

Rencontre sportive

Escrime – Cycle 2

« Génération 2024 »



Document élaboré par PHILIPPE Benjamin, CPCEPS circonscription de Mortagne-au-Perche

La rencontre « Escrime »

Préambule :

La participation à cette rencontre a pour objectif de finaliser la mise en œuvre d'un cycle d'apprentissage en EPS visant à développer des apprentissages sur le plan moteur, affectif, perceptif et cognitif. Au cours de cette rencontre, des situations identiques à celles vécues lors de l'unité d'apprentissage seront proposées en reprenant la progressivité utilisée.

Cette rencontre doit également contribuer à développer un réseau entre les écoles labellisées génération 2024 comme il a été envisagé dans le cahier des charges élaboré conjointement. Cette dynamique engagée doit aussi permettre d'inviter d'autres écoles à rejoindre les écoles déjà labellisées.

Un document d'accompagnement pédagogique élaboré et diffusé en amont de la rencontre doit permettre l'élaboration d'une séquence d'apprentissage prenant appui sur la connaissance et les problèmes liés à la pratique de l'activité ainsi que ses enjeux de formation.

Au cours de cette journée, des situations d'opposition seront proposées. Les propositions des écoles sont possibles pour que cette rencontre soit également un temps de partage.

Objectifs visés :

- S'engager dans un affrontement individuel en respectant les règles du jeu ;
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples ;
- Connaître le but du jeu ;

Au cours du module d'apprentissage aux cycles 2 et 3, les élèves affronteront seuls un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en défendant (situations réversibles). Des situations d'apprentissage non réversibles permettront de construire les conduites visées.

Lieu : rencontre en intérieur dans un gymnase aménagé à Bazoches sur Hoesne.

Date : Jeudi 23 janvier 2020

Durée : 1 journée.

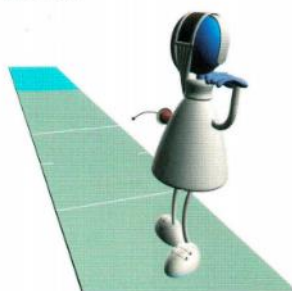
Le système de la rencontre : « le relais par équipe »

Dispositif :

Les assauts se déroulent sur une piste d'escrime sur laquelle aura lieu un tournoi à 3 équipes (Equipes A, B et C).

Les lignes qui apparaissent sur la piste d'escrime, me permettent de me repérer :

- Au début de chaque match ou après chaque touche valable accordée, je me mets en garde derrière **ma ligne de « mise en garde »**.
- La **ligne d'avertissement** me prévient qu'il me reste 1 mètre avant la limite arrière.



(Les lignes ou lignes d'avertissement seront matérialisées par des plots sur le côté de la piste).

Déroulement de chaque tournoi :

3 équipes de 2 joueurs s'affrontent sur la piste. Chacun des 2 joueurs jouera contre tous ses adversaires. L'équipe qui ne joue pas assure les rôles d'arbitre.

Principe d'un match :

Un match se joue sous forme de relais en multiple de 5 touches ou de 2 minutes de jeu :

- A1 joue contre B1 : le relais s'arrête lorsque l'un des deux joueurs atteint 5 points, ou à la fin du temps (2 minutes);
- Ensuite A2 joue contre B2 : le relais entre ces deux joueurs s'arrête lorsque l'un des deux joueurs atteint 10 points, ou à la fin du temps (cumul du temps soit 4 minutes affichées au chronomètre).
- Ensuite, les autres relais A1 vs B2 et A2 vs B1 s'enchaîneront de la même manière.

Le total de touches possibles par équipe sur un match-relais est de 20 touches. Chaque relais ayant un temps maximal de 2 minutes, la durée totale d'un match-relais est donc de 8 minutes maximum.

Au total ; 4 affrontements (relais) auront lieu au cours de ce match. A la fin du match, les points sont notés sur la fiche de score fournie.

Un autre match se met en place entre les équipes suivantes : B et C ; A et C. Aussi trois matchs se dérouleront au cours de ce tournoi.

Les terrains sont numérotés. L'équipe qui remporte le tournoi change de terrain. Pour déterminer l'équipe qui remporte le tournoi, le nombre de victoire est pris en compte. En cas d'égalité, le total du nombre de touches marquées sur l'ensemble des matchs est pris en compte.

Règlement des assauts

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.

A l'issue d'un premier cycle d'apprentissage, l'arbitrage selon la mise en œuvre de cette convention paraît complexe d'autant plus si l'on souhaite permettre à tous les élèves d'exercer le rôle d'arbitre.

Aussi, il est proposé que les touches soient comptabilisées de la manière suivante :

- Lors d'une touche simultanée, pas de points accordés,
- Seule une touche réalisée par l'un des deux adversaires sera comptabilisée.

La tête n'est pas une partie valable tout comme toutes les parties du corps en dessous de la ceinture. Comme au fleuret, le buste est la seule partie du corps autorisée.

Lorsqu'une touche est validée, le combat reprend au milieu de la piste.

Rôle de l'arbitre :

	Ordres donnés	Actions correspondantes
Avant l'assaut	« 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...), il résout son problème et l'arbitre pose à nouveau sa question.
	« Allez ! »	L'assaut commence.

	Ordre donné et observation de l'arbitre	Action correspondante
Pendant l'assaut	« Halte ! » <ul style="list-style-type: none">➤ S'il voit une touche (valable ou non)➤ Si l'un des assesseurs lève le bras.➤ Si l'un des tireurs tombe.➤ Si un des tireurs sort de la piste.	Les deux tireurs arrêtent le combat.

Après l'assaut	L'arbitre analyse la phrase d'armes et interroge les deux assesseurs : « le tireur X a-t-il touché ? » Réponses possibles des assesseurs : <ul style="list-style-type: none">➤ Oui et la touche est valable.➤ Oui mais la touche n'est pas valable.➤ Non.
----------------	--

	<p>Il donne son propre avis et rend sa décision en tenant compte de la réponse des assesseurs.</p> <p>Il attribue ou non la touche et donc le point.</p> <p>Il replace les deux tireurs en donnant l'ordre : « En garde ! ... »</p>
--	---

Rôle des assesseurs :

Placé de chaque côté de la piste, chaque assesseur observe un tireur. Il se place du côté du bras non armé du tireur observé.

- Les assesseurs lèvent le bras lorsque le tireur observé est touché (touche valable ou non).
- Ils lèvent le bras lorsqu'ils constatent une faute ou un problème (tourner le dos à l'adversaire).
- Ils répondent au questionnement de l'arbitre.
- L'arbitre et les assesseurs se déplacent de gauche à droite et inversement en fonction des déplacements des tireurs sur la piste.

Il n'y aura pas d'assesseurs au cours de la rencontre.

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 :
 - Ne pas chercher à désarmer volontairement l'adversaire;
 - En cas de désarmement, ne pas chercher à le toucher et ramasser son arme;
 - Ne pas intervenir dans la discussion du jury et accepter ses décisions;
 - S'arrêter instantanément lorsque l'arbitre dit «Halte!»;
 - Eviter 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.

Glossaire :

Tournoi : Rencontre de trois équipes sur une piste. Composé de trois matchs.

Match : opposition de deux équipes composées de 2 joueurs chacune. Le match se fait en quatre relais. Fin du match à vingt touches ou huit minutes au premier des deux termes atteints.

Relais : opposition de deux joueurs en cinq touches ou deux minutes au premier des deux termes atteints.