

## II.13. Escrime



### Escrime

### Défiche 1

### Top AS N° 37

#### Composition d'équipe

Collèges, Lycées : 2F et 2G.

LP : Open.

Nombre d'équipes illimité, mais une seule comptera pour le classement général.

#### Jeune Organisateur

Mise en place des équipes, gestion du matériel, et des rotations (replaces les balles sur la coupelle).

#### Jeune Arbitre

Veille au bon déroulement de l'épreuve. Relève les distances parcourues

#### Jeune Coach - Jeune Capitaine

Conseille le concurrent, le motive.

#### Jeune Reporter

Pour restituer les résultats, une photo (groupe / action) + 3 lignes de commentaires.

#### Chiffres « clés » du Top AS UNSS N° 37

Addition du nombre de balles touchées en **3'**.

Saisie sur OPUSS : Cf. « Trophée des AS UNSS, Introduction et Règlements ».

#### Illustration



Vidéo 1 : [Cliquez ici](#)

Vidéo 2 : [Cliquez ici](#)

#### Dispositif

1 piste d'escrime 14 m.

2 tables, 2 coupelles, deux balles de tennis.

#### Déroulement

Chaque concurrent réalise le maximum d'aller-retour en partant de la ligne de mise en garde, pour toucher une balle de tennis posée sur une coupelle et une table à au niveau de la ligne de sortie de piste.

Le tireur réalise une fente à partir de la ligne d'avertissement de sortie (le pied arrière doit rester en arrière de cette ligne). Une balle sortie de la coupelle apporte 1 point à son équipe. Le tireur se retourne et se déplace en courant pour aller de l'autre côté de la piste pour réaliser une nouvelle fente.