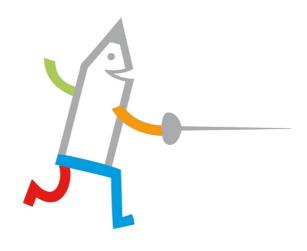


# La rencontre USEP Escrime Cycle 3





## 1. Le système 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<sup>ème</sup> 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 matche 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.

4 classes seront accueillies sur une rencontre.

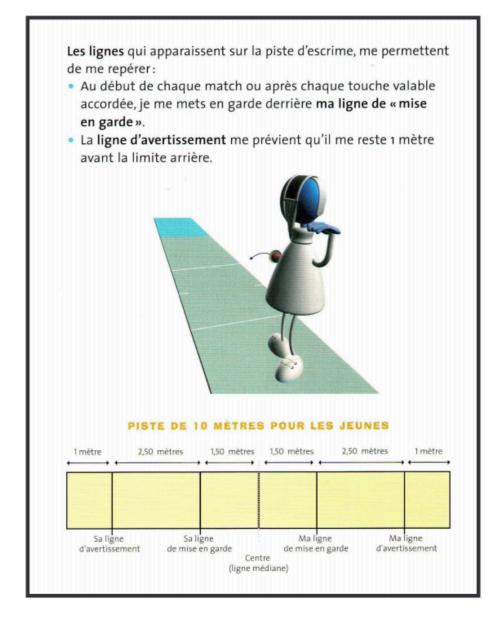
12 pistes seront aménagées et réparties en fonction du niveau des élèves : « Experts », « Confirmés » et « Débrouillés ».

Quand le premier tournoi est terminé, les équipes seront mixées sur une piste afin de constituer 3 nouvelles équipes. Le second tournoi se déroulera de la même manière (temps des matchs réduit à 3 points ou 1 minute).



# 2. la piste

12 pistes seront tracées dans le gymnase qui accueillera la rencontre.

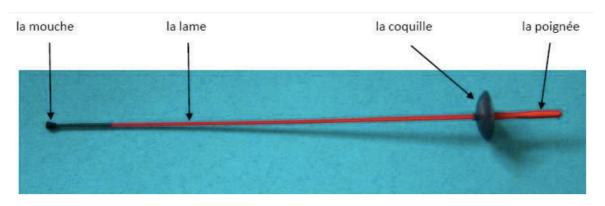


La longueur de la piste sera tracée en bleu, les lignes d'avertissement, de mise en garde et la ligne médiane seront tracées en blanc.



## 3. L'arme

Lors de la rencontre escrime USEP, l'arme utilisée sera le FLEURET.



Sécurité : La mouche doit toujours restée au bout de la lame ; il est interdit de l'enlever

Même si au fleuret il existe quatre cibles, nous n'en utiliserons qu'une seule dans cette rencontre : le **DEVANT**, à savoir la partie du tronc avant, des épaules à la taille, sans les bras.



# 4. Les règles de l'activité : « la Convention »

On peut comparer l'escrime à une conversation entre deux personnes : c'est la phrase d'armes :

- L'une parle (prise d'initiatives), c'est une action offensive.
- L'autre écoute (parade), c'est une action défensive, et quand elle répond (riposte), c'est une action offensive.

Cette conversation s'arrête dès qu'il y a une touche valable ou non valable.

## La priorité :

- 1. Le premier qui allonge le bras est prioritaire : il a le feu vert.
- 2. L'adversaire est au feu rouge.
- 3. Pour reprendre la priorité (pour passer au vert), on doit écarter l'arme de l'adversaire par une parade et allonger son bras pour toucher.

#### Remarques:

- S'il y a une attaque simultanée et que les tireurs se touchent, aucun point ne sera accordé.
- Lorsque les deux tireurs allongent leur bras simultanément, seul celui qui touche a raison.
- Lorsqu'un tireur marque le point, le combat reprend au centre de la piste, chaque tireur se plaçant sur sa ligne de mise en garde.
- Lorsqu'un tireur a la priorité et qu'il touche son adversaire sur une autre partie du corps que la cible (surface non valable), l'action est arrêtée. Le combat reprend au même endroit sur la piste.



# 5. L'arbitrage

L'équipe qui ne participe pas à l'affrontement compose le jury.

Le jury sera composé de l'arbitre et de deux assesseurs.

## a. Rôles de l'assesseur :

- Sécurité : chaque assesseur se place sur le bord de la piste, à distance des tireurs.
- Chaque assesseur suit un tireur. Il se place du côté du bras non armé du tireur observé.
- Il lève le bras lorsque le tireur observé est touché (touche valable ou non valable).
- Il lève le bras lorsqu'il constate une faute :
  - tourner le dos à l'adversaire ;
  - cacher la surface valable avec la main non armée.
- Il répond au questionnement de l'arbitre.

## b. Rôles de l'arbitre :

Avant le combat :

ORDRES DONNÉS	ACTIONS CORRESPONDANTES
« Saluez-vous ! »	Les deux tireurs se saluent.
« En garde!»	Les deux tireurs se mettent en position de garde, les lames n'étant pas en contact.
« Prêts ? »	Si un des tireurs répond non (lacet défait, masque mal mis, etc.), il résout son problème et l'arbitre pose à nouveau sa question.
« Allez ! »	L'assaut commence.

• Pendant l'assaut :





ORDRES DONNÉS	OBSERTVATIONS DE L'ARBITRE	ACTIONS CORRESPONDANTES
« Halte ! »	<ul> <li>a. S'il voit une touche</li> <li>(valable ou non valable).</li> <li>b. Si l'un des</li> <li>assesseurs lève le bras.</li> <li>c. Si l'un des tireurs tombe.</li> <li>d. Si un des tireurs sort de la piste.</li> </ul>	Les deux tireurs arrêtent le combat.

## • Après l'assaut :

L'arbitre analyse la phrase d'armes et questionne les deux assesseurs (Le tireur a-t-il touché ? Avait-il la priorité ? La touche est-elle valable ou non ?...)

Il donne son propre avis et rend sa décision en tenant compte de la réponse des deux assesseurs. Il attribue ou non la touche et donc le point.

Il replace les deux tireurs suivant la décision (cf. « La convention »). Il relance l'assaut en donnant l'ordre : « En garde ! » Etc.



# 6. Les règles de courtoisie en escrime

Les adultes doivent se montrer particulièrement stricts dans la direction des assauts qu'ils font effectuer.

- Avant le combat, le salut entre les adversaires est obligatoire. A défaut, le match ne peut commencer.
- **Pendant le combat**, il ne faut pas admettre de la part des joueurs des paroles ou gestes déplacés, dangereux :
  - o ne pas chercher à désarmer volontairement l'adversaire ;
  - o en cas de désarmement, ne pas chercher à le toucher et ramasser son arme ;
  - o ne pas intervenir dans la discussion du jury et accepter ses décisions ;
  - o s'arrêter instantanément lorsque l'arbitre dit « Halte! »;
  - o éviter d'être brutal.
- Après le match, le salut à l'égard de l'adversaire et de l'arbitre par une poignée de main est obligatoire.