

La fiche partenaire d'entraînement (cycle 3)

I) Aide-mémoire arbitre

- L'arbitre doit toujours mettre les tireurs en garde avant de les laisser tirer.
- L'arbitre dit : « allez » pour lancer l'assaut.
- L'arbitre dit : « stop » pour arrêter l'assaut.
- L'arbitre doit vérifier si les coups ne sont pas trop forts.
- L'arbitre doit vérifier si les coups ne sont pas « hors-distance »
- L'arbitre doit vérifier si les coups ne sont pas balancés
- L'arbitre doit vérifier que les coups n'atteignent pas des zones interdites

II) Aide-mémoire coach

- Rappeler à son partenaire de mettre sa garde
- Rappeler à son partenaire d'utiliser tous les coups de la savate
- Rappeler à son partenaire qu'il peut utiliser des parades pour ne pas être touché
- Vérifier à la pause, le nombre de points marqués par son partenaire