

Compétence attendue :

S'engager loyalement dans un assaut, en rechercher le gain tout en contrôlant ses touches et en maîtrisant la distance pour toucher sans être touché. Assurer le comptage des points et le respect des règles de sécurité.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le vocabulaire spécifique : direct, chassé, fouetté, garde, parade, esquive Le matériel, l'enceinte, les protections et leur utilisation Les principes pour une pratique sécuritaire : cibles et surfaces autorisées, modalités réglementaires de délivrance Différentes formes d'attaque : direct pour les poings, chassés (latéral ou frontal) et fouetté pour les pieds Les principes pour toucher réglementairement : déplacement et placement à distance de touche, armer, trajectoire, contrôle, équilibre Les principes pour se protéger des attaques adverses : la garde et son maintien, déplacement, parades, esquives <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le protocole et les commandements : « saluez vous, en garde, allez, stop » Le règlement simplifié pour une pratique sécuritaire : « puissance, distance, trajectoire » et l'association de la sanction en fonction de la gravité de la faute : « remarque, avertissement, disqualification » Les termes appropriés pour expliquer les fautes <p>Le juge :</p> <ul style="list-style-type: none"> La cotation et le comptage des points (en poings et pieds) Les critères permettant de juger la validité d'une 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 près je touche en poings, je suis loin je touche en pieds) Se déplacer pour se placer à distance de touche Réaliser une touche réglementaire sans risque pour l'adversaire : armer, trajectoire, contrôle de la puissance <p>En défense :</p> <ul style="list-style-type: none"> Adopter la position de garde de référence : appuis au sol pieds décalés, poings écartés à hauteur des mâchoires, coudes au contact du buste Maintenir sa garde en déplacement Utiliser préférentiellement certaines parades (protection, bloquées, chassées) ou des esquives (totales ou partielles) pour ne pas être touché <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 pouvoir identifier et sanctionner les éventuelles fautes Intervenir de façon opportune et affirmée pour permettre une pratique sécuritaire des tireurs en sanctionnant : une touche non contrôlée, une trajectoire verticale montante ou descendante, une arme autre que les extrémités segmentaires codifiées, une cible interdite et une sortie volontaire de l'enceinte S'exprimer avec les termes appropriés aux actions reconnues pendant l'assaut <p>Le juge :</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifier et compter les touches en poings ou pieds pour un tireur Comptabiliser de façon fiable les touches valides des touches non valides (non réglementaires, dans le vide, sur les avant-bras ou les gants) 	<p>u 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 et des juges 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>Le juge :</p> <ul style="list-style-type: none"> Comparer son résultat de jugement avec les autres juges à l'issue de l'assaut

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 et défensives variées.

Gérer collectivement un tournoi et observer un camarade pour le conseiller.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les différents types d'enchaînement (poings, pieds, pieds-poings, poings-pieds) • Les différentes façons de se protéger pour pouvoir riposter (parades, esquives) • <i>Son point fort, son point faible et ceux de son adversaire (donnés après observation)</i> <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Le règlement de l'assaut au collège et ses modalités d'application (dans la graduation des sanctions)</i> <p>Le juge :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Les critères liés aux touches : précision, enchaînement</i> <p>L'observateur/conseiller</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Le point fort et le point faible du tireur observé</i> • <i>Les indicateurs quantitatifs liés à l'action des tireurs</i> <p>L'organisateur/chronométrateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Les feuilles d'organisation des rencontres et leur utilisation</i> • <i>Les règles de chronométrage lors d'un assaut</i> 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>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</i> <p>En attaque :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apprécier les distances • Construire des attaques précises en s'adaptant à un adversaire mobile pour toucher exclusivement avec l'extrémité des segments (pieds ou poings) • Varier les formes d'attaque : variété des lignes et cibles visées, variété des techniques et armes utilisées en contrôlant la puissance et la trajectoire des coups en situation d'opposition • Combiner des attaques avec enchaînement de pied(s) et/ou poing(s), sur les différents niveaux de cibles autorisées • Enchaîner les attaques selon les réactions de l'adversaire • Alternier des déplacements avant et arrière avec des déplacements latéraux afin d'optimiser ses attaques et ripostes • 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 protection, bloquée, chassée, et/ou esquives totales, partielles) pour pouvoir riposter (un ou deux coups) <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Arbitrer en utilisant la gestuelle adaptée</i> • <i>Coordonner ses actions avec celles des autres officiels</i> <p>Le juge :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Déterminer le gagnant de l'assaut en respectant la cotation des touches</i> • <i>Repérer les enchaînements de touches en poings et pieds</i> • <i>Répondre à la demande de sanction en utilisant la gestuelle correspondante</i> <p>L'observateur/conseiller :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Identifier un point fort et un point faible chez l'adversaire pour conseiller un camarade</i> • <i>Utiliser des critères objectifs et fiables pour élaborer une tactique appropriée</i> <p>L'organisateur/chronométrateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organiser le tournoi et distribuer les rôles • Déclencher et arrêter le chronomètre en fonction des commandements de l'arbitre 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Maîtriser son engagement dans l'assaut</i> • <i>Se montrer persévérant et offensif quels que soient l'adversaire et l'évolution du score</i> • <i>Prendre en compte les remarques faites par l'observateur</i> <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Se concentrer et rester attentif aux actions des tireurs (fautes commises, sécurité)</i> • <i>Associer la gestuelle aux décisions prises</i> • <i>Rester intègre et rigoureux dans ses décisions</i> <p>Le juge :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Assumer la responsabilité de son jugement et le justifier</i> <p>L'observateur/conseiller</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Avoir une attitude réflexive sur la pratique de son camarade</i> • <i>Etre rigoureux dans ses observations</i> <p>L'organisateur/chronométrateur</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Assurer de façon autonome, les rôles et les tâches proposés</i> • <i>Etre attentif au fonctionnement du dispositif et au déroulement des assauts</i>
<p>Liens avec le socle :</p> <p>Compétence 1 : <i>S'exprimer avec clarté, précision et concision dans les échanges liés à l'arbitrage, à l'organisation d'un tournoi et aux observations</i></p> <p>Compétence 3 : <i>Exploiter des données chiffrées : rapports, pourcentages pour déterminer l'efficacité des tireurs et construire un projet d'attaque</i></p> <p>Compétence 6 : <i>S'investir avec rigueur dans les différents rôles sociaux pour permettre l'organisation du tournoi et les progrès des tireurs</i></p> <p>Compétence 7 : <i>Connaissance de soi, son point fort, son point faible. Rechercher, planifier, anticiper pour élaborer un projet d'action. Persévérer quel que soit le contexte.</i></p>		