

Compétence attendue : S'engager loyalement et en toute sécurité dans un assaut, en rechercher le gain tout en contrôlant ses attaques et en maîtrisant la distance pour toucher sans être touché. Se défendre de manière simple en utilisant prioritairement la retraite et minoritairement la parade. Assurer le comptage des points et le respect des règles de sécurité.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Du tireur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le vocabulaire spécifique : Attaque : allongement du bras et fente coup droit – dégagement – Défense : Retraite parade – riposte – Déplacement : en garde – marche - retraite Le matériel : la piste – les lignes de mise en garde, d'avertissement de sortie, de sortie – le fleuret – le sabre – l'épée Les principes pour une pratique sécuritaire : veste, masque, se déplacer avec une arme sans danger, réagir aux commandements Les différentes formes d'attaques : coup droit, dégagement Les différentes formes de défense : la retraite (faire tomber dans le vide l'attaque ce qui donne le droit d'attaquer à son tour) la parade (écarter la lame adverse avec sa propre lame), qui donne le droit à la riposte Les principes pour toucher sans se faire toucher : bras tendu, main à la hauteur du nez, en fente avant, retour en garde équilibré Les fondamentaux pour préparer ses attaques et ses défenses : les déplacements (en marche, retraite, fente, retour en garde) <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'Arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le protocole et les commandements : « saluez, en garde, êtes vous prêts, allez halte » Identifier l'attaquant et le défenseur, afin d'analyser les touches simples et formuler des phrases d'armes simples Connaître le principe de la convention : toute attaque doit être mise en échec afin de reprendre la priorité d'attaque. L'attaquant est prioritaire par rapport au défenseur. L'attaque se décompose d'un allongement du bras suivi d'un développement vers l'avant (fente) la pointe menaçant toujours la cible adverse (buste) <p>Assesseur</p> <ul style="list-style-type: none"> La cotation et le comptage des points Connaître la cible (buste = surface valable) le reste étant la surface non valable Les critères permettant de juger la validité de la touche. 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> Dissocier l'action des membres supérieurs et inférieurs Apprécier les distances <p>En attaque :</p> <ul style="list-style-type: none"> Prendre des repères pour construire la distance de touche (je suis loin je touche en marche fente, je suis près je touche en fente, je suis trop près je recule pour même mettre à la bonne distance de touche et éviter de me faire toucher : je touche bras tendu en fente) Se déplacer (en marche et retraite) pour se placer à distance de touche Réaliser une touche réglementaire sans risque pour l'adversaire : bras allongé, en fente, contrôle de la puissance, en équilibre <p>En Défense :</p> <ul style="list-style-type: none"> Adopter la position de garde de référence : pieds perpendiculaires, écartés de la largeur des épaules, pieds avant du même côté que le bras armé, la point en direction de la cible, le bras fléchi et les jambes fléchies Maintenir la position de garde en se déplaçant sans oscillation du centre de gravité Utiliser préférentiellement la retraite pour se défendre et ne pas être touché, puis certaines parades (latérales Quarte et Sixte) dans les cas d'impossibilité de reculer. Enchaîner un Riposte après la parade <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> Appliquer le protocole et les commandements Se placer perpendiculairement au couple des tireurs pour identifier l'attaquant et le défenseur et ainsi annoncer la phrase d'armes Intervenir de façon opportune et affirmée : Parler fort pour permettre une pratique sécuritaire des tireurs en sanctionnant : carton jaune et carton rouge : jeu désordonné, mauvais comportement, enlever son masque, faire mal délibérément S'exprimer avec les termes et la gestuelle appropriés aux actions reconnues pendant l'assaut. Attaque touche (Questionner les assesseurs : Est elle valable ? Point <p>Assesseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifier les touches en observant le tireur opposé Répondre systématiquement aux questions de l'arbitre. Interrompre l'assaut à chaque touche et indiquer aux tireurs la validité des touches 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> Respecter l'éthique et le rituel de l'activité Accepter de toucher et d'être touché par son adversaire Respecter le matériel, l'adversaire, les décisions de l'arbitre Etre attentif aux interventions de l'arbitre Maîtriser ses émotions et actions liées à la confrontation Adopter une attitude combative et de fair-play lors des assauts Accepter les différentes formes de travail (opposition – coopération) <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> Etre rigoureux et vigilant quant à la sécurité des tireurs Rester attentif en toutes circonstances, sans se laisser influencer par un tiers <p>Assesseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Etre attentif afin d'observer les touches portés sur les tireurs et le signaler à l'arbitre.

Liens avec le socle :

Compétence 1 : S'exprimer à l'oral en maîtrisant un vocabulaire précis et spécifique dans les échanges liés à l'arbitrage, au jugement et à l'observation

Compétence 6 : Comprendre et mettre en œuvre les conditions pour agir en sécurité. Comprendre l'importance du respect mutuel dans l'activité (respect de l'adversaire, de la décision d'un juge, d'un arbitre) Assumer les divers rôles sociaux (juge, arbitre, partenaire) pour permettre à ses camarades de progresser

Compétence 7 : Prendre des initiatives, rechercher et expérimenter des solutions d'attaque et de défense adaptées à ses ressources. Fonctionner en petits groupes autonomes.

Compétence attendue : Rechercher le gain d'un assaut en privilégiant l'enchaînement de techniques offensives (attaques simples variés et attaques composés) et défensives (parades et retraite) variées. Gérer collectivement un tournoi et observer un camarade pour le conseiller

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Du tireur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les repères sur l'adversaire (déplacements/replacements, actions/réactions, attitudes et postures) concernant les opportunités pour déclencher une attaque, ou se défendre. • Les différents types d'attaques (attaque simple : coup droit, dégagement, coupé) et les attaques composées (précédés d'une feinte (une-deux)) • Les différentes façons de se protéger, retraite, parade (latérale et circulaire) pour riposter (riposte directe ou indirecte) <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'Arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le règlement de l'assaut ; notamment les modalités d'application de la convention. (De l'attaque à plusieurs contre-riposte) • La graduation des sanctions <p>L'observateur/conseiller :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le point fort et le faible du tireur observé • Les indicateurs quantitatifs liés à l'action des tireurs <p>L'organisateur/chronométrateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les feuilles d'organisation des rencontres et leur utilisation • Les règles de chronométrage lors d'un assaut. • Le protocole et les commandements : « saluez, en garde, êtes vous prêts, allez halte » <p>Assesseur</p> <ul style="list-style-type: none"> • La cotation et le comptage des points • Connaître la cible (buste = surface valable) le reste étant la surface non valable • Les critères permettant de juger la validité de la touche. 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analyser ses résultats, repérer un point fort et un point faible de son adversaire pour élaborer en complicité avec l'observateur une stratégie d'assaut. <p>En attaque :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apprécier les distances • Construire des attaques précises en s'adaptant à un adversaire mobile. • Varier les formes d'attaques ; de l'attaque simple (coupe droit – dégagement – coupé) à l'attaque composée (feinte de coup droit dégagement, feinte de dégagement, dégagement) • Enchaîner des attaques sur les réactions de l'adversaire : utiliser des préparations d'attaque pour surprendre l'adversaire (battement, engagement et pression) • Alterner les déplacements avant et arrière et leur amplitude, et leur rythme afin d'optimiser ses attaques • Repérer les cibles libérées • Construire et réaliser une tactique à partir de l'analyse de ses résultats, des observations transmises, du point fort et du point faible de son adversaire <p>En Défense :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réaliser des moyens de protection adaptés aux attaques adverses (parade latérale et circulaire) suivi d'une riposte (directe ou indirecte) voir de la contre riposte. <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbitrer en utilisant la gestuelle adaptée (de l'attaque à la contre riposte) • Coordonner ses actions avec celles des autres assesseurs • Déterminer le vainqueur de la touche en respectant le principe de la convention et de la validité des touches (je récupère la priorité à partir du moment où je mets en échec l'attaque adverse : c'est la règle du chacun son tour pour avoir le droit d'attaquer) • Répondre à la demande de sanctions en utilisant la gestuelle correspondante. • Appliquer le protocole et les commandements <p>L'organisateur/chronométrateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier un point fort et un point faible chez l'adversaire pour conseiller un camarade • Utiliser des critères objectifs et fiables pour élaborer une tactique appropriée. 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maîtriser son engagement dans l'assaut • Se montrer persévérant et offensif quels que soient l'adversaire et l'évolution du score • Observer les comportements systématique de l'adversaire lors de la phase de préparation d'attaque pour adapter sa tactique offensive pendant l'assaut • Prendre en compte les remarques faites par l'observateur. <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se concentrer et rester attentif aux actions des tireurs (fautes commises, sécurité) • Associer la gestuelle aux décisions prises • Rester intègre et rigoureux dans ses décisions • Assumer la responsabilité de son jugement et le justifier <p>L'Observateur/conseiller :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avoir une attitude réflexive sur la pratique de son camarade • Etre rigoureux dans ses observations • Assurer de façon autonome, les rôles et les tâches proposés • Etre attentif au fonctionnement du dispositif et au déroulement des assauts.

Liens avec le socle :

Compétence 1 : S'exprimer à l'oral en maîtrisant un vocabulaire précis et spécifique dans les échanges liés à l'arbitrage, au jugement et à l'observation

Compétence 6 : Comprendre et mettre en œuvre les conditions pour agir en sécurité. Comprendre l'importance du respect mutuel dans l'activité (respect de l'adversaire, de la décision d'un juge, d'un arbitre) Assumer les divers rôles sociaux (juge, arbitre, partenaire) pour permettre à ses camarades de progresser

Compétence 7 : Prendre des initiatives, rechercher et expérimenter des solutions d'attaque et de défense adaptées à ses ressources. Fonctionner en petits groupes autonomes.