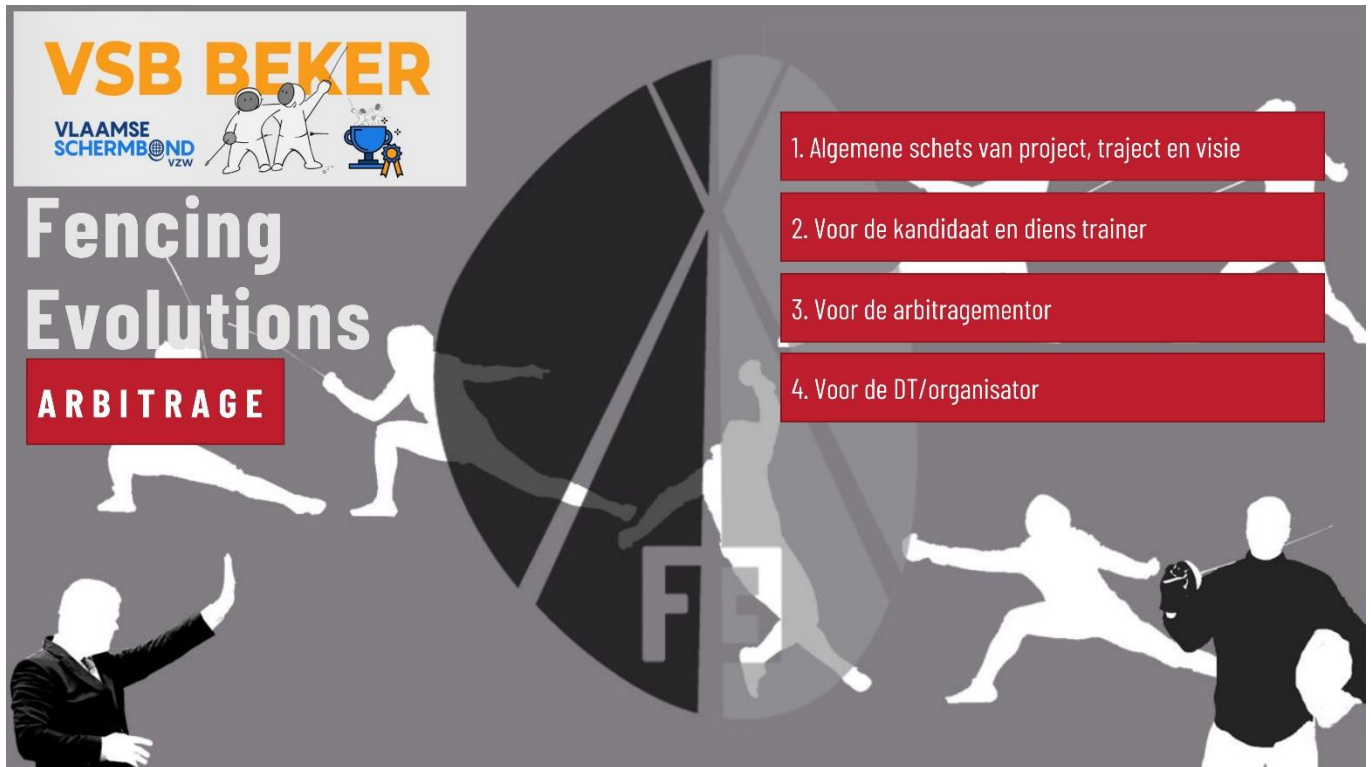




Fijn dat je deze handleiding van het VSB Beker arbitrage project, dat in nauw overleg afgestemd is met het Circuit Jeunes Lames project van de FFCEB, om zo samen tot een laagdrempelig instapniveau te creëren voor de scheidsrechteropleiding.

Deze handleiding bestaat uit 4 delen. In een eerste deel werd een algemene schets gemaakt van het project. In dit tweede deel geven we kort meer detail voor de kandidaat en diens trainer.

Daarna zijn er nog 2 delen, elk gericht naar een specifieke doelgroep:

- Voor arbitragementor: wat wordt verwacht van de arbitragementor? Wat van aspirant? Wat zijn de praktische details?
- Voor DT/organisatoren: wat kan je verwachten van referentiepersoon, arbitragementoren of aspiranten? Wat wordt er van DT/organisator verwacht?



Voor de kandidaat en diens trainer

- Fencing Evolutions traject
- T-intermezzo: artikelen FIE reglement
- Doe-intermezzo: hoe inoefenen?
- Wat voor de instapttest? Wat voor de praktijkstage?

In deze voorstelling tracht ik je inzicht te geven in wat er verwacht wordt van de kandidaat voor de instapttest, en wat er verwacht wordt tijdens de praktijkstage. M.a.w. wat moet je kennen, wat moet je kunnen, en hoe kan je als kandidaat voorbereiden in de club?

Ik doe dat aan de hand van de stapjes in het FE traject (ook al moet je dat niet volledig volgen), geef dan wat meer details over welke artikelen –of delen van artikelen- uit het reglement het gaat in elk leerstapje, en hoe je dit kan inoefenen of wat je moet kunnen doen tijdens dat deel van het traject.



In de club verworven kennis en competenties (volgens FE traject)

- Basis veiligheidsregels
 - Basis gebaren en commando's van de scheidsrechter – “een gevecht kunnen starten en stoppen”
- ⇒ En garde, Prêts, Allez, Halte, Point

01 Commando's en gebaren van de scheidsrechter

Startpagina > Cursussen > Fencing Evolutions: Arbitrage Special > Online Lesstof: De OLS > Commando's/Gebaren > Algemeen > Starten van het gevecht

Starten van het gevecht

SLIDE 1
Op je plaatsen
SLIDE 2
Plaatsen?
SLIDE 3
Starten in drie commando's
SLIDE 4
En garde
SLIDE 5
Prêt(e)s?
SLIDE 6
Allez!

Op je plaatsen

Wanneer de schermers niet uit zichzelf aan de startlijnen plaatsnemen, vraag je hen om dit te doen met een handgebaar uit het dagelijks leven. Dit kan wijzend gebaar naar de startlijnen zijn, of een uitnodigend gebaar met de open hand.

Geel is het allereerste stapje van het traject – met betrekking voor arbitrage wordt hier de eerste hoeksteen voor veilig gedrag aangeleerd -en veiligheid en toezicht hierop tijdens het gevecht is een van de taken van de scheidsrechter. Verder wordt de basis aangeleerd van de gebaren en commando's van de scheidsrechter: die waarmee een gevecht gestart en gestopt wordt.

Op het Fencing Evolutions platform zal tegen eind oktober 2020 ondersteunend lesmateriaal beschikbaar zijn. Op deze wijze kunnen kandidaten ook thuis leerstof doornemen, herhalen of opfrissen.



t.-Intermezzo



t.21 – Manier van vasthouden van het wapen

Welke delen gebruiken om af te weren

Wel of niet verplaatsen van de greep in de hand

Orthopedische greep

Één hand – niet wisselen van hand in gevecht

t.22 – Mise en garde

Eerst opgeroepen rechts (behalve voor linkshandigen)

Waar mise en garde

Onbeweeglijk in en garde tot Allez!

Bij de eerste stappen in de sport hoort ook: hoe een wapen vasthouden, gaandeweg leert de schermer dus een aantal punten van technisch artikel t.21: met welk deel afweren, hoe vasthouden, eventueel het verschil tussen rechte of orthopedische grepen, en dat je niet zomaar van wapenhand mag wisselen.

Daarnaast geven oefeningen waarbij de commando's van de scheidsrechter gebruikt worden de mogelijkheid om de basisbeginselen van artikel t.22 aan de man te brengen: waar en hoe stel je je op, en je moet onbeweeglijk zijn tussen En garde en Allez!



In de club verworven kennis en competenties (volgens FE traject)

- Afmeting van de piste en de betekenis van de lijnen
- Voorrangsregels (florete/sabel) – prioritaire actie in een geschreven gevechtssituatie kunnen herkennen
- Gebaren en commando's van de scheidsrechter – "beperkte gevechtssituatie kunnen leiden"
- ⇒ Attaque, Touché, Non-valable, Parade, Simultanées
- Veiligheidsregels op de piste
- Rol van scheidsrechter en assesseur
- Gedrag dat niet mag: rug naar tegenstander draaien, bedekken van trefvlak, vasthouden van elektrisch materiaal, masker afzetten voor de halte, gebruik van de ongewapende hand
- De sancties: kaarten geel-rood-zwart en hun betekenis, het annuleren van een treffer
- Concept: Gehoorzaamheid aan de scheidsrechter

Oranje is al een grotere stap. Er wordt verder gebouwd op geel, dus in oefeningen met gevechtjes wordt de rol van scheidsrechter en assesseur gebruikt. In een kennisfiche wordt er over de piste geleerd: afmetingen en betekenis van de lijnen. Bij de conventiewapens worden de eerste stappen van de voorrangsregels geleerd, en dus wordt het vocabularium aan gebaren en commando's uitgebreid: attaque, touché, parade, non-valable voor florete en de simultanés.

Omdat schermers in principe op het eind van deze fase al kunnen deelnemen aan jeugdwedstrijden, moeten ze ook de veiligheidsregels op de piste kennen, zoals je masker niet afnemen, dat je je wapen nakijkt dat het veilig is voor de tegenstander, en kijken of je tegenstander zijn ritssluitingen goed dicht zijn. Het gedrag dat zeker niet mag op de piste wordt aangeleerd: de rug naar tegenstander draaien, het bedekken van trefvlak, het vasthouden van elektrisch materiaal, masker afzetten voor de halte, gebruik van de ongewapende hand.

Er wordt geleerd over de sancties die je als schermer kan krijgen van de scheidsrechter: enerzijds de kaarten, anderzijds de annulatie van een treffer.

Rond arbitrage wordt er in de eerste plaats gewerkt met het concept "gehoorzaamheid aan de scheidsrechter": om te vermijden dat jonge scheidsrechters te veel "boekenkennis" moeten verwerven en dat een training verzand in discussies over artikels, werk je in de eerste plaats met het concept dat de scheidsrechter zal zeggen als je iets doet dat niet mag. De schermers moeten dit immers nog leren. Doe je dit toch opnieuw, dan zal de scheidsrechter je een kaart geven omdat je ongehoorzaam bent.

Dit concept is ook van toepassing op de VSB Beker: kinderen kunnen zich als eens verliezen in hun emoties tijdens een gevecht, en dan is niemand ermee gebaat om rode of zwarte kaarten uit te delen. Allerm minst de jonge aspirant die mentaal en sociaal hier helemaal nog niet voor klaar is. Maar om toch paal en perk te kunnen stellen aan woedeaanvallen en dergelijk gebruiken we de kaart van "ongehoorzaamheid aan de scheidsrechter".



t.-Intermezzo

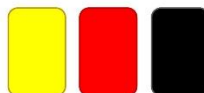


Sancties

Kaarten

Geel-rood-zwart t.162

Verschillende categorieën van fouten t.165-t.167



Annuleren van de treffer

Geen punt toekennen t.147

t.38 + t.43 - Duur van het gevecht

Poulegevecht

Toegevoegde minuut

Tijd vragen

We hebben het bij oranje dus over de sancties. De kaarten en de verschillende categorieën van fouten (in beperkte mate/de breedste zin), het annuleren van de treffer, en dan ook de duur van het gevecht. Hoe lang duurt een poulegevecht, de toegevoegde minuut die erbij hoort, het opnemen van de tijd en het mogen vragen van de tijd.

Verder een resem artikels uit het technisch reglement opnieuw van toepassing (zie slide).



t.-Intermezzo



t.22 - Mise en garde

Waar mise en garde (begin van gevecht) en remise en garde (bij herneming zonder punt)

t.23 - Aanvang, stoppen hervatten gevecht

Allez! (geen acties ervoor) en Halte! (geen nieuwe acties inzetten)

Geen piste verlaten zonder toestemming

t.24 - Gevecht van dichtbij (versus corps à corps - t.25 + t.26)

t.27 + t.28 - Esquives - verplaatsingen - het passeren

Rug draaien

t.29 + t.30 - Substitutie - Gebruik ongewapende hand

Bedekken trefvlak, elektrisch materiaal vasthouden, gebruik ongewapende hand

t.125 - Masker

Niet afnemen vóór Halte!

Algemene en wapenspecifieke t.s

Wapen niet plooiën op de piste, punt niet slepen, kruispas sabel enz.



Ongehoorzaamheid
aan de scheidsrechter



Doe-Intermezzo



Phrase – stap 1

Acties kunnen beschrijven in eigen woorden (3 wapens)

Eerste inzichten in conventies:

- Begrip van voorrang van een treffer en gelijktijdige treffers
- Prioritaire actie in geschreven situatie kunnen identificeren

Toren versus ridder

Leren kijken

Leren leiden

Kunnen zien of treffer op geldig of niet-geldig trefvlak was (3 wapens)

Doe elementen uit het traject op het oranje niveau omvatten het eerste stapje van de phrase benoemen, nl. acties kunnen beschrijven in je eigen woorden op de drie wapens en de eerste inzichten van conventiewapens.

In oefeningen wordt er gebruik gemaakt van Toren versus Ridder, d.w.z. een gelimiteerde situatie waarbij één schermer stilstaan en de andere beweegt, en de derde man, de scheidsrechter, de actie leert zien en analyseren en de commando's en gebaren gebruiken.



In de club verworven kennis en competenties (volgens FE traject)

- Protocol van aan- en aftreden (groeten van tegenstander, scheidsrechter, publiek) en dit kunnen toepassen
- Foutopsporing van het wapen
- Pouleblad begrijpen en kunnen invullen
- Lijnoverschrijdingen en de consequenties of sancties
- De sancties voor Gedrag dat niet mag (rug draaien, trefvlak bedekken, vasthouden van elektrisch materiaal) en aantreden met correct materiaal
- Gedrag dat niet mag: "Abnormale acties en verplaatsingen" en ordeverstoring
- Kunnen arbitreran door de actie te analyseren van een aangepaste gevechtssituatie met scoreapparaat (elektrisch circuit)
 - Conventies: aanval/verdediger bepalen, remise/reprise, pointe-en-ligne
 - Degen: kunnen vertellen wat er in een actie is gebeurd (tactisch inzicht)
- Perfectionering van de gebaren van de scheidsrechter.
- Kunnen werken met scoreapparaat of chrono.

Groen bouwt uiteraard verder op oranje. Protocol wordt belangrijk en ingeoefend. Foutopsporing van het wapen, pouleblad begrijpen en leren invullen, lijnoverschrijdingen komen erbij.

Het containerbegrip van Gedrag dat niet mag, gaat nu specifieker benoemd worden en koppelen aan sancties.

Bijkomend wordt Gedrag dat niet mag uitgebreid: er komt een container Abnormale acties en verplaatsingen, en daarnaast ook nog ordeverstoring.

Op het eind van groen wordt verwacht dat een schermer kan arbitreran door de analyse van de actie/phrase, met een scoreapparaat, en de juiste gebaren en commando's kan toepassen.

Op de volgende pagina's:

Bij het gedrag worden dus sancties gespecificeerd, d.w.z. dat we de t.170 gaan bovenhalen. Verder gaat het niet enkel over poulegevechten maar ook uitschakelingsgevechten.

Kennis met betrekking tot de Mise en garde wordt uitgebreid met remise en garde na lijnoverschrijdingen, en de point en ligne.

De artikels rond lijnoverschrijdingen worden aangesneden.

En het containerbegrip rond Abnormale verplaatsingen.

In het praktische luik komt bij groen bij: tweede fase van de phrase en moeilijkere situaties in Toren en Ridder.



t.-Intermezzo



Sancties

"Gedrag dat niet mag" wordt "fouten en sancties"

Bedekken trefvlak (t.170-1.3)

Substitutie (t.170-1.4)

Elektrisch materiaal vasthouden (t.170-1.5)

Niet conform materiaal (t.170-1.8)



+ al dan niet annulering van treffers

Duur van het gevecht

Uitschakelingsgevecht - t.39



t.-Intermezzo



t.22 – Mise en garde

Speciale opmerkingen rond lijnen en remise en garde

Geen point en ligne bij mise en garde

t.33 t.e.m. t.36 – Lijnoverschrijdingen

geldigheid/annuleren van treffers

achtergrenzen en zijgrenzen

zijgrens om treffer te ontwijken

Abnormale verplaatsingen

t.24 – Gevecht van dichtbij & t.25 – Corps à corps & t.26 – Corps à corps en flèche

t.27 + t.28 – Esquives – verplaatsingen – het passeren

t.53 t.e.m. t.58 – Verward spel



Ongehoorzaamheid
aan de scheidsrechter



Doe-Intermezzo



Phrase – stap 2

Kunnen werken met scoreapparaat

Kunnen arbitrereren door analyse van het gevecht, ondersteund door scoreapparaat

Gevechtjes leiden met volledig protocol (oproepen, aankondigen, schermers plaatsen en laten groeten...)

Perfectionering van de gebaren

Toren versus ridder (moeilijkere situaties)

Leren kijken

Leren leiden

Kunnen zien of treffer geldig is of niet: parade-ripostes, treffers in het passeren enz.



In de club verworven kennis en competenties (volgens FE traject)

- Procedure en consequenties van een klacht.
- Conceptueel verschil tussen fouten van de eerste groep versus fouten van de tweede groep, aan de hand van Abnormale acties en verplaatsingen
- Minstens vier poulegevechten kunnen leiden tijdens de training (met volledige analyse bij conventiewapens), en dus
 - een actie op elektrisch wapen kunnen analyseren
 - de juiste sancties toepassen voor de t.170-artikelen die expliciet gekend moeten zijn
 - een pouleblad invullen
 - controle van de uitrusting (gewicht van het wapen, circuit testen)
 - arbitrage met respect voor de geest van het spel
 - vertrouwen tonen in de analyse van de actie

De schermer is op het eind van dit niveau klaar om de instaptest voor de stagepraktijk van het rode brevet af te leggen.

Op het blauwe niveau wordt verwacht dat je al stevig wat kan schermen en veel wedstrijdervaring gaat opdoen. D.w.z. dat je de procedures en consequenties van een klacht moet kennen: wat zijn je rechten en plichten als schermer. Tegelijkertijd leer je ook wat rechten en plichten zijn van de scheidsrechter.

We leren het conceptueel verschil tussen fouten van groep 1 en groep 2 a.h.v. abnormale verplaatsingen.

Je moet poulegevechtjes kunnen leiden op de training.

Op de volgende pagina's:

Nog wat meer Gedrag dat niet mag wordt omgezet naar specifieke fouten en sancties. Inzicht in het verschil tussen fouten van groep 1 en 2 wordt verworven, en ook groep 3 wordt aangestipt.

In de doe elementen worden moeilijkere situaties voorgeschoteld.



t.-Intermezzo



Sancties

"Gedrag dat niet mag" wordt "fouten en sancties"

Gebruik ongewapende arm of hand (t.170-2.1)

Treffer moedwillig buiten tegenstander (t.170-2.5)

Niet conform materiaal (t.170-1.8)

Abnormale verplaatsingen: conceptueel verschil tussen groep één en groep twee

Ruw aanlopen (bousculade), rommelig spel, afnemen van masker vóór halte... (t.170-1.15)

Sabel: treffer met kom (t.170-1.12)

Gewelddadige, gevaarlijke of wraakzuchtige actie, slag met kom of knop (t.170-2.6)



Procedure en consequenties van een klacht



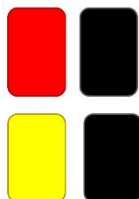
t.-Intermezzo



Groep drie

Ordeverstoring op de piste

Antisportief gedrag



Ongehoorzaamheid
aan de scheidsrechter

t.27 + t.28 - Esquives - verplaatsingen - het passeren

Treffers bij het passeren

t.33 t.e.m. t.36 - Lijnoverschrijdingen

Treffers en halte inzake lijnen

t.37 t.e.m. t.44 - Duur van het gevecht

Treffers op de halte



Phrase – stap 3

Vier poulegevechten kunnen leiden tijdens training, m.i.v. volledige analyse van de phrase

Juiste sancties kennen (en kunnen toepassen) voor

- Gebruik ongewapende arm of hand (t.170-2.1)
- Treffer moedwillig buiten tegenstander (t.170-2.5)
- Niet conform materiaal (t.170-1.8)
- Bedekken trefvlak (t.170-1.3)
- Substitutie (t.170-1.4)
- Elektrisch materiaal vasthouden (t.170-1.5)
- Niet conform materiaal (t.170-1.8)



KUNNEN ↔ KENNEN

KENNEN "Een schermer overschrijdt de zijlijn met twee voeten. Wat doe je?"

KUNNEN TOEPASSEN "GAUCHE wordt getroffen door DROITE, net op het moment dat GAUCHE met twee voeten de zijlijn overschrijdt. Wat doe je?"

Groep één

Kennen + Kunnen toepassen voor de instaptest

Groep twee

Kennen voor de instaptest

In praktijkstage/op jeugdtoernooi bij voorkeur afleiden naar "Ongehoorzaamheid"

Groep drie

Kaarten en grote lijnen kennen

In praktijkstage bij voorkeur overdragen aan arbitragementor of referentiepersoon (of DT)

Er is dus een verschil tussen kennen en kunnen toepassen, en ook hoe de toepassing het in de praktijkstage verwacht wordt (zie slide).

VSB BEKER
VLAAMSE
SCHERMBOND
VZW

Einde van het deel voor kandidaat en diens trainer.

wordt vervolgd met:

- 3. Voor de arbitragementor
- 4. Voor de DT/organisator

Bedankt!