

NIVEAUX	TECHNIQUE	TACTIQUE	REGLEMENT	ARBITRAGE
1	<ul style="list-style-type: none"> - Fondamentaux offensive et contre offensive direct au bras - Remises et reprises (enchaînement des actions) - Idem avec engagements et battements - Parade et riposte longue d'opposition et de sixte 		<ul style="list-style-type: none"> - Connaissance de la surface valable du tracé de la piste - Manière de porter la touche 	<ul style="list-style-type: none"> - Qui est touché ?
2	<ul style="list-style-type: none"> - Attaques en cavant aux avancées - Contre attaques en cavant aux avancées - Attaques simples précédées de prise de fer (opposition et liement) - Parades circulaires longues - Dérobements des prises de fer - Attaques composées précédées d'une feinte aux avancées 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre à observer hors situation : observation du comportement d'un tireur - Etre capable de distinguer l'attaquant, le contre attaquant et le défenseur 	<ul style="list-style-type: none"> - Rôle du Président de Jury (succinctement) - Rôle du juge de terre 	<ul style="list-style-type: none"> - Arbitrer au moins quatre assauts en donnant les commandements corrects
3	<ul style="list-style-type: none"> - Attaques simples sur la préparation - Toutes les attaques composées du bras - Parades en cédant - Contre attaques en cavant 	<ul style="list-style-type: none"> - Auto observation : être capable d'expliquer, ce que l'on a fait en offensive, en contre offensive et défensive 	<ul style="list-style-type: none"> - Terrain : franchissement des limites et sanctions s'y rapportant 	<ul style="list-style-type: none"> - Arbitrer au moins quatre assauts en donnant sommairement la phrase d'armes - Savoir tenir une feuille de poule

	aux avancées sur toutes les cibles			
4	<ul style="list-style-type: none"> - Parades courtes : attaques sur le retour en garde - Prise de fer (enveloppé, croisé) - Contre temps simple - Contre attaque composée 	<ul style="list-style-type: none"> - Observation du jeu adverse : être capable de dire, d'expliquer, ce qu'a fait l'adversaire dans les 3 compartiments 	<ul style="list-style-type: none"> - cas d'annulation de touches 	<ul style="list-style-type: none"> - Arbitrer au moins quatre assauts en tenant compte des règles du terrain - Savoir tenir une feuille de poule
5	<ul style="list-style-type: none"> - Prises de fer doubles ou composées et leurs défensives - Contre temps indirects et composés se terminant en flèche - Contre arrêt 	<ul style="list-style-type: none"> - Adaptation au jeu adverse : être capable d'expliquer pourquoi on a choisi telle ou telle action 	<ul style="list-style-type: none"> - Validité ou priorité de la touche - Règle 329, 330, 331 	<ul style="list-style-type: none"> - Arbitrage d'une poule - Savoir chronométrer
6	<ul style="list-style-type: none"> - Arrêts avec fer (temps d'opposition et d'interception) - Exercices réflexes offensifs défensifs et contre offensifs - Enchaînements 	<ul style="list-style-type: none"> - Adaptation à toutes les circonstances de l'assaut (terrain, temps, jugement etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> - Sanctions de combat 	<ul style="list-style-type: none"> - Obtention du diplôme d'Arbitre Départemental ou Régional