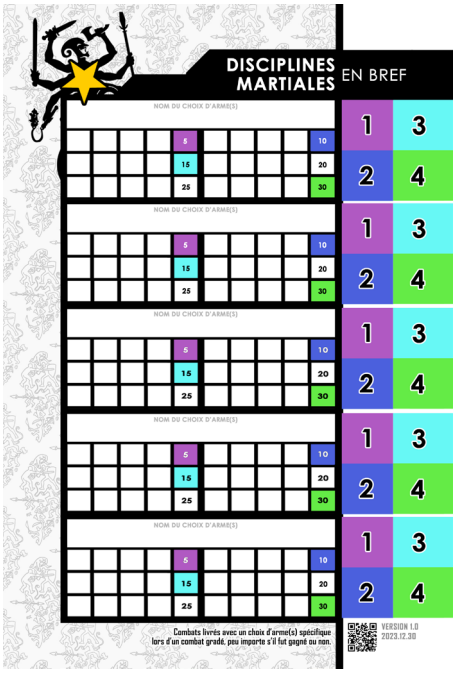
Les disciplines globales n'ont qu'un format de fiche.

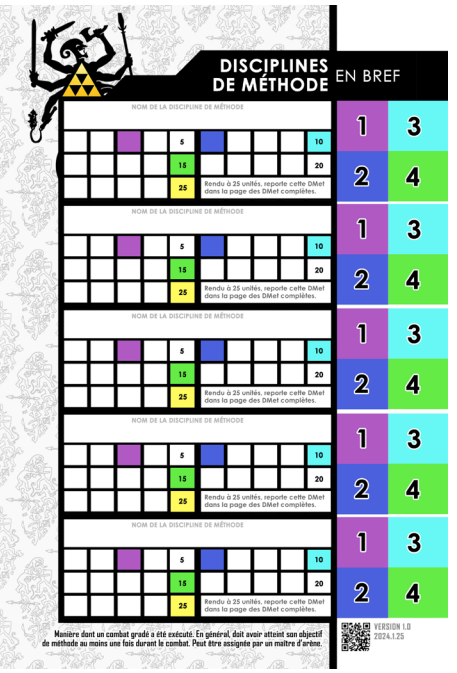
Dans les fiches techniques complètes, tu notes les résultats de tes disciplines préférées, entamées dans les fiches brèves.

livredacc.indd 62 2024-09-18 14:51:55

4.2.2. Fiches brèves

Considérant qu'il y a une multitude de possibilités et que le parcours d'un combattant peut être rempli d'expériences qui n'aboutissent pas, plutôt que d'avoir plein de feuilles presque vides, nous t'offrons des pages de disciplines techniques brèves. Plusieurs capsules t'offrent la possibilité d'explorer diverses techniques, mais la quantité de cases te permet seulement de noter jusqu'au 4e grade de ces disciplines. Lorsque tu arrives au bout d'une capsule brève, tu peux la poursuivre en la retranscrivant dans une fiche complète.





5. Badges

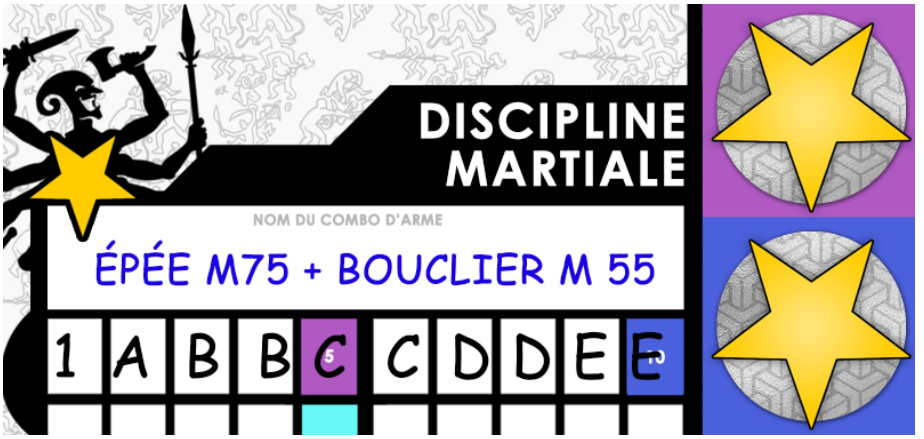
Les badges sont des preuves que tu as bel et bien atteint le grade indiqué sur tes fiches, dans les grilles où tu notes tes unités d'ascension.

Sous forme de collants métallisés, les badges sont offerts par le secrétaire d'arène, dès que c'est applicable, après que tu lui

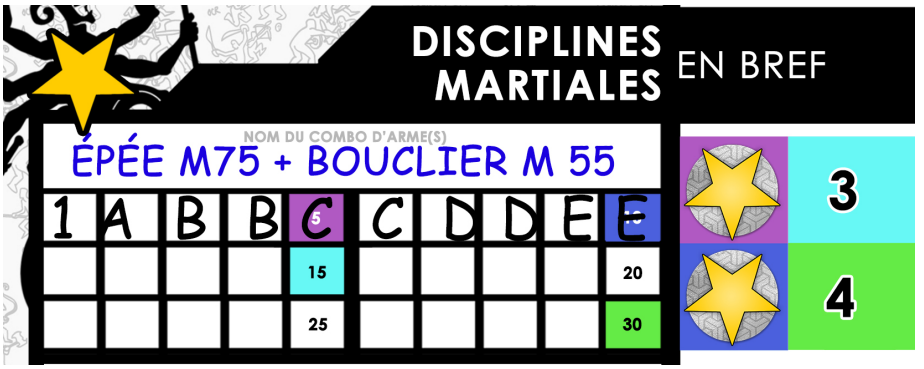
livredacc.indd 63 2024-09-18 14:51:56

aies donné les résultats de tes combats gradés. Ainsi, tu peux acquérir des badges à plus d'une reprise au cours d'une session.

On appose un badge sur le chiffre du grade correspondant, sur la fiche de discipline adéquate.



Mais, si tu as bien suivi ce que nous avons dit sur les fiches brèves, une discipline martiale de grade 2 devrait être dans les fiches brèves, alors que l'exemple ci-haut montre une fiche de discipline martiale complète.



Il en résultera que tu auras deux types de badges dans ton carnet: des petits et des gros.

livredacc.indd 64 2024-09-18 14:51:56

6. Cartes

Le système de cartes est un ancien système d'ascension impliquant l'obtention de cartes pour chaque grade atteint. La résultante donnait un bel objet que les participants appréciaient accumuler, collectionner.

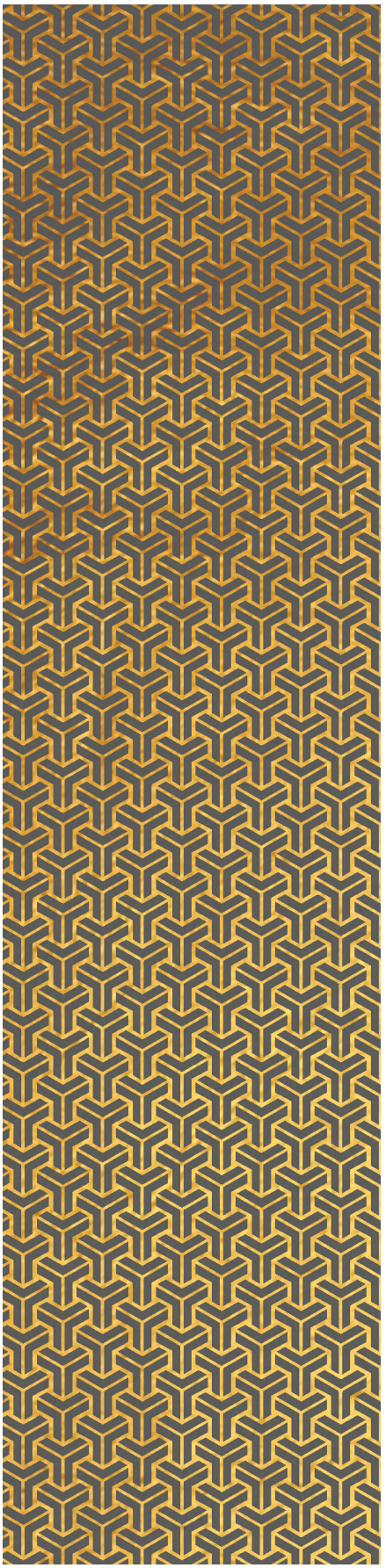




Cependant, pour le secrétaire d'arène, ça pouvait devenir complexe quand plusieurs personnes s'agglutinaient autour de son précieux cartable. C'est ainsi qu'est né le carnet des accomplissements: afin de t'offrir une expérience plus complète, t'autonomiser en tant que combattant, te former pour que tu puisses contribuer à cette étape importante d'un cours que sont les combats gradés et, ultimement, simplifier la vie des administrateurs de ton cours!

Bref, les cartes sont encore disponibles dans certains clans et sur le site de l'Ordre, si jamais tu veux les posséder aussi.

livredacc.indd 65 2024-09-18 14:51:56

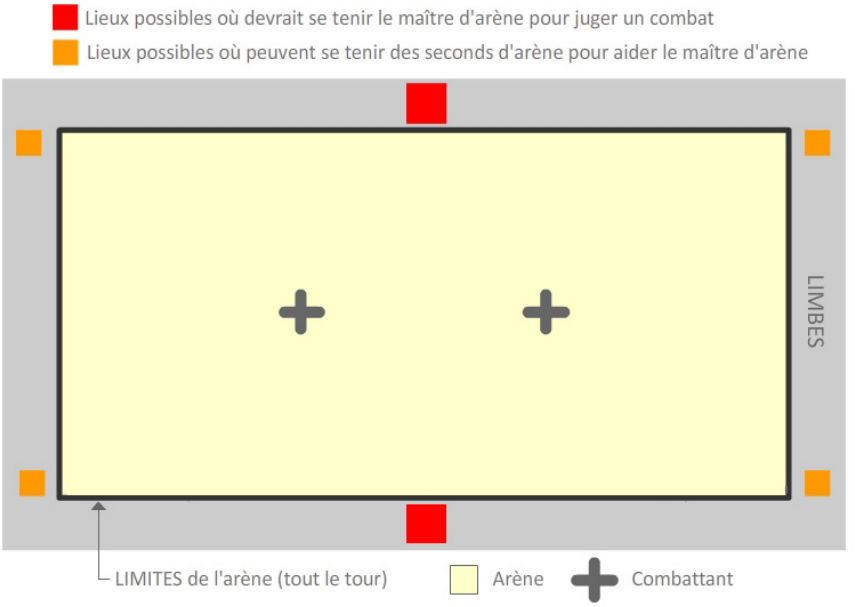


livredacc.indd 66 2024-09-18 14:51:56

Standards et résumés

Dans cette section, on revoit les différents standards présentés au fil des précédents chapitres, pour un accès facile et rapide avant de noter tes accomplissements.

Arène



Ascension

NOMBRE D'UNITÉS D'ASCENSION NÉCESSAIRES POUR ACCÉDER AUX GRADES CORRESPONDANTS		GRADES						
		1	2	3	4	5	6	7
DISCIPLINES GLOBALES	Combats Totaux (CT)	5	15	30	60	120	200	300
	Victoires Totales (VT)	5	15	30	50	75	125	200
DISCIPLINES TECHNIQUES	Disciplines martiales (DM)	5	10	15	25	40	75	125
	Disciplines de méthode (Dmet)	3	6	10	15	25	40	60

livredacc.indd 67 2024-09-18 14:51:57

Types d'armes

TYPE D'ARME	CODE*	PARTICULARITÉS
Épée/lame	E	arme dont les deux tranchants peuvent faire une touche
Sabre	S***	arme avec un seul tranchant utilisable (sabre de pirate, katana, etc)
à angle	H**	arme avec un angle signifiant (**H**ache, hallebarde, faucille, etc)
Articulé	A**	arme avec une jonction flexible (fléau, nunchacu, etc)
Unusuel	U**	toute autre arme inclassable (ajouter nom de l'arme au code)
Contondant	C	arme sans tranchant (massue, bâton, etc)
Flèche/carreau	F	arme utilisant des flèches ou des carreaux (arc, arbalète, etc)
de **J**et	J	arme qui se lance (dague, hachette, pierre de lance-pierre, etc)

Pour connaître les différences entre ces divers types d'armes et avoir les informations les plus à jour, visite ce code QR:

livredacc.indd 68 2024-09-18 14:51:57

Longueurs d'armes

LONGUEURS	code*	cm
petite	P	20-50
courte	C	51-70
moyenne	M	71-90
longue	L	91-120
à deux mains	2M	120 -160
arme pôle	H	max 270
bâtarde (se tient à une ou deux mains)	B	**moins de 120 cm**

Tailles de bouclier

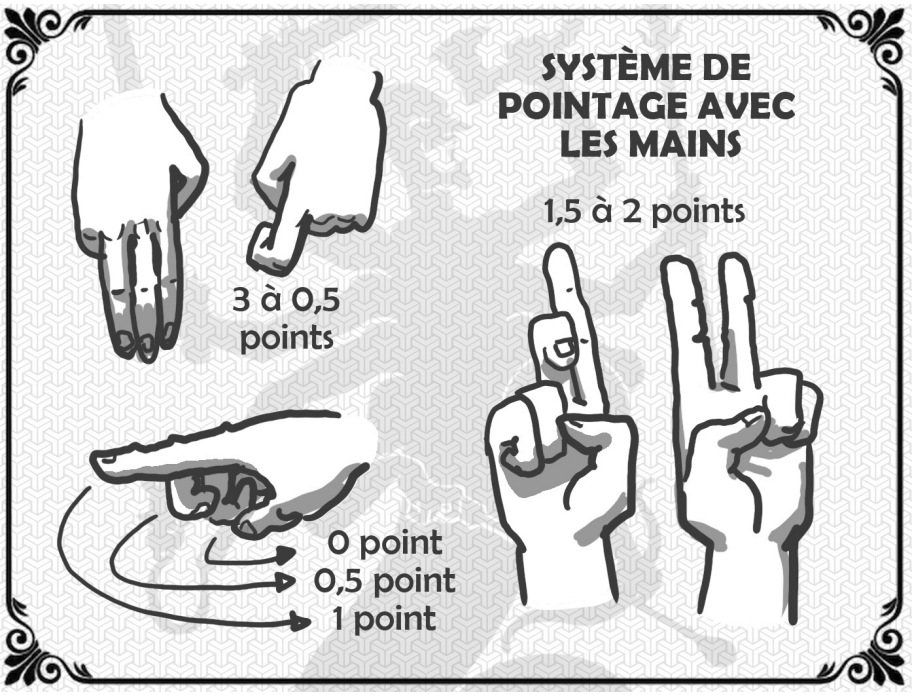
TAILLES DE BOUCLIERS	CODE*	PARTICULARITÉS
petit	BP	moins de 40cm de diamètre (ex:bocle)
moyen	BM	moins de 60cm de diamètre (ex:écu, viking normal, etc)
grand	BG	max 80cm de largueur et/ou 120cm de hauteur (cavalier, viking gros, etc)
unusuel	BU	format unusuel (*tower shield*, *fantasy* et autres aberrations)

livredacc.indd 69 2024-09-18 14:51:57

Déroulement d'un combat gradé

1. Désignation des duellistes
2. Révélation des intentions
3. Salutations
4. Combat
5. Donner les résultats au secrétaire d'arène

Système de pointage



Calcul de la cote d'efficacité

Victoires totales + Disciplines techniques (Variables positives (le grade des disciplines martiales et de méthode) – Variables négatives (grade des disciplines de méthodes négatives)) / Combats totaux x 1000

livredacc.indd 70 2024-09-18 14:51:57

Tes fiches



livredacc.indd 71 2024-09-18 14:51:58

Pour gravir l'échelle des victoires,
utilise les échelons de tes défaites.

Mark GILBERT

Le but ultime des arts martiaux ne
réside pas dans la victoire ou défaite,
mais dans la perfection du caractère
de ses participants.

Gichin Funakoshi

livredacc.indd 72 2024-09-18 14:51:59

COMBATS TOTAUX

				5					10
				15					20
				25					30
				35					40
				45					50
				55					60
				65					70
				75					80
				85					90
				95					100
				105					110
				115					120
				125					130
				135					140
				145					150
				155					160
				165					170
				175					180
				185					190
				195					200
				205					210
				215					220
				225					230
				235					240
				245					250
				255					260
				265					270
				275					280
				285					290
				295					300

1

2

3

4

5

6

7

Combats faits lors des combats gradés, qu'ils soient gangnés ou non.

VERSION 1.0
2023.12.31

L'audace est la vertu qui fait du combat un art.

Fiore dei Liberi

Une pratique martiale doit rendre libre, tout en menant à une profonde connaissance et construction de soi.

Taiji Kasé

livredacc.indd 74 2024-09-18 14:51:59



VICTOIRES TOTALES

				5					10
				15					20
				25					30
				35					40
				45					50
				55					60
				65					70
				75					80
				85					90
				95					100
				105					110
				115					120
				125					130
				135					140
				145					150
				155					160
				165					170
				175					180
				185					190
				195					200

Combats remportés lors d'un combat gradé, peu importe le choix d'arme(s) utilisé.

VERSION 1.0 :: 2023.12.31

1

2

3

4

5

6

7

EN BREF

DISCIPLINES MARTIALES



1	3
2	4

NOM DU CHOIX D'ARME(S)

				5					10
				15					20
				25					30

1	3
2	4

NOM DU CHOIX D'ARME(S)

				5					10
				15					20
				25					30

1	3
2	4

NOM DU CHOIX D'ARME(S)

				5					10
				15					20
				25					30

1	3
2	4

NOM DU CHOIX D'ARME(S)

				5					10
				15					20
				25					30

1	3
2	4

NOM DU CHOIX D'ARME(S)

				5					10
				15					20
				25					30

VERSION 1.0
2023.1.25

Combats livrés avec un choix d'arme(s) spécifique
lors d'un combat gradé, peu importe s'il fut gagné ou non.

livredacc.indd 76 2024-09-18 14:52:00



DISCIPLINES MARTIALES EN BREF

NOM DU CHOIX D'ARME(S)

				5					10
				15					20
				25					30

1 3
2 4

NOM DU CHOIX D'ARME(S)

				5					10
				15					20
				25					30

1 3
2 4

NOM DU CHOIX D'ARME(S)

				5					10
				15					20
				25					30

1 3
2 4

NOM DU CHOIX D'ARME(S)

				5					10
				15					20
				25					30

1 3
2 4

NOM DU CHOIX D'ARME(S)

				5					10
				15					20
				25					30

1 3
2 4

Combats livrés avec un choix d'arme(s) spécifique lors d'un combat gradé, peu importe s'il fut gagné ou non.

VERSION 1.0
2023.12.30

livredacc.indd 77 2024-09-18 14:52:00

EN BREF

DISCIPLINES MARTIALES



1	3
2	4

NOM DU CHOIX D'ARME(S)

				5					10
				15					20
				25					30

1	3
2	4

NOM DU CHOIX D'ARME(S)

				5					10
				15					20
				25					30

1	3
2	4

NOM DU CHOIX D'ARME(S)

				5					10
				15					20
				25					30

1	3
2	4

NOM DU CHOIX D'ARME(S)

				5					10
				15					20
				25					30

1	3
2	4

NOM DU CHOIX D'ARME(S)

				5					10
				15					20
				25					30

VERSION 1.0
2023.1.25

Combats livrés avec un choix d'arme(s) spécifique lors d'un combat gradé, peu importe s'il fut gagné ou non.



DISCIPLINES MARTIALES EN BREF

NOM DU CHOIX D'ARME(S)

				5					10
				15					20
				25					30

1	3
2	4

NOM DU CHOIX D'ARME(S)

				5					10
				15					20
				25					30

1	3
2	4

NOM DU CHOIX D'ARME(S)

				5					10
				15					20
				25					30

1	3
2	4

NOM DU CHOIX D'ARME(S)

				5					10
				15					20
				25					30

1	3
2	4

NOM DU CHOIX D'ARME(S)

				5					10
				15					20
				25					30

1	3
2	4

Combats livrés avec un choix d'arme(s) spécifique lors d'un combat gradé, peu importe s'il fut gagné ou non.

VERSION 1.0
2023.12.30

1

2

3

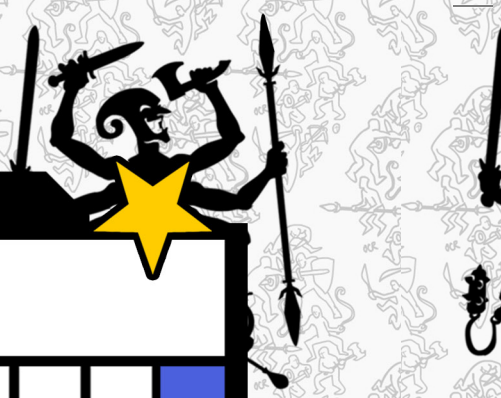
4

5

6

7

DISCIPLINE MARTIALE



NOM DU CHOIX D'ARME(S)

				5					10
				15					20
				25					30
				35					40
				45					50
				55					60
				75					80
				65					70
				85					90
				95					100
				105					110
				115					120
				125					130

VERSION 1.0
2023.12.31

Sur cette page, note les combats faits avec ton choix d'arme(s) préféré.

livredacc.indd 80 2024-09-18 14:52:01



DISCIPLINE MARTIALE

NOM DU CHOIX D'ARME(S)

				5					10
				15					20
				25					30
				35					40
				45					50
				55					60
				75					80
				65					70
				85					90
				95					100
				105					110
				115					120
				125					130

1

2

3

4

5

6

7

Sur cette page, note les combats faits avec ton choix d'arme(s) préféré.

VERSION 1.0
2024.1.13

livredacc.indd 81 2024-09-18 14:52:01

1

2

3

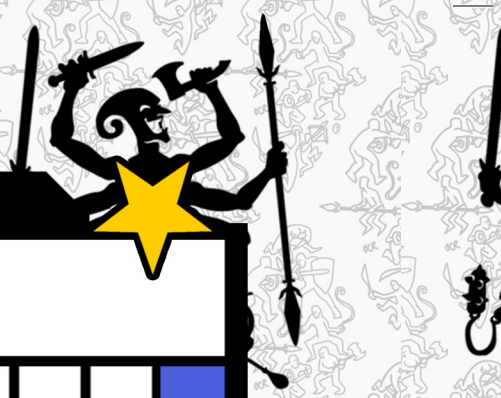
4

5

6

7

DISCIPLINE MARTIALE



NOM DU CHOIX D'ARME(S)

				5					10
				15					20
				25					30
				35					40
				45					50
				55					60
				75					80
				65					70
				85					90
				95					100
				105					110
				115					120
				125					130

VERSION 1.0
2023.12.31

Sur cette page, note les combats faits avec ton choix d'arme(s) préféré.



DISCIPLINE MARTIALE

NOM DU CHOIX D'ARME(S)

				5					10
				15					20
				25					30
				35					40
				45					50
				55					60
				75					80
				65					70
				85					90
				95					100
				105					110
				115					120
				125					130

1

2

3

4

5

6

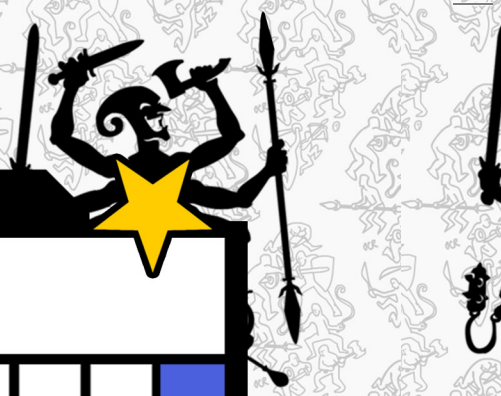
7

Sur cette page, note les combats faits avec ton choix d'arme(s) préféré.

VERSION 1.0
2024.1.13

livredacc.indd 83 2024-09-18 14:52:02

DISCIPLINE MARTIALE



NOM DU CHOIX D'ARME(S)

				5					10
				15					20
				25					30
				35					40
				45					50
				55					60
				75					80
				65					70
				85					90
				95					100
				105					110
				115					120
				125					130

1

2

3

4

5

6

7

VERSION 1.0
2023.12.31

Sur cette page, note les combats faits avec ton choix d'arme(s) préféré.



DISCIPLINE MARTIALE

NOM DU CHOIX D'ARME(S)

				5					10
				15					20
				25					30
				35					40
				45					50
				55					60
				75					80
				65					70
				85					90
				95					100
				105					110
				115					120
				125					130

1

2

3

4

5

6

7

Sur cette page, note les combats faits avec ton choix d'arme(s) préféré.

VERSION 1.0
2024.1.13

livredacc.indd 85 2024-09-18 14:52:03

1

2

3

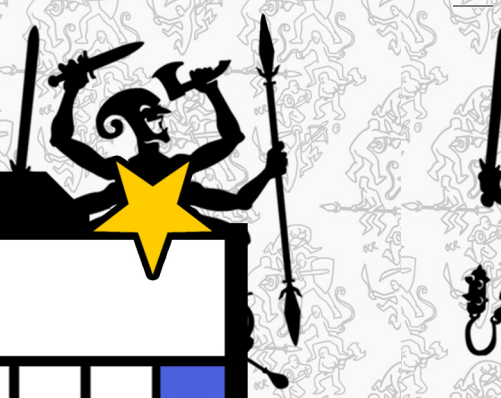
4

5

6

7

DISCIPLINE MARTIALE



NOM DU CHOIX D'ARME(S)

				5					10
				15					20
				25					30
				35					40
				45					50
				55					60
				75					80
				65					70
				85					90
				95					100
				105					110
				115					120
				125					130

VERSION 1.0
2023.12.31

Sur cette page, note les combats faits avec ton choix d'arme(s) préféré.

livredacc.indd 86 2024-09-18 14:52:03



DISCIPLINE MARTIALE

NOM DU CHOIX D'ARME(S)

				5					10
				15					20
				25					30
				35					40
				45					50
				55					60
				75					80
				65					70
				85					90
				95					100
				105					110
				115					120
				125					130

1

2

3

4

5

6

7

Sur cette page, note les combats faits avec ton choix d'arme(s) préféré.

VERSION 1.0
2024.1.13

livredacc.indd 87 2024-09-18 14:52:04

EN BREF

DISCIPLINES DE MÉTHODE



1	3
2	4

NOM DE LA DISCIPLINE DE MÉTHODE

				5					10
				15					20
				25	Rendu à 25 unités, reporte cette DMet dans la page des DMet complètes.				

1	3
2	4

NOM DE LA DISCIPLINE DE MÉTHODE

				5					10
				15					20
				25	Rendu à 25 unités, reporte cette DMet dans la page des DMet complètes.				

1	3
2	4

NOM DE LA DISCIPLINE DE MÉTHODE

				5					10
				15					20
				25	Rendu à 25 unités, reporte cette DMet dans la page des DMet complètes.				

1	3
2	4

NOM DE LA DISCIPLINE DE MÉTHODE

				5					10
				15					20
				25	Rendu à 25 unités, reporte cette DMet dans la page des DMet complètes.				

1	3
2	4

NOM DE LA DISCIPLINE DE MÉTHODE

				5					10
				15					20
				25	Rendu à 25 unités, reporte cette DMet dans la page des DMet complètes.				

VERSION 1.0
2023.1.25

Manière dont un combat gradé a été exécuté. En général, doit avoir atteint son objectif de méthode au moins une fois durant le combat. Peut être assignée par un maître d'arène.



DISCIPLINES DE MÉTHODE EN BREF

NOM DE LA DISCIPLINE DE MÉTHODE										
				5						10
				15						20
				25	Rendu à 25 unités, reporte cette DMet dans la page des DMet complètes.					

NOM DE LA DISCIPLINE DE MÉTHODE										
				5						10
				15						20
				25	Rendu à 25 unités, reporte cette DMet dans la page des DMet complètes.					

NOM DE LA DISCIPLINE DE MÉTHODE										
				5						10
				15						20
				25	Rendu à 25 unités, reporte cette DMet dans la page des DMet complètes.					

NOM DE LA DISCIPLINE DE MÉTHODE										
				5						10
				15						20
				25	Rendu à 25 unités, reporte cette DMet dans la page des DMet complètes.					

NOM DE LA DISCIPLINE DE MÉTHODE										
				5						10
				15						20
				25	Rendu à 25 unités, reporte cette DMet dans la page des DMet complètes.					

1	3
2	4

1	3
2	4

1	3
2	4

1	3
2	4

1	3
2	4

Manière dont un combat gradé a été exécuté. En général, doit avoir atteint son objectif de méthode au moins une fois durant le combat. Peut être assignée par un maître d'arène.

VERSION 1.0
2024.1.25

EN BREF

DISCIPLINES DE MÉTHODE



1	3
2	4

NOM DE LA DISCIPLINE DE MÉTHODE

				5					10
				15					20
				25	Rendu à 25 unités, reporte cette DMet dans la page des DMet complètes.				

1	3
2	4

NOM DE LA DISCIPLINE DE MÉTHODE

				5					10
				15					20
				25	Rendu à 25 unités, reporte cette DMet dans la page des DMet complètes.				

1	3
2	4

NOM DE LA DISCIPLINE DE MÉTHODE

				5					10
				15					20
				25	Rendu à 25 unités, reporte cette DMet dans la page des DMet complètes.				

1	3
2	4

NOM DE LA DISCIPLINE DE MÉTHODE

				5					10
				15					20
				25	Rendu à 25 unités, reporte cette DMet dans la page des DMet complètes.				

1	3
2	4

NOM DE LA DISCIPLINE DE MÉTHODE

				5					10
				15					20
				25	Rendu à 25 unités, reporte cette DMet dans la page des DMet complètes.				

VERSION 1.0
2023.1.25

Manière dont un combat gradé a été exécuté. En général, doit avoir atteint son objectif de méthode au moins une fois durant le combat. Peut être assignée par un maître d'arène.



DISCIPLINES DE MÉTHODE EN BREF

NOM DE LA DISCIPLINE DE MÉTHODE

				5					10
				15					20
				25	Rendu à 25 unités, reporte cette DMet dans la page des DMet complètes.				

NOM DE LA DISCIPLINE DE MÉTHODE

				5					10
				15					20
				25	Rendu à 25 unités, reporte cette DMet dans la page des DMet complètes.				

NOM DE LA DISCIPLINE DE MÉTHODE

				5					10
				15					20
				25	Rendu à 25 unités, reporte cette DMet dans la page des DMet complètes.				

NOM DE LA DISCIPLINE DE MÉTHODE

				5					10
				15					20
				25	Rendu à 25 unités, reporte cette DMet dans la page des DMet complètes.				

NOM DE LA DISCIPLINE DE MÉTHODE

				5					10
				15					20
				25	Rendu à 25 unités, reporte cette DMet dans la page des DMet complètes.				

1	3
2	4

Manière dont un combat gradé a été exécuté. En général, doit avoir atteint son objectif de méthode au moins une fois durant le combat. Peut être assignée par un maître d'arène.

VERSION 1.0
2024.1.25

DISCIPLINES DE MÉTHODES



1	2
3	4
5	6
7	

NOM DE LA DISCIPLINE DE MÉTHODE

				5					10
				15					20
				25					30
				35					40
				45					50
				55					60

1	2
3	4
5	6
7	

NOM DE LA DISCIPLINE DE MÉTHODE

				5					10
				15					20
				25					30
				35					40
				45					50
				55					60

Manière dont un combat gradé a été exécuté. En général, doit avoir atteint son objectif de méthode au moins une fois durant le combat. Peut être assignée par un maître d'arène.



DISCIPLINES DE MÉTHODES

NOM DE LA DISCIPLINE DE MÉTHODE

				5					10
				15					20
				25					30
				35					40
				45					50
				55					60

1 2
3 4
5 6
7

NOM DE LA DISCIPLINE DE MÉTHODE

				5					10
				15					20
				25					30
				35					40
				45					50
				55					60

1 2
3 4
5 6
7

Manière dont un combat gradé a été exécuté. En général, doit avoir atteint son objectif de méthode au moins une fois durant le combat. Peut être assignée par un maître d'arène.

DISCIPLINES DE MÉTHODES



NOM DE LA DISCIPLINE DE MÉTHODE

				5					10
				15					20
				25					30
				35					40
				45					50
				55					60

1	2
3	4
5	6
7	

NOM DE LA DISCIPLINE DE MÉTHODE

				5					10
				15					20
				25					30
				35					40
				45					50
				55					60

1	2
3	4
5	6
7	

Manière dont un combat gradé a été exécuté. En général, doit avoir atteint son objectif de méthode au moins une fois durant le combat. Peut être assignée par un maître d'arène.



DISCIPLINES DE MÉTHODES

NOM DE LA DISCIPLINE DE MÉTHODE

				5					10
				15					20
				25					30
				35					40
				45					50
				55					60

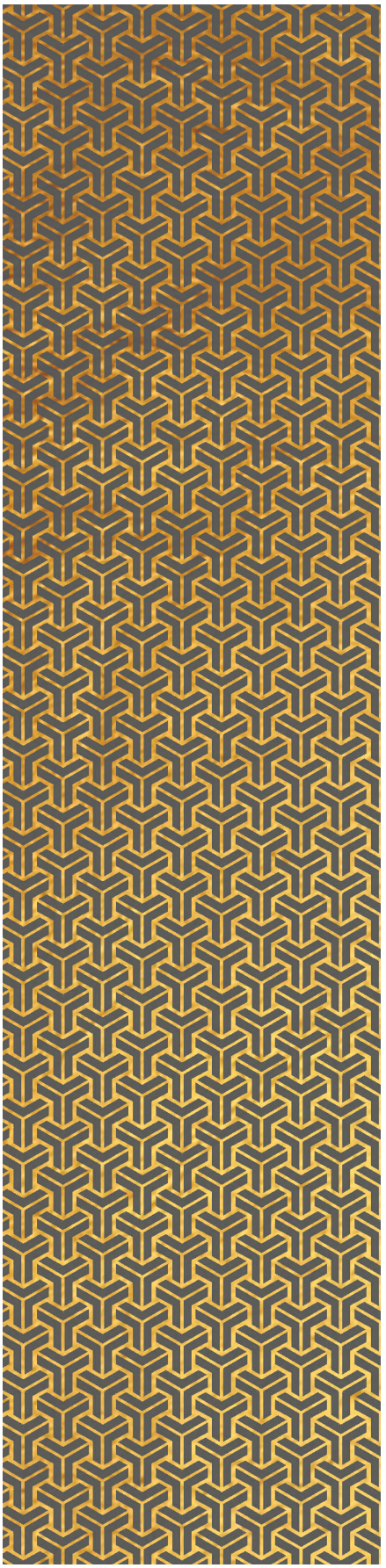
1 2
3 4
5 6
7

NOM DE LA DISCIPLINE DE MÉTHODE

				5					10
				15					20
				25					30
				35					40
				45					50
				55					60

1 2
3 4
5 6
7

Manière dont un combat gradé a été exécuté. En général, doit avoir atteint son objectif de méthode au moins une fois durant le combat. Peut être assignée par un maître d'arène.



livredacc.indd 96 2024-09-18 14:52:07

Tes notes

L'évolution d'un individu se base sur l'identification des forces et des faiblesses, que ce soit chez soi, ou chez l'autre.

Vois cette section comme ton journal de bord du combattant. Pour t'aider, voici des questions à te poser. Utilise les prochaines pages pour noter tes réponses. Précède-les de dates, car tu peux te les poser à nouveau plus tard et les réponses pourraient varier.

- Qu'est-ce qui fait qu'un combattant est le meilleur de mon groupe? N'est-ce qu'une question de technique? D'attitude? D'armes? Observe-le et note ce que tu en déduis.
- Dans la vie de tous les jours, comment se comportent les gens qui "réussissent" socialement. Comment se déplacent-ils dans une foule? Comment interagissent-ils avec les autres? Observe leurs mouvements, leurs actions physiques, que peux-tu apprendre de leur chorégraphie dans l'espace en fonction des gens qui les entourent. Fais le même exercice avec des gens discrets, introvertis. Comment gèrent-ils l'espace et la distance sociale? Que peux-tu apprendre de la comparaison des deux? Comment peux-tu appliquer ça à l'Art du combat? Les deux styles sociaux peuvent être utiles.
- Quelle est TA force? Quelle en serait l'opposé? Essaie de l'appliquer à ton style de combat pour voir ce qu'il en résulte.
- Observe un combattant en particulier. Comme dans le langage, nous avons des "tics" physiques, des actions et mouvements inconscients. Cela peut être une distorsion d'un style épurable pour arriver à une action plus efficace. Apprends à les identifier chez les autres pour mieux les déceler chez toi.

Autres pistes de réflexion ici:

livredacc.indd 97 2024-09-18 14:52:07

livredacc.indd 98 2024-09-18 14:52:07

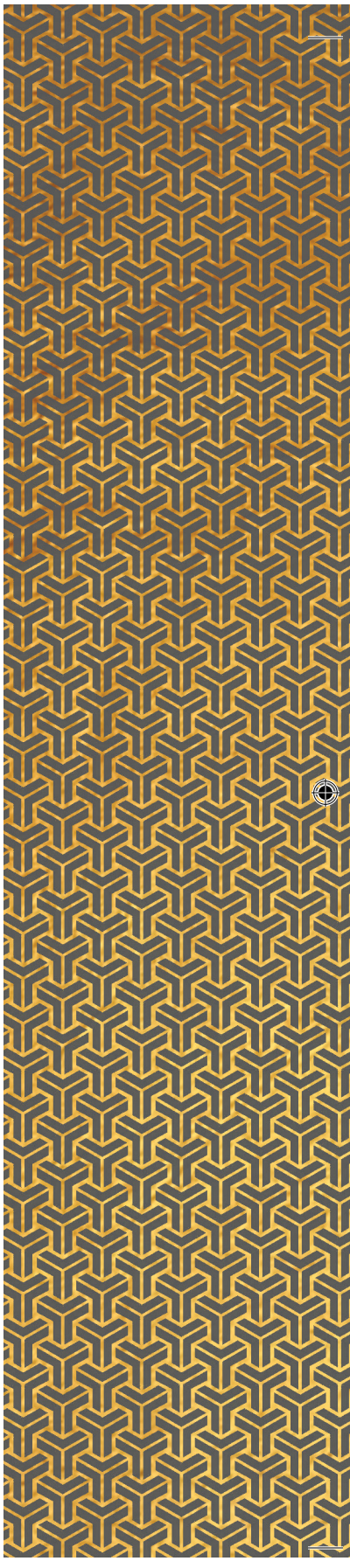
livredacc.indd 99 2024-09-18 14:52:07

livredacc.indd 100 2024-09-18 14:52:07

livredacc.indd 101 2024-09-18 14:52:07

livredacc.indd 102 2024-09-18 14:52:07

livredacc.indd 103 2024-09-18 14:52:07



livredacc.indd 104 2024-09-18 14:52:07