

# Organiser une rencontre escrime

## Liens utiles :

Pour commencer, vous trouverez de nombreuses informations grâce à ces deux liens :

<http://www.ac-grenoble.fr/ecole/74/eps74/spip.php?article89>

[http://www.ac-grenoble.fr/ien.st-julien-en-genevois/IMG/pdf/escrime\\_ecole\\_usep69\\_2015.pdf](http://www.ac-grenoble.fr/ien.st-julien-en-genevois/IMG/pdf/escrime_ecole_usep69_2015.pdf)

## Nombre de classes :

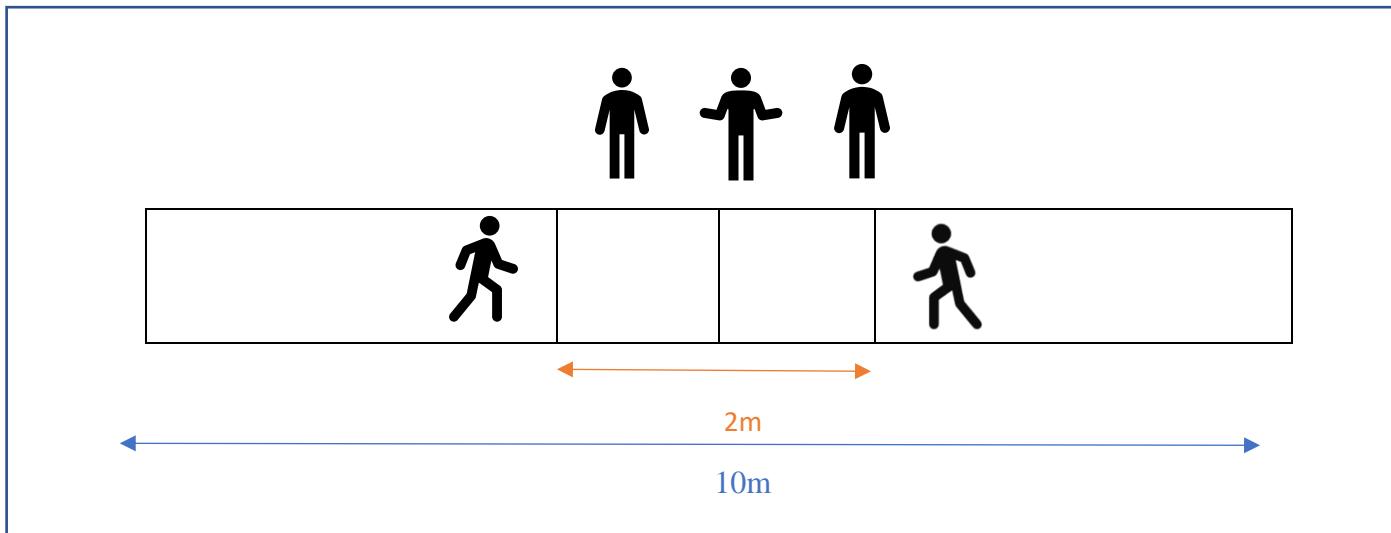
Préférer une rencontre de 2 à 3 classes maximum.

## Le matériel :

- Un kit d'escrime : 30 équipements individuels.
- Possibilité d'emprunter un kit supplémentaire au niveau du département. M'en informer à ce moment- là.
- Il faut au minimum 2 équipements par équipe : A1 et A2 ont un équipement. Quand le tireur A1 a fini, il passe son équipement au A3 etc ...
- Délimiter le terrain avec des plots ou du scotch.

## Le lieu :

- L'espace sera important pour des raisons de sécurité.
- Les arbitres et assesseurs doivent être au minimum à un mètre de la zone d'assaut. Sans cela, ils devront porter un masque.
- En fonction de l'espace, constituer des équipes de 3 ou 4 joueurs. Si une équipe de 4 joueurs rencontre une de 3 joueurs, un joueur fait 2 assauts.
- Privilégier des équipes de 3 pour avoir plus de temps de pratique par élève.
- Obtenir un multiple de 3 équipes afin de constituer des poules de 3 équipes : 2 équipes s'affrontent et 1 équipe arbitre.
- Pour 21 équipes il faut 7 espaces (couloir de combat + la zone pour les arbitres)
- Pour 18 équipes il faut 6 espaces...
- Dans certains cas un gymnase est indispensable (7 espaces)
- L'arbitre se place au milieu des 2 assesseurs (gain de place)



assesseur



arbitre



tireur

### Organisation des équipes :

Pour deux classes de 24 élèves :

12 équipes de 4 élèves.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1 <sup>ère</sup> poule												

Les équipes doivent comporter des élèves de niveaux hétérogènes.

Cas de 3 équipes de 4 qui se rencontrent.

Equipe A : tireur 1, tireur 2, tireur 3, tireur 4.

Equipe B : tireur 1, tireur 2, tireur 3, tireur 4.

Equipe C : tireur 1, tireur 2, tireur 3, tireur 4.

Temps d'un assaut : environ 3 minutes 30 secondes.

## Les rôles :

### ❖ **Un arbitre :**

Identifier attaquant et défenseur, reconnaître une attaque. Annoncer à haute voix les commandements qui régissent l'assaut :

« En garde. Etes-vous prêts ? Allez » « Halte ! »

A chaque attaque effectuée, l'assaut est arrêté par l'arbitre : « Halte ! ».

L'assaut reprend à l'endroit où il a été arrêté sauf en cas de touche ou de sortie du défenseur. Les tireurs reviennent alors au milieu.

S'appuyer sur les assesseurs et prendre la décision de l'attribution du point. Il peut y avoir égalité en cas de touche simultanée. Faire le geste correspondant.

### ❖ **Deux assesseurs :**

Discerner les touches et indiquer qui a touché le premier. Il peut y avoir « touche » simultanée. Faire le geste correspondant.

### ❖ **Un secrétaire :**

Noter les scores (feuille de score sur le premier lien Internet) annoncés par l'arbitre.

### ❖ **Deux tireurs :**

Toucher son adversaire.

## **Le fonctionnement en poules**

### 1. Les matchs :

L'équipe A rencontre l'équipe B. L'équipe C arbitre.

Le tireur A1 rencontre le tireur B1.

Temps de l'assaut : 3min 30sec.

Le secrétaire note le score.

Le tireur A2 rencontre le tireur B2 etc.

Le score ne reprend pas à zéro mais continue là où en étaient les tireurs 1.

2. Compléter la fiche de rencontre (sur le premier lien indiqué) :

6 RENCONTRES				POINTS PAR MATCH ET PAR EQUIPES ROLES		
EQUIPE	SCORE	EQUIPE	SCORE	A	B	C
A		B				Arbitre + Asseseurs + secrétariat

3. A la fin de la rencontre des équipes A et B, on change les rôles :

6 RENCONTRES				POINTS PAR MATCH ET PAR EQUIPES ROLES		
EQUIPE	SCORE	EQUIPE	SCORE	A	B	C
B		C		Arbitre + Asseseurs + secrétariat		

4. A la fin des poules, compléter le tableau des scores.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1 <sup>ère</sup> poule												

5. Création de nouvelles poules.

- Créer de nouvelles poules en fonction des scores et du temps restant.
- Possibilité de faire se rencontrer les meilleures équipes de chaque poule.  
Ci-dessous un modèle (du site proposé ci-dessus) pour comptabiliser les points si 4 équipes se rencontrent. Ne pas tenir compte des lettres A, B, C et D.

6 RENCONTRES				POINTS PAR MATCH ET PAR EQUIPES ROLES			
EQUIPE	SCORE	EQUIPE	SCORE	A	B	C	D
A		B				Arbitre + Asseseurs + secrétariat	Arbitre + Asseseurs + secrétariat

6. Comptabiliser les scores

7. Fin de la rencontre



*Bonne rencontre !*