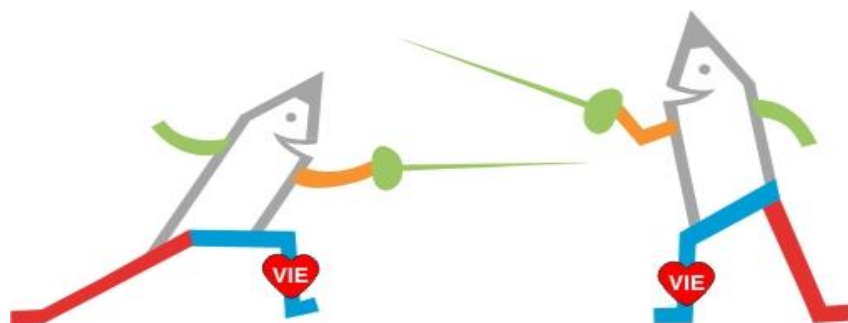


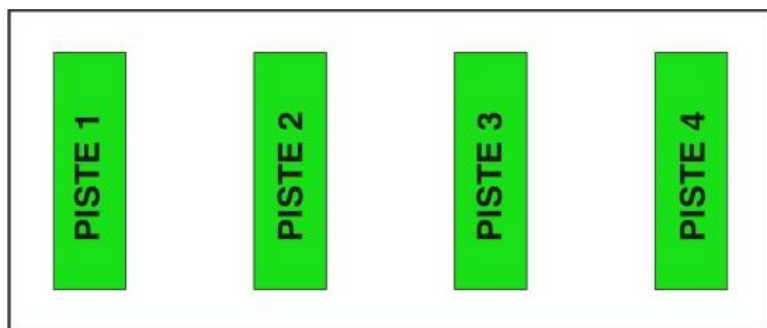


## LE PRINCIPE



1. Chaque escrimeur possède 1 vie\* dans sa chaussette.
2. Il cherche un adversaire sur le boulevard du duel.

### Boulevard du duel



## LA CHAUSSETTE DE L'USEP :

3. Pour le provoquer il jette un gant à ses pieds.
4. Si l'adversaire « relève le gant » ils s'engagent sur une piste.
5. Après un assaut en 5 touches.. Le perdant donne une vie à son adversaire. Les 2 escrimeurs retournent sur le bld du duel.

\* une vie = c'est le droit de jouer.

# LA CHAUSSETTE DE L'USEP

1

## Variantes

Nombre de touches

Nombre de vies

-----

Individuel

**ou**

2 ou 3 ou ...

équipes

2

## Armes

Fleuret

**ou**

sabre

3

## Arbitrage

Auto arbitrage  
des 2 escrimeurs

**Ou**

Les escrimeurs  
cherchent 1 ou 2  
ou 4 arbitres et  
assesseurs

**Ou**

1 arbitre par  
piste

4

## Modalité des assauts

Assaut avec le fer (donc parade / riposte)

**Ou**

Assaut sans le fer (priorité aux déplacements et à la stratégie)

Zones de touche

**Fleuret**

-Toute la veste

**Ou**

-Le buste

**Sabre**

-uniquement le masque

**Ou**

-masque + plastron

6

### **pistes**

Cabane

C'est une zone de refuge.  
Touche interdite

**Ou**

Règle officielle  
cabane = point perdu

6

### **Pistes**

**Nombre de pistes**

Maxi : 1 piste pour 2  
(sans arbitre)

Mini : 1 piste pour 5  
(2 escrimeurs + 1 arbitre + 2 assesseurs)

**Matérialisation de la piste**

Coupelles ou

scotch ou plâtre

Surtout  
pour la  
cabane

ou lame en plastique

7

### **Vies**

**Définition**

C'est le droit de jouer

**Matérialisation**

en papier

Faire varier : couleurs, images,  
découpages etc..

**Gain des vies**

Distribution par l'organisateur au début  
de la rencontre

Ou

Atelier en amont pour gagner des vies

Ou atelier pendant la rencontre

**Conseil**

Différencier les vies du matin et de  
l'après midi pour éviter les ambiguïtés

## LES DECLINAISONS DU JEU DE LA CHAUSSETTE DE L'USEP

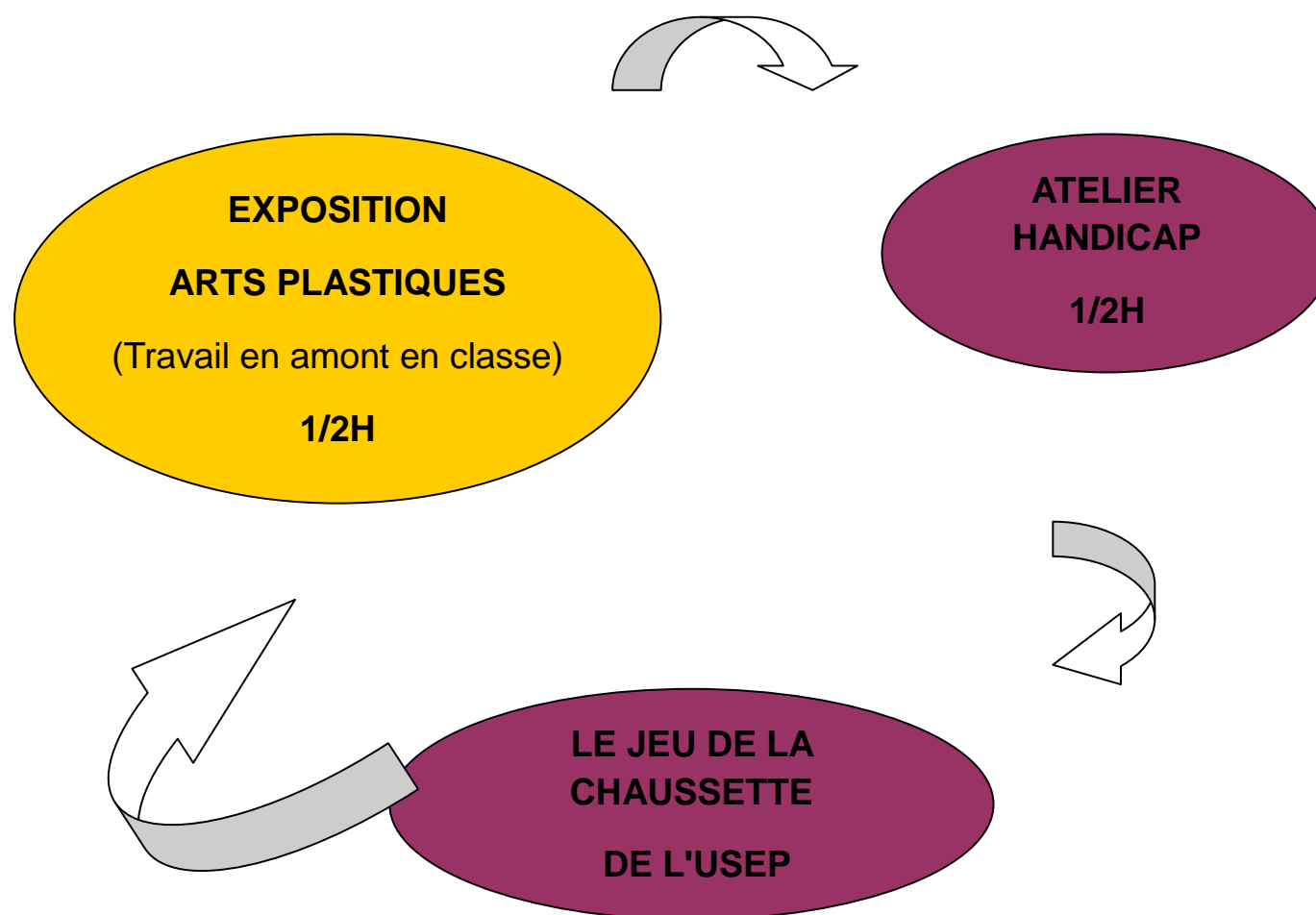
<p><b>LES VARIANTES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nombre de vies</li> <li>- Nombre de touches</li> <li>- Jouer en individuel ou</li> <li>- Jouer en équipe.</li> </ul>	<p><b>L'ARBITRAGE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Auto arbitrage des 2 escrimeurs ou</li> <li>- Les 2 escrimeurs recherchent 1, 2 ou 3 arbitres sur le boulevard du duel. ou</li> <li>- 1 arbitre par piste.</li> </ul>	<p><b>LES ARMES + LES ASSAULTS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fleuret ou sabre</li> <li>- Assaults avec le fer donc parade riposte ou</li> <li>- Assaults sans le fer donc sans parade sans riposte. (priorité aux déplacements et à la stratégie)</li> </ul>	<p><b>LES ZONES DE TOUCHES</b></p> <p style="text-align: center;"><u>FLEURET</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le buste ou</li> <li>- Toute la veste (juste le noir)</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>LE SABRE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Uniquement le masque ou</li> <li>- Masques + la veste.</li> </ul>	<p><b>LES VIES</b></p> <p><u>Définition</u> : C'est le droit de jouer</p> <p><u>Matérialisation</u> : Papiers couleurs; images, découpage, etc...</p>
<p><b>LE GAIN DES VIES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Distribution par l'organisateur au début de la rencontre (1, 2, 3 ... vies)</li> <li> ou</li> <li>Atelier «gagner une vie » pendant la rencontre ou en amont.</li> </ul>	<p><b>LA PISTE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Maxi 1 piste pour 2 (sans arbitre)</li> <li> - Mini 1 piste pour 5 (1 escrimeur, 1 arbitre, 2 assesseurs).</li> <li> - <u>Matérialisation de la piste</u> : Coupelles, Scotch, plâtre, lame en plastique surtout pour la cabane.</li> </ul>		<p><b>ORGANISATION DES PISTES</b></p> <p style="text-align: center;"><u>LONGUEUR de la piste</u> :</p> <p style="text-align: center;">Max : 6 mètres + 2 cabanes Mini : 4 mètres + 2 cabanes</p> <p style="text-align: center;"><u>LARGEUR de la piste</u> :</p> <p style="text-align: center;">1 mètre</p> <p>Espace d'arbitrage Minimum entre 2 pistes : 2 mètres Les 2 arbitres sont dans cette zone et dos à dos.</p> <p style="text-align: center;"><u>CABANES</u></p> <p style="text-align: center;">Zone de refuge = touche interdite Règle officielle = point perdu.</p>	

# ORGANISATION DE LA RENCONTRE DEPARTEMENTALE ESCRIME DU MERCREDI 5 MAI 2010

Accueil des enfants : 2 groupes A et B puis partagé en sous-groupes A1.A2.A3 et B1.B2.B3

Rotation toutes les ½ heures - Groupes A = 3 ateliers le matin et Groupes B = 3 ateliers l'après-midi et rotation le midi.

## MATIN



**APRES MIDI**

**ATELIERS SPORTIFS**

**ATELIERS CULTURELS**



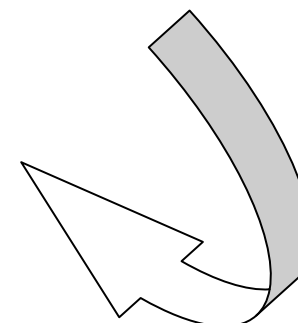
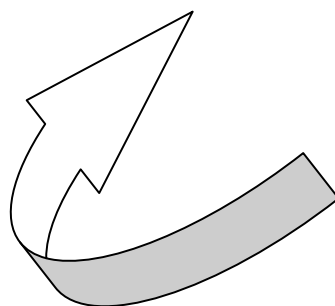
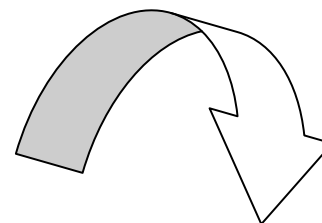
**DEMONSTRATION DE  
CANNE ARTISTIQUE (par des  
enfants de ZEP – AE) ou  
ATELIER SALUT**



**VISITE GUIDEE DU  
CHÂTEAU ET DE  
SON HISTOIRE  
1/2H**



**LE JEU DE LA  
CHAUSSETTE  
DE L'USEP**



# COMMENT RECUPERER UNE VIE AU JEU DE LA CHAUSSETTE DE L'USEP ???

## QUELQUES EXEMPLES D'ATELIERS

### 1 – ATELIER D'ADRESSE

Toucher des cibles.

Ex - 20 points = 1 vie

### 2 – ATELIER HANDICAP

Dans un fauteuil, toucher des objets pour les faire tomber

Ex – La bouteille tombe 3 fois = 1 vie

### 3 – ATELIER

Phrases à trou – Rébus – Devinettes – Jeu du TIC – TAC ...

Ex – 1 bonne réponse = 1 vie

### 4 – ATELIER TECHNIQUE

????

### 5 – ATELIER SECURITE

Ex – BD à remettre dans le bon ordre (veste, masque, fleuret, salut, garde, assaut, se serrer la main).

EX – Réussi = 1 vie