

JEUNE OFFICIEL SAVATE BOXE FRANCAISE

Introduction

- Définition:

Sport de combat de percussion qui permet de toucher avec le devant, le dessous et les côtés de la **chaussure** ainsi que le devant des **poings**.

- Assaut: Forme de pratique scolaire où **la puissance est exclue**.

Comment obtient-on la victoire en assaut

- Toucher plus = Toucher plus de fois l'adversaire qu'il ne me touche.
- Toucher mieux = Toucher en utilisant la plus grande variété de coups techniques.
- Toucher réglementairement = Sans faire de faute de distance, de puissance ou de balancer.
- Ne pas se faire toucher = En utilisant les parades et les esquives.

Les cibles et armes autorisées

- Cibles autorisées:

3 lignes: ligne basse = jambes , ligne médiane = buste, ligne haute = visage.

En pieds : Les jambes, le buste, les côtés du buste, le devant la tête.

En poings : le devant et les côtés du buste(dos interdit)et le devant de la tête.

- Armes autorisées:

Pour les poings : Face avant du poing.

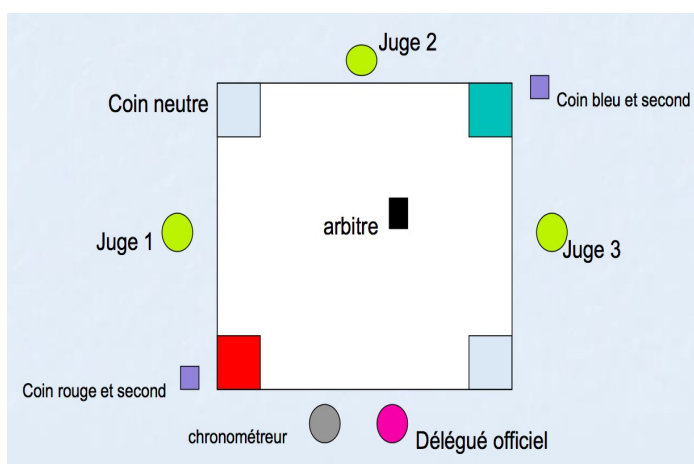
Pour les pieds : Le devant, le dessous et les côtés de la chaussure.

La valeur des touches

- Pied: Ligne visage = 4 points, Ligne médiane = 2 points, Ligne basse = 1 point .

- Poing: Une touche ligne visage ou ligne médiane = 1 point, 2 ou plusieurs touches = 2 points au maximum.

Les officiels



L'ARBITRE

4 commandements:

STOP/ EN GARDE/ ALLEZ/ DISTANCE

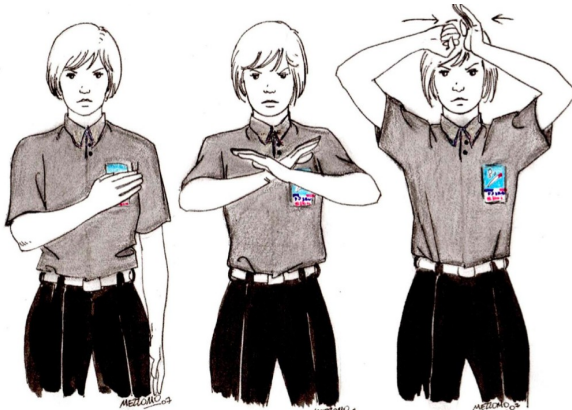
1 - L'arbitre, avant la rencontre

- Demander les bulletins au délégué officiel et les distribuer aux juges
 - « tireurs au centre »
 - « nous sommes dans un assaut de boxe française, veuillez contrôler la distance et la puissance, respectez les commandements de l'arbitre » (puissance, distance, précision, armé)
 - « saluez vous »
 - « à vos coins »
 - « juges prêts »
 - « chrono prêt »
 - « tireurs au centre »
- Je vérifie que les 2 tireurs ont leur protège dent
 - « en garde »
 - « aller »

2 - L'arbitre pendant la rencontre

- Je me place de manière à former un TRIANGLE avec les tireurs pour toujours avoir le meilleur angle de vu sur leurs actions.
- Je me déplace de manière dynamique, en sautillant, je suis réactif si l'un des tireurs rencontre un problème.
- Lorsque je remarque une faute je stoppe la rencontre « STOP ».
Je fais la remarque au boxeur en utilisant la gestuelle appropriée.
Je fais repartir l'assaut « EN GARDE » « ALLEZ ».
- A la 3ème remarque semblable je demande un avertissement.
- **Le 3ème avertissement prononcé pour un tireur entraîne sa disqualification**

Les fautes et les gestes appropriés



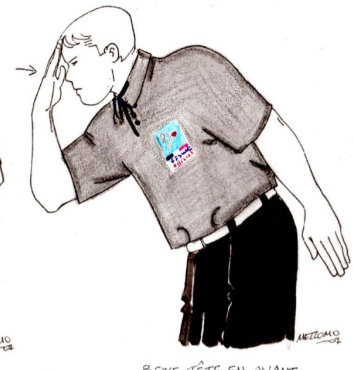
COMPORTEMENT ANTI-DÉROGÉ
NON RESPECT
DES COMMANDEMENTS DE L'ARRESTÉE.

COUP
INTERDIT.

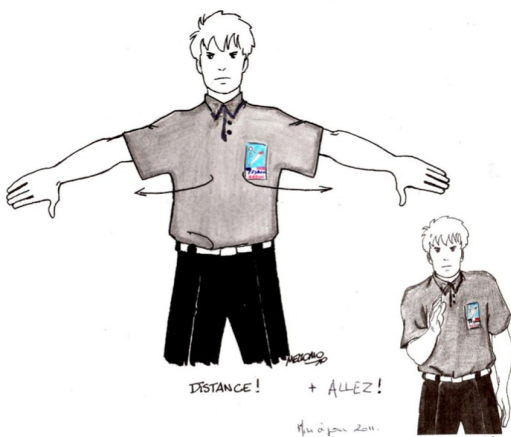
COUP INSUFFISAMMENT
CONTROLÉ EN ASSAULT.



ACCROCHAGES

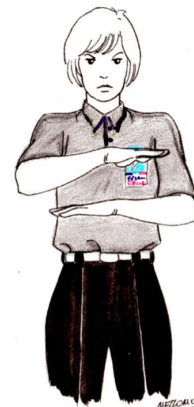


BONNE TÊTE EN AVANT.



DISTANCE! + ALEZ!

Après 10 jours 2011.



COUP DANS LA POITRINE



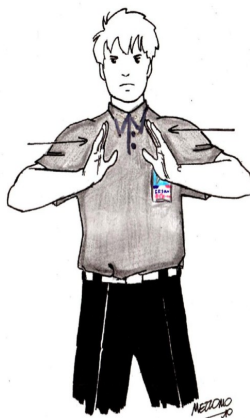
↑ FRAPPE
TIBIALE



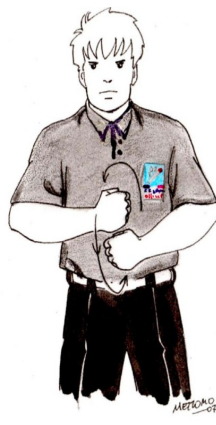
PASSE INTERDITE



STOP!



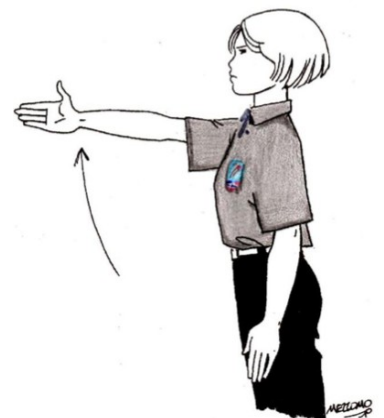
PRESSIION ABUSIVE!



PRÉDOMINANCE DES
ENCHAÎNEMENTS DE PÉININGS



COUP DANS LA COCQUILLE.



TRAJECTOIRE VERTICALE!

La demande d'avertissement

- A la 3ème remarque pour la même faute: « STOP » « COIN NEUTRE »
- Je me place dans le **coin rouge**

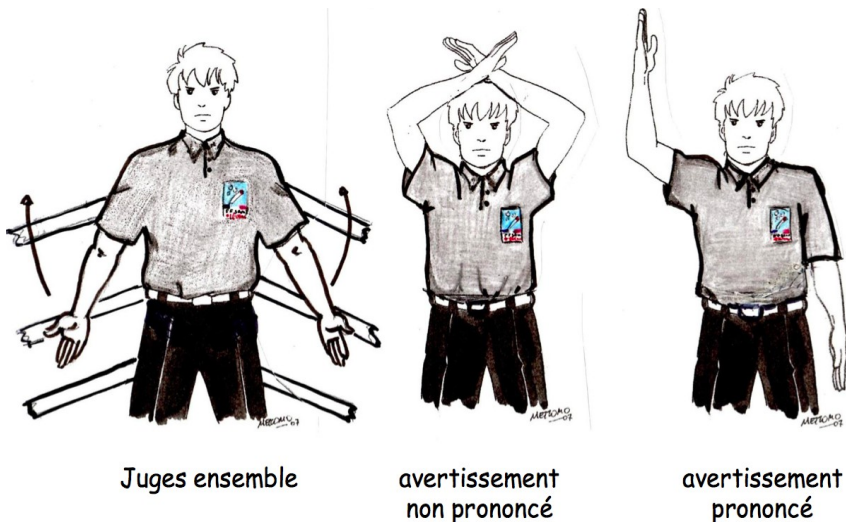
« juges, demande de 1er avertissement pour ce tireur (je le montre) pour coup insuffisamment contrôlé en assaut (je fais la gestuelle appropriée) »

« JUGES ENSEMBLE »

- Si la majorité des juges est d'accord: Je lève le bras « avertissement prononcé ».

Si la majorité des juges n'est pas d'accord Je lève les bras en croix « avertissement non prononcé » .

- Je fais repartir l'assaut « TIREUR AU CENTRE » « EN GARDE » « ALLEZ »



La demande de double avertissement

- Lorsque je veux donner un avertissement aux 2 tireurs en même temps: « juge demande de double avertissement »

« demande de 1er avertissement pour ce tireur (je le désigne)...pour telle faute (ex: coup balancé, avec la gestuelle appropriée) »

« juge ensemble »

« demande de 1er avertissement pour ce tireur (je le désigne).... Pour telle faute (ex: prédominance des poings, avec la gestuelle appropriée) »

« juge ensemble »

- Je commence par le tireur qui a le plus d'avertissement
- S'ils ont le même nombre d'avertissement je commence par le tireur coin rouge

Cas particuliers

- Le commandement « DISTANCE »: Les tireurs sont trop prêts, je dis « DISTANCE », les tireurs **doivent reculer d'un pas**, ils reprennent l'assaut lorsque je dis « ALLEZ »
- L'un des tireurs ne se sent pas bien (ex: a reçu un coup fort)
« STOP » « COIN NEUTRE », je reste avec le tireur, si besoin je demande au chrono de déclencher la minute de repos, quand il se sent mieux, je fais repartir l'assaut « TIREURS AU CENTRE » « EN GARDE » « ALLEZ »
- L'un des tireurs saigne ou se blesse « STOP » « COIN NEUTRE », je reste avec le tireur blessé, **je fais appel au médecin** qui décidera de stopper ou faire reprendre la rencontre
- L'un des tireurs rencontre un problème matériel (le casque tourne, la chaussure s'est ôtée, le protège dent est tombé)
« STOP » « COIN NEUTRE », soit je remets le matériel correctement, soit j'appelle le second pour qu'il le fasse –pour le protège dent, il faut d'abord le rincer avant de le remettre dans la bouche du tireur.

Les autres interdictions

- Il est aussi interdit de:
 - S'accrocher aux cordes, ou se tenir aux cordes
 - Toucher son adversaire lorsqu'il est engagé dans les cordes
 - Toucher mon adversaire lorsqu'il est tombé
 - Ne pas reculer d'un pas au commandement distance

3 – L'arbitre entre les reprises

- Au gong « STOP » « A VOS COINS »
- Je vais voir le délégué officiel pour écouter ses remarques
- Je fais le tour des juges pour écouter leurs remarques
- A la fin de la minute de repos « TIREUR AU CENTRE »
- Je vérifie les protèges dents
- « EN GARDE » « ALLEZ »

4 - L'arbitre à la fin de l'assaut

- Au gong final « STOP » « SALUEZ-VOUS » « A VOS COINS »
- Je vais récupérer les bulletins de chaque juge et je les apporte au délégué officiel
- J'appelle les tireurs au centre
- Je lève la main du vainqueur sur annonce du délégué officiel

LE JUGE

Détermine le vainqueur de la rencontre, accorde ou non les avertissements.

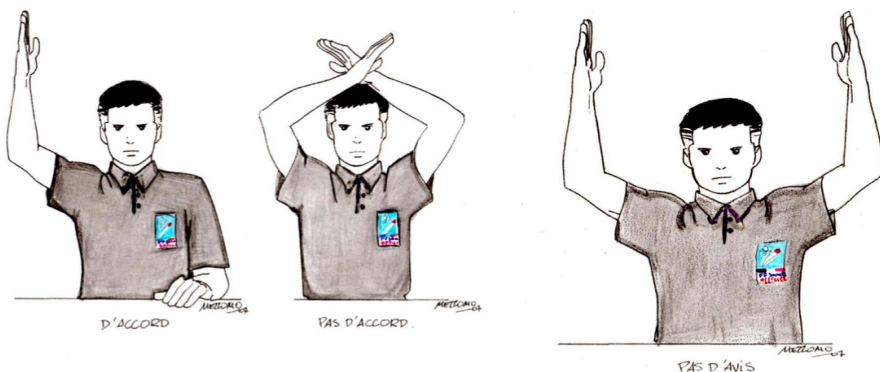
1 - Avant la rencontre

- Je prépare mon bulletin en vérifiant le nom et la couleur du coin pour chaque tireur
- Je marque mon nom sur le bulletin, mon numéro de juge (1, 2 ou 3) et je signe
- Je lève la main quand l'arbitre dit « juges prêts »

2 - Pendant la rencontre

- Je note les touches valables: touche une cible autorisée sans faute réglementaire
- Sur mon bulletin, je sépare coin rouge coin bleu, je note 4, 2 ou 1 selon le nombre de point que rapporte la touche (par exemple...)
- Je reste attentif tout au long de la rencontre
- Je ne parle pas, je ne regarde pas les autres juges
- Je note (-1) sur mon bulletin lorsqu'un avertissement

Lorsque l'arbitre demande un avertissement: « juge ensemble », je réponds par le gestuelle appropriée:



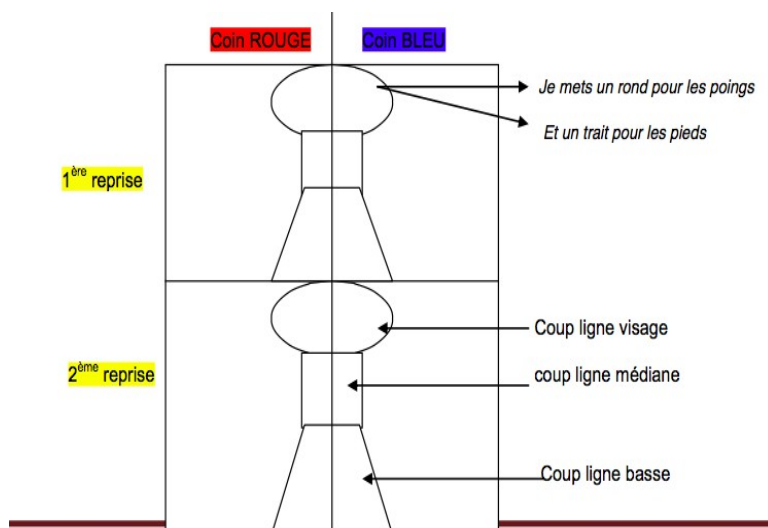
3 - Entre chaque reprise

- Je note le rapport de force après chaque reprise selon les critères suivant:
 - Si la domination est importante, 3 pour le meilleur et 1 pour l'autre.
 - S'il y a un avantage avec une faible différence, 3 pour le meilleur et 2 pour l'autre.
 - S'il y a égalité: 2/2
- Mettre (-1) dans la case avertissement, si un tireur a eu un avertissement (ou -2 s'il en a eu 2)

4 - A la fin de l'assaut

- Je compte le nombre de point pour chaque tireur (des rapports de force)
- Je note les avertissements si besoin
- Je fais le total avec les avertissements
- Si les tireurs arrivent à égalité, je rajoute **un bonus** (+1 pts) au tireur que je pense gagnant
- A la demande du DO, je lève mon carton rouge ou bleu pour désigner le tireur que j'ai jugé vainqueur de la rencontre

UNSS ASSAUT PAR EQUIPE						
JUGE		Nom : MARTIN Juge N°2 Signature :				
TIREURS		Yasmine		Clara		
COIN		ROUGE		BLEU		
NOTATION			NOTE	AVT		NOTE
Egalité	2 / 2					
Gagné	3 / 2	1 ^{er} R	2		1 ^{er} R	3
Dominé	3 / 1					
Non décision : XX						
Avert.	-1	2 ^e R	1		2 ^e R	3
Bonus	+1					A
S/TOTAUX			3			6
Avertissements			0			1
S/TOTAUX			3			5
Bonus			+			+
TOTAUX			3			5
DECISION		R.	CLARA			B.



Le chrono

1 – Avant la rencontre : vérifie son chrono, lève la main quand l'arbitre lui demande s'il est prêt.

2 – Pendant la rencontre : stop = arrête le chrono, allez, redémarre le chrono.

Arrête les reprise après 1min15 en équipe établissement et après 1min30 pour les équipes excellence.

3 – Entre les reprises : prévient l'arbitre 5 secondes avant le fin de la récup. de 1 minute (à 55 sec)

4 – A la fin de l'assaut : Prévient l'arbitre de la fin de l'assaut après la seconde reprise.

Rôle du délégué officiel (prof)

- Prépare les bulletins des juges (nom des tireurs), puis les donne à l'arbitre
 - Appelle les tireurs sur le ring
 - Aide l'arbitre
- Surtout entre les reprises, pendant la minute de récupération
- Parfois peut stopper la rencontre si un des tireurs est mis en danger
- Récupère les bulletins à la fin de la rencontre (l'arbitre lui emmène)
 - Demande aux juges de lever leur carton pour désigner le tireur vainqueur
 - Annonce la nature de la victoire et le vainqueur de la rencontre (l'arbitre lève la main du vainqueur)

La décision

Le délégué officiel annonce la décision, qui peut être, VAINQUEUR TIREUR COIN (ROUGE OU BLEU):

- À la majorité des juges (si 2 juges pour 1 juge contre)
- À l'unanimité des juges (si 3 juges pour)
- Par disqualification (si un des tireurs a reçu 3 avertissements ou s'est fait disqualifier pour manquement grave au règlement)
- Par arrêt médical (si le médecin a décidé de stopper la rencontre)