

RÈGLEMENT

23|24

EDUC-ESCRIME

Sommaire du règlement

L'arme	3
La piste	3
La touche.....	4
L'attaque.....	4
La défense.....	4
L'offensive après la défense	5
Les déplacements	5
La mise en garde.....	5
Nombre de touches et durée du match	6
Sanctions.....	6
Sanctions.....	7
Terminologie.....	7
Analyse de la phrase d'armes	8
Difficulté d'arbitrage	9

L'arme

Elle est utilisée pour toucher, mais pas pour se défendre. Les assauts sont dits « sans fer », c'est-à-dire sans aucun contact de lames, ni battement, ni parades.



L'utilisation de l'arme pour bloquer ou détourner l'arme de l'adversaire est interdite.

La piste

La piste fait 9 m de long et environ 1,5 m de large.

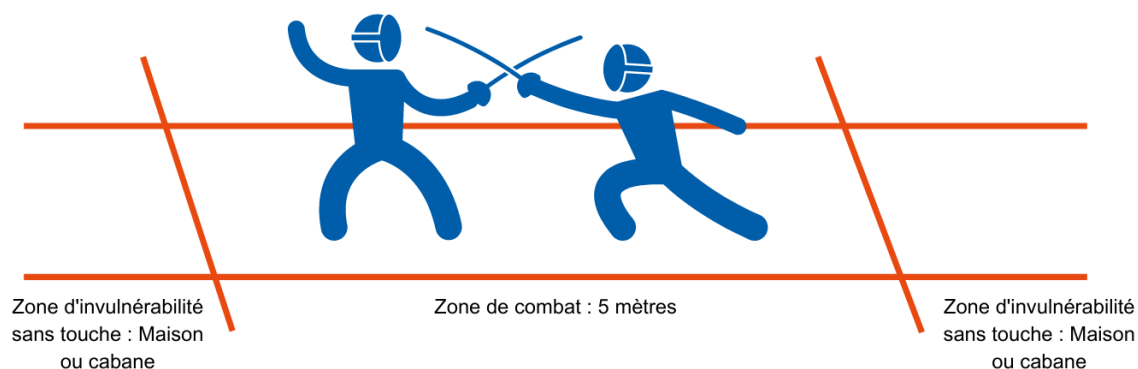
Une zone de combat de 5 m est tracée et deux zones d'invulnérabilité de 2 mètres sont tracées de chaque côté de la zone de combat.

Le tireur qui franchit des 2 pieds cette ligne est dans une zone d'invulnérabilité où il ne peut ni toucher, ni être touché.

Le tireur qui franchit d'1 pied cette ligne est considéré rentré dans sa zone d'invulnérabilité, une vie lui est décomptée, et il peut être touché par son adversaire.

Chaque tireur possède 2 vies par touche. Ce qui signifie qu'un tireur ne peut pas se réfugier plus de 2 fois dans sa cabane à chaque touche. Un tireur est considéré dans sa maison quand un des deux pieds est placé derrière la ligne. Si le tireur a les deux pieds derrière la ligne il ne peut pas être touché ; s'il a un pied il peut être touché.

Enfin, un tireur ne peut pas rester dans sa cabane (au maximum 2 secondes). Cela signifie que dès que le tireur est passé derrière sa ligne, il est dans l'obligation de rentrer dans la zone de combat sans temps d'arrêt pour pouvoir toucher son adversaire.



La touche

La touche est portée avec l'arme sur la tête comme au sabre ou sur la veste comme au fleuret (**mouche obligatoire**).

TRANCHE-TÊTE : avec le tranchant de l'arme sur la tête ou la figure

PIQUE-VESTE : avec la pointe sur la veste (tronc, bras jusqu'au coude, bavette)

Les coups de tranchant sur la veste et le coup de pointe au masque ne sont pas comptabilisés.



Un armé de bras trop important (la pointe du sabre recule et le coup est porté avec violence) est considéré comme une faute et est sanctionné.

L'attaque

L'attaque est portée en fente. Elle est exécutée en un seul temps (c'est-à-dire en une seule action pour toucher).

La fente peut être précédée d'un déplacement vers l'avant. Si ce déplacement vers l'avant est exécuté avec un changement de rythme et sans temps d'arrêt avec la fente, c'est une attaque ! Le défenseur n'a que le choix de « faire tomber l'attaque dans le vide » ou d'aller dans sa maison, **pour éviter d'être touché**.

La position « pointe en ligne » n'est pas prioritaire sur une attaque.



L'attaque exécutée en croisant les pieds comme une course en avant ou en flèche est interdite.





Si contact de lames, battements à répétitions ou parades


La défense

La défense consiste à éviter l'attaque.

- Faire tomber dans le vide
- Esquiver
- Aller dans sa « cabane » (zone d'invulnérabilité) au maximum 2 fois par touche
- **Le fait d'avoir un ou deux pieds dans sa cabane ne rend pas prioritaire**

 La défense exécutée avec son arme en bloquant ou en détournant le coup adverse est interdite.

 Au cours de la même touche, un tireur qui retourne une troisième fois dans sa cabane (au moins un pied derrière la ligne) sera sanctionné par une touche de pénalité.

 Le tireur qui reste derrière sa ligne pour conserver l'avantage du score ou pour toutes autres raisons est également sanctionné par une touche de pénalité. Temps supérieur à 2 secondes maximum

L'offensive après la défense


(Souvent appelée « riposte » à petite distance ou « l'attaque repart » lorsqu'on observe une nouvelle offensive.)

Les offensives ou actions destinées à toucher, après une défensive, peuvent être réalisées :

- Comme une attaque (voir définition) ;
- Avec un allongement du bras ou un déplacement vers l'avant en fonction de la distance nécessaire pour toucher.

Les déplacements

Ils se font sans croiser les pieds.

 Croiser les pieds (courir) pour se défendre ou pour attaquer est interdit.

La mise en garde

Les tireurs se mettent en garde avec le pied arrière sur la ligne des 5m.

Nombre de touches et durée du match




La formule varie en fonction de la nature du match (match de poule match de classement)

Match de Poule	Match de Classement
2 relais de 4 points (soit la victoire à 8 points)	4 relais de 3 points (soit la victoire en 12 points)
2 minutes par relais(temps décompté)	2 minutes par relais(temps décompté)
Ordre choisi par l'équipe	Ordre choisi avant le début du match par tirage au sort (A B A B ou A B B A)
En cas d'égalité : Mort subite de 20 secondes (tirage au sort)	En cas d'égalité : Mort subite de 20 secondes (tirage au sort)

Sanctions

Au cours d'un match, l'arbitre donne un carton jaune (avertissement) dans le cas d'une faute prévue par le règlement et annule la touche éventuellement portée par le tireur fautif.

Toutes les nouvelles fautes commises au cours du même match sont sanctionnées par un carton rouge.

-  Le carton rouge donne un point à l'adversaire et annule de la touche éventuellement portée par le tireur fautif.
-  Le carton Jaune Sans action de jeu (pendant environ 15 secondes, à l'appréciation de l'arbitre) sera affecté aux tireurs fautifs.
-  Le carton Rouge est attribué au tireur qui est non combatif à la deuxième fois.

Sanctions

Les commandements : « *En garde - êtes-vous prêts ? - Allez – Halte* »

Le principe pour l'arbitre est d'analyser la phrase d'armes afin de déterminer la priorité et de donner son avis sur la validité de la touche.

L'arbitre annonce la phrase d'armes, indique le tireur prioritaire (celui qui attaque) et la validité de la touche (Tranche tête ou Pique veste), il compte également les points

Deux assesseurs comptabilisent pour chaque maison et à chaque touche le nombre de fois que les tireurs entrent dans leur maison. **Ils doivent se placer à l'entrée de la maison. Si un tireur pénètre dans sa maison (un ou deux pieds)** plus de deux fois par touche, l'assesseur annonce le Halte lève le carton rouge, donnant un point à son adversaire.

Terminologie

Attaque : action initiale exécutée en allongeant son bras puis en se fendant ou en marche et fente. Il s'agit d'un mouvement offensif vers l'avant. Comme énoncé plus haut, la fente précédée d'un déplacement vers l'avant avec un changement de rythme et sans temps d'arrêt est une attaque !

L'attaque est prioritaire

Contre-attaque : touche portée après, pendant, et dans l'attaque adverse.

La contre-attaque n'est pas prioritaire

La défense : c'est l'action de faire tomber dans le vide l'attaque, en reculant. Un tireur peut se défendre en pénétrant dans sa maison au maximum 2 fois par touches.

Après une défensive le tireur reprend la priorité

La riposte : Action exécutée après avoir paré l'attaque adverse avec son arme. L'utilisation du terme

« Riposte » pour nommer l'action offensive qui suit la défensive en faisant tomber l'attaque dans le vide ou en se réfugiant dans sa maison est un abus de langage qui simplifie cependant l'analyse en Educ-escrime.

L'attaque repart : L'action immédiate qui suit la défensive est une « attaque qui repart ». Elle peut s'exécuter en fonction de la distance de l'adversaire en :

- Allongement du bras
- Marche ou bond
- Fente, marche et fente.

L'attaque qui repart est prioritaire.

Analyse de la phrase d'armes

L'arbitre analyse l'échange et détermine l'ordre des priorités.

L'arbitre dira par exemple :

- Il y a une attaque de droite une défensive de gauche et une attaque qui repart de gauche.

Il questionne alors les assesseurs de droite :

- l'attaque de droite est-ce qu'elle touche ? Il montre le tireur qui attaque.

Les assesseurs se prononcent :

- non.

Il se tourne vers les assesseurs de gauche :

- L'attaque repart de gauche, est-ce qu'elle touche ?

Les assesseurs se prononcent :

- Oui.

L'arbitre conclut :

- Point à gauche.

Le score est de x à y en faveur de droite ou de gauche.

Difficulté d'arbitrage

Une des difficultés pour l'arbitre sera de veiller à bien voir la priorité de l'attaque et la fin de cette priorité. En effet toute tentative de touche vers l'avant constitue une attaque. Par conséquent, s'il n'y a pas de touche la priorité est perdue et passe à l'adversaire.

- Il ne faudra pas confondre un déplacement vers l'avant suivi d'une fente, qui est bien une attaque, avec une tentative de touche suivie d'une autre et d'une autre qui sont des successions d'attaques rapprochées avec des mouvements de l'arme vers l'avant et dans le vide.
- Si l'adversaire prend sa priorité et touche, après une de ces actions qui ne touchent pas, il marque le point.
- Si l'arbitre est dans l'incapacité de définir qui est l'attaquant, dans le cas de touches simultanées, il pourra indiquer Attaques Simultanées aux tireurs, les remettre en garde et reprendre l'assaut, sans comptabiliser les touches portées.
- L'attaque sur la préparation, bien connue des techniciens, ne doit pas être valorisée en Éduc-escrime. L'esprit du jeu consiste à respecter l'échange. Le doute doit profiter à l'attaquant. La difficulté d'exécution d'une offensive correcte par un tireur ne doit pas favoriser l'appellation « d'attaque sur la préparation » d'une action exécutée sur l'attaque adverse qu'on appelle communément contre-attaque et qui n'est pas prioritaire.



Union Nationale du Sport Scolaire

13, rue Saint-Lazare - 75009 Paris | 01 42 81 55 11

Ne manquez rien de l'actualité de l'UNSS
Sur notre site internet www.unss.org

Et sur nos réseaux sociaux :

