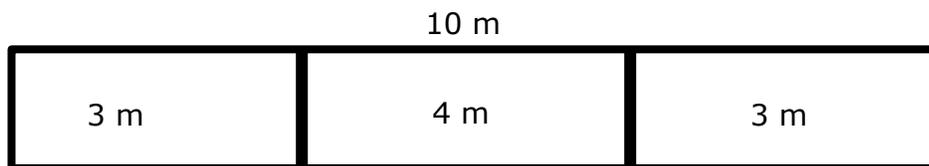


ARTICLE 0 – TERMINOLOGIE

Combat : Joute entre 2 adversaires
Match : ensemble des combats entre 2 équipes
Piste : Terrain d'escrime

ARTICLE 1 - TERRAIN DE JEU

- 8 pistes de 10m de long par environ 1.5m de large avec délimitation des « lignes de garde » à 4m l'une de l'autre. Les délimitations sont faites par des cônes.



ARTICLE 2 - ÉQUIPEMENTS

- Le club d'escrime fournira aux joueurs l'équipement suivant : veste d'escrime, masque d'escrime, fil et arme électrique
- Le club d'escrime fournira l'équipement de compétition afin de mettre en place 8 pistes: fil et machine électrique.

ARTICLE 3 - ÉQUIPE

- La composition :
 - Élèves de 4^e, 5^e et 6^e année
 - Les équipes peuvent être mixtes
 - Chaque équipe doit se composer d'un minimum de 8 joueurs (euses) et d'un maximum de 15. À partir de 16 joueurs, l'école peut inscrire 2 équipes

ARTICLE 4 – DURÉE DE LA PARTIE

- Durée du match: 45 minutes

ARTICLE 5 - RÈGLES DU JEU

Fonctionnement

En commençant un match, l'entraîneur devra remettre un numéro à chacun de ses joueurs. L'ordre des combats sera tiré au hasard et le combat sera fait sur une des

4 pistes allouées au match. Si tous les élèves se sont affrontés dans le temps alloué, il se pourrait qu'ils se ré-affrontent.
Les combats sont de 5 points et une victoire d'un combat rapporte 1 point à son équipe.

En cas d'égalité dans un combat (5-5) les 2 équipes marquent un point.

Arbitrage

Les combats seront auto-arbitrés par les athlètes en piste et enseignants présents. Quelques arbitres seront sur place pour aider en cas de problème.

Combat

Au début de chaque point, les athlètes doivent être derrière leur ligne de garde respective.

Lorsqu'un athlète touche son adversaire (la lampe de couleur de son côté allume) il marque un point. Si les 2 lampes s'allument, les 2 athlètes marquent.

Si un athlète sort ses **2 pieds** de la piste, l'adversaire marque un point.

Équipement

En cas de problème de fonctionnement de l'équipement, se référer au responsable de la compétition