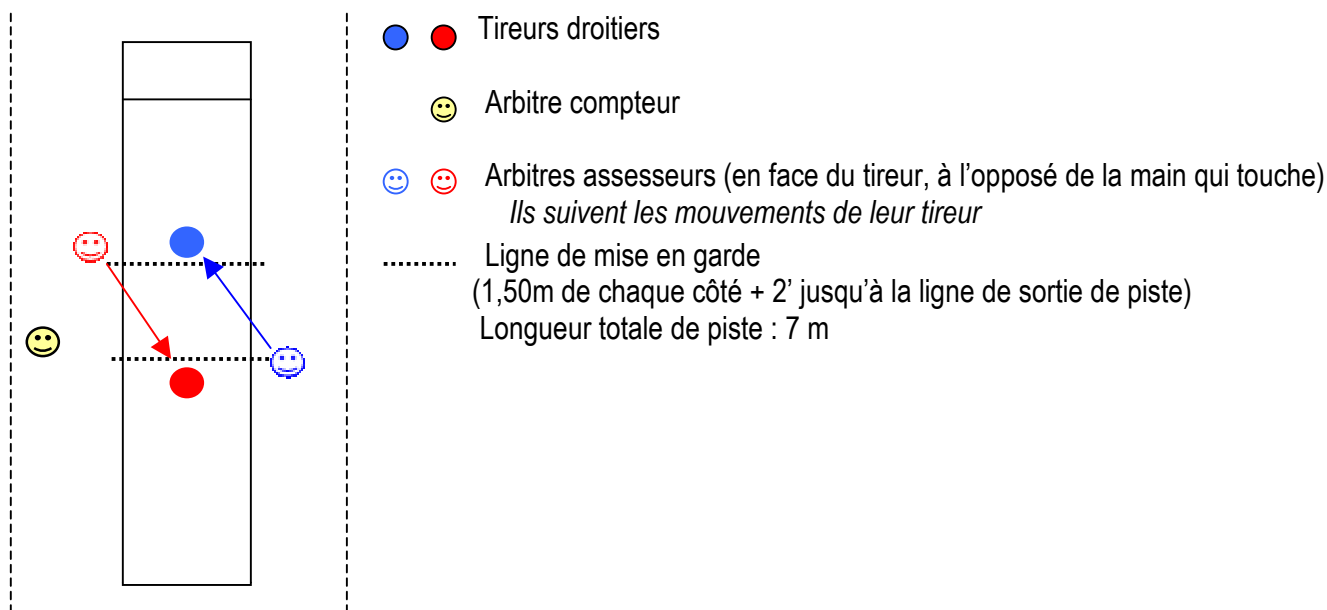


- 16 pistes tracées (128 plots, 8 par piste : lignes de mise en garde et de fond)
- 8 panneaux couleurs par groupes de pistes : rouge, jaune, vert, marron, bleu, blanc, violet, orange + 8x2 affichettes Y, Z
- 32 kits escrime
- 16 ardoises de comptage + crayons ou craies
- 1 tableau des équipes, 16 tableaux de rotation et 8 fiches de score (1/poule de couleur) + 8 stylos
- 1 chronomètre, un sifflet

ORGANISATION SPATIALE : 2 salles de sport

Organisation en colonne de la manière suivante : **x16 (8 pistes par salle)**



DEROULEMENT

La rencontre s'organise comme un tournoi de combat en équipe.

Les pistes fonctionnent par deux (8 groupes de pistes Y et Z, chaque groupe a une couleur)

Il y a 10 enfants par groupe de piste qui s'affrontent (A B C D E F G H I J)

Sur chaque piste : 2 tireurs, 2 assesseurs, 1 compteur

Tous les joueurs « A » de chaque groupe de piste forment l'équipe A, tous les joueurs « B », l'équipe B etc...

Chaque joueur qui tire rapporte des points à son équipe (3pts victoire, 2pts nul, 1pt défaite)

Tous les tireurs s'opposent un même temps (3'), départ et fin au signal général. 2' pour se changer, compléter fiche de score. A la fin du tournoi (ou en classe), comptabilisation du nombre de points rapportés par équipes, l'équipe qui a le plus de points gagne.

Encadrement : minimum 1 adulte par poule de couleur + 1 adulte maître du temps par salle de sport.

Arrivée sur place. **10' d'explications (démonstration de jeu et placement par élèves) et de rappel des règles** (rôle arbitre, assesseurs, validité des touches, **sécurité**) + Présentation de l'organisation (pistes avec couleurs et lettres, ardoises, fiches de score). **Echauffement rapide** (course, pieds tapent fesses, genoux montent, fentes...) **10'**

Répartition des équipes sur terrains.

Durée du tournoi : 23x5' = environ 2H minimum. Pas simple en une matinée ! (horaires bus, pas de pause, rangement) → Prévoir rencontre à la journée ? (2x3/4H le matin + pause, 1H l'AM le temps de se réorganiser) ou réduire le nombre de matchs car il n'est pas possible de réduire les temps d'assaut et de change (testé !!) Pour une matinée prévoir au maximum 15 matchs.

ANNEXES

Fiche équipes

Tableau de rotations des poules sur groupes

Fiche de score des poules de 10 (doc excel joint)

FICHE EQUIPES

	NOM PRENOM	COULEUR PISTE		NOM PRENOM	COULEUR PISTE
	EQUIPE A			EQUIPE F	
1			1		
2			2		
3			3		
4			4		
5			5		
6			6		
7			7		
8			8		
	EQUIPE B			EQUIPE G	
1			1		
2			2		
3			3		
4			4		
5			5		
6			6		
7			7		
8			8		
	EQUIPE C			EQUIPE H	
1			1		
2			2		
3			3		
4			4		
5			5		
6			6		
7			7		
8			8		
	EQUIPE D			EQUIPE I	
1			1		
2			2		
3			3		
4			4		
5			5		
6			6		
7			7		
8			8		
	EQUIPE E			EQUIPE J	
1			1		
2			2		
3			3		
4			4		
5			5		
6			6		
7			7		
8			8		

ROTATIONS DES POULES SUR GROUPES DE PISTE

Match	PISTES	TIREURS	ASS.	ARBITRE
1	Y	A - B	EF	G
	Z	C - D	HI	J
2	Y	G - E	AC	F
	Z	H - J	BD	I
3	Y	F - I	EG	B
	Z	A - C	HJ	D
4	Y	D - B	EF	A
	Z	G - H	IJ	C
5	Y	E - J	BC	G
	Z	F - A	DH	I
6	Y	I - C	AF	E
	Z	D - G	HJ	B
7	Y	B - H	CG	A
	Z	E - F	ID	J
8	Y	J - A	BF	C
	Z	I - D	EH	G
9	Y	C - G	AI	F
	Z	B - E	JD	H
10	Y	H - F	AB	D
	Z	I - J	CG	E
11	Y	A - D	EF	I
	Z	C - B	GH	J
12	Y	G - F	CD	B
	Z	H - I	EJ	A
13	Y	E - A	BF	C
	Z	J - D	HI	G
14	Y	C - F	AE	H
	Z	B - G	IJ	D
15	Y	H - A	BC	F
	Z	I - E	DG	J
16	Y	D - F	AC	E
	Z	B - J	GH	I
17	Y	C - H	EJ	B
	Z	G - A	FI	D
18	Y	E - D	GI	A
	Z	F - B	HJ	C
19	Y	I - G	AB	F
	Z	H - E	CD	J
20	Y	C - J	BE	H
	Z	A - F	ID	G
21	Y	D - H	CF	E
	Z	B - I	GJ	A
22	Y	J - F	AD	I
	Z	E - C	BG	H
23	Y	I - A	CE	B
	Z	G - J	FH	D