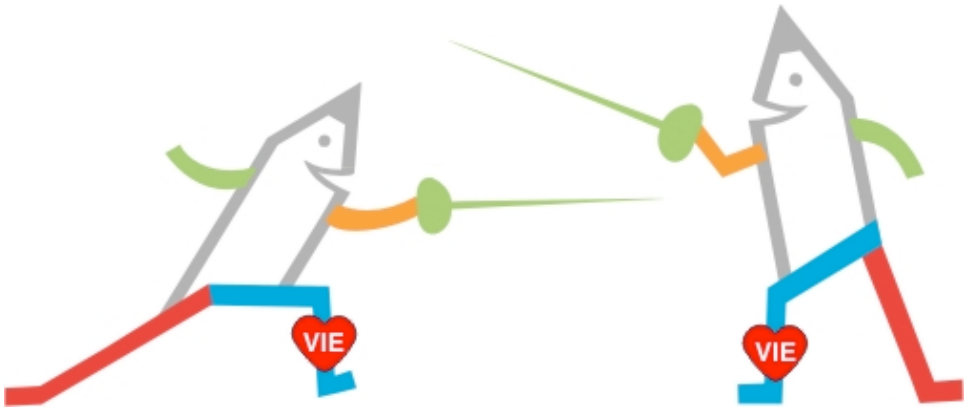
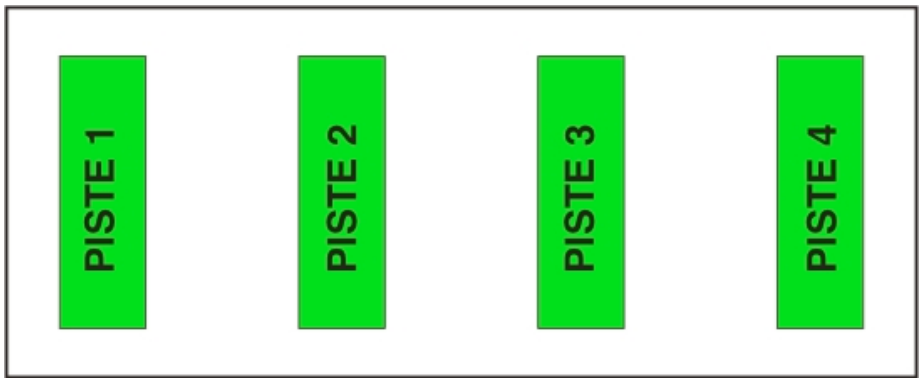
La chaussette de l'USEP

Le principe :



1. Chaque escrimeur possède 5 vies dans sa chaussette.
2. Il cherche un adversaire sur le boulevard du duel.

Boulevard du duel



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