

SAVATE BOXE FRANCAISE

Au collège

Domaine 3

**La formation de la personne et
du citoyen**

Compétence générale 3

**Partager des règles, assumer des
rôles et des responsabilités
(Pour apprendre à vivre ensemble)**

Cycle 3

Cycle 4

L'EPS assure la mobilisation des ressources individuelles et collectives pour enrichir le patrimoine moteur, social et culturel de chaque élève. Pour ce faire, le nouveau socle commun comporte 5 domaines.

Ce document traite essentiellement du domaine 3 en apportant les contenus nécessaires à la mise en place des différents rôles sociaux pour développer le vivre ensemble, mais également des outils spécifiques : réglettes de jugement, carnets d'entraînement, afin de suivre les progrès des élèves et d'atteindre DURABLEMENT les compétences visées.

Les pistes, les propositions pour la mise en œuvre **de la formation de la personne et du citoyen** visent le champ d'apprentissage 4 « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel » dans l'activité **Savate boxe française.**

Les propositions de ce document seront réalisables à la condition que les élèves puissent mobiliser et transformer leurs ressources efficacement. En d'autres termes, être compétent dans les rôles sociaux (arbitre, juge, chronométreur) demande du temps (modules d'enseignements longs).

Temps d'apprentissage à envisager d'un point de vue moteur et rôles sociaux en Savate

Au cycle 3, le module d'enseignement devrait avoisiner les 14H00 (11 leçons).

Au cycle 4, pour le module 1 : 12 à 13H00 (10 leçons). Il en sera de même pour le module 2.

En résumer, il faudrait envisager 40h00 de pratique EFFECTIVE (rôles sociaux et motricité combinés) sur le parcours de formation des élèves pour une transformation durable.

Il est bien évident que dans le cas contraire, il sera nécessaire d'être moins ambitieux au niveau des rôles sociaux, des attendus moteurs, et par voie de conséquence, des critères d'évaluation. Pour rappel, dans les programmes de 2008, la compétence de niveau 2 (20h00 de pratique effective) équivaut sensiblement au module 2 du cycle 4. Ici est proposé au total 40h00 (le double). Nous sommes en droit de penser que ce temps supplémentaire sera profitable à nos élèves afin d'acquérir réellement les compétences visées.

SOMMAIRE

Rappel sur l'activité Savate	4
Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités en Savate boxe française	5
Gestualité de l'arbitre.....	6
Jugement adapté - Forme de jugement scolaire	7
Rôle des juges au cycle 3	8
Rôle des juges au cycle 4	9
Rôle du chronométreur.....	11

Cycle 3

Proposition de compétences visées	12
Descriptif de l'épreuve d'évaluation	13
Organisation.....	15
Réglettes de jugement	16
Explication du carnet d'entraînement.....	17
Carnet d'entraînement	19

Cycle 4 – Module 1

Proposition de compétences visées	21
Descriptif de l'épreuve d'évaluation	22
Organisation.....	24
Réglettes de jugement	25
Carnet d'entraînement	26

Cycle 4 – Module 2

Proposition de compétences visées	28
Descriptif de l'épreuve d'évaluation	29
Carnet d'entraînement	32

Rappel sur l'activité Savate

En Savate, la seule arme avec les membres inférieurs est le pied. Au moment de la touche, la jambe devant s'étendre sur la cuisse se traduisant par le segment tendu à l'impact. Pour les coups de poing, la surface de frappe est la tête des métacarpes, avec interdiction de prédominance d'enchaînements de poings sur les autres enchaînements (pieds, pieds-poings et poings-pieds). Ces précisions permettent d'éviter une certaine « confusion », notamment dans la distance en pied (touches tibiales) ainsi que dans la prédominance d'enchaînements en poings comme cela est le cas dans les autres boxes pieds-poings.

DES TECHNIQUES CODIFIEES

Les techniques de percussion utilisées au collège sont définies par :

Les armes : fouetté, chassé latéral, revers, coup de pied bas, direct, (crochet uniquement au cycle 4).

Les cibles : cuisse, tibia, corps, visage (front).

Les surfaces autorisées à être touchées au collège sont :

Pour les coups de pied : la face antérieure et les faces latérales de la tête (**uniquement en cas de maîtrise**), et toutes les faces du tronc et les membres inférieurs.

Cette maîtrise se caractérise d'une part par le fait d'être capable de doubler ses touches en pieds en ligne haute, et d'autre part, si l'adversaire à la capacité à se protéger (garde, parade bloquée ou en opposition).

Pour les coups de poing : la face antérieure et les faces latérales de la tête et la face antérieure et les faces latérales du tronc. Dans un premier temps, en ligne haute, le front doit être la cible principale (surface dure).

Les surfaces interdites sont :

***Pour les coups de pied** : le triangle génital/la nuque/l'arrière et le dessus de la tête/la poitrine pour les filles.

***Pour les coups de poing** : les coups donnés sous la ligne de la ceinture/Le dos. Poitrine interdite pour les filles.

L'assaut au collège est une forme de rencontre qui oppose deux tireurs (mixité possible), de même niveau et de même gabarit. Il se juge en tenant compte, de la précision des touches et de la MANIERE de toucher et de ne pas être touché ou/et de ne pas être touché et toucher + toucher avant d'être touché... Toute puissance est exclue (ne pas faire mal et ne pas se faire mal).

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités en Savate boxe française

Important : l'objectif n'est pas de former des arbitres et des juges pour officier lors des championnats UNSS (enjeux différents), mais d'assurer la sécurité des tireurs et rendre des décisions justes. En cas d'erreur lors d'une mauvaise décision, l'enseignant déjugera l'élève concerné (principe d'équité). Ainsi, un traitement particulier sera nécessaire en EPS, au regard du peu de temps dont nous disposons pour former les élèves à ces rôles, **avec des outils uniquement applicables dans nos cours (réglettes de jugement). L'ensemble des rôles (arbitre-juge-chronométreur) seront adaptés.**

Rôle de l'arbitre : faire appliquer le règlement en assurant la sécurité des tireurs en identifiant les touches interdites ou non contrôlées dans le bon « timing » en adoptant la gestuelle adaptée. Il doit être bien placé, en se plaçant au sommet d'un triangle formé par les deux tireurs et lui-même. Son placement et ses déplacements lui permettant de visualiser les différentes actions des élèves sans les gêner, et sans occulter la « lecture » de l'assaut des juges. Au cycle 3, en cas d'égalité à la fin de l'assaut, son avis sera prépondérant pour définir qui gagne la rencontre (utilisation de sa réglette spécifique).

Avant l'assaut

Appeler les tireurs au centre de l'enceinte et les faire se saluer et les renvoyer dans leur coin respectif.

Lorsque les tireurs sont dans leur coin : bleu ou rouge, il se place dans le coin (neutre) à côté du juge 3 afin d'avoir une bonne vision des juges et annonce à haute voix. **Au cycle 3**

Juge **coin rouge**, prêt ?
Juge **coin bleu**, prêt ?
Chrono, prêt ?

Au cycle 4

Juge 1, prêt ?
Juge 2, prêt ?
Juge 3, prêt ?



Les juges répondent en levant le bras voulant dire « oui ». Chrono, prêt ? Réponse du chronométreur de la même manière.

Rappeler les tireurs au centre et commander le départ de l'assaut.



« Saluez-vous »



« En garde »



« Allez »

Lorsque l'arbitre annonce « ALLEZ », le chronomètre est déclenché.

L'arbitre dirige la rencontre à l'aide de quatre commandements :

« **EN GARDE** » - « **ALLEZ** » pour faire démarrer ou reprendre l'assaut, « **STOP** » pour arrêter momentanément l'assaut (faute), « **DISTANCE** » l'arbitre se place entre les deux tireurs en tendant ses bras vers l'extérieur afin que les tireurs reculent chacun d'un pas, l'assaut reprenant immédiatement (sans arrêt du chronomètre).

Il fait des remarques aux tireurs en cas d'irrégularité (manque de contrôle, coup interdit, mauvaises trajectoires, prédominance d'enchaînements en poings, accrochage...). **La demande d'avertissement en cas de récidive ne sera pas appliquée au collègue. Cette procédure est assez compliquée à mettre en œuvre (manque de temps de formation).** En revanche, elle peut être mise en place au lycée. Par ailleurs, les juges tiendront compte des remarques répétées aux tireurs lorsqu'ils rendront leur décision notamment en cas de litiges.

En cas d'irrégularité d'un tireur, l'arbitre dit et fait :

Stop – Puis désigne le tireur concerné. Il montre et précise oralement la ou le(s) faute(s) commise(s).

Gestualité de l'arbitre



Coup interdit



Coup non contrôlé



Frappe tibiale



Coup coquille



Coup poitrine (filles)



Boxe tête en avant



Prédominance de poings



Parade tibiale

A la fin de la première reprise, lorsque le chronométreur annonce « **TEMPS** », l'arbitre dit « **STOP** » en s'interposant entre les tireurs puis leur demande de regagner leur coin respectif. **A la fin de l'assaut** « temps du chronométreur », l'arbitre dit « **STOP** » en s'interposant entre les tireurs, rapproche ces derniers au centre de l'enceinte et dit : « **SALUEZ-VOUS – A vos coins** »

Au cycle 3 : à la fin de l'assaut, chaque juge comptabilise le nombre de touche (s) pour son tireur. L'arbitre se concerta avec les deux juges pour définir qui a gagné le plus de reprises. En cas d'égalité, l'arbitre utilisera sa réglette pour définir le vainqueur. Il demande aux tireurs de regagner le centre de l'enceinte. Il se place entre les deux tireurs en les tenant au niveau des poignets face au côté de l'enceinte sans juge. Il lève le bras du vainqueur en annonçant « est déclaré vainqueur le coin exemple : **bleu** ».

Au cycle 4 : Il laisse quelques secondes aux juges pour déterminer le vainqueur.

Il se place dans le coin (libre) à côté du juge 3 (coin neutre) afin d'avoir une bonne vision des juges et annonce à haute voix :

« Juges, décision... ensemble » en levant ses deux bras obliquement en annonçant : est déclaré vainqueur à la majorité des juges (2 Juges / 3) ou à l'unanimité des juges (3 juges / 3), le tireur exemple : coin rouge.

Jugement adapté

Forme de jugement scolaire

En EPS, des chaises et des tables ne sont pas toujours présentes pour les juges. Par ailleurs, remplir correctement un bulletin de juge demande une réelle compétence. Afin d'acquérir cette dernière, une formation spécifique est nécessaire et demande beaucoup de temps.

En conséquence, il est souhaitable de mettre en place des outils pratiques, fiables et écologiques (**réglettes graduées plastifiées pour les cycles 3 et 4 et des cartons rouges et bleus pour déclarer et identifier le vainqueur**). Ces outils servant à l'ensemble de l'équipe de l'établissement. **TOUTES LES TOUCHES VALENT 1 POINT (adaptation scolaire). Cas particulier, les touches délivrées en poings** : 2 points maximum sur une série (même si plus de 2 touches sont valides). Ceci permet d'éviter la prédominance d'enchaînements en poings.

Pour le juge : la réglette permet de suivre l'assaut sans le perdre de vue (condition capitale).
Pour l'enseignant : de vérifier rapidement si le juge officie correctement en déplaçant les trombones à chaque touche valable, et de suivre l'évolution du score de l'assaut en faisant rapidement le tour de l'enceinte.

Rôle des juges au cycle 3 :

La réglette simplifiée permet de comptabiliser les touches valables pour un seul tireur.

Deux juges seront placés autour de l'enceinte : un juge comptabilisant les touches pour le tireur dans le **coin rouge**, configuration identique pour le tireur dans le **coin bleu**. La réglette se compose de trois colonnes, une par reprise. A chaque touche valable, le juge descend le trombone d'une ligne. Le point sera bonifié (doublé) lorsqu'un élève suite à la délivrance d'une touche valable ne sera pas touché par la riposte de son adversaire.

Avant l'assaut chaque juge doit :

Préparer la réglette en repositionnant les 3 trombones correctement.

Lever le bras à la demande de l'arbitre lorsqu'il est prêt.

Pour l'identification du tireur à juger, la mise en place de chasubles (rouge et bleue) facilite le jugement.

Pendant l'assaut les juge doit :

Tenir CORRECTEMENT la réglette avec les deux MAINS en pinçant avec la main gauche le trombone pour la première reprise et avec la main droite la réglette (bonne stabilité) en plaçant les avant-bras sur les genoux. Inversement à la deuxième reprise.

Cette position permet simultanément **de ne pas perdre de vue la rencontre (élément capital)** et de déplacer le trombone à chaque touche valable : atteindre une cible autorisée, avec une bonne trajectoire, en contrôlant et en étant à distance. Toutes les touches qui atteignent les gants de l'adversaire ou ses avant-bras ne sont pas valables. Après la 10^{ème} touche, en cas de touche(s) supplémentaire(s), le trombone reviendra sur le chiffre 1 ce qui équivaldra à 11 et ainsi de suite.

A la fin de l'assaut, chaque juge comptabilise le nombre de touche (s) pour son tireur. L'arbitre se concerta avec les deux juges pour définir qui a gagné le plus de reprises. En cas d'égalité, l'arbitre utilisera sa réglette pour définir le vainqueur. Remplir le carnet d'entraînement à l'issue de chaque assaut (Reprise (s) gagnée (s) et nombre de touche(s) valable(s) pour chaque élève.

Rôle des juges au cycle 4 (modules 1 et 2):

Trois juges sont placés autour de l'enceinte : juge 1, 2 et 3.

Avant l'assaut le juge doit :

Préparer la réglette en repositionnant les **9 trombones** (module1) ou **7 trombones** (module2) correctement (chose qui devrait être faite à l'issue de chaque assaut).

Lever le bras à la demande de l'arbitre lorsqu'il est prêt.

Pendant l'assaut le juge doit :

Tenir CORRECTEMENT la réglette avec les deux MAINS en pinçant avec la main gauche le trombone du coin rouge et avec la main droite le coin bleu (comme une manette de jeu vidéo). La réglette se compose de deux colonnes. Une colonne pour le coin rouge et une pour le coin bleu. Ils placent leurs avant-bras sur les genoux. Cette position permet comme au cycle 3 **de ne pas perdre de vue la rencontre (élément capital)**.

Chaque juge cherche à évaluer l'écart entre les tireurs à chaque échange au niveau des touches REGLEMENTAIRES (distance, contrôle, trajectoires) en comptabilisant les touches valables en déplaçant le trombone correspondant, ainsi que la technique et tactique utilisées (enchaînements variés, différentes cibles...).

A l'issue de la première reprise, chaque juge évalue l'écart en précision ainsi que la compétence technico-tactique afin d'attribuer la reprise au tireur rouge ou bleu. **Le juge prendra ses responsabilités en attribuant un vainqueur à CHAQUE REPRISE.**

Il y a toujours un critère précis qui permet d'attribuer la reprise à l'un des deux tireurs (la variété des touches et des enchaînements, la tactique employée...). En d'autres termes, il ne pourra y avoir d'égalité.

Deux possibilités pour attribuer les reprises

- 1- Lors de chaque échange, le juge compte le nombre de touche(s) pour chaque tireur en évaluant l'aspect technico-tactique (la manière) en attribuant les points correspondants aux nombre de touches.
- 2- 2.1- Lors de chaque échange, le juge attribue un point en descendant le trombone UNIQUEMENT au tireur ayant pris l'avantage à chaque échange (précision + manière).
- 2.2- Lors de chaque échange, le juge attribue un point à chaque tireur en cas d'égalité.

*Si un des tireurs **domine largement** (5 à 7 touches de plus – Prend beaucoup plus l'avantage à chaque échange), le juge positionne le trombone sur le chiffre **3** pour ce tireur et sur le chiffre **1** pour l'autre (**3/1**).

* Si un des tireurs **gagne**, le juge positionne le trombone sur le chiffre **3** pour ce tireur et sur le chiffre **2** pour l'autre (**3/2**).

Opération identique à la deuxième reprise et troisième pour le module 1.

A la fin de l'assaut, chaque juge place le dernier trombone sur la couleur du vainqueur.

Après quelques secondes, les juges tiennent dans la main droite le **carton rouge**, dans la main gauche le **carton bleu**.

L'arbitre annonce à haute voix : **« Juges, décision... ensemble »**. **A ce moment précis, les juges lèvent le carton correspondant au vainqueur.** Remplir le carnet d'entraînement à l'issue de chaque assaut : Reprise (s) gagnée (s) et assaut gagné pour chaque élève.

Différents cas de figure possibles à la fin de l'assaut (si 2 reprises) vont se présenter. Exemple avec le juge N°1

Cas 1 : il attribue les deux reprises au tireur coin rouge, il lève le carton rouge.

Cas 2 : il attribue les deux reprises au tireur coin bleu, il lève le carton bleu.

Cas 3 : il attribue la première reprise au tireur coin rouge, la deuxième au tireur coin bleu. Il utilise un point bonus pour départager les deux tireurs. En d'autres termes, il se pose la question suivante : **qui des deux est le plus technique et tactique (en touches aux pieds et/ou dans ses enchaînements)** et ayant commis le moins de fautes ? Ex : après réflexion, il estime que la victoire revient au tireur coin rouge.

Différents cas de figure possibles à la fin de l'assaut (si 3 reprises) vont se présenter. Exemple avec le juge N°1

Cas 1 : il attribue les 3 reprises au tireur coin rouge, il lève le carton rouge.

Cas 2 : il attribue les deux reprises au tireur coin rouge + 1 au coin bleu, il lève le carton rouge.

Cas 3 : il attribue les deux reprises au tireur coin bleu + 1 au coin rouge, il lève le carton bleu.

Rôle du chronométreur

Lorsque l'arbitre lance la rencontre en annonçant « EN GARDE - ALLEZ », le chronométreur (second coin rouge) enclenche le chronomètre. A la fin de la première reprise, il annonce à haute voix « **temps** » et déclenche la minute de récupération. **A la 55ème seconde** de récupération, le chronométreur annonce à haute voix « **5 secondes** » pour signaler la reprise imminente de l'assaut. Il remet le chronomètre à 0. A ce moment précis, l'arbitre demande aux tireurs de se replacer au centre et dit « En garde-Allez », le chronomètre est réenclenché. A chaque « STOP » de l'arbitre, le chronométreur arrête le temps, puis le fait repartir au commandement « ALLEZ ». A la fin de la seconde reprise, il annonce à haute voix « **temps** ».

Le chronométreur gère le carnet d'entraînement.

GESTION DES REGLETTES

Afin d'éviter de se retrouver avec des réglattes sans trombones après chaque leçon, il est souhaitable d'être très organisé.

Pour le cycle 3, prévoir une enveloppe format A4 (avec le numéro de l'enceinte) par enceinte contenant : une réglatte pour le coin rouge et une pour le coin bleu. Chaque réglatte est spécifique à chaque enceinte (Ex : enceinte 5 – Juge rouge). Cela facilite l'organisation des assauts et surtout responsabilise les élèves au niveau de l'outil. Généralement 6 enveloppes suffisent. Nommer un responsable par enceinte, qui vérifie dès la prise de possession de l'enveloppe son contenu. Ce responsable sera chargé de remettre les réglattes dans l'enveloppe à la fin de la leçon.

Pour le cycle 4, prévoir une enveloppe format A4 (avec le numéro de l'enceinte). Chaque enveloppe contient : 3 réglattes, chaque réglatte ayant 7 ou 9 trombones (Module 2 ou Module 1) **+ 3 cartons rouges** et **3 cartons bleus** (découper des carrés de 10X10cm - intercalaires). Généralement, 4 enveloppes suffisent pour une classe. Nommer un responsable par enceinte, qui vérifie dès la prise de possession de l'enveloppe son contenu. Ce responsable sera chargé de remettre les réglattes dans l'enveloppe à la fin de la leçon.

Après expérimentation, cette procédure permet de fonctionner normalement à chaque utilisation et pour l'ensemble des classes de l'établissement.

CYCLE 3
SAVATE BOXE FRANCAISE
Proposition de
Compétences attendues visées

11 x 1h20 effective = 14 h00 de pratique effective

En situation d'assaut aménagé, s'opposer pour gagner la rencontre. Toucher à bonne distance en contrôlant ses touches avec des trajectoires réglementaires.

Adapter son engagement physique tout au long de l'assaut pour toucher et ne pas être touché, en ayant une garde permettant de parer les attaques adverses, mais également de pouvoir riposter rapidement.

Etre respectueux de son adversaire et de l'arbitre. Observer en comptabilisant les touches valables pour un tireur. Arbitrer en faisant appliquer le contrôle, la distance et les trajectoires des coups délivrés.

DESCRIPTIF DE L'ÉPREUVE D'ÉVALUATION– Cycle 3

Après un échauffement, l'élève est placé dans un groupe de niveau et de gabarits équivalents « égalité des chances ».

Chaque élève effectue 2 assauts à thème de 2 ou 3 reprises d'1'30'' avec 1' de récupération entre chaque reprise. Enceinte de 4X4m.

Pour l'élève A (évalué prioritairement):
Toucher à bonne distance principalement en pied avec 1 ou 2 coups en contrôlant ses touches (ne pas se faire mal et ne pas faire mal à B) avec des trajectoires réglementaires. Adapter son engagement physique tout au long de l'assaut pour toucher et ne pas être touché, en ayant une garde permettant de parer les attaques adverses, mais également de pouvoir riposter rapidement.

Pour l'élève B: ne pas être touché et riposter avec 1 ou 2 coups. Changement des rôles à la deuxième reprise.

Possibilité d'une 3^{ème} reprise « libre » avec des attaques de 2 coups maximum pour limiter le traitement informationnel.

Etre respectueux de son adversaire et de l'arbitre. Observer en comptabilisant les touches valables pour un tireur avec un outil spécifique « réglette de jugement».

Chaque touche vaut 1 point. Ce point sera bonifié (doublé) si A n'est pas touché par la riposte de B.

Arbitrer en identifiant et en appliquant le contrôle, la distance et les trajectoires des coups délivrés. Alternance des rôles d'arbitre et de juge.

Armes et cibles autorisées pour les 3 reprises pour A et B

Segments Avant et arrière	ARMES	CIBLES
Pieds	Fouetté-Chassé latéral-Revers latéral Coup de pied bas	Ligne basse et médiane
Poings	Direct	Corps – Front Epaules si nécessaire.

Cycle 3

ORGANISATION : 1/3 de gymnase
Exemple avec une classe de 30 élèves
LORSQUE LES ELEVES SERONT PAR groupe de 5 ou de 6

6élèves : 2 tireurs + 1 arbitre + 1 juge coin bleu + 1 juge coin rouge + 1 chronométrateur

5élèves : 2 tireurs + 1 arbitre + 1 juge coin bleu + 1 juge coin rouge (en charge de gérer le chronomètre)

Matériel nécessaire pour matérialiser les enceintes :

6 plots rouges (souples) - 6 plots bleus (souples) – 12 plots de différentes couleurs.

Outils nécessaires.

1 carnet d'entraînement + 1 stylo.

1 règlette rouge pour le juge évaluant le tireur rouge.

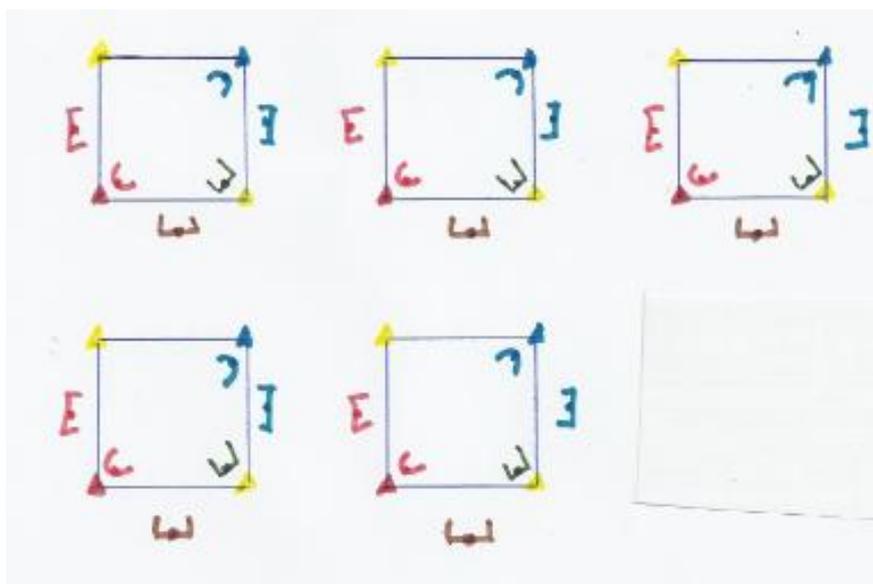
1 règlette bleue pour le juge évaluant le tireur bleu.

1 règlette pour l'arbitre.

1 chronomètre.

Enceinte de 4 x 4 m. Laisser un espace **de 4 m** entre chaque enceinte pour le placement des juges. Enceintes numérotées de 1 à 6.

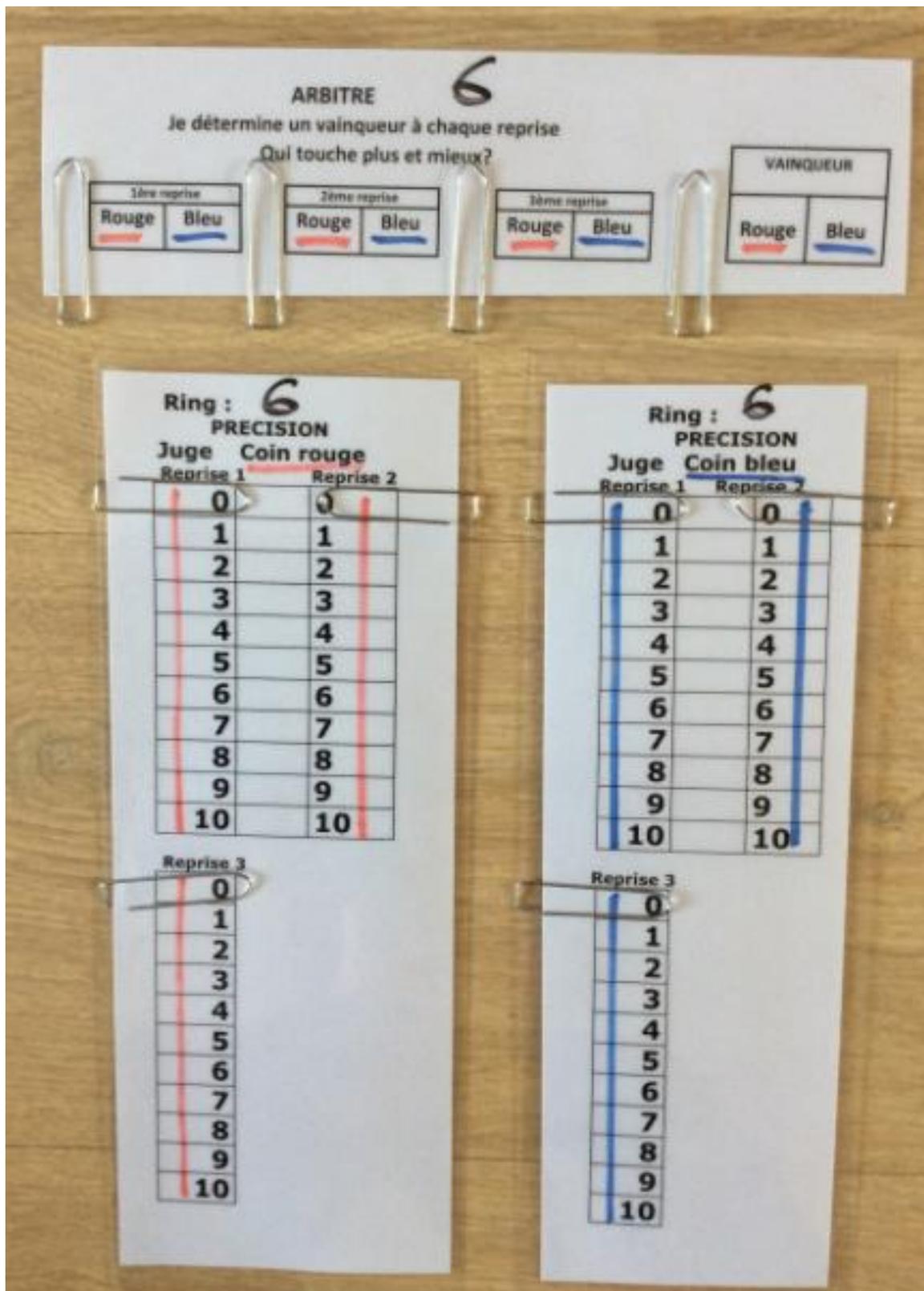
Les élèves en situation d'opposition, seront placés au niveau des plots avant le début de l'assaut et pendant les phases de repos. Un espace est libéré pour faciliter le passage de l'enseignant lors de l'observation des règlettes des juges.



Cycle 3

Réglettes de jugement

Les réglettes sont disponibles en mode Excel



Explication et gestion du carnet d'entraînement Cycle 3 et 4

La mise en place d'un carnet d'entraînement revêt un caractère multiple.

Le carnet peut-être mis en place à partir de la 3^{ème} leçon sur 11 prévues, lorsque chaque élève sera placé dans un groupe de niveau et de gabarits équivalents « égalité des chances ».

Il permet :

-Aux élèves de suivre leurs progrès en termes de reprises gagnées-de touches valables délivrées et d'assauts remportés en étant confrontés à chaque leçon à la situation de référence. Ainsi, les élèves ne seront pas perturbés le jour de l'évaluation car le contexte sera similaire.

-Ce carnet sera d'une aide non négligeable pour l'enseignant afin de suivre l'évolution de ses élèves et d'adapter au mieux les situations d'apprentissage.

-De répartir les rôles de chacun au sein des groupes en responsabilisant les élèves tout en accédant à l'autonomie.

-Un carnet par groupe suffira pour l'ensemble du cycle (moins de documents à gérer à chaque leçon).

Afin que les élèves puissent s'adapter à différentes oppositions au sein de leur groupe, il est intéressant après la 6^{ème} ou 7^{ème} leçon, que chaque élève change de lettre afin de rencontrer des adversaires différents. En effet de la leçon 3 à 6 **B (Marie)** dans le tableau ci-dessous) rencontrera **A (Xavier)** et **D (Lou)**, A partir de la 7^{ème} leçon, elle pourrait prendre la lettre **F** pour rencontrer **E (Quentin)** et **C (Cédric)**.

Le carnet comporte 6 tableaux de rencontres, après expérimentation, il n'est pas nécessaire de réaliser les 6 rencontres à chaque leçon car cela prend du temps (3 reprises de 1'30 avec 1' de récupération entre chaque reprise est = à 6'30" sans compter le temps de remplir le carnet et de se mettre en place pour l'assaut suivant).

Ainsi, 3 assauts par leçon avec l'organisation générale permet de libérer plus de temps de pratique afin d'acquérir la compétence visée tout en étant confronté à chaque leçon à la situation de référence avec le protocole de l'évaluation sommative.

RENCONTRES							Ring : 1	
5 tireurs		SAVATE BOXE FRANCAISE						
Date : 22 /04/ 2016		Classe : Supers stagiaires						
RESPONSABLE DES REGLETTES :						Avis des 2 juges	En cas d'égalité, l'arbitre	
COMPOSITION DU GROUPE			DEROULEMENT DES RENCONTRES			Reprise (s)	décide qui gagne	
	NOMS	Prénoms		Nombre de touches valables		remportée (s)	Vainqueur	
A	DUPONT	Xavier	N° 1	12 < A contre B > 14	A : 1 B : 2		Marie	
B	LAMBERT	Marie	N° 2	13 < C contre D > 15	C : 1 D : 2		Lou	
C	DURAND	Cédric	N° 3	10 < A contre E > 12	A : 2 E : 1		Xavier	
D	BALARD	Lou	N° 4	16 < C contre B > 16	B : 1 C : 1		Cédric	
E	PACALUS	Quentin	N° 5	12 < E contre D > 14	E : 2 D : 1		Quentin	
			Juge	Juge				
Rencontre	Tireurs	Arbitre	coin rouge	coin bleu				
N° 1	A contre B	C	D	E				
N° 2	C contre D	E	B	A				
N° 3	A contre E	B	C	D				
N° 4	B contre C	D	A	E				
N° 5	E contre D	A	C	B				



Ring N° :		SAVATE BOXE FRANCAISE					TV : touche valable RG : reprise gagnée			
		Cycle 3								
		Suivi d'entraînement								
		L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9	L10	L11
	Date : 22/04/16	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1
NOM	Prénom	TV : 13	TV :	TV :	TV :	TV :				
		RG : 3	RG :	RG :	RG :	RG :				
LAMBERT	Marie	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2
		TV : 16	TV :	TV :	TV :	TV :				
		RG : 1	RG :	RG :	RG :	RG :				

Carnet d'entraînement cycle 3

Recto

Ces carnets sont également disponibles sous Excel afin d'y apporter des modifications en fonction des caractéristiques de ses élèves

Ring N° :	SAVATE BOXE FRANCAISE		<i>TV : touche valable</i> <i>RG : reprise gagnée</i>								
Compétence attendue	Cycle 3										
<p>En situation d'assaut aménagé, s'opposer pour gagner la rencontre. Toucher à bonne distance en contrôlant ses touches avec des trajectoires réglementaires. Adapter son engagement physique tout au long de l'assaut pour toucher et ne pas être touché, en ayant une garde permettant de parer les attaques adverses, mais également de pouvoir riposter rapidement. Etre respectueux de son adversaire et de l'arbitre. Observer en comptabilisant les touches valables pour un tireur. Arbitrer en faisant appliquer le contrôle, la distance et les trajectoires des coups délivrés (gestualité).</p>											
		L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9	L10	L11	
	Date :										
NOM	Prénom	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	
		TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	
		RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	
		Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2
		TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :
		RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	
	Date :										
NOM	Prénom	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	
		TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	
		RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	
		Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2
		TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :
		RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	
	Date :										
NOM	Prénom	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	
		TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	
		RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	
		Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2
		TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :
		RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	
	Date :										
NOM	Prénom	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	
		TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	
		RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	
		Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2
		TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :
		RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	
	Date :										
NOM	Prénom	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	
		TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	
		RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	
		Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2
		TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :	TV :
		RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :	
	Date :										

Verso – 2 pages par carnet

6 élèves		<i>Date :</i>	<i>Cycle 3</i>	SAVATE BOXE FRANCAISE		<i>Classe :</i>	<i>Ring :</i>
RESPONSABLE DES REGLETTES :						Avis des 2 juges	En cas d'égalité, l'arbitre
COMPOSITION DU GROUPE			DEROULEMENT DES RENCONTRES			Reprise (s)	décide qui gagne
	NOMS	Prénoms		Nombre de touches valables	remportée (s)		Vainqueur
A			N° 1	← A contre B →	A : B :		
B			N° 2	← C contre D →	C : D :		
C			N° 3	← F contre E →	F : E :		
D			N° 4	← B contre D →	B : D :		
E			N° 5	← E contre A →	E : A :		
F			N° 6	← F contre C →	F : C :		
			Juge	Juge			
Rencontres	Tireurs	Arbitre	coin rouge	coin bleu	Chronomètreur		
N° 1	A contre B	D	C	F	E		
N° 2	C contre D	E	F	B	A		
N° 3	F contre E	A	B	D	C		
N° 4	B contre D	C	A	E	F		
N° 5	E contre A	F	C	D	B		
N° 6	F contre C	B	E	A	D		

6 élèves		<i>Date :</i>	<i>Cycle 3</i>	SAVATE BOXE FRANCAISE		<i>Classe :</i>	<i>Ring :</i>
RESPONSABLE DES REGLETTES :						Avis des 2 juges	En cas d'égalité, l'arbitre
COMPOSITION DU GROUPE			DEROULEMENT DES RENCONTRES			Reprise (s)	décide qui gagne
	NOMS	Prénoms		Nombre de touches valables	remportée (s)		Vainqueur
A			N° 1	← A contre B →	A : B :		
B			N° 2	← C contre D →	C : D :		
C			N° 3	← F contre E →	F : E :		
D			N° 4	← B contre D →	B : D :		
E			N° 5	← E contre A →	E : A :		
F			N° 6	← F contre C →	F : C :		
			Juge	Juge			
Rencontres	Tireurs	Arbitre	coin rouge	coin bleu	Chronomètreur		
N° 1	A contre B	D	C	F	E		
N° 2	C contre D	E	F	B	A		
N° 3	F contre E	A	B	D	C		
N° 4	B contre D	C	A	E	F		
N° 5	E contre A	F	C	D	B		
N° 6	F contre C	B	E	A	D		

6 élèves		<i>Date :</i>	<i>Cycle 3</i>	SAVATE BOXE FRANCAISE		<i>Classe :</i>	<i>Ring :</i>
RESPONSABLE DES REGLETTES :						Avis des 2 juges	En cas d'égalité, l'arbitre
COMPOSITION DU GROUPE			DEROULEMENT DES RENCONTRES			Reprise (s)	décide qui gagne
	NOMS	Prénoms		Nombre de touches valables	remportée (s)		Vainqueur
A			N° 1	← A contre B →	A : B :		
B			N° 2	← C contre D →	C : D :		
C			N° 3	← F contre E →	F : E :		
D			N° 4	← B contre D →	B : D :		
E			N° 5	← E contre A →	E : A :		
F			N° 6	← F contre C →	F : C :		
			Juge	Juge			
Rencontres	Tireurs	Arbitre	coin rouge	coin bleu	Chronomètreur		
N° 1	A contre B	D	C	F	E		
N° 2	C contre D	E	F	B	A		
N° 3	F contre E	A	B	D	C		
N° 4	B contre D	C	A	E	F		
N° 5	E contre A	F	C	D	B		
N° 6	F contre C	B	E	A	D		

CYCLE 4 – Module 1

SAVATE BOXE FRANCAISE **Proposition de** **Compétences attendues visées** Au moins 13h00 de pratique effective

En situation d'assaut semi-libre, s'opposer pour gagner la rencontre. Ne pas être touché et toucher plus que son adversaire PRINCIPALEMENT avec des techniques en pied en variant les cibles pour faire basculer le rapport de force en sa faveur.

Adapter son engagement physique en fonction de ses ressources et celles de l'adversaire.

Etre respectueux de son adversaire de l'arbitre et des juges. Juger en évaluant un écart technico-tactique et en précision entre les 2 tireurs.

Arbitrer en faisant appliquer le contrôle, la distance et les trajectoires des coups délivrés.

DESCRIPTIF DE L'ÉPREUVE D'ÉVALUATION Cycle 4 – Module 1

Afin d'évaluer la CA, Les élèves sont répartis par enceinte de niveau. 7 élèves par enceinte (4X4m). 2 tireurs (coins rouge et bleu) + 1 arbitre + 3 juges + 1 chronométrateur. Rapport de force équilibré et gabarits similaires.

Chaque élève dispute 2 assauts de 3 X1'15'. 1^{ère} reprise : B à l'initiative de l'attaque avec 1 ou 2 coups. A (évalué prioritairement) ne pas se faire toucher et toucher avec 1 ou 2 coups. Armes et cibles aux choix de l'enseignant évaluateur. 2^{ème} reprise : inversion des rôles.

3^{ème} reprise : « libre » avec des attaques et ripostes de 2 coups maximum pour limiter le traitement informationnel. 1' de récupération entre les reprises. Les 2 élèves tireurs boxent avec le même enjeu : gagner l'assaut en touchant plus et mieux son adversaire sans lui faire mal et sans se faire mal.

Chaque élève tient les rôles d'arbitre, de juge (outil spécifique « réglette de jugement- La touche vaut 1 point quelque soit la cible »), et de chronométrateur en suivant le carnet d'entraînement.

Armes et cibles autorisées pour les 3 reprises pour A et B

Segments Avant et arrière	ARMES	CIBLES
Pieds	Fouetté Chassé latéral Coup de pied bas	Ligne basse, médiante
Poings	Direct	Corps-Front Epaules si nécessaire.

Cycle 4

Module 1 et 2 – Organisation identique
ORGANISATION - Groupe de 6 ou 7
Exemple sur 1/3 de gymnase

7 élèves : 2 tireurs + 1 arbitre + 3 juges + 1 chronométrateur

6 élèves : 2 tireurs + 1 arbitre + 3 juges. Le juge 3 sera en charge de gérer le chronomètre.

Matériel nécessaire pour matérialiser une enceinte :

1 plot rouge (souple) - 1 plots bleu (souple) – 2 plots d'une couleur différente.

Outils nécessaires.

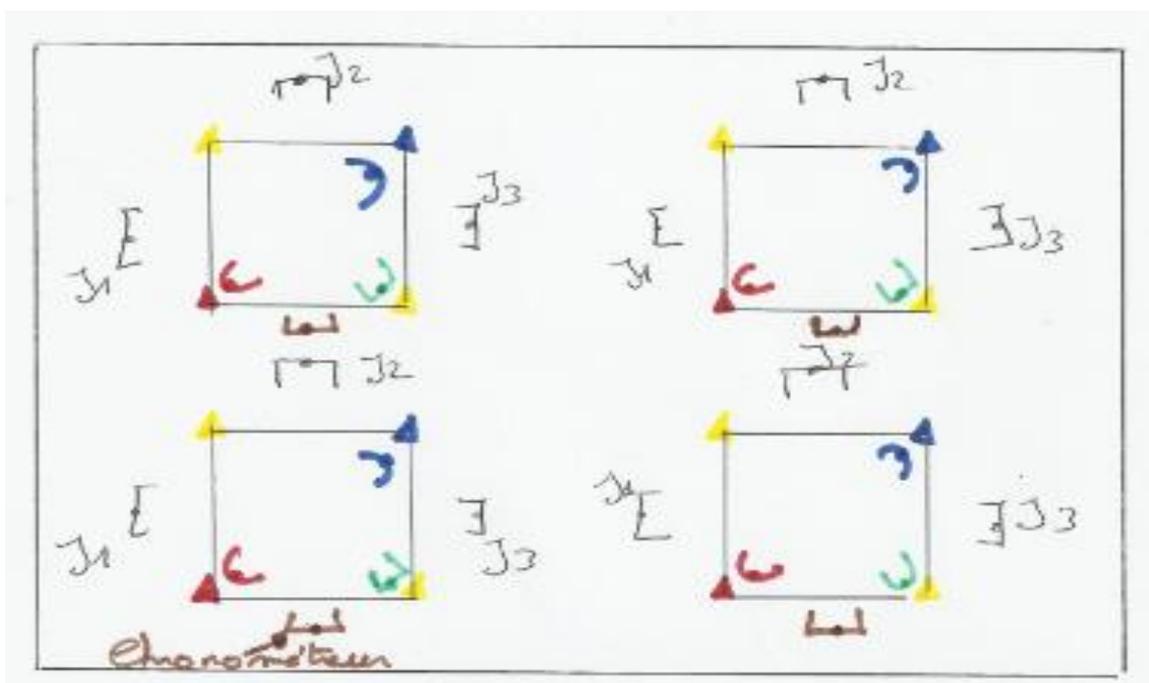
1 carnet d'entraînement + 1 stylo.

1 réglette + 1 carton rouge + 1 carton bleu pour chaque juge.

1 chronomètre par enceinte.

Enceinte de 4 x 4 m (module 1) 5x5 (module2). Laisser un espace de 5 m entre chaque enceinte pour le placement des juges. Ces derniers seront placés à 2 m de l'enceinte à juger afin de ne pas GENER et d'assurer la sécurité des tireurs en déplacement. Enceintes numérotées de 1 à 4.

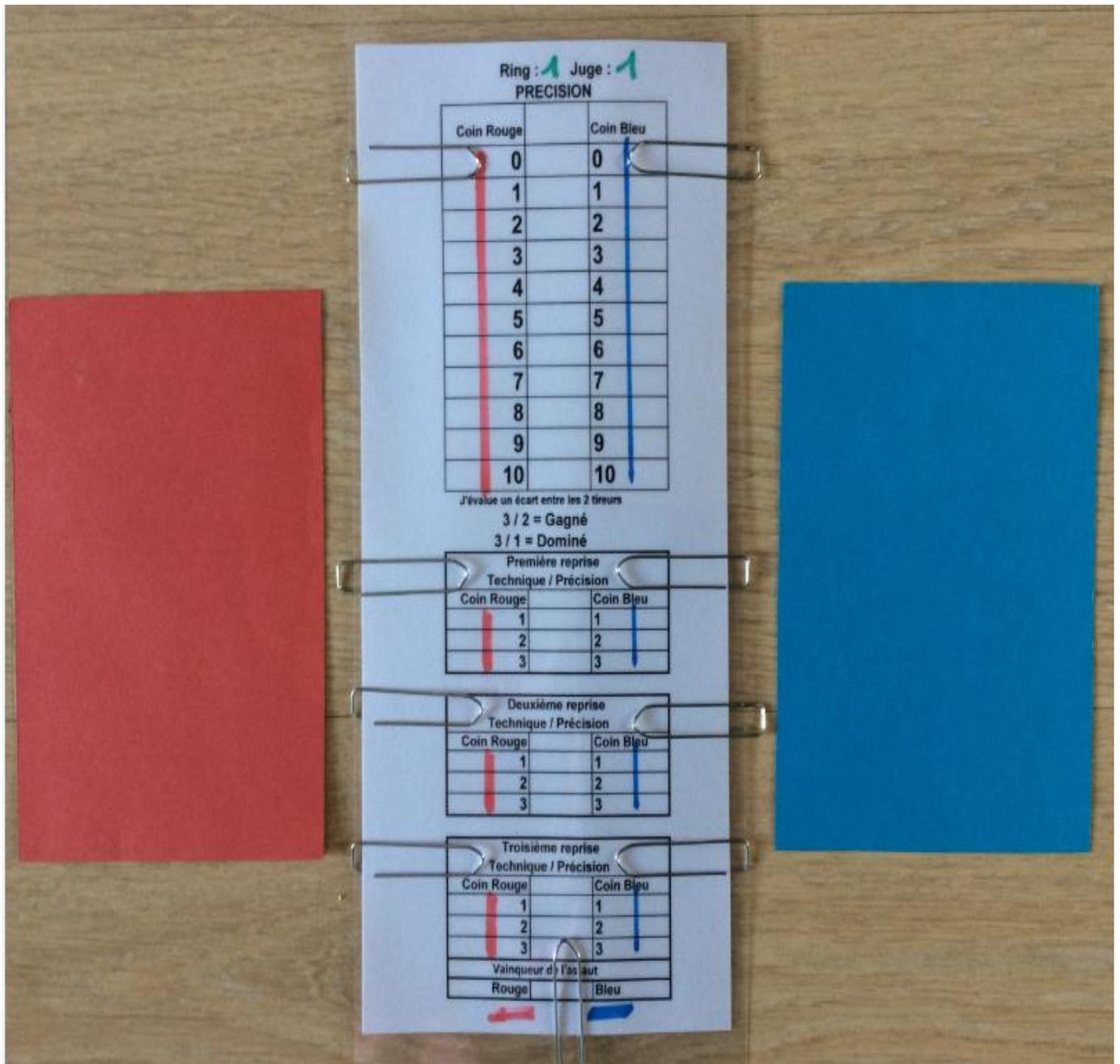
Les élèves en situation d'opposition, seront placés au niveau des plots avant le début de l'assaut et pendant les phases de repos. Des espaces seront libérés pour faciliter le passage de l'enseignant lors de l'observation des réglettes des juges.



Cycle 4

M 1 et 2

Régllette de jugement + Cartons rouge et bleu pour définir le vainqueur de l'assaut



Chaque juge dispose d'une régllette et de 2 cartons : 1 rouge + 1 bleu

Carnet d'entraînement cycle 4 module 1

Recto

Ring N° :

SAVATE BOXE FRANCAISE



RG : reprise gagnée

Compétence attendue :

Cycle 4 Module 1

AG : assaut gagné

En situation d'assaut semi-libre, s'opposer pour gagner la rencontre. Ne pas être touché et toucher plus que son adversaire PRINCIPALEMENT avec des techniques en pied en variant les cibles pour faire basculer le rapport de force en sa faveur. Adapter son engagement physique en fonction de ses ressources et celles de l'adversaire. Etre respectueux de son adversaire de l'arbitre et des juges. Juger en évaluant un écart technico-tactique et en précision entre les deux tireurs. Arbitrer en faisant appliquer le contrôle, la distance et les trajectoires des coups délivrés.

		L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9	L10	L11
NOM	Date :	Assaut 1								
	Prénom	RG :								
		AG :								
		Assaut 2								
		RG :								
	AG :	AG :	AG :	AG :	AG :	AG :	AG :	AG :	AG :	
NOM	Date :	Assaut 1								
	Prénom	RG :								
		AG :								
		Assaut 2								
		RG :								
	AG :	AG :	AG :	AG :	AG :	AG :	AG :	AG :	AG :	
NOM	Date :	Assaut 1								
	Prénom	RG :								
		AG :								
		Assaut 2								
		RG :								
	AG :	AG :	AG :	AG :	AG :	AG :	AG :	AG :	AG :	
NOM	Date :	Assaut 1								
	Prénom	RG :								
		AG :								
		Assaut 2								
		RG :								
	AG :	AG :	AG :	AG :	AG :	AG :	AG :	AG :	AG :	
NOM	Date :	Assaut 1								
	Prénom	RG :								
		AG :								
		Assaut 2								
		RG :								
	AG :	AG :	AG :	AG :	AG :	AG :	AG :	AG :	AG :	

2 pages par dossier - 6 élèves par groupe

6 élèves		Date :		SAVATE BOXE FRANCAISE - Cycle 4		Classe :		Ring :	
RESPONSABLE DES REGLETTES :									
COMPOSITION DU GROUPE			DEROULEMENT DES RENCONTRES				Assaut		Vainqueur
	NOMS	Prénoms		Reprise(s) gagnée (s)		gagné			
	A		N° 1	← A contre B →		A :	B :		
	B		N° 2	← C contre D →		C :	D :		
	C		N° 3	← F contre E →		F :	E :		
	D		N° 4	← B contre D →		B :	D :		
	E		N° 5	← E contre A →		E :	A :		
	F		N° 6	← F contre C →		F :	C :		
			Juge 1	Juge 2		Juge 3			
Rencontres	Tireurs	Arbitre				Chronométrateur			
N° 1	A contre B	D	C	F		E			
N° 2	C contre D	E	F	B		A			
N° 3	F contre E	A	B	D		C			
N° 4	B contre D	C	A	E		F			
N° 5	E contre A	F	C	D		B			
N° 6	F contre C	B	E	A		D			
Date :									
RESPONSABLE DES REGLETTES :									
COMPOSITION DU GROUPE			DEROULEMENT DES RENCONTRES				Assaut		Vainqueur
	NOMS	Prénoms		Reprise(s) gagnée (s)		gagné			
	A		N° 1	← A contre B →		A :	B :		
	B		N° 2	← C contre D →		C :	D :		
	C		N° 3	← F contre E →		F :	E :		
	D		N° 4	← B contre D →		B :	D :		
	E		N° 5	← E contre A →		E :	A :		
	F		N° 6	← F contre C →		F :	C :		
			Juge 1	Juge 2		Juge 3			
Rencontres	Tireurs	Arbitre				Chronométrateur			
N° 1	A contre B	D	C	F		E			
N° 2	C contre D	E	F	B		A			
N° 3	F contre E	A	B	D		C			
N° 4	B contre D	C	A	E		F			
N° 5	E contre A	F	C	D		B			
N° 6	F contre C	B	E	A		D			
Date :									
RESPONSABLE DES REGLETTES :									
COMPOSITION DU GROUPE			DEROULEMENT DES RENCONTRES				Assaut		Vainqueur
	NOMS	Prénoms		Reprise(s) gagnée (s)		gagné			
	A		N° 1	← A contre B →		A :	B :		
	B		N° 2	← C contre D →		C :	D :		
	C		N° 3	← F contre E →		F :	E :		
	D		N° 4	← B contre D →		B :	D :		
	E		N° 5	← E contre A →		E :	A :		
	F		N° 6	← F contre C →		F :	C :		
			Juge 1	Juge 2		Juge 3			
Rencontres	Tireurs	Arbitre				Chronométrateur			
N° 1	A contre B	D	C	F		E			
N° 2	C contre D	E	F	B		A			
N° 3	F contre E	A	B	D		C			
N° 4	B contre D	C	A	E		F			
N° 5	E contre A	F	C	D		B			
N° 6	F contre C	B	E	A		D			

7 élèves par groupe

7 élèves		SAVATE BOXE FRANCAISE - Cycle 4				Classe :	Ring :
RESPONSABLE DES REGLETTES :			Date :				
COMPOSITION DU GROUPE		DEROULEMENT DES RENCONTRES				Assaut	
NOMS	Prénoms		Reprises gagné(es)		gagné	Vainqueur	
A			N° 1	← A contre B →	A : B :		
B			N° 2	← C contre D →	C : D :		
C			N° 3	← F contre E →	F : E :		
D			N° 4	← G contre A →	G : A :		
E			N° 5	← B contre D →	B : D :		
F			N° 6	← F contre C →	F : C :		
G			N° 7	← E contre A →	E : A :		
			N° 8	← G contre B →	G : B :		
Rencontres	Tireurs	Arbitre	Juge 1	Juge 2	Juge 3	Chrono	
N° 1	A contre B	D	C	F	E	G	
N° 2	C contre D	E	F	B	G	A	
N° 3	F contre E	A	G	D	C	B	
N° 4	G contre A	B	F	D	E	C	
N° 5	B contre D	C	A	E	G	F	
N° 6	F contre C	G	B	A	D	E	
N° 7	E contre A	F	C	G	B	D	
N° 8	G contre B	A	C	D	E	F	

7 élèves		SAVATE BOXE FRANCAISE - Cycle 4				Classe :	Ring :
RESPONSABLE DES REGLETTES :			Date :				
COMPOSITION DU GROUPE		DEROULEMENT DES RENCONTRES				Assaut	
NOMS	Prénoms		Reprises gagné(es)		gagné	Vainqueur	
A			N° 1	← A contre B →	A : B :		
B			N° 2	← C contre D →	C : D :		
C			N° 3	← F contre E →	F : E :		
D			N° 4	← G contre A →	G : A :		
E			N° 5	← B contre D →	B : D :		
F			N° 6	← F contre C →	F : C :		
G			N° 7	← E contre A →	E : A :		
			N° 8	← G contre B →	G : B :		
Rencontres	Tireurs	Arbitre	Juge 1	Juge 2	Juge 3	Chrono	
N° 1	A contre B	D	C	F	E	G	
N° 2	C contre D	E	F	B	G	A	
N° 3	F contre E	A	G	D	C	B	
N° 4	G contre A	B	F	D	E	C	
N° 5	B contre D	C	A	E	G	F	
N° 6	F contre C	G	B	A	D	E	
N° 7	E contre A	F	C	G	B	D	
N° 8	G contre B	A	C	D	E	F	

7 élèves		SAVATE BOXE FRANCAISE - Cycle 4				Classe :	Ring :
RESPONSABLE DES REGLETTES :			Date :				
COMPOSITION DU GROUPE		DEROULEMENT DES RENCONTRES				Assaut	
NOMS	Prénoms		Reprises gagné(es)		gagné	Vainqueur	
A			N° 1	← A contre B →	A : B :		
B			N° 2	← C contre D →	C : D :		
C			N° 3	← F contre E →	F : E :		
D			N° 4	← G contre A →	G : A :		
E			N° 5	← B contre D →	B : D :		
F			N° 6	← F contre C →	F : C :		
G			N° 7	← E contre A →	E : A :		
			N° 8	← G contre B →	G : B :		
Rencontres	Tireurs	Arbitre	Juge 1	Juge 2	Juge 3	Chrono	
N° 1	A contre B	D	C	F	E	G	
N° 2	C contre D	E	F	B	G	A	
N° 3	F contre E	A	G	D	C	B	
N° 4	G contre A	B	F	D	E	C	
N° 5	B contre D	C	A	E	G	F	
N° 6	F contre C	G	B	A	D	E	
N° 7	E contre A	F	C	G	B	D	
N° 8	G contre B	A	C	D	E	F	

CYCLE 4 – Module 2

SAVATE BOXE FRANCAISE **Proposition de** **Compétences attendues visées**

Au moins 13h00 de pratique effective

En situation d'assaut, s'opposer pour gagner la rencontre. Ne pas être touché et toucher plus que son adversaire en enchaînant (2 ou 3 coups maximum), en variant les cibles et armes pour faire basculer le rapport de force en sa faveur.

Adapter son engagement physique en fonction de ses ressources et celles de l'adversaire.

Etre respectueux de son adversaire de l'arbitre et des juges. Juger en évaluant un écart technico-tactique et de précision entre les 2 tireurs.

Arbitrer en faisant appliquer le contrôle, la distance et les trajectoires des coups délivrés en étant dans le « timing ».

DESCRIPTIF DE L'ÉPREUVE D'ÉVALUATION Cycle 4 – Module 2

Les élèves sont par groupe de 3 pour s'échauffer en autonomie (circuit training «30''-30''» pendant 15') + en situation de boxe en partenariat.

Afin d'évaluer la CA, Les élèves sont répartis par enceinte de niveau. 7 élèves par enceinte (5X5m). 2 tireurs (coins rouge et bleu) + 1 arbitre + 3 juges + 1 chronométrateur.

Rapport de force équilibré et gabarits similaires.

Chaque élève dispute 2 assauts de 2X1'30 (possibilité d'assauts à thème selon les groupes). 1' de récupération entre les reprises. Les 2 élèves tireurs boxent avec le même enjeu : gagner l'assaut en touchant plus et mieux son adversaire sans lui faire mal et sans se faire mal.

Chaque élève tient les rôles d'arbitre, de juge et de chronométrateur en suivant la fiche de tournoi.

Armes et cibles autorisées pour les 2 reprises pour A et B

Segments Avant et arrière	ARMES	CIBLES
Pieds	Fouetté	Ligne basse, médiane et haute (en cas de maîtrise)
	Chassé latéral et frontal	Ligne basse et médiane
	Revers latéral	Ligne haute
	Coup de pied bas	
Poings	Direct Crochet	Corps et face (adaptation possible)

Organisation identique au Module 1

Carnet d'entraînement cycle 4 module 2

Recto

Ring N° :	SAVATE BOXE FRANCAISE						<i>RG : reprise gagnée</i>			
Compétence attendue	Cycle 4 Module 2						<i>AG : assaut gagné</i>			
<p>En situation d'assaut, s'opposer pour gagner la rencontre. Ne pas être touché et toucher plus que son adversaire (2 ou 3 coups maximum), PRINCIPALEMENT en variant les cibles et les armes faire basculer le rapport de force en sa faveur. Adapter son engagement physique en fonction de ses ressources et celles de l'adversaire. Etre respectueux de son adversaire de l'arbitre et des juges. Juger en évaluant un écart technico-tactique et en précision entre les deux tireurs. Arbitrer en faisant appliquer le contrôle, la distance et les trajectoires des coups délivrés en étant dans le "timing".</p>										
		L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9	L10	L11
	Date :	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1				
NOM	Prénom	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :				
		AG :	AG :	AG :	AG :	AG :				
		Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2				
		RG :	RG :	RG :	RG :	RG :				
		AG :	AG :	AG :	AG :	AG :				
	Date :	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1				
NOM	Prénom	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :				
		AG :	AG :	AG :	AG :	AG :				
		Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2				
		RG :	RG :	RG :	RG :	RG :				
		AG :	AG :	AG :	AG :	AG :				
	Date :	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1				
NOM	Prénom	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :				
		AG :	AG :	AG :	AG :	AG :				
		Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2				
		RG :	RG :	RG :	RG :	RG :				
		AG :	AG :	AG :	AG :	AG :				
	Date :	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1				
NOM	Prénom	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :				
		AG :	AG :	AG :	AG :	AG :				
		Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2				
		RG :	RG :	RG :	RG :	RG :				
		AG :	AG :	AG :	AG :	AG :				
	Date :	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1				
NOM	Prénom	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :				
		AG :	AG :	AG :	AG :	AG :				
		Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2				
		RG :	RG :	RG :	RG :	RG :				
		AG :	AG :	AG :	AG :	AG :				
	Date :	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1	Assaut 1				
NOM	Prénom	RG :	RG :	RG :	RG :	RG :				
		AG :	AG :	AG :	AG :	AG :				
		Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2	Assaut 2				
		RG :	RG :	RG :	RG :	RG :				
		AG :	AG :	AG :	AG :	AG :				

Verso : identique au module 1