

L ' ESCRIME BOUTELLES

OBJECTIFS :

- oser s'affronter dans des « combats » 1 contre 1
- agir avec rapidité et adresse pour toucher le premier : esquiver et feinter l'adversaire
- comprendre le fonctionnement d'un tournoi montant / descendant

ORGANISATION :

- équipes de 6 à 8 (mais **les 2 équipes jouent à nombre égal** avec des remplaçants tournants)
- aire de jeu : 4m X 4m sur herbe ou 6 tapis de judo
- 6 à 8 manches de 1mn maximum

REGLES D ' OR :

- **je ne fais pas mal et je ne me laisse pas faire mal**
- **je respecte les signaux de départ et arrêt de jeu immédiatement**
- **1 coup de sifflet = départ du jeu ; 3 coups de sifflet = arrêt et fin de la manche**
- **2 coups de sifflet = arrêt en cours de manche (faute ou prise dangereuse)**

REGLES DU JEU :

Les enfants des 2 équipes se font face comme sur le schéma ; bras tendus, bouteilles tenues par le goulot à 50 cm l'une de l'autre environ. S'efforcer de mettre les enfants par taille identique.

Au coup de sifflet, ils s'affrontent 2 par 2 pour une manche de 1 minute au cours de laquelle l' arbitre comptera et notera les touches des 2 joueurs de la 1° paire.

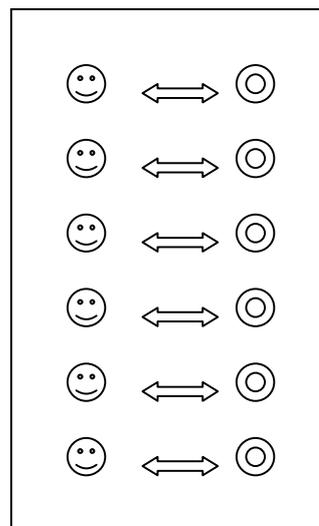
A la seconde manche, il arbitre la 2° paire ; et ainsi de suite pour chaque paire de joueurs. Ainsi, les combattants ne sont arbitrés que pendant un seul de leur combat, les autres servant d'entraînement.

Après chaque touche comptée, les joueurs reprennent leurs place et position initiales.

Tous les combattants obéissent aux signaux de l'arbitre : début, arrêts ou fin de manche.

La rencontre entre les 2 équipes se jouera donc en autant de manches de 1 mn qu'il y a de joueurs dans une équipe.

En fin de partie, chaque équipe totalise ses touches.



Tournoi montant/descendant à 3: 2 combattants et un arbitre / terrain numéroté

A l' issue de chaque combat :

- le **vainqueur (V)** « monte » et **rencontre l' arbitre**
- le **perdant (P)** « descend » et **devient arbitre**
- l' **arbitre (A)** reste sur son terrain et **rencontre le vainqueur** qui monte

Le vainqueur et le perdant des extrémités :

- ils restent sur leur terrain.
- le vainqueur devient l' arbitre
- le perdant rencontre son arbitre

A P V →	A ← P V ↓
1	2
A 4 V P →	3 A ← V P ↑