

CHAPITRE 3 – LES PLATEAUX SPORTIFS ET LA COMPETITION

Ce chapitre ambitionne de permettre aux organisateurs de lister les différents points pratiques nécessaires à une organisation optimale et au respect du cahier des charges des **plateaux et rencontres** pour les jeunes.

1 Les plateaux sportifs

1.1 - Philosophie des plateaux sportifs

- Il est un élément du parcours d'acquisition de compétences
- Le plateau est convivial
- Le plateau permet de proposer une animation construite et progressive sur un temps donné
- C'est l'occasion d'apprendre et de s'essayer à de nouveaux apprentissages moteurs
- Il peut être utilisé pour favoriser le passage des « lames » ou tout autre support adapté à la matérialisation de l'acquisition des compétences
- Il est un levier de fidélisation des pratiquants et un axe de développement de la pratique
- Il permet de faciliter la compréhension de l'escrime aux parents et accompagnateurs
- Le plateau est un temps d'expression et de mise en situation des Animateurs et Educateurs Fédéraux

1.2 - Organisation humaine et éducative

Son organisation est prévue sur un temps dédié de 3 heures maximum, le matin ou l'après-midi.

L'espace d'évolution est soit une salle d'escrime ou un gymnase ou en fonction des situations un espace sécurisé en extérieur.

Le plateau est placé sous la direction d'un Educateur.trice Sportif.ve. RNCP titulaire d'une carte professionnelle valide et licencié.e à la FFE. Il.elle agit sous la responsabilité du commanditaire local.

La présence de l'encadrement pour un briefing préalable et l'installation des supports pédagogiques est déterminant pour la bonne organisation.

Les temps de pratiques sont organisés sous forme d'ateliers pilotés à minima par des Animateurs ou Educateurs Fédéraux qui bénéficient au préalable de toutes les consignes nécessaires et du matériel adapté à l'atelier.

Le temps de pratique d'un atelier est calculé en fonction de l'effectif global, du nombre d'atelier et du niveau d'exigence de la tâche motrice ou de la sollicitation physiologique.

Il est préférable de proposer plusieurs rotations lors desquelles les attentes augmentent, plutôt que de garder les enfants longtemps sur le même atelier.

Chaque plateau débutera par un rassemblement permettant de poser des mots sur l'organisation et expliquer ce qui se passera. Il s'agit du rituel « d'entrée dans le jeu ». Ce sera également l'occasion de faire le point sur le matériel personnel et les éventuels besoins.

En fin de séance, les compétences seront matérialisées sur un support papier individuel que l'enfant emportera chez lui. De plus, la fin de séance représentera le rituel « de fin de jeu », sa construction et sa réalisation méritent d'être pensées en amont.

Pour un bon déroulement de ces animations, il est préférable de les multiplier sur une journée ou un week-end et de s'adapter aux tranches d'âge plutôt que de surcharger l'organisation.

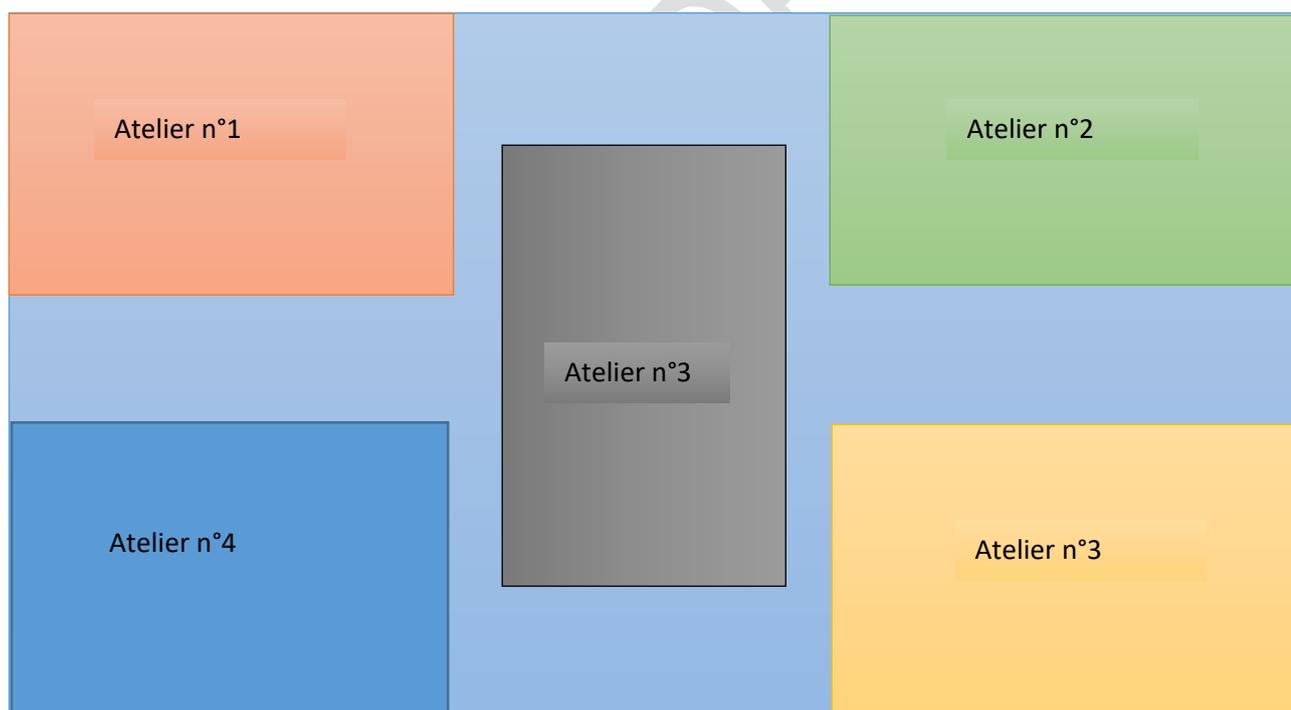
1.3 - L'organisation matérielle

Un espace « tribune » doit être identifié et matérialisé ainsi qu'un espace d'accueil à l'arrivée des enfants et des familles. L'espace réservé à chaque atelier est fonction du nombre de pratiquant et doit toujours permettre une évolution sécurisée. Les ateliers se situeront sur la même aire d'évolution.

Exemple de plateau à 4 ateliers dans un gymnase classique de type X (40mx20m)



Exemple de plateau à 5 ateliers dans un gymnase classique de type X (40mx20m)



Toute autre organisation de l'espace est possible dès lors qu'elle est en cohérence avec les principes fondamentaux de sécurité, d'accueil et d'animation.

1.4 - Les compétences

Nous déclinons trois types de compétences qui s'exprimeront en plusieurs dimensions pédagogiques et temporelles.

-Sportives > Les compétences sportives sont évolutives et font références à des fondamentaux de la pratique de l'escrime qui s'identifient dans un premier temps sous trois aspects que sont :

- **Etre capable de** : Toucher une surface valable
- **Etre capable de** : Construire une phrase d'armes
- **Etre capable de** : Réinvestir les compétences 1 et 2 dans un contexte d'opposition évolutive

Niveaux de compétences	Base	+	++	+++
Etre capable de : Toucher une surface valable	Toucher à son initiative une cible large, fixe et sans incertitude à partir de la position de garde. -Une fois, -Plusieurs fois sans se tromper, -Sous forme de challenge, ...	Toucher à son initiative une petite cible fixe et sans incertitude en position de garde et en fente. -Une fois, -Plusieurs fois sans se tromper, -En se déplaçant, -En partant de positions différentes, ...	Toucher à son initiative une cible mobile qui se déplace d'avant en arrière et en adaptant ses déplacements. -Moins vite, -Plus vite, -En maintenant de la « vitesse » et de la « précision », ...	Toucher à son initiative une cible mobile qui se déplace d'avant en arrière et devant laquelle se présente des systèmes d'ouverture et de fermeture de la cible nécessitant une adaptation constante.
Etre capable de : Construire une phrase d'armes	Connaitre la règle du jeu.	Reconnaitre celui qui marque le point et être capable de dire pourquoi.	En coopération, répondre par une action qui respecte la logique de l'activité à une situation proposée par le partenaire.	En coopération, s'adapter aux situations que propose le partenaire et proposer des réponses différentes.
Etre capable de : Réinvestir les compétences 1 et 2 dans un contexte d'opposition	En position d'observateur, proposer des solutions techniques ou tactiques en réponse à une situation précise.	En opposition aménagée, répondre ou proposer des solutions techniques ou tactiques.	En opposition, répondre ou proposer des solutions techniques ou tactiques.	En opposition, s'adapter et piéger son adversaire. Analyser ce qui s'est passé sur la piste.

-Educatives > Les compétences éducatives nécessitent de la part de l'Educateur un comportement réflexif. Cette attitude lui permettra d'interroger son attitude et son acte éducatif. Pour l'enfant cette compétence se traduira souvent par le respect et la mise en œuvre de comportements qui fondent le socle commun des valeurs sociales.

- **Etre capable de** : Préparer ses affaires, ranger et entretenir son matériel, saluer, attendre son tour, respecter le matériel et les autres, s'exprimer sans couper la parole, être solidaire et empathique, s'engager et s'y tenir, respecter l'arbitre....

-Psychosociales > La compétence psychosociale est la capacité à mobiliser un ensemble de ressources (savoirs, savoir-faire, savoir-être) dans une situation pertinente. Dans ce contexte, la posture de l'Educateur devra favoriser des attitudes éducatives positives et valorisantes qui permettent d'appréhender la personne dans sa globalité

(dans ses aspects cognitifs, sociaux, émotionnels, relationnels). Ces attitudes, renforcement des compétences psychosociales.

- **Etre capable de** : Résoudre des problèmes, communiquer efficacement, avoir conscience de soi et des autres, savoir réguler ses émotions.

DE M7 A M13 :

- L'éducateur veillera à simplifier ou complexifier la tâche motrice et à multiplier les sollicitations cognitives afin de développer chez le jeune escrimeur une grande capacité d'adaptation. Les plateaux seront source de motivation et de validation des compétences.

DE M13 A M15

- L'éducateur agira avec méthode et respect de l'intégrité physique et morale du jeune compétiteur. Par ailleurs, il proposera différents temps de compétitions lors desquelles les objectifs seront mesurés.

1.5 - Le calendrier

Afin d'assurer un parcours de compétences cohérent qui alterne entre les expériences de club et celle des plateaux, nous préconisons l'organisation d'un plateau (P) avant chaque période de vacances scolaires.

Périodes	P1 Toussaint	P2 Noel	P3 Hiver	P4 Pâques	P5 Eté
Niveaux de compétences	Base	+	++	+++	Regroupement de fin de parcours

2 La compétition

2.1 - Philosophie des compétitions

La compétition est un moyen d'expression des ambitions du jeune escrimeur, elle permet de s'imaginer « champion » comme ses idoles. C'est également un moyen essentiel pour apprendre la victoire, la défaite et vaincre des appréhensions inhérentes aux sports d'opposition.

Les acteurs :

- Les adultes sont garde-fous et garants éducatifs.
- L'arbitre aura un rôle majeur en tant que tiers responsable de l'application de la règle du jeu et de la bonne conduite de chacun.

Le temps de présence est limité et le nombre de combat sensiblement identique pour tous.

2.2 - Organisation humaine et éducative

Les organisateurs aménageront un temps d'accueil permettant aux jeunes compétiteurs de bien maîtriser leur environnement. Les arbitres et le Directoire Technique seront présentés à cette occasion.

La formule et les lieux d'affichage des résultats sont également précisés.

Chacun a la possibilité de poser ses questions pendant ce temps primordial.

Les arbitres bénéficient d'un rappel des règles sportives (temps de match, nombre de touche, contrôle matériel et posture éducative).

A l'issue de ce temps les arbitres partiront avec les tireurs dont ils auront la charge pour les poules.

Lors de ces événements, il ne s'agit pas tant d'y inscrire les meilleurs arbitres mais bien les meilleurs pédagogues.

2.3 - Organisation matérielle

Les pistes sont matérialisées, numérotées et suffisamment espacées pour éviter toutes confusions. La tribune, la buvette et l'espace protocolaire sont matérialisés.

2.4 - Les compétences

Il s'agit prioritairement de valider lors des compétitions des compétences en cours de formation. Pour autant la compétition chez les jeunes permet aussi d'identifier les jeunes talents et éventuellement chez les plus grands d'établir une première hiérarchisation qui donnera à chacun la possibilité de tirer à son niveau.

2.5 - Règlements et normes

Se référer aux chapitres concernés.

2.6 – Parent accompagnateur quel est mon rôle ?

Dans tous les cas votre enfant se construit au travers de votre regard et votre comportement est essentiel pour l'aider à vous montrer qu'il progresse dans son sport. Votre comportement positif l'aide à s'épanouir comme escrimeur et comme personne. Le Maître d'Armes du club est votre interlocuteur, il connaît les dispositifs et saura vous renseigner.

LES ATTITUDES A EVITER

Crier sur les jeunes,
Transmettre les émotions, et parler pour parler,
Demander de faire comme soi, ou donner des conseils techniques,
Réagir à chaud, critiquer l'arbitre, l'adversaire,
Incriminer ou mettre sur un piédestal,
Refaire le match,
Partir sans saluer l'entourage connu,
Favoriser la violence ou la tricherie.

LES ATTITUDES A FAVORISER

Applaudir, Encourager,
Rassurer,
Relativiser le résultat,
Valoriser, Participer,
Respecter tous les acteurs de la compétition,
Etre honnête, loyal, et tolérant.

CHARTRE DES MANIFESTATIONS DE JEUNES

S'engager impose aux tireurs, à l'encadrement et aux accompagnateurs de respecter les valeurs sportives et éthiques de notre Comité Régional.

- Je confirme ma participation dans les délais
- Je respecte les horaires
- Je confirme sur place ma présence
- Je suis équipé(e) de matériels aux normes FFE
- Je porte mon blason et les couleurs de mon club
- Je porte une tenue conforme à la pratique de l'escrime et en bon état
- J'accepte que les catégories soient regroupées en cas de besoin
- Je défends mes chances
- Je n'ai pas de gestes ou d'actes contraires au règlement
- Je me conforme aux décisions prises par l'arbitre ou le Directoire Technique
- Je respecte mon adversaire et le public
- Je salue avant et après le match
- Je participe aux remises de récompenses
- J'accède au podium en tenue d'escrime ou en survêtement aux couleurs de mon club
- Je n'encourage pas en dehors des espaces matérialisés et des temps autorisés
- J'adopte un comportement cohérent avec nos valeurs dans la salle et aux abords de la manifestation sportive
- La consommation d'alcool est interdite lors des manifestations de jeunes escrimeurs
- Les incivilités seront remontées à la FFE et ses organes déconcentrés