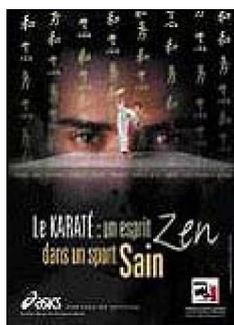


Enseigner le Karaté au collège

« Construire un cycle d'enseignement »



Combat – Les Textes

Activités physiques de combat en 6ème

- projeter en contrôlant la chute de l'adversaire,
- au sol, amener l'adversaire sur le dos et le maintenir en choisissant les placements et déplacements favorables,
- utiliser les déplacements de l'adversaire, pour des attaques directes sur tirades ou poussées de l'adversaire,
- accepter l'affrontement, maîtriser ses émotions.

Commentaire : en classe de sixième, une attention particulière peut être accordée aux sports de combat de **préhension**. Dans ce cas, dans un souci de sécurité, l'expérience de l'affrontement debout ne peut être envisageable avant que l'élève ne sache à la fois chuter et faire chuter sans risques.

Activités physiques de combat cycle central

- Varier la forme et les opportunités des attaques directes.
- Enchaîner les attaques selon les réactions de l'adversaire (esquives simples) : enchaînement dans la même direction que l'attaque initiale ou dans une direction complémentaire de l'attaque initiale.
- Se préparer au combat : identifier les points forts et les points faibles de l'adversaire, connaître et appliquer les règles essentielles d'arbitrage.
- Se donner un projet tactique et l'expérimenter durant le combat.

Commentaire : La pratique des sports de combat doit permettre à l'élève d'exprimer sa volonté de vaincre un adversaire dans le respect de l'éthique d'affrontement en contrôlant ses actions et ses émotions. Par conséquent, l'enseignant veille à ce que la recherche d'efficacité soit menée de pair avec la maîtrise (motrice, affective) des moyens utilisés.

Activités physiques de combat en 3ème

À travers les activités physiques de combat, le professeur doit valoriser une éthique qui met l'accent sur le respect des lieux et des personnes.

Elles développent une culture qui privilégie la maîtrise de soi et fait obstacle aux comportements impulsifs et à la violence.

Dans une confrontation physique, en même temps qu'il exprime sa volonté de vaincre, l'élève, par ses comportements, observe des usages et des règles partagés par tous. L'expérience du combat contribue ainsi à l'éducation à la citoyenneté. L'estime mutuelle qu'engendre le défi physique, l'acceptation du résultat de la confrontation, le développement des capacités d'analyse et d'adaptation font que les activités de combat aident à la construction de la personnalité individuelle et sociale de l'élève.

Durant la scolarité en collège, la pratique des activités physiques de combat doit permettre d'acquérir les compétences nécessaires à la mise en œuvre de conduites offensives construites et contrôlées. À l'issue de son apprentissage, l'élève doit être capable :

- de s'exprimer dans un combat sans risque (cf. remarque),
- de connaître, appliquer et exploiter les éléments techniques indispensables à la réalisation d'actions organisées dans un projet tactique,
- d'éprouver sa connaissance de l'activité dans la tenue de différents rôles sociaux (combattant, arbitre, juge, commissaire...).

Durant la scolarité en collège, la programmation des activités de ce groupe peut aller dans le sens soit de l'approfondissement d'une activité, soit de la diversité des pratiques. Dans ce dernier cas, l'enseignant peut tenir compte du fait que l'intensité des attaques et de l'affrontement augmente avec l'éloignement des combattants. De ce point de vue, les formes de combat dites de préhension (judo, luttes...) peuvent être considérées comme une introduction aux formes dites de percussion (divers types de boxe, française ou autre). Il en est de même des formes de combat sans arme par rapport aux formes de combat avec arme (pour celles-ci, on utilisera des protections adaptées),

L'activité programmée en troisième a déjà fait l'objet d'une durée de pratique au collège au moins égale à 20 heures effectives.

L'enseignement vise essentiellement :

- la maîtrise de connaissances diversifiées grâce auxquelles l'élève adapte ses actions aux comportements et aux réactions de ses adversaires,
- la mise en œuvre et l'adaptation d'un projet tactique élaboré à partir de l'observation et de la connaissance qu'acquiert l'élève de ses possibilités offensives et défensives et de celles de ses adversaires, - une gestion des ressources que l'élève mobilise en fonction de la nature de l'opposition et de la durée du combat ou de l'assaut.

Les compétences acquises dans la variété et dans l'enchaînement des formes d'attaque permettent à l'élève de construire son offensive et de trouver des solutions au problème que lui pose son adversaire. L'approfondissement des connaissances propres au combat passe pour l'élève par l'identification des points forts et des points faibles de son adversaire et une meilleure définition de son projet d'action.

L'activité programmée en troisième est nouvelle ou a fait l'objet d'un temps de pratique réduit inférieur à 20 heures effectives.

Lorsque les élèves effectuent en classe de troisième leur première expérience dans les activités physiques de combat, l'accent doit être mis sur :

- l'acceptation de la confrontation et l'absence de risques dans le sens défini précédemment, c'est-à-dire combattre sans se faire mal et sans faire mal.
- l'acquisition de connaissances techniques par le développement des compétences spécifiques telles qu'elles ont été définies dans les programmes de 6ème, 5ème et 4ème. Celles-ci doivent permettre à l'élève de développer, dans un premier temps en situation d'opposition modérée et dans des situations plus intenses au fur et à mesure des progrès accomplis, les éléments d'une conduite offensive construite et réfléchie. L'élève s'initie progressivement aux aspects tactiques qui font la richesse des activités de combat en développant sa connaissance des attaques directes et des actions combinées.

En raison de leur évolution psychologique et des transformations morphologiques qu'ils subissent, les élèves de troisième débutant ce type d'activités peuvent manifester des comportements de nature à freiner leurs apprentissages (réticence accrue aux contacts physiques, peur de tomber accentuée...). L'enseignant veillera donc à utiliser les procédés pédagogiques les mieux adaptés pour pallier les problèmes affectifs et moteurs, en particulier les activités comme la canne, l'escrime... dans lesquelles l'affrontement se fait par l'intermédiaire d'un engin.

REMARQUE : S'exprimer dans un « combat sans risque » appelle un commentaire. La notion de combat est centrale et définit la logique de ce groupement d'activités physiques. Cependant, pour éviter à la fois que l'élève ne se fasse mal ou fasse mal en combattant, il est indispensable que les modalités et l'intensité des situations d'affrontement qui lui sont proposées soient déterminées en fonction de ses connaissances techniques et de sa capacité à maîtriser ses réactions émotionnelles. L'éventail des formes d'apprentissage que peut utiliser l'enseignant, allant de la situation d'opposition simple et formelle à l'affrontement libre, permet, quelle que soit la spécialité étudiée, une gradation dans l'engagement physique et, par conséquent, une adaptation au niveau des pratiquants. L'acquisition des compétences visées s'effectue dans le double respect de la sécurité des élèves et de la nature spécifique de ce groupement d'activités.

Projet pédagogique - Activité physiques de COMBAT

Exemple

Ø Compétences

- S'exprimer dans un combat sans risque
- Connaître, appliquer et exploiter les éléments techniques indispensables à la réalisation d'actions organisées dans un projet tactique,
- - Eprouver sa connaissance de l'activité dans la tenue de différents rôles sociaux (combattant, arbitre, juge, commissaire...).

Ø Contenus

- 1- Informationnel :** Percevoir ou provoquer les réactions adverse afin de les exploiter. Intégrer les règles d'arbitrage afin d'optimiser sa tactique.
- 2- Biomécanique :** Gérer les critères de réalisation des techniques en terme de vitesse-distance et précision.
- 3- Affectif :** Accepter d'affrontement dans le respect des règles de sécurité. Accepter de combattre avec tous. Maîtriser des émotions.

Ø Evaluation (fin de document)

LA TRAME D'ENSEIGNEMENT

ACCEPTER L'AFFRONTEMENT



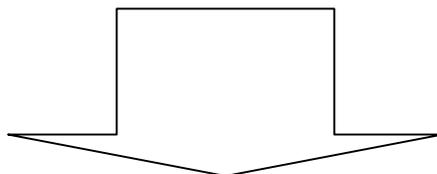
les jeux de contact et d'opposition



ALLER TOUCHER
Atteindre une cible aux
poings ou aux pieds



NE PAS ETRE TOUCHE
Protéger la cible visée



GESTION TACTIQUE DE L'OPPOSITION

- Les attaques directes
- Les enchaînements
 - Les feintes
- Les confusions (désinformations)

Situation de référence



Par 2 face à face : Une épingle (ou foulard) sur le thorax.

Objectif : Toucher (ou attraper) avant d'être touché ou sans être touché les cibles suivantes :

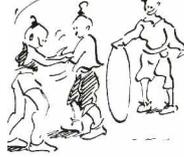
- Aux poings : L'épingle et/ou le dessus de la tête
- Avec le dessus des pieds : les épaules et/ou les flancs

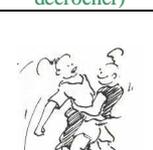
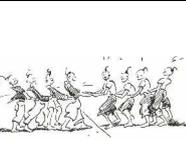
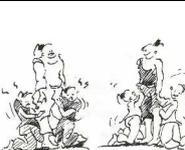
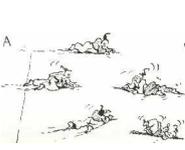
LES CONTENUS D'ENSEIGNEMENT

Ø JEUX D'OPPOSITION / COOPERATION

Objectifs : « Evaluer la capacité des élèves à accepter sans violence, l'affrontement dans le respect des règles et des partenaires »

« Gérer les émotions que suscitent le contact et l'affrontement ».

	Pousser « Passer la rivière » Pousser l'autre pour passer la rivière (ligne)		« Les béliers » face à face, torse contre torse, pousser l'autre derrière la ligne, mains dans le dos		« Le chasse-neige » Pousser le partenaire assis jusqu'à la sortie
« Le gendarme et le voleur » le gendarme ceinture le voleur et le pousse en prison		« le rouleau compresseur » Pousser le partenaire qui est à plat ventre et roule		« les coqs » accroupis face à face pousser l'autre pour le déséquilibrer (variante : finir culbutos)	
	« la brouette » pousser le partenaire au niveau des cuisses ceci afin d'éviter la courbure dorsale		« le culbutos » les 2 partenaires sont face à face jambes écartées posées en quinconce avec celles de l'autre. Pousser avec les bras pour le déséquilibrer		« Cahin-caha » épaule contre épaule, pousser l'autre vers la sortie
« Do-do » se tenant accrochés aux coudes, les partenaires dos à dos se poussent vers la sortie. (Ne pas s'effacer sur la poussée du partenaire)		« le solitaire » pousser l'autre pour entrer dans le cercle		« le cerceau » repousser l'autre pour essayer d'entrer le premier dans le cerceau (3 - 4 joueurs)	
	« Cloche pied » pousser l'autre derrière sa ligne ou lui faire poser le pied au sol (changer de pied)		Tenir - tirer « les frères ennemis » les partenaires se tiennent à la nuque et doivent essayer de tirer l'autre vers la sortie		« la grue » les partenaires se tiennent mains dans la main crochetées, entraîner l'autre derrière sa ligne
« la corde » les deux partenaires tiennent une corde (ou ceinture) dans chaque main et chacun tire l'autre dans son territoire		« le ballon tirailé » les deux partenaires tiennent un ballon et tirent chacun dessus pour se l'arracher		« la poignet de main » les partenaires se serrent la main et chacun tire en sens opposé pour faire passer la ligne à l'autre (variante : passer derrière l'autre)	
	« le gendarme et le voleur » (variante) le gendarme ceinture le voleur et tire pour l'amener en prison. Le voleur de son côté essaye de s'enfuir vers l'avant		« le duel » dos à dos les partenaires tiennent dans chacune des mains une ceinture et chacun tire l'autre vers sa ligne		« le tracteur » deux partenaires dont l'un s'accroche à la ceinture de l'autre. Celui qui est tenu à la ceinture tire vers une ligne, l'autre résiste en le retenant
« chasse au ballon » tirer le ballon qui est bloqué sous le partenaire à 4 pattes		« l'homme de la jungle » le joueur qui a le rôle du singe est en flexion de jambes. L'autre tient son singe par la main et le promène (tire) pendant 20 secondes		Se déplacer « le géant et le nain » deux partenaires face à face dont un à genoux. Celui qui est debout doit passer derrière l'autre qui l'en empêche	
	« l'attrape cheville » les deux joueurs sont face à face debout, le but est de saisir à deux mains une cheville du partenaire		« la béquille » un des joueur tient la jambe de l'autre, coté intérieur, et tente de passer à l'extérieur de celle-ci sans la lâcher (variante : déséquilibrer, faucher pour faire chuter)		« touche épaule » les deux joueurs tiennent avec une main une même ceinture, il s'agit de toucher l'épaule de l'autre avec la main libre

<p>« pince de crabe » Les deux joueurs sont face à face à genoux, il faut tenter de <i>saisir</i> à une ou deux mains la cheville de l'autre, autant de fois que possible en un temps donné</p>		<p>Alléger « l'ascenseur » Un des deux joueurs agenouillé <i>saisit</i> les deux jambes de l'autre au signal, il doit <i>soulever</i> du sol celui qui est debout et qui, résiste sans bouger</p>		<p>« la grue » Un des joueur est debout, l'autre à 4 pattes, le 1^{er} <i>fléchit</i> sur ses jambes et doit <i>décoller l'autre</i> du sol (variante : et le retourner)</p>	
	<p>« les pompiers » Un des joueurs se fait <i>porter</i> en position allongé, l'autre l'entoure avec ses bras en porteur et le <i>dépose doucement</i></p>		<p>Tasser « attaque du loup » Un des joueurs s'<i>accroche</i> à une partie du corps de l'autre joueur qui essaye de <i>se dégager</i> le plus vite possible (variante : 2 au sol, un genou l'autre debout)</p>		<p>« le poids lourd » Un des joueur est sur le dos, l'autre est au dessus, les mains dans le dos et <i>pèse de tout son poids</i>. Le joueur sur le dos doit revenir sur le ventre</p>
<p>« l'apesanteur » Deux joueurs : 1 debout qui maintient en <i>tassant avec ses mains</i>, un autre joueur à 4 pattes qui doit revenir debout le plus vite possible</p>		<p>« la parasite » Un des joueurs est à 4 pattes, l'autre <i>pèse à plat ventre</i> les mains dans le dos. Le joueur à 4 pattes doit <i>avancer, tourner</i>, pour se débarrasser de ce parasite (variante : « la sangsue », elle s'<i>accroche</i>, on doit la <i>décrocher</i>)</p>		<p>« coucher le grizzli » un joueur est à genoux, l'autre debout lui <i>tient</i> la ceinture avec une <i>main et le poignet avec l'autre main</i>. A partir de cette saisie, le joueur qui est debout doit <i>amener l'autre sur le dos</i></p>	
	<p>« la lutte chinoise » Les 2 partenaires ont les <i>mains sur les épaules</i> de l'autre, et se <i>tiennent</i>, ils doivent avec la pointe du pied <i>toucher</i> autant que possible <i>les pieds de l'autre</i></p>		<p>« lutte d'Istanbul » Face à face, essayer de <i>décoller le partenaire</i> du sol et marcher 2 pas en le <i>portant</i></p>		<p>Retourner « lutte américaine » A califourchon sur le partenaire à 4 pattes le <i>retourner</i> puis changer de rôle</p>
<p>« lutte congolaise » Les deux joueurs se tiennent par les mains, il faut faire <i>poser un genou au sol</i> à son partenaire</p>		<p>« lutte sumo » Aménager un cercle (3 m diamètre). Le but est de faire <i>sortir l'autre</i> du cercle ou de lui faire <i>poser une partie autre que les pieds au sol</i></p>		<p>« lutte suisse à la ceinture » Les deux partenaires face à face, le but du jeu est <i>passer derrière l'autre</i> et de s'<i>accrocher</i> à sa ceinture)</p>	
	<p>« les ours dans la tanière » <i>Sortir</i> les ours qui dorment le plus vite possible</p>		<p>« les virus » A l'intérieur d'un cercle, <i>pousser (et repousser)</i> les autres afin qu'ils n'entrent pas</p>		<p>« seul maître à bord » <i>Pousser</i> les autres en dehors du cercle pour les éliminer en restant le dernier</p>
<p>« la chenille » Les deux équipes se <i>tiennent</i> par les hanches les uns derrière les autres. Les 2 1^{er} se tiennent par la main, on <i>tire</i> l'équipe adverse derrière une ligne</p>		<p>« les statues et les Lilliputiens » Les statues sont debout immobiles, les lilliputiens à genoux doivent les <i>faire tomber le plus doucement possible</i></p>		<p>« les colonnes de marbre » Les colonnes sont biens alignées sur le côté du tapis. Les déménageurs vont les déposer sur l'autre côté du tapis</p>	
	<p>« le nœud du pêcheur » Une équipe se dispose en paquet humain les uns sur les autres. Un joueur (ou l'équipe) doit démêler ce sac de noeud</p>		<p>« rugby lutteur » Deux équipes en position de quadrupédie cherchent à amener le ballon derrière la ligne adverse (avec ou sans passes). Tout joueur immobilisé doit lâcher le ballon</p>		<p>« l'aigle et les agneaux » Au signal, les agneaux (A) traversent les tapis, l'aigle à genoux les immobilise sur le dos : ils deviennent aigle</p>
<p>« les crocodiles » Les crocodiles à 4 pattes font <i>chuter</i> les aventuriers debout (variante un main au sol, un genou, sur le dos)</p>		<p>« la mangouste et le serpent » Le joueur allongée sur le sol doit atteindre l'opposé du tapis. L'autre joueur doit l'en empêcher (ne pas tenir par la tête, ni par les pieds = danger)</p>			

Plus spécifiquement...

1. Touche cheville – 1c1 : Toucher la cheville de l'autre sans se faire toucher la sienne.
2. Touche épaule – 1c1 : Toucher les épaules de l'autre sans se faire toucher les siennes.
3. Touche dos – 1c1 : Toucher le dos de l'autre sans se faire toucher le sien.
4. Touche tête – 1c1 : Toucher le dessus de la tête de l'autre sans se faire toucher la sienne.
5. Touche cheville, épaule, dos, tête : Toutes cibles admises.
6. Attrape poignet – 1c1 : Attraper les poignets de l'autre sans se faire attraper les siens.
7. Soulever l'autre – 1c1 : Soulever l'autre sans se faire soulever (sans faire tomber).
8. Le béret – 1c1 : Attraper un objet posé au sol sans se faire toucher...

Ø LES TECHNIQUES DE POINGS (Les Tsuki)

Préambule : 2 techniques sont abordées :



Poing et jambe devant du même côté (Oï Tsuki ou Kisami Tsuki)



Poing et jambe avant opposés (Gyaku Tsuki)

La compétence : « Atteindre une cible avec les poings » répond à un objectif :

« Etre capable de gérer simultanément 4 principes d'action :

- La vitesse
- La distance
- La précision
- Le respect des critères de réalisation technique

Les critères de réalisation des techniques de poings dans le cadre de l'EPS au collège sont :

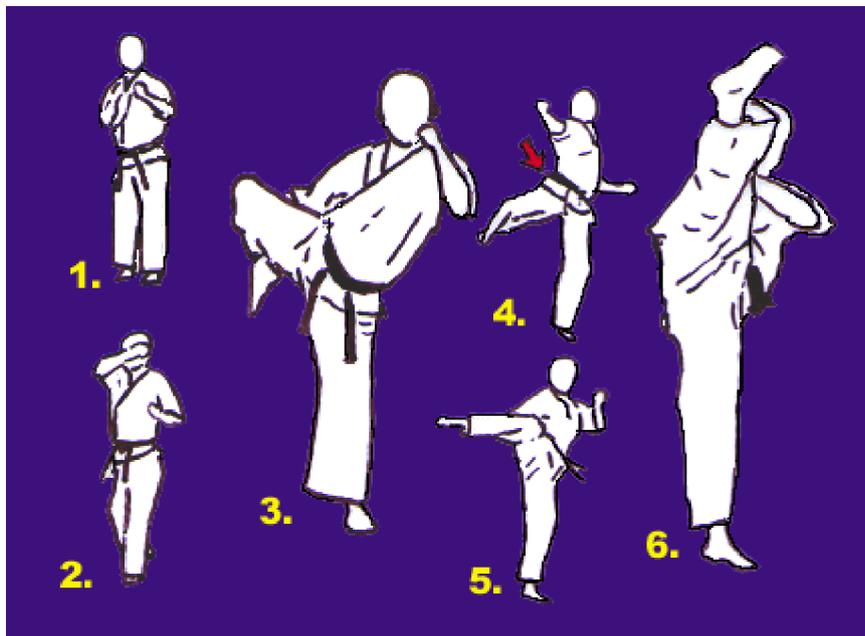
- Aller / Retour du bras dans un mouvement rectiligne (Le poing vient se placer sur la hanche en fin d'action > Voir figure ci-dessus)
- Buste droit
- Les 2 pieds au sol

Situations d'enseignement et éducatifs sur <http://www.infokarate.com>

Ø LES TECHNIQUES DE PIED (Mawashi Géri)

Préambule : 1 technique est abordée sous 2 formes :

1. Avec le pied arrière
2. Avec le pied avant (en pas chassé)



La compétence : « Atteindre une cible avec les pieds » répond à un objectif :
« Etre capable de gérer simultanément 5 principes d'action » :

- **L'équilibre**
- La vitesse / La distance / La précision
- Le respect des critères de réalisation (ci-dessus)

Les critères de réalisation des techniques de pieds dans le cadre de l'EPS au collège sont :

- Aller - Retour du pied dans un mouvement de flexion-extension du genou (figure ci-dessus)
- Retour en position de garde (pas de déséquilibre après le coup de pied)
- Action circulaire : Corps de profil au moment de la flexion-extension du genou – C'est le dessus du pied qui atteint la cible.

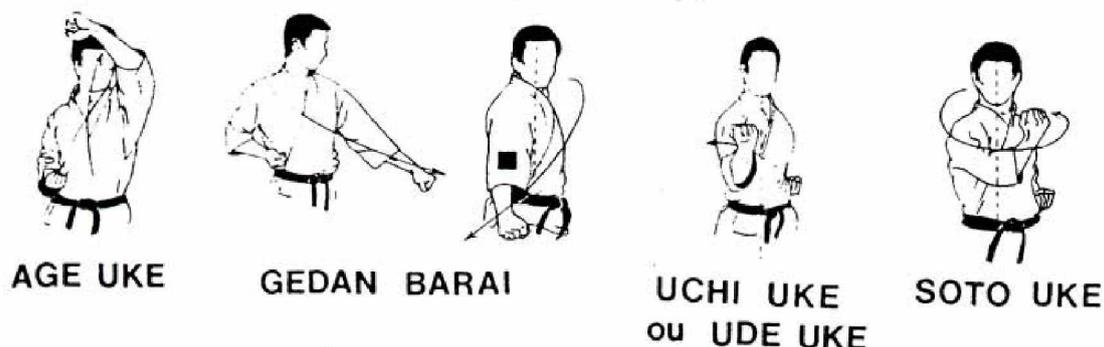
Les facteurs limitant étant la souplesse et le contrôle (risque d'impact), les cibles en milieu scolaire sont :

- Ø Les épaules (et non la tête)
- Ø Les flancs

Ø LES TECHNIQUES DE BLOCAGES

Jodan Age Uke – Uchi ou Soto Uke – Gédan Barai

Préambule : 4 techniques sont abordées :



La compétence : « Bloquer une attaque » répond à un objectif :
« Etre capable d'identifier le niveau (la hauteur) de l'attaque et la nature de cette attaque (pieds ou poings) »

L'étude des critères de réalisation de ces 4 techniques, nous amène à identifier leurs intentions :

1. Pour les attaques visage (hautes), la technique la plus appropriée a pour objectif de dévier la trajectoire de l'attaque vers le HAUT (Jodan Age Uke)
2. Pour les attaques médianes et basses, les techniques les plus appropriées ont pour objectif de dévier les trajectoires des attaques sur le coté (Uchi Uke, Soto Uke et Gédan Barai)

Dans le cadre de l'activité en EPS, ce sont ces intentions qui sont retenus plutôt que le strict respect des critères de réalisation.

Ø LES ENCHAINEMENTS D'ATTAQUES

Les enchaînements sont des combinaisons COMPATIBLES d'éléments techniques. Au regard des 2 techniques de poings et de la seule technique de pied abordée dans ce cycle, les enchaînements mettant en jeu la combinaison de 2 techniques sont restreints.

- Poing / poing
- Pied / poing

L'intérêt des enchaînements est tactique (Chapitre suivant).

Ø Finalité du cycle

LA GESTION TACTIQUE DE L'OPPOSITION

- Les attaques directes
- Les enchaînements
 - Les feintes
- Les confusions (désinformations)

Si les contenus précédents ont permis de construire les éléments d'opposition à travers leurs principes d'action (vitesse – distance – précision – respect des critères de réalisation technique et équilibre pour les coups de pieds), il s'agit maintenant de mettre en évidence auprès des élèves une gestion « réfléchie » du combat.

Les composantes tactiques du combat (Trame globale qui s'affine avec le règlement d'arbitrage)

- Ø **L'attaque directe** <=> Parce que l'adverse ne réagit pas ou peu (reste sur place et ne cherche pas à bloquer)
- Ø **Les enchaînements** <=> Parce que l'adversaire recule avec ou sans blocage
- Ø **Les feintes** <=> Parce que l'adversaire a tendance à bloquer (défense active)
- Ø **Les confusions** <=> Parce que l'adversaire cherche à contrer (Attitude défensive optimale)

Ceci implique que les combattant s'appuient sur une « lecture » préalable de l'adversaire afin d'activer un projet tactique adéquate.

C1 – « Evaluation le rendement de ses attaques »

Par 5, 1 arbitre, 2 combattants, 2 observateurs : travail sur fiche – Noter le nombre d'attaque réalisées à comparer au nombre d'attaques marquées. (Rendement)

C2 – « Adapter la nature des attaques aux scores »

Par 3, 1 arbitre, les élèves combattent pendant 30 secondes avec un score de type 0 -.1 (Changer les rôles après 30 secondes ou en fonction d'un résultat atteint)

V1 - Score de départ 0-2

V2 – Score de départ 7-7 – Premier arrivé à 10 pts

V3 – Au score et aux pénalités (**voir fiche de séance N°10 en Annexe**)

Cette consigne et ces variantes permettent d'intégrer progressivement les règles d'arbitrage.

C3 – « Analyser le profil adverse afin de mettre en œuvre un projet adapté »

Par 5, 1 arbitre, 2 combattants, 2 observateurs qui coachent en direct un partenaire qui combat. Objectif : Renseigner celui-ci sur les tendances réactives observées et conseiller le profil tactique à adopter.

L'évaluation

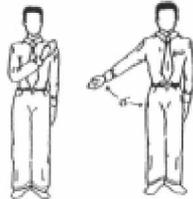
Ø Les points

Pour être VALABLE :

A) Une **technique de poing** devra être réalisée au moment de la saisie ou du toucher :

- Les 2 pieds au sol
- Le buste droit
- Par flexion extension du bras (pas de mouvement circulaire de type « chiper »)
- Retour du poing sur la hanche

Ø Si l'épingle sur le thorax est attrapée ou le dessus de la tête est touché dans ces conditions, alors l'élève marque **1 point (C'est à dire : IPPON)**

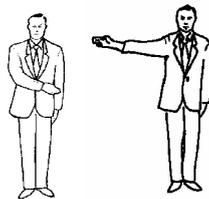


« **Signe de l'arbitre du côté de celui qui marque** »

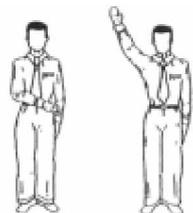
B) Une **technique de pied** devra être réalisée, au moment du touché :

- Sans tomber (retour en équilibre sur les 2 pieds)
- Avec le dessus du pied, sans percussion (toucher)
- Par flexion extension du genou - corps de profil (pas de mouvement jambe tendue)

Ø Si le **flanc** est touché dans ces conditions alors l'élève marquera **2 points (NIHON)**

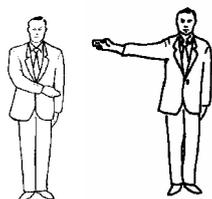


Ø Si l'**épaule** est touché dans ces conditions alors l'élève marquera **3 points (SAMBON)**



C) Possibilités supplémentaires avec les poings

- Ø Si l'épingle sur le thorax est attrapée ou le dessus de la tête est touché dans le respect des conditions prévues **APRES** un « Balayage » (déséquilibre de l'adversaire), **OU** si le dos est touché au poing, alors l'élève marque **2 points (NIHON)**



Ø Les pénalités

2 cas de figure :

A) Les sorties de l'aire de combat

TOUTE SORTIE EST INTERDITE - La surface est d'environ 8 à 10 mètres carrés.

- A la première sortie (pied ou corps touchant l'extérieur de la surface de combat) : **Simple avertissement** (L'arbitre le signale au compétiteur, c'est tout).
- A la 2^{ème} sortie, l'arbitre donne 1 point à l'adverse (**IPPON** > Voir signe de l'arbitre ci-dessus)
- A la 3^{ème} sortie, l'arbitre donne 2 points à l'adversaire (**NIHON**)
- A la 4^{ème} sortie, l'arbitre ne donne pas **SAMBON** mais la victoire à l'adversaire. Le combat est terminé.

Rq : Il est possible de s'appuyer sur cet aspect du règlement lorsque l'adversaire a tendance à trop reculer face aux attaques (Gestion tactique liée au règlement) -> Le faire sortir sans le pousser (sinon pas de pénalité).

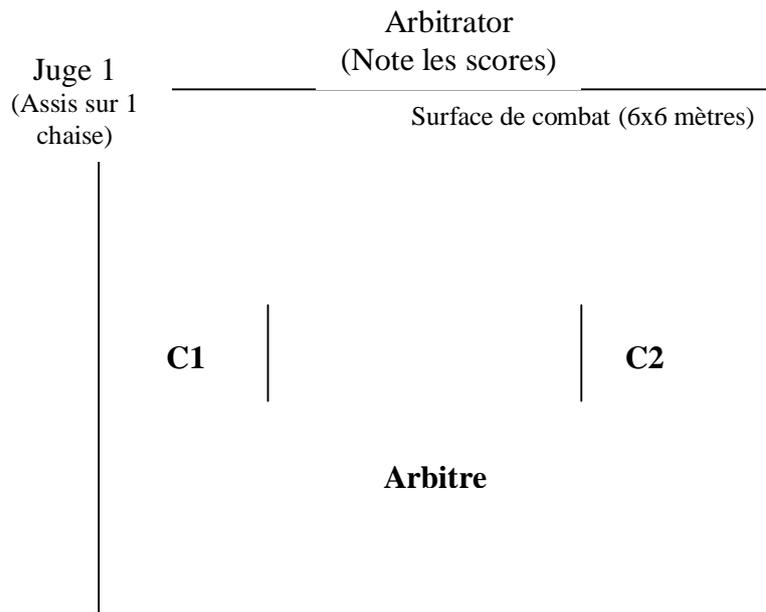
B) Les percussions non contrôlées et/ou actions interdites

Les percussions sont **INTERDITES**, seule la **TOUCHE** est autorisée (Contrôle). Plusieurs cas de figure se présentent :

- **La cible est une cible autorisée mais percutée sans contrôle (Epaule, flanc, thorax et dessus de la tête) + A chaque fois que l'élève protégera manifestement son épingle en mettant une main dessus.**
 - § 1^{ère} fois : simple avertissement
 - § 2^{ème} fois > **IPPON** à l'adversaire
 - § 3^{ème} fois > **NIHON** à l'adversaire
 - § 4^{ème} fois > **Victoire de l'adversaire**
- **Additif renforçant le respect des consignes de sécurité : Frappes répétées dans les bras (La garde), les jambes, le visage ou ailleurs :**
 - § Pas d'avertissement - 1^{ère} fois > **NIHON** direct à l'adversaire
 - § 2^{ème} fois > **Victoire** de l'adversaire (Peut être donnée directement si l'attitude est agressive ou l'adversaire monte les pieds au visage).

Ø Rôle de l'arbitre, des juges et de l'arbitrator

A) Disposition des combattants

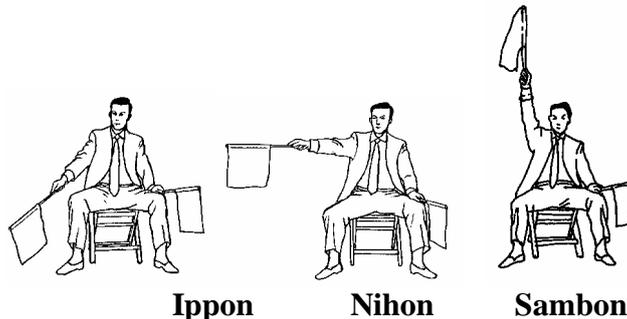


Possibilité
d'un 2^{ème}
juge, si poule
> à 5

A chaque fois que l'arbitre, aidé de ses juges et de l'arbitrator (qui note le score et les pénalités sur une feuille) observent à la majorité, un point ou une pénalité, celui-ci arrête le combat en disant **YAME** (Yamé).

- **Les combattants cessent immédiatement le combat et regagne leur place ainsi que l'arbitre (voir figure ci-dessus = En triangle)**
- **SEUL l'arbitre PARLE et attribue les points.** Les juges donnent leur avis sur la nature des points, par signes (Voir ci-dessous). Ils sont assis (les signes sont les mêmes que celui de l'arbitre). Ils indiquent la valeur des points du côté du combattant qui marque ou qui doit être pénalisé – Les drapeaux ne sont pas nécessaires).

« Les signes des juges »



L'arbitre DOIT attribuer les points selon l'avis général (juges et arbitrator). A défaut d'avis, il peut attribuer seul, les points.

- Lorsque l'arbitre relance ou lance le combat, il dit **ADJIME** (Adjimé) et s'écarte des combattants pour avoir un champ de vision optimal.
- Pour indiquer que les points sont des pénalités, l'arbitre le précise avant d'attribuer le ou les points.

Ø Les protocoles d'évaluation

- Combat par poule de 5 à 7 maximum. (voir fiche)
- Les poules sont constituée en fonction de la taille
- Durée des combats : 1 minute 30 à 2 minutes maxi , temps plein (le chronomètre démarrage au « Adjimé » et s'arrête au « Yamé »)
- L'élève qui atteint le premier 10 points avant la fin du temps réglementaire, gagne (fin de combat). Sinon, c'est celui qui a le plus de points qui l'emporte (1 victoire = 2 pts - Perdu = 1 point si l'élève a marqué au moins 1 pt, sinon 0 pt)
- L'élève qui gagne par disqualification (pénalités) reçoit 10 points
- Ne pas oublier de marquer le score de chaque combat sur les fiches de poules (Maîtrise).

BAREME : Tableau de poule ci-joint.

Bibliographie

Infokarate.com : Enseignement, formation et pédagogie (<http://www.infokarate.com>)

Règlement d'arbitrage : Fédération Française de Karaté et Discipline Associées (FFKDA) – ffkama.fr