



**Journée régionale
USEP Ile de France**

Mardi 15 mai 2012

CDFAS EAUBONE

Mardi 15 mai 2012
CDFAS
Eaubonne

ESCRIME SPORTIVE

↪ Former avant le jour de la rencontre des groupes hétérogènes mixtes (taille corpulence) de 3 enfants (numérotés de 1 à 3) qui seront répartis sur les pistes d'escrime et sur les ateliers – 2 groupes (1 de chaque AS) par piste et atelier.

En cas d'effectifs différents, il pourra y avoir une ou deux équipes de 4 avec un numéro « doublé »

↪ Chaque assaut dure au maximum 1 minute et on compte le nombre de touches effectuées en utilisant la feuille de résultats jointe sachant qu'une touche est comptabilisée lorsque les deux arbitres sont d'accord.

↪ On reste 15 minutes sur chaque piste le temps de 9 « assauts » chaque côté de piste est identifié A ou B

↪ Chaque enfant doit tenir alternativement les 3 rôles : tireur, arbitre, secrétaire.

↪ A Chaque atelier les enfants suivent le déroulement des combats dans l'ordre indiqué en fonction de leurs numéros

1 ^{er} assaut A1/B1	Les 2...arbitres	Les 3...secrétaires
2 ^{ème} assaut A2/B2	Les 3...arbitres	Les 1...secrétaires
3 ^{ème} assaut A3/B3	Les 1...arbitres	Les 2...secrétaires

Puis : A1/B2 ; A2/B3 ; A3/B1 et les non tireurs qui alternent arbitrage et secrétariat,

Et enfin : A1/B3 ; A2/B1 ; A3/B2 avec encore alternance des rôles d' « officiels ».

↪ L'adulte "centralisateur" gère les rotations :

↪ Au signal sonore, au bout de quinze minutes, les élèves du côté « A » ne bougent pas,
ceux du côté « B » changent de piste tous, dans le même sens, déterminé à l'avance.

Les rencontres se déroulent au Fleuret.

On ne doit toucher qu'avec la mouche sur le ventre et le dos.

Les touches portées sur les bras, les jambes et le masque ne sont pas comptabilisées mais arrêtent quand même le combat.

A chaque touche, valable ou pas, les tireurs retournent derrière leur limite de mise en garde.

Les arbitres doivent déterminer celui des deux escrimeurs qui aura exécuté la fente en premier. Si cette fente touche une partie valable, il accordera le point.

La fente

La fente permet de toucher l'adversaire après avoir allongé le bras.

C'est le type d'attaque qui va permettre d'aller toucher de loin et surtout qui va me donner le point si j'arrive à la faire le premier.

1 -tendre le bras ++ c'est ça qui est le signe de l'attaque et il va falloir montrer à l'arbitre que j'attaque

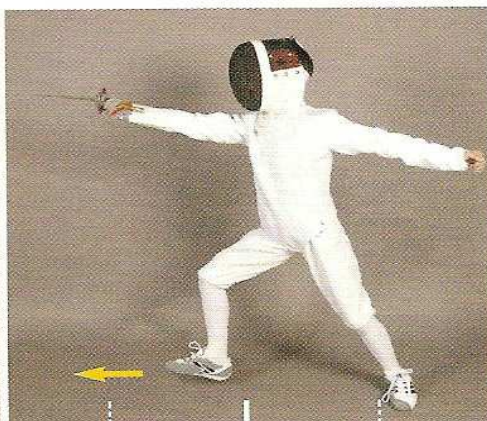
2 -jeter son pied avant loin devant sans bouger son pied arrière. si ce dernier se lève ou suit le pied avant on ne peut pas considérer cela comme une fente, donc pas une attaque donc pas la priorité

Descriptif : bras tendu – jambe arrière tendu – pied arrière à plat – jambe avant pliée genou à angle droit

LA FENTE



1^{er} temps :
allonger
le bras.



2^e temps : mon pied avant
se soulève et rase le sol.
C'est la poussée de ma
jambe arrière qui me
propulse vers l'avant.



3^e temps : je retrouve mon
équilibre jambe arrière
tendue, le genou avant
au-dessus de ma cheville,
le bras arrière parallèle à
la jambe arrière.

Les commandements

En garde ; êtes-vous prêt (attente de réponse)

Pour le début du combat, on dit « ALLEZ ».

Pour l'arrêt du combat, on dit « HALTE ».

En escrime le salut est obligatoire en début et fin de match vers son adversaire et vers l'arbitre, à la fin du match les tireurs se serrent également la main.

En cas de doute sur la validité d'une touche, l'arbitre remet les tireurs derrière leur limite sans compter de point.

EN GARDE

Prêt

CHARTRE DE PARTICIPATION

TRES IMPORTANT

Avant la rencontre

Dans le plus pur esprit USEPien, il est indispensable que:

- ☞ les enfants, lors des activités préparatoires aient :
 - compris la place que chacun, suivant son rôle, doit occuper sur le terrain
 - utilisé la feuille de résultats
 - "enregistré" leurs numéros respectifs (attribués en classe).

- ☞ Les adultes aient :
 - pris connaissance du dossier d'organisation
 - été informés du rôle de chacun ou de sa place au sein de l'organisation

Pendant la rencontre

L'AS USEP :

- doit respecter les horaires (arrivée et départ)

LES ENFANTS :

- s'engagent à respecter le code de l'USEPien
- Tenir successivement les différents rôles.

LES ADULTES :

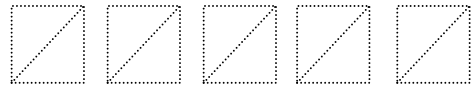
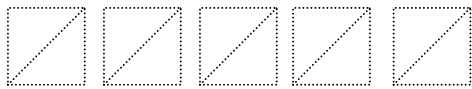
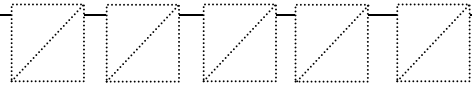
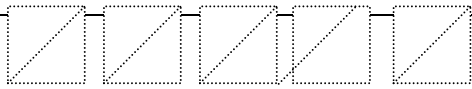
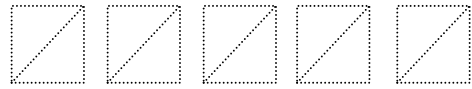
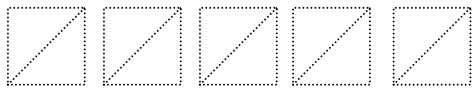
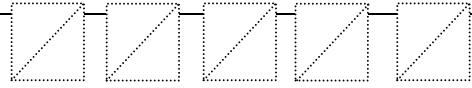
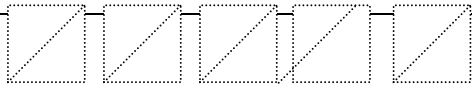
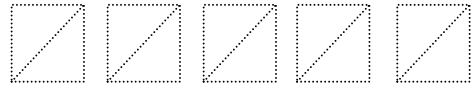
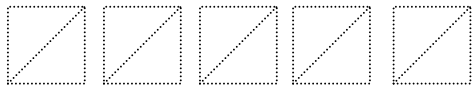
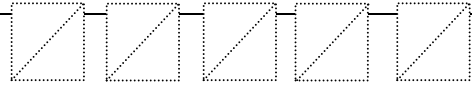
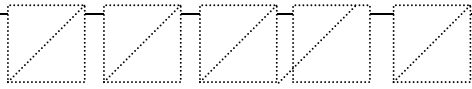
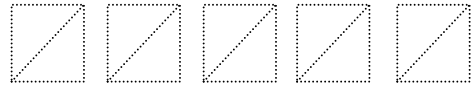
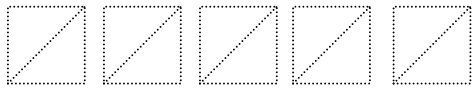
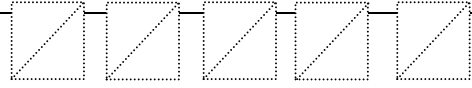
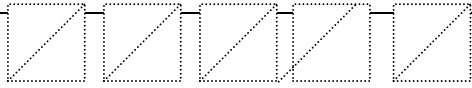
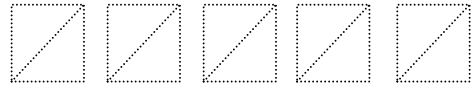
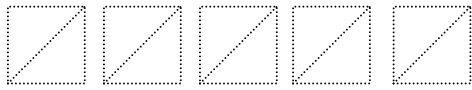
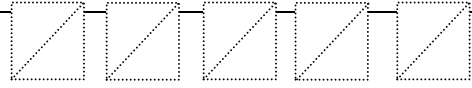
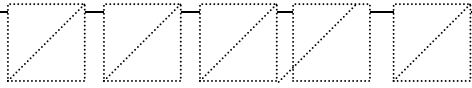
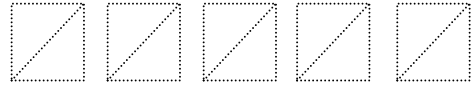
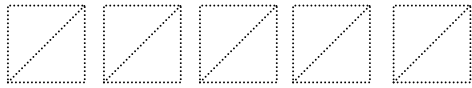
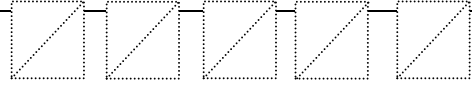
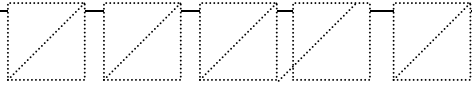
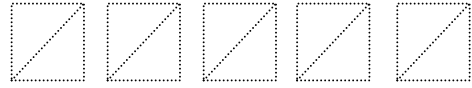
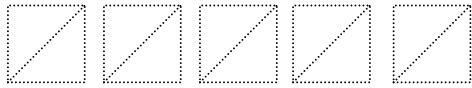
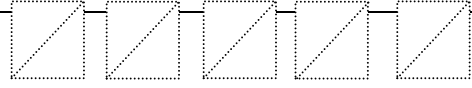
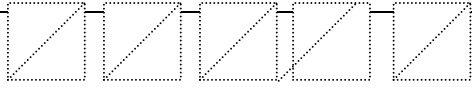
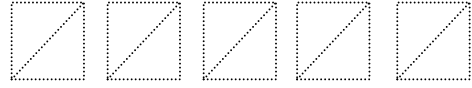
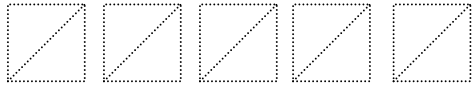
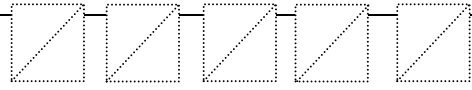
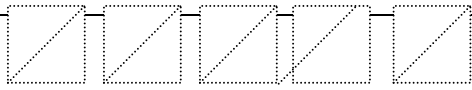
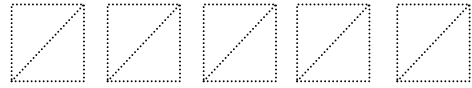
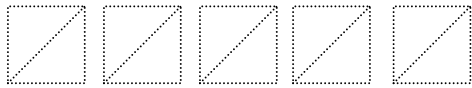
- supervisent "et interviennent" seulement sur la discipline et la sécurité.

COMMUNE
AS.....

COMMUNE
AS.....

A

B



A chaque lettre, j'attribue un pointeur : 3 points au g, 2 points au f, 1 point au t et 1 point au ant

POINTS A :

POINTS B :

