



Objectifs :

- Promouvoir la pratique de l'escrime à l'école dans le cadre associatif de l'USEP.
- A la suite de la mise en place d'un cycle en EPS, **conduire et maîtriser un affrontement individuel** :
 - S'organiser tactiquement pour gagner le duel en identifiant les situations favorables de marque.
 - Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
 - Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
 - Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.
- Impliquer progressivement nos jeunes USEPiens dans la **tenue des rôles sociaux** (maître du temps, responsable de la marque, arbitre...)

Les classes USEPiennes participantes s'engagent à :

- Pratiquer un **cycle d'apprentissage** en amont de la rencontre
- Impliquer les enfants dans la **tenue des rôles sociaux** (arbitre, compteur de points...) au cours du cycle d'apprentissage et lors de la rencontre
- **Respecter l'organisation de la rencontre** telle qu'elle aura été prévue
- **Animer et encadrer** deux pistes pendant la rencontre (**enseignant et parents accompagnateurs**).
- Apporter le **Totem de leur association** lors de la rencontre.
- **Partager le temps de pause méridienne** avec les autres classes participantes.

L'organisateur USEP 21 s'engage à :

- Mettre en place la rencontre « **Escrime Cycle 3** »
- **Mettre à disposition** des classes des kits « **Premières touches** » pour mener un cycle d'apprentissage avant la rencontre
- Impliquer progressivement les enfants dans la **tenue des rôles sociaux** (arbitre, compteur de points...)
- Communiquer via les réseaux sociaux et le site internet
- Remettre à chaque classe un **diplôme de participation**
- Remettre, sur présentation de la licence, un diplôme individuel et les smileys « rôles sociaux ».

Transport :

Le Comité départemental de l'USEP prend en charge **60% du transport** pour les classes USEPiennes (licenciées) **ayant répondu au cahier des charges**.



Rencontre Découverte ESCRIME Cycle 3

Présentation de la rencontre :

La rencontre « Escrime Cycle 3 » à l'USEP Côte d'or, c'est :

- une **rencontre, en équipe**, en fonction de son niveau (expert, confirmé, débrouillé) sous forme d'un **tournoi à 3 équipes** : **deux mini-tournois** successifs avec mélange des escrimeurs de la piste pour le second tournoi.
- une rencontre dans laquelle **chaque enfant est pratiquant et impliqué dans un rôle social** : maître du temps, arbitre, maître de la marque...
- une rencontre accessible et valorisante pour tous (équitable, épanouissante et inclusive)
- un **temps d'accueil** en début de rencontre avec : présentation des classes participantes, présentation des totems, présentation du déroulement...
- un **temps de conclusion** avec la remise des diplômes de participation et pour les licenciés les diplômes individuels et les smileys « rôles sociaux »
- une rencontre **ouverte aux USEPiens du cycle 3** (accueil possible des CE2 dans le cadre des classes à multi-niveaux)

Description de la rencontre :

Il s'agit d'un **RELAIS PAR EQUIPE**.

1 piste d'escrime = 1 tournoi à 3 équipes

Pour chaque match, 2 équipes s'affrontent sur la piste, la 3^{ème} arbitre

1 match dure 20 minutes, le tournoi dure 1 heure (3 matchs)

But du match

Être la première équipe à 45 points ou celle qui aura le plus de points à la fin du temps.

Dispositif :

- Deux équipes de 3 s'affrontent sur la piste. Chacun des 3 joueurs jouera contre ses adversaires. Un match se joue en multiple de 5 touches.
 - A1 joue contre B1 : le match s'arrête lorsque l'un des deux joueurs atteint 5 points, ou à la fin du temps (1'30 par match) ;
 - Ensuite A2 joue contre B2 : le match entre ces deux joueurs s'arrête lorsque l'un des deux joueurs atteint 10 points, ou à la fin du temps ;
 - A3 joue contre B3 : le match entre ces deux joueurs s'arrête lorsque l'un des deux joueurs atteint 15 points, ou à la fin du temps ;
 - A1 joue contre B2 : le match entre ces deux joueurs s'arrête lorsque l'un des deux joueurs atteint 20 points, ou à la fin du temps.
- Etc.

9 affrontements auront lieu.

Pour davantage de détails, consultez le [document support de la rencontre](#).