

SAVATE BOXE FRANCAISE

Au lycée

AFL3

**Choisir et assumer les rôles qui permettent
un fonctionnement collectif solidaire**

JUGEMENT

ARBITRAGE

CHRONOMETRAGE

Classe de seconde

Rôles qui permettent un fonctionnement collectif en Savate en classe de seconde

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).**

Fonctionnement de la réglette de jugement

Exemple avec l'élève **coin rouge** à l'issue de ses deux assauts.

Assaut N°1 : Il touche **10** fois sans bonification.

Reprise 1 : 4 touches **Reprise 2 :** 3 touches **Reprise 3 :** 3 touches.

Il est touché **8 fois** par son adversaire. **Il a + 2 en différence Touches Données/ Touches reçues.**

Son nombre de touches avec bonification **lors des deux premières reprises** est de 4 : (bonification à 2pts)

Son nombre de touches avec bonification est de 2 : (bonification à 3pts-3^{ème} reprise)

Assaut remporté.

Total de touches avec bonifications est de 6. Ce qui fait 7 gants pour l'assaut N°1.

Assaut N°2 : Il touche **13** fois sans bonification.

Reprise 1 : 5 touches **Reprise 2 :** 4 touches **Reprise 3 :** 4 touches.

Il est touché **14 fois** par son adversaire. **Il a - 1 en différence Touches Données/ Touches reçues.**

Son nombre de touches avec bonifications **lors des deux premières reprises** est de 2 : (bonifications à 2pts)

Son nombre de touches avec bonifications est de 2 : (bonifications à 3pts-3^{ème} reprise)

Assaut remporté

Total de touches avec bonifications est de 4. Ce qui fait 6,5 gants pour l'assaut N°2

Sur les 2 assauts, cet élève aura une **différence de touches Données/ Touches reçues de +1**

Il gagne ses 2 assauts et totalise donc **13,5 gants**, sa note est de **10/14 (AFL1 et AFL2)**. Il obtient **4/6** aux **AFL3**. Note finale **14/20**

ASSAUT N°1

Ring N° 1 PRECISION des touches		
Juge	Coin rouge	
	Reprise 1	Reprise 2
	0	0
	1	1
	2	2
	3	3
	4	4
	5	5
	6	6
	7	7
	8	8
	9	9
	10	10

Touches Bonifiées (2 points) Assaut		
Juge	Reprise 3	
	Reprise 1	Reprise 2
	0	0
	1	1
	2	2
	3	3
	4	4
	5	5
	6	6
	7	7
	8	8
	9	9
	10	10

Touches bonifiées 3ème reprise 3 points		
Juge	Reprise 3	
	Reprise 1	Reprise 2
	0	0
	1	1
	2	2
	3	3
	4	4
	5	5
	6	6
	7	7
	8	8
	9	9
	10	10

ASSAUT N°2

Ring N° 1 PRECISION des touches		
Juge	Coin rouge	
	Reprise 1	Reprise 2
	0	0
	1	1
	2	2
	3	3
	4	4
	5	5
	6	6
	7	7
	8	8
	9	9
	10	10

Touches Bonifiées (2 points) Assaut		
Juge	Reprise 3	
	Reprise 1	Reprise 2
	0	0
	1	1
	2	2
	3	3
	4	4
	5	5
	6	6
	7	7
	8	8
	9	9
	10	10

Touches bonifiées 3ème reprise 3 points		
Juge	Reprise 3	
	Reprise 1	Reprise 2
	0	0
	1	1
	2	2
	3	3
	4	4
	5	5
	6	6
	7	7
	8	8
	9	9
	10	10

Classe : 2D		Evaluation Savate boxe française				Enceinte N° :				
Date : 29 mars 2019										
Nom :		Différence TD / TR sans bonification	NB de touches bonifiées (TB)		Total TB	Victoire (s)	Défaite (s)	Gants	Note /14	Note/6
Prénom :			A 2 pts	A 3 pts					AFL1	AFL3
Assauts										
1		Plus 2	4	2	6	X		7	10	4
2		Moins 1	3	1	4	X		6,5	Total : 14/20	
Total		Plus 1			10			13,5		
Observation :										

Forme de jugement scolaire en classe de seconde

En EPS, des chaises et des tables ne sont pas toujours présentes pour les juges. Par ailleurs, remplir correctement un bulletin de jugement demande une réelle compétence. De plus, juger les 2 tireurs simultanément afin d'évaluer un écart à chaque reprise entre les deux est compliqué lors d'un premier cycle.

Pour pallier cela, l'attribution d'un juge par tireur (et non 3 juges autour de l'enceinte) permettra de recueillir **des données précises** sur son tireur afin que ce dernier entre **dans une logique d'entraînement**. Par ailleurs, le fait pour le juge de se concentrer uniquement sur un tireur lui permet également **d'identifier les touches : non valables, valables et des touches bonifiées** d'une part, et d'autre part, de différencier les thèmes toucher et ne pas être touché et de ne pas être touché et toucher.

Cette procédure plus « officielle-3 juges avec évaluation d'un écart à chaque reprise » pourra s'appliquer lors d'un deuxième module d'enseignement.

Dans ce cadre, afin d'officier de manière optimale, il est souhaitable de mettre en place des outils pratiques, fiables et écologiques (**réglottes graduées plastifiées avec trombones vues plus haut**). **TOUTES LES TOUCHES VALENT 1 POINT.**

Des bonifications de points seront possibles en situation d'opposition (touche doublée ou triplée) dans les cas suivants :

A la première reprise, le but pour **l'élève A sera de :** Toucher et ne pas être touché à bonne distance principalement en pied avec 1 ou 2 coups en contrôlant ses touches avec des trajectoires réglementaires. Lors de cette reprise, **si A n'est pas retouché par B, la touche sera bonifiée (2 points uniquement en pied)**. **Pour l'élève B :** ne pas être touché et riposter avec 1 ou 2 coups (maximum 1 direct sur les 2 coups). Au cours de cette reprise, **bonification également pour B s'il touche A sans être touché (ne pas être touché et toucher). Inversion des rôles à la deuxième reprise.**

A la 3^{ème} reprise « libre », la bonification pourra passer à 3 points par touche en fonction du projet tactique choisi par chaque élève au regard de ses points forts et de ses points faibles et ceux de l'adversaire en début d'assaut.

Projet 1 : toucher et ne pas être touché

Projet 2 : ne pas être touché et toucher

L'élève bénéficiera de bonus dans les cas suivants :

Cas 1 : A à retenu le fait de toucher sans être touché en retour. En cas de réussite, il triplera sa touche (3 points colonne touches bonifiées 3^{ème} reprise).

Cas 2 : Lors de cette reprise, s'il n'est pas touché et retouche, il obtiendra une touche bonus de 2 points (colonne bonification assaut).

Cas 3 : A touche mais il est retouché en retour, il n'aura pas de bonification mais seulement 1 point dans la colonne 3^{ème} reprise.

Il n'y a pas de BONIFICATION pour les directs

Pour le juge : la réglette lui 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

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

Deux juges seront placés autour de l'enceinte : un juge comptabilisant les touches pour le tireur dans le **coin rouge (juge 1)**, configuration identique pour le tireur dans le **coin bleu (juge 2)**. La réglette se compose de cinq colonnes : trois pour les reprises, une pour les bonifications à **2 points** et une dernière pour les bonifications à **3 points lors de la 3^{ème} reprise** en fonction de son projet tactique (ne pas être touché et toucher ou toucher et ne pas être touché).

A chaque touche valable, le juge descend le trombone d'une ligne dans la bonne colonne. Il en sera de même pour les bonifications.

Avant l'assaut chaque juge doit :

Préparer la réglette en repositionnant les 5 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 juges doivent :

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.

Cette position permet simultanément **de ne pas perdre de vue la rencontre (élément capital)** et de déplacer le trombone à **chaque touche valable ou bonifiée dans la bonne colonne** : 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.

IMPORTANT : les juges ne remettront les trombones à zéro une fois les informations prises par le secrétaire

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 positionnant 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.

Avant l'assaut

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

Afin de faciliter l'évaluation, il est recommandé de porter une chasuble de couleur correspondante à son coin. Lorsqu'ils sont dans leur coin : bleu ou rouge, l'arbitre se place dans un coin (neutre) afin d'avoir une bonne vision des juges et annonce à haute voix.

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

Les juges répondent en levant le bras voulant dire « oui ». Réglettes à zéro.

Chrono, prêt ? Réponse du chronométreur de la même manière.

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

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 effectuent un pas de retrait, l'assaut reprenant immédiatement (sans arrêt du chronomètre).

Il fait des remarques aux tireurs en cas d'irrégularité (manque de contrôle, coup interdit, mauvaise trajectoire, prédominance d'enchaînements en poings, accrochage...).

La demande d'avertissement en cas de récidive ne sera pas appliquée lors de ce premier module d'enseignement. Cette procédure est assez compliquée à mettre en œuvre (manque de temps de formation). En revanche, elle peut être mise en place lors d'un deuxième module. 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). En cas de coup interdit, il fait le geste (fléché) puis quel type d'interdiction (1-2-3-4-5-6).

2 gestes à maîtriser ABSOLUMENT



Coup non contrôlé (puissance)



Coup interdit



1-Frappe tibiale



2-Coup coquille



3-Coup poitrine (filles)



4-Boxe tête en avant



5-Prédominance de poings



6-Parade tibiale

A la fin de la première reprise, lorsque le chronométrateur annonce « **TEMPS** », l'arbitre dit « **STOP** » en s'interposant entre les tireurs puis leur demande de regagner leur coin respectif.

Pendant la récupération des tireurs, l'arbitre se positionne pour définir le vainqueur de la reprise avec sa réglette (cette dernière sera posée au sol en dehors de l'enceinte lorsqu'il sera en train d'arbitrer).

Il réitérera cette procédure à la fin de chaque reprise afin de définir un vainqueur à l'issue de l'assaut en cas d'égalité des juges.

Après 55 secondes de récupération, le chronométrateur annonce « **5 secondes** » à haute voix. A ce moment, l'arbitre demande aux tireurs de se replacer au centre de l'enceinte pour commander la deuxième reprise. Il en sera de même pour la troisième reprise.

A la fin de l'assaut « temps du chronométrateur », l'arbitre dit « **STOP** » en s'interposant entre les tireurs, rapproche les tireurs au centre de l'enceinte et dit :

« SALUEZ-VOUS – A vos coins »

L'arbitre et les 2 juges se concertent en faisant le point au niveau des touches valables et des bonifications, ces dernières seront utilisées dans un premier temps pour définir le vainqueur en cas d'égalité parfaite. Dans un second temps, l'arbitre « tranchera » en cas d'égalité de bonifications.

L'arbitre rendra sa décision au regard des critères suivants : **technique et tactique (en touches aux pieds)** avec le minimum de remarques. Pour l'aider, il s'appuiera de sa réglette.



Suite à cette concertation, les juges reprendront leur place.

L'arbitre demandera aux tireurs de regagner le centre de l'enceinte. Il se placera entre les deux tireurs en les tenant par les poignets. Il lèvera le bras du vainqueur, en annonçant : est déclaré vainqueur en touchant plus et mieux le tireur coin **bleu** ou **rouge**.

Rôles du chronométrateur-Secrétaire

Lorsque l'arbitre lance la rencontre en annonçant « EN GARDE - ALLEZ », le chronométrateur 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 chronométrateur annonce à haute voix « **5 secondes** » pour signaler la reprise imminente de l'assaut.

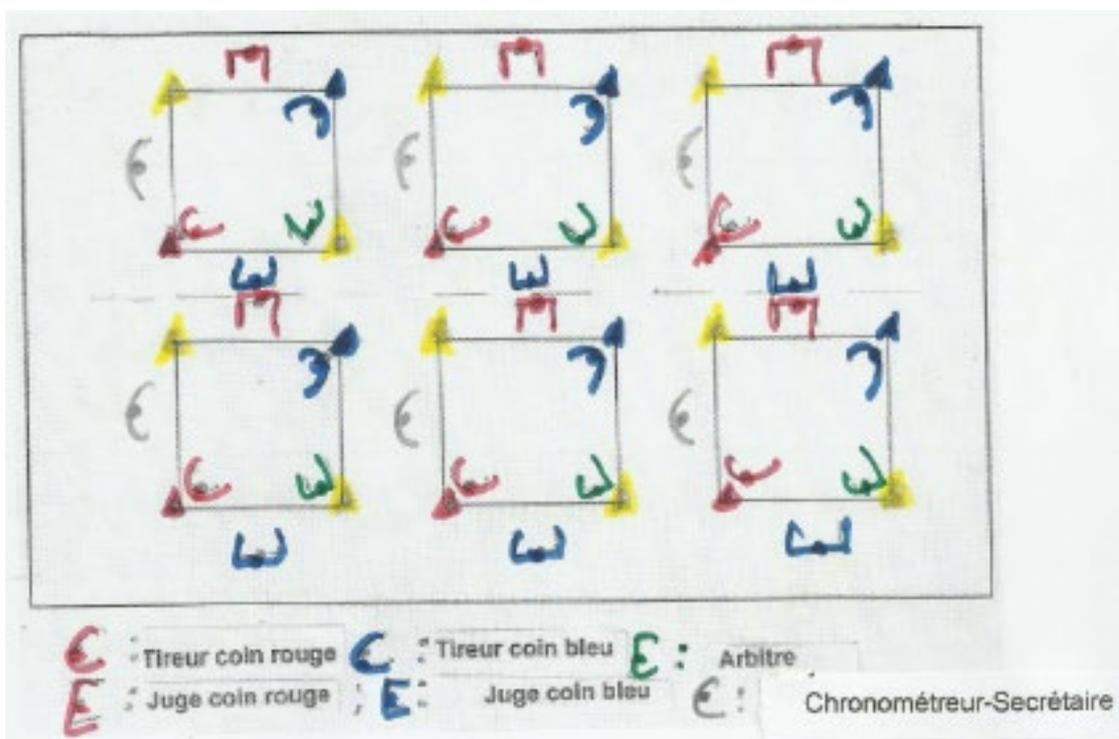
Il remet le chronomètre à 0. A ce moment précis, l'arbitre demande aux tireurs de se replacer au centre et dit « En garde-Allez », le chronomètre est réenclenché.

A chaque « STOP » de l'arbitre, le chronométreur arrête le temps, puis le fait repartir au commandement « ALLEZ ». A la fin de la deuxième reprise, il annonce à haute voix « **temps** ».

Le chronométreur gère la feuille de rencontres.

Remplir la fiche de suivi d'entraînement avant (projet tactique pour chaque tireur lors de la 3^{ème} reprise), et à l'issue de chaque assaut : résultats-Touches valables-Touches données et reçues-Différentiel-Touches bonifiées-Gants obtenus

Dispositif pour une classe 1/3 de gymnase - 6 élèves par enceinte



GESTION DES REGLETTES

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

Prévoir une enveloppe format A4 par enceinte contenant : une réglotte pour le coin rouge et une pour le coin bleu, une pour l'arbitre. Chaque réglotte 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 réglottes dans l'enveloppe à la fin de la leçon.

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