



# LES BASES DE L'ARBITRAGE

## Objectifs pédagogiques ?

- Initiation aux bases de l'arbitrage par la mise en situation de jeu ou de conditions d'assaut aménagées.
- Première étape du plan de formation à l'arbitrage organisé par Fencing Evolutions.

## Plan d'action :

<b><u>Objectifs :</u></b>	<b><u>Développement :</u></b>	<b><u>Commentaires :</u></b>
- Savoir aider à l'arbitrage d'un jeu	- Jeu du chat et de la souris sous forme non-compétitive. Les participants se débrouillent seuls.	- Prise de conscience de la nécessité d'être attentif au respect des règles : Etape de sensibilisation à l'arbitrage.
- Gestes et annonces de base. - Attitude, placement et score.	- Jeu du chat et de la souris, arbitré. Il donne les signaux de départ et d'arrêt du jeu ainsi que le score.	- Importance du placement pour une bonne visibilité du jeu. - Gestes et annonces de base : en garde / prêt / allez / halte / touche / point. - Développer la notion d'attitude dans les rôles.
- Gestes et annonces supplémentaires. - Déplacement de l'arbitre - Vision du jeu.	- Mise en place du jeu de la cabane. Déplacements de l'arbitre et détection de l'action prioritaire.	- Gestes et annonces supplémentaires : Ne touche pas (non) / non valable.

## Le juste comportement :

### Attitude de l'enseignant

- Conscient de la difficulté de ce rôle pour les enfants.
- Adopter une attitude positive et de soutien.
- Passer auprès de chaque groupe de travail.
- Encourager, aider, conseiller, féliciter.
- Intervenir quand l'attitude de l'un ou l'autre est inadéquate.
- Montrer les gestes d'arbitrage à pratiquer.
- Afficher un récapitulatif imagé des gestes à utiliser
- Rappeler les attitudes à adopter.
- Débriefing, avec les participants, la séquence d'arbitrage : ressenti, aisance, difficultés...

### Attitude des participants

#### A l'arbitrage

- Je me tiens droit
- Je fais respecter le règlement.
- Je suis neutre et équitable dans mes prises de décisions.
- Je reste dans ma bulle, je ne vais pas discuter avec les tireurs.

#### A l'assaut :

- J'ai l'esprit sportif
- J'accepte les décisions d'arbitrage sans contester.
- Je suis courtois, je salue mon adversaire et l'arbitre (masque retiré), je remercie mon adversaire en lui serrant la main à la fin de l'assaut.
- Je reste sur la piste, je n'entre pas dans la bulle de l'arbitre.



# LES BASES DE L'ARBITRAGE

## Situation 1 :

- **Objectif :** Diriger l'assaut : donner le signal de début et de fin de l'échange, attribuer les points et contrôler le score.
- **Prérequis :** Avoir été initié au **jeu du chat et de la souris**.

## Mise en place :

- Deux tireurs et un arbitre (positionné en retrait de l'aire de jeu, centré pour avoir les deux tireurs dans son champ visuel).
- **L'enseignant** définit une durée (1' à 1'30" maximum). Après la première manche, les 2 tireurs changent de rôle. Le score final est le total des points pour les 2 manches. Ensuite, l'arbitre devient tireur et l'un des 2 tireurs devient l'arbitre. Et ainsi de suite...

## Déroulement :

- **L'arbitre** énonce les commandements : « **en garde – prêts – allez** ».
- Après que le **chat** se soit fendu, Il arrête l'échange en disant « **halte** » et attribue le « **point** » au chat (en ajoutant « **touché** ») ou à la souris selon le cas.
- S'il n'a pas bien vu la touche, il annonce « je ne sais pas » ou « **abstention** » et remet les tireurs « **en garde** ».
- Il comptabilise les points de chacun.
- **Progressif :** introduction des gestes d'arbitrage correspondant aux ordres ci-dessus (voir fiche 1.3.5.)

L'opposition se déroule dans un espace limité avec 2 tireurs au rôle bien défini, et dont l'un des 2 reste immobile (sauf quand il se fend).

- Permet de limiter les déplacements de l'arbitre, et de simplifier les critères d'attribution de points.



**NB :** Pour une initiation à l'arbitrage, d'autres jeux peuvent également être utilisés si leur mise en place est simple et que les situations à juger sont claires et sans équivoque.



# LES BASES DE L'ARBITRAGE

## Situation 2 :

- Objectif : Aider à l'arbitrage dans une situation de jeu :
  - Ajout de gestes d'arbitrage supplémentaires.
  - Placement et déplacement de l'arbitre.
  - Vision d'ensemble du jeu.
- Prérequis : Avoir été initié au **jeu de la cabane**.
- Par rapport à la situation 1, le jeu s'ouvre un peu plus. Les 2 tireurs sont mobiles mais il n'y a pas de contacts de fer. Le défi de l'arbitre est d'identifier le premier tireur qui se fend (priorité d'attaque).

## Mise en place :

- Deux tireurs, un arbitre principal et un arbitre adjoint (positionnés en retrait, de part et d'autre de l'aire de jeu et centrés pour avoir les deux tireurs dans leur champ visuel).
- **L'enseignant** explique la notion de la « bulle » de l'arbitre, espace de protection dans lequel il reste seul et peut se concentrer. Il définit une durée (1' à 2'30'' maximum ou un nombre de points). Les tireurs et les arbitres changent de place de manière à rencontrer les 3 autres membres du groupe.

## Déroulement :

- **L'arbitre principal** énonce les commandements suivants en faisant les règles d'arbitrage règlementaires (voir fiche 1.3.5.) :  
**« en garde – prêts – allez – halte – attaque – touche – point ».**
- Les deux arbitres suivent les déplacements des tireurs en se déplaçant latéralement.
- **L'arbitre principal** désigne en le nommant ou en le montrant de la main celui qui a attaqué le premier et consulte son adjoint pour vérifier s'il y a eu touche et si elle est valable. Ensuite il attribue le point. S'il n'a pas vu de touche alors que son adjoint a vu quelque chose, et qu'il a levé une main, il arrête le combat et questionne l'adjoint.
- **L'arbitre adjoint** regarde qui a touché, lève une main quand il voit une touche (valable ou non) et conseille l'arbitre principal quand celui-ci le consulte pour vérifier s'ils sont d'accord. Il annonce et retient le score de chaque tireur.

- En fonction du niveau observé, plusieurs séquences d'apprentissage avec ce dispositif seront nécessaires avant d'ajouter des éléments supplémentaires.

