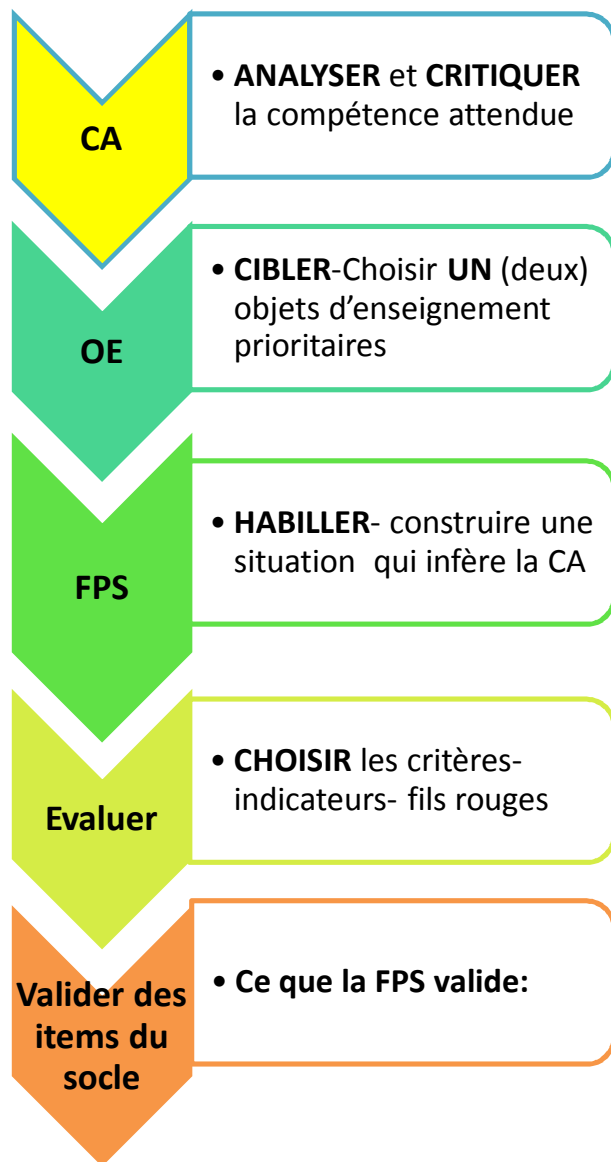


Traces du stage FPC compétences collège « Boxe Française » - 2013 Crépy en Valois - OISE

Stage assuré par Romain Regniez

Boxe Française Compétence Niveau 1 :

« 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. »







- ❖ **S'engager loyalement dans un assaut** : Respect des règles, de l'adversaire et de l'arbitre. Assaut, donc touches contrôlées, gain de l'assaut grâce à différents critères.
 - ❖ **Rechercher le gain** : c'est une opposition entre 2 tireurs, le but étant de remporter l'assaut.
 - ❖ **Contrôlant ses touches et en maîtrisant la distance** : donner des coups réglementaires, comprendre la notion de touches (notion d'armer, idée du « piston », je touche, je reviens). Gérer la différence de distance entre les actions de poings et de pieds. **Toucher sans être touché** : le corps est à la fois cible et moyen d'action. Actions offensives efficaces et protections (garde) efficaces.
 - ❖ **Assurer le comptage des points** : savoir reconnaître une technique valable pour déterminer le vainqueur de l'assaut
 - ❖ **Respect des règles de sécurité** : agir en toute sécurité, connaître les actions autorisées et interdites. arbitrer en repérant les coups dangereux ou non contrôlés pour sanctionner le boxeur
- ⇒ **1er objectif lié à la sécurité** : contrôle des touches + respect des règles → Agir sans risque
- ⇒ **2ème objectif lié à la notion d'opposition** : toucher = maîtriser des techniques pour toucher l'adversaire, ne pas se faire toucher = maintenir la garde, utiliser la parade.
- ❖ **Poule de 3 tireurs avec des assauts de 2 rounds de 1 minute 30.**
 - Le **1^{er} round est à thème** : 45sec avec attaque uniquement en poings, puis 45sec qu'avec les pieds.
 - Le **2^{ème} round**, toutes les techniques sont autorisées. Les 2 rounds sont séparés par un temps de pause et de **concertation de 1min30**.
 - ❖ **Les règles essentielles de la boxe sont utilisées** : contrôle des coups, techniques à distance et techniques réglementaire.
- Le résultat du combat est fonction d'un double score :**
- L'efficacité (Touche contre / Touche pour) = Indice efficacité
 - Le contrôle (Pénalité / Techniques tentées) = Indice Contrôle
 - En cas d'égalité, c'est le tireur le moins pénalisé qui gagne. Si égalité, c'est le boxeur qui a le meilleur score. Les techniques de poing valent 1 point, les techniques de pieds valent 2 points
- En fonction du nombre de Juge remportés et du type de juge, le boxeur est classé dans le bandeau de compétence
- ❖ **Compétence 1** : S'exprimer à l'oral en maîtrisant un vocabulaire spécifique dans les échanges liés à l'arbitrage, au juge
 - ❖ **Compétence 6** : Comprendre et mettre en œuvre les conditions pour agir en sécurité (importance du respect). Rôles sociaux assumés pour permettre à ses camarades de progresser et aux assauts de se dérouler






EVALUATION Boxe Française N1



<u>Niveau</u>	<u>Rôles</u>	<u>Caractéristiques du boxeur</u>	<u>Indicateurs</u>
 Blanc 0 à 4.5 Niveau 1 NA	★ ≈ 0-1.5	Tireur anarchique (« La brute ») : les attaques ne sont pas contrôlées, les techniques ne sont pas réglementaire et/ou sont hors distance.	Indice de contrôle élevé supérieur à 0,5
	★★ = 2-3		
	★★★ = 3.5-4.5		
 Bronze 5 à 9 Niveau 1 NA	★ ≈ 5-6.5	Tireur impulsif avec des attaques non à distance (« Le gaspilleur ») : beaucoup d'attaques qui sont contrôlées mais non à distance. Beaucoup de coups non valable pour hors distance.	Indice de contrôle supérieur compris entre 0,3 et 0,5 et indice d'efficacité faible inférieur à 1
	★★ = 7-8		
	★★★ = 8.5-9		
 Argent 9.5 à 13.5 Niveau 1 -	★ ≈ 9.5-11	Tireur impulsif avec attaques isolées : Beaucoup d'attaques qui sont contrôlées et à distance, mais faible efficacité en défense. Touche mais se fait toucher. Beaucoup de technique sont données mais peu sont marquées.	Indice de contrôle faible inférieur à 0,3 et indice d'efficacité compris entre 1 et 1,5
	★★ = 11.5-12.5		
	★★★ = 13-13.5		
 Or 14 à 18 Niveau 1 +	★ ≈ 14-15.5	Tireur réfléchi avec attaques isolées (« l'économe stratège ») : Attaques précises et isolées, ou enchaînement courts capable de varier les techniques. Touches contrôlées et à distance. Touche sans se faire toucher.	Indice de contrôle faible inférieur à 0,3 et indice d'efficacité supérieur à 1,5
	★★ = 16-17		
	★★★ = 17.5-18		

A cette note s'ajoute le gain du combat (0-2 pts), c'est-à-dire la place dans la poule :
 Le 1^{er} = +2pts, le 2^{ème} = +1pt, le 3^{ème} = +0.5 (à condition qu'il est marqué au moins 1 point = une ligne de score remportée)

Efficacité dans les différents rôles qui permet de moduler la note à l'intérieur du niveau de compétence atteint	
<p>1 étoile</p> 	<p>Rôles insuffisamment assurés :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Observateur-juge</u> = Recueil des 3 lignes de score peu fiable : beaucoup d'erreurs. • <u>Arbitre</u> = Engagement timide en tant qu'arbitre mais sécurité assurée
<p>2 étoiles</p> 	<p>Rôles assumés :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Observateur-juge</u> = Recueil des 3 lignes de score fiable • <u>Arbitre</u> = Rôle d'arbitre assumé avec de l'aide
<p>3 étoiles</p> 	<p>Rôles multiples assumés :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Observateur-juge</u> = Recueil des 3 lignes de score fiable et exploitable pour l'évaluation. • <u>Arbitre</u> = Assure son rôle d'arbitre

Choix de l'évaluation :

- ❖ **2 rounds de 1 minute 30** : fonctionnement au temps **plus facile** pour le fonctionnement en classe entière. 1min30 **laisse suffisamment de temps** aux boxeurs pour montrer leur potentiel, mais permet aussi à l'arbitre de donner les sanctions si elles sont nécessaires.
- ❖ **1^{er} round** : avec centration sur un mode d'attaque (que poings ou que pieds) permet de voir si l'élève est compétent dans les 2 types d'attaques
- ❖ **2^{ème} round** : opposition sans contrainte thématique afin de repérer la compétence de l'élève en **situation complexe** : toucher sans se faire toucher.
- ❖ **Indices de contrôle** : Permet de mesurer la capacité à délivrer des coups règlementaires. Attention à préciser ce qu'est une technique tentée, afin d'éviter les dérives, j'attaque beaucoup afin d'augmenter mon indice de contrôle. La technique doit être portée dans l'intention de toucher, donc elle doit être susceptible de toucher (pas de hors distance).
- ❖ **Indices d'efficacité** : Permet de voir si le boxeur est aussi efficace dans le savoir toucher et ne pas être touché. Plus le rapport est élevé plus l'élève est compétent.

Explication de l'évaluation :

- ❖ Pour un combat : il faut 2 boxeurs, 1 arbitre, 2 juges, 2 second, soit 7 élèves,
Deux propositions dans le fonctionnement :
 - Les poules sont constituées de 3 boxeurs, soit 3 combat par poules. **Chaque ring comportera 3 poules** soit 9 élèves ainsi tous les rôles seront pris en charge.
 - **Proposition de fonctionnement par équipe**. On détermine par avance des groupes d'élève composé en **fonction du gabarit**. Puis on compose des équipes avec un élève de chaque catégorie. **Les équipes se rencontrent**, ainsi dans chaque équipe, il y a un boxeur ó un 2nd ó un ou deux juges. Le gain de la confrontation collective incite les élèves à s'investir dans les rôles de coach, juges
- ❖ En fonction du résultat **des indices**, l'élève est positionné dans **un niveau**. Le **résultat de ses combats** permet d'attribuer maximum **2 points à l'élève**.
- ❖ **Proposition de fonctionnement par équipe** : Chaque boxeur de l'équipe affronte un **boxeur de l'autre équipe de la même catégorie** (ou de catégorie différentes : bonus, pour la catégorie la plus faible). Possibilité de **comptabiliser le score de l'équipe** pour faire un classement par équipe.

JUGE Efficacité				
Nom ó Prénom =				
Noms Boxeurs				
Coins	ROUGE		BLEU	
Round 1	Points :	Total :	Points :	Total :
	Points contre / Points pour =		Points contre / Points pour =	
Round 2	Points :	Total :	Points :	Total :
	Points contre / Points pour =		Points contre / Points pour =	
Vainqueur Efficacité	Rouge		Bleu	
Rappels	1pt = Technique de Poing 2pts = Technique de pied			

JUGE Contrôle				
Nom ó Prénom =				
Noms Boxeurs				
Coins	ROUGE		BLEU	
Round 1	Pénalités	Techniques tentées	Pénalités	Techniques tentées
	Pénalités/ Techniques tentées =		Pénalités/ Techniques tentées =	
Round 2	Pénalités	Techniques tentées	Pénalités	Techniques tentées
	Pénalités/ Techniques tentées =		Pénalités/ Techniques tentées =	
Vainqueur Enchaînement	Rouge		Bleu	
Rappels	Plus le résultat est proche de 0, et plus le tireur contrôle ses coups			

JUGE Efficacité				
Nom ó Prénom =				
Noms Boxeurs				
Coins	ROUGE		BLEU	
Round 1	Points :	Total :	Points :	Total :
	Points contre / Points pour =		Points contre / Points pour =	
Round 2	Points :	Total :	Points :	Total :
	Points contre / Points pour =		Points contre / Points pour =	
Vainqueur Efficacité	Rouge		Bleu	
Rappels	1pt = Technique de Poing 2pts = Technique de pied			

JUGE Contrôle				
Nom ó Prénom =				
Noms Boxeurs				
Coins	ROUGE		BLEU	
Round 1	Pénalités	Techniques tentées	Pénalités	Techniques tentées
	Pénalités/ Techniques tentées =		Pénalités/ Techniques tentées =	
Round 2	Pénalités	Techniques tentées	Pénalités	Techniques tentées
	Pénalités/ Techniques tentées =		Pénalités/ Techniques tentées =	
Vainqueur Enchaînement	Rouge		Bleu	
Rappels	Plus le résultat est proche de 0, et plus le tireur contrôle ses coups			

POULE 3 TIREURS

POULE N°

Catégorie :

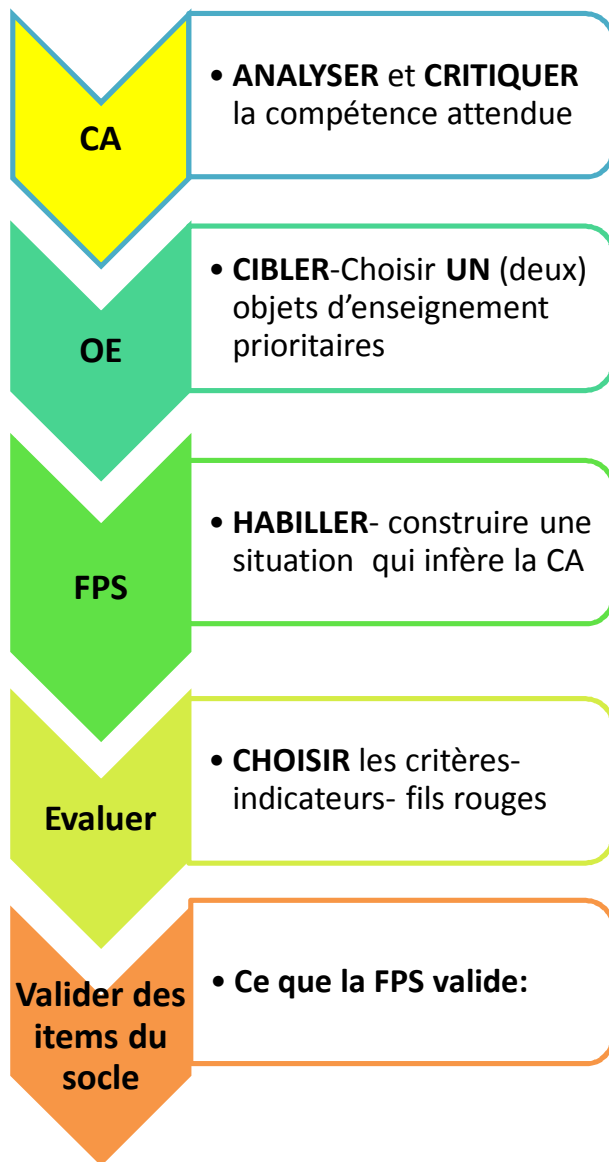
TIREURS	ASSAULTS	Indice contrôle		Indice Efficacité		Vainqueur
A	A / B	A	B	A	B	
B	A / C	A	C	A	C	
C	B / C	B	C	B	C	

Victoire 2 indices = 3points
 Victoire 1 indices = 2 points
 Défaite 1 indices = 1 point
 Défaite sans Indice = 0 point

Avertissements	RESULTATS	CLASSEMENT
A : <input type="text"/>	A <input type="text"/> + <input type="text"/> = <input type="text"/>	1 ^{er} <input type="text"/>
B : <input type="text"/>	B <input type="text"/> + <input type="text"/> = <input type="text"/>	2 ^{ème} <input type="text"/>
C : <input type="text"/>	C <input type="text"/> + <input type="text"/> = <input type="text"/>	3 ^{ème} <input type="text"/>

Compétence niveau 2 : 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.



- ❖ **Rechercher le gain** d'un assaut : opposition entre 2 tireurs, le but étant de remporter l'assaut.
- ❖ **L'enchaînement de techniques offensives et défensives variées** : varier les techniques, varier les niveaux, jouer sur l'action réaction : début de stratégie. Adapter sa défense à l'attaque adverse. La défense comme moyen d'attaque : riposte, remise.
- ❖ **Gérer collectivement un tournoi** : Prendre en charge différents rôles (juge/arbitre/chrono) pour gérer le tournoi. **Observer un camarade pour le conseiller** : Notion de second, de coach, pour la mise en place de stratégie adaptée à l'adversaire

⇒ **Objectif lié à l'enchaînement de techniques**, à la fois offensives (varier les niveaux, les techniques) pour augmenter les chances de toucher et défensives, se protéger pour mieux attaquer ensuite (parade, riposte)

- ❖ **2 poules par rings** afin que tous les rôles soient assumés. **Poule de 3 tireurs** avec des assauts de **2 rounds de 1 minutes 30**.
 - Le **1er round est un assaut** où toutes les techniques sont autorisées. Observation uniquement Juge enchaînements.
 - Le **2^{ème} round est à thème** : durant 45sec, un boxeur a le rôle d'attaquant et l'autre défenseur, puis inversement lors des 45sec restantes. L'observation est centrée sur le score et variété des techniques
- ❖ Les 2 rounds sont séparés d'un temps de pause et de **concertation de 1min30**. Un temps mort de 20secondes a lieu au milieu de chaque round pour favoriser le coaching. Chaque tireur est **conseillé, coaché** par un élève qui a pour but de le conseiller sur les tactiques offensives et défensives à mettre en œuvre.
- ❖ **Les règles essentielles de la boxe sont utilisées** : contrôle des coups, techniques à distance et techniques réglementaire.

Le résultat du combat est fonction d'un triple score :

- Le nombre de points (technique de poing et jambe bas = 1 point, jambe médian = 2 points, jambe haut = 4 points) = Juge points/Variété
- La variété des touches = Juge points/Variété
- Le nombre d'enchaînement donnant lieu à une touche = Juge enchaînement




→ En fonction du nombre de Juge remportés et du type de juge, le boxeur est classé dans le bandeau de compétence

- ❖ **Compétence 1** : Adapter sa prise de parole à la situation de communication (arbitre, juge, coach)
- ❖ **Compétence 6** : Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences. Rôles sociaux assumés pour permettre à ses camarades de progresser et aux assauts de se dérouler






EVALUATION Boxe Française N2



<u>Niveau</u>	<u>Rôles</u>	<u>Caractéristiques du boxeur</u>	<u>Indicateurs</u>
Blanc 0 à 4.5 Niveau 1 -	★ ≈ 0-1.5 ★★ = 2-3 ★★★ = 3.5-4.5	Tireur impulsif avec des attaques non à distance (« Le gaspilleur ») : Quelques attaques isolées qui sont contrôlées mais pas à distance. Beaucoup de coups non valable pour hors distance.	Beaucoup d'attaques tentées, peu de points mis (supérieur à 2) Perte sur les 3 lignes de score.
 Bronze 5 à 9 Niveau 1 +	★ ≈ 5-6.5 ★★ = 7-8 ★★★ = 8.5-9	Tireur impulsif avec attaques isolées (« l'économe », « l'escrimeur ») : Quelques attaques isolées qui touchent et qui sont contrôlées et à distance.	Le boxeur gagne sur le nombre de point, ou perd de peu. Mais les techniques sont peu variées (beaucoup de 1pt) et les enchaînements sont peu efficaces (Indice proche de 2).
 Argent 9.5 à 13.5 Niveau 2 -	★ ≈ 9.5-11 ★★ = 11.5-12.5 ★★★ = 13-13.5	Tireur avec enchaînements simples (« Le technicien ») : Beaucoup d'enchaînement sans être pleinement efficace. Enchaînement combinant différentes techniques et lignes de frappes	Le boxeur gagne ses combats sur 2 lignes de score : Nombre de point, variété des techniques. Mais beaucoup d'enchaînement n'aboutissent pas à un point (Indice entre 1.5 et 2).
 Or 14 à 18 Niveau 2 +	★ ≈ 14-15.5 ★★ = 16-17 ★★★ = 17.5-18	Tireur réalisant des enchaînements opportuns et adaptés (« Le tacticien ») : Efficacité des enchaînements en fonction de la distance et des réactions de l'adversaire	Le boxeur gagne ses combats sur les 3 lignes de score : nombre de point, variété des techniques et enchaînement efficace (Indice entre 1 et 1.5).
A cette note s'ajoute le gain du combat (0-2 pts), c'est-à-dire la place dans la poule : Le 1 ^{er} = +2pts, le 2 ^{ème} = +1pt, le 3 ^{ème} = +0.5 (à condition qu'il est marqué au moins 1 point = une ligne de score remportée)			

Efficacité dans les différents rôles qui permet de moduler la note à l'intérieur du niveau de compétence atteint

<p>1 étoile</p> 	<p>Rôles insuffisamment assurés :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Observateur-juge</u> = Recueil des 3 lignes de score peu fiable : beaucoup d'erreurs. • <u>Arbitre</u> = Engagement timide en tant qu'arbitre mais sécurité assurée • <u>Coach</u> = Encourage ses camarade
<p>2 étoiles</p> 	<p>Rôles assumés :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Observateur-juge</u> = Recueil des 3 lignes de score fiable • <u>Arbitre</u> = Rôle d'arbitre assumé avec de l'aide • <u>Coach</u> = Investis dans son rôle
<p>3 étoiles</p> 	<p>Rôles multiples assumés :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Observateur-juge</u> = Recueil des 3 lignes de score fiable et exploitable pour l'évaluation. • <u>Arbitre</u> = Assure son rôle d'arbitre • <u>Coach</u> = Optimise les repose en proposant des stratégies à son boxeur

Choix de l'évaluation :

- ❖ **2 rounds de 1 minute 30** : fonctionnement au temps **plus facile** pour le fonctionnement en classe entière. 1 min 30 **laisse suffisamment de temps** aux boxeurs pour montrer leur potentiel, mais permet aussi à l'arbitre de donner les sanctions si elles sont nécessaires.
- ❖ **1^{er} round** : opposition sans contrainte thématique afin de repérer la compétence de l'élève en **situation complexe** : toucher sans se faire toucher. L'observation est centrée sur le nombre d'enchaînement valable.
- ❖ **2^{ème} round** : avec **un rôle différencié, attaquant/défenseur** : permet de **cibler les enchaînements** offensifs et les défensifs. Permet aussi au 2nd de **repérer** les attaques prédominantes de l'adversaire et éventuellement ses points faibles. L'observation est centrée sur le score et la variété des techniques mises
- ❖ **Triple score utilisé** : permet de différencier les **degrés d'acquisition de la compétence**.
 - **Le score** permet de voir **l'efficacité défensive** (plus je prends de points moins, je suis efficace). Il permet aussi de voir si les **coups donné sont réglementaires** (coup à distance et contrôlé) sinon le coup n'est pas comptabilisé.
 - **La variété des touches** s'observe grâce au score, plus j'ai de chiffres différents : 1-2-4, plus j'ai touché de manière différentes, plus mes **enchaînements sont variés**.
 - **Le nombre d'enchaînement** donnant lieu à une touche : plus le nombre est important, plus le boxeur est **efficace**, plus ses enchaînements **sont adaptés à l'adversaire**.

JUGE SCORE				
Nom ó Prénom =				
Noms Boxeurs				
Coins	ROUGE		BLEU	
Round 1	<u>Points</u> :	<u>Total</u> :	<u>Points</u> :	<u>Total</u> :
	<u>Avertissement (-2)</u> :		<u>Avertissement (-2)</u> :	
Round 2	<u>Points</u> :	<u>Total</u> :	<u>Points</u> :	<u>Total</u> :
	<u>Avertissement (-2)</u> :		<u>Avertissement (-2)</u> :	
Vainqueur Score	Rouge		Bleu	
Vainqueur Touches Ñ	Rouge		Bleu	
Rappels	1pt = Poing 2pts = pied bas ou médian 4pts = pied haut (épaules)			

JUGE ENCHAINEMENTS		
Nom ó Prénom =		
Noms Boxeurs		
Coins	ROUGE	BLEU
Round 1	<u>Enchaînements</u> :	<u>Enchaînements</u> :
	<u>E tentés / E réussi</u> :	<u>E tentés / E réussi</u> :
Round 2	<u>Enchaînements</u> :	<u>Enchaînements</u> :
	<u>E tentés / E réussi</u> :	<u>E tentés / E réussi</u> :
Vainqueur Enchaînement	Rouge	Bleu
Rappels	Noté un bâton par enchaînements tentés et entourer sál rapport un point. Un enchaînement = au moins 3 techniques	

JUGE SCORE				
Nom ó Prénom =				
Noms Boxeurs				
Coins	ROUGE		BLEU	
Round 1	<u>Points</u> :	<u>Total</u> :	<u>Points</u> :	<u>Total</u> :
	<u>Avertissement (-2)</u> :		<u>Avertissement (-2)</u> :	
Round 2	<u>Points</u> :	<u>Total</u> :	<u>Points</u> :	<u>Total</u> :
	<u>Avertissement (-2)</u> :		<u>Avertissement (-2)</u> :	
Vainqueur Score	Rouge		Bleu	
Vainqueur Touches Ñ	Rouge		Bleu	
Rappels	1pt = Poing 2pts = pied médian 4pts = pied haut (épaules)			

JUGE ENCHAINEMENTS		
Nom ó Prénom =		
Noms Boxeurs		
Coins	ROUGE	BLEU
Round 1	<u>Enchaînements</u> :	<u>Enchaînements</u> :
	<u>E tentés / E réussi</u> :	<u>E tentés / E réussi</u> :
Round 2	<u>Enchaînements</u> :	<u>Enchaînements</u> :
	<u>E tentés / E réussi</u> :	<u>E tentés / E réussi</u> :
Vainqueur Enchaînement	Rouge	Bleu
Rappels	Noté un bâton par enchaînements tentés et entourer sál rapport un point. Un enchaînement = au moins 3 techniques	

Niveau 2	POULE 3 TIREURS						POULE N°	
Catégorie :								
TIREURS	ASSAUTS	Score		Variété		Indice Enchaînement		Vainqueur
A	A / B	A	B	A	B	A	B	
B	A / C	A	B	A	B	A	C	
C	B / C	B	C	B	C	B	C	
Victoire 3 lignes de score = 3points Victoire 2 lignes de scores = 2 points Défaite 1 ligne de score = 1 point								
Avertissements	RESULTATS						CLASSEMENT	
A : <input type="text"/>	A : <input type="text"/> + <input type="text"/> = <input type="text"/>						1 ^{er}	<input type="text"/>
B : <input type="text"/>	B : <input type="text"/> + <input type="text"/> = <input type="text"/>						2 ^{ème}	<input type="text"/>
C : <input type="text"/>	C : <input type="text"/> + <input type="text"/> = <input type="text"/>						3 ^{ème}	<input type="text"/>