



L'APPRENTISSAGE DE L'ARBITRAGE

Objectifs pédagogiques ?

- Approfondissement des bases de l'arbitrage, initiation à de nouveaux gestes et annonces par la mise en situation de jeu ou de conditions d'assaut aménagées.
- Seconde étape du plan de formation à l'arbitrage organisé par Fencing Evolutions (suite de la fiche **1.4.1**).

Plan d'action :

Objectifs :	Développement :	Commentaires :
<p><u>Principaux :</u></p> <p>Apprendre les rituels d'assaut et de matchs en compétition (voir fiche 2.3.3.)</p> <p>Apprendre à décrire l'action (en tenant compte de la convention pour le fleuret et le sabre). (voir fiche 2.3.2.)</p>	<p><u>Situation 1 :</u> Mettre en place le jeu « <u>attaque de la tour</u> » sous une forme non compétitive (sans compter les points). Les tireurs se débrouillent seuls.</p> <p><u>Situation 2 :</u> « <u>Attaquer la tour</u> ». Jouer avec un arbitre et un arbitre adjoint. Le rôle de l'<u>arbitre principal</u> est de donner le signal de départ et d'arrêt du jeu ainsi que de décrire l'action en utilisant les gestes appropriés. L'<u>arbitre adjoint</u>, en tant qu'observateur, peut être consulté par l'arbitre principal afin de lui venir en aide, si nécessaire.</p> <p><u>Situation 3 :</u> Assaut arbitré. Les assauts sont arbitrés à tour de rôle. Le but est d'apprendre les rituels d'assaut (s'équiper, contrôle d'arme, salut, ...) en tant que tireur et en tant qu'arbitre.</p>	<p>Les rituels de matchs doivent être appris principalement par les tireurs en guise de préparation à la 1^{ère} compétition.</p> <p>Le but étant que les participants expérimentent les différentes situations de jeu en tant que tireur et en tant qu'arbitre.</p> <p>L'arbitre doit veiller à son placement afin de voir constamment les 2 tireurs. Gestes et mots : « <u>en garde, prêts, allez, halte, point, ne touche pas, non valable</u> » Développer la notion d'attitude dans les différents rôles : arbitres et tireurs</p>
<p><u>Secondaires :</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Rituel tireur compétition.• Rituel arbitre compétition.• Gestuelle arbitrage. (1.3.5.)• Attitude / Placement.• Contrôle des armes (1.3.1.)• Comprendre le fonctionnement d'une poule. (1.3.2.)• Inscrire un résultat sur la feuille de poule. (1.3.2. et 2.3.2.)• Vision du jeu.		

- Les compétences en arbitrage seront validées au moyen d'un test de connaissances pour lequel des exemples sont repris dans les fiches d'évaluation et d'un test pratique (jeux et assauts observés) par un expert au moyen d'une grille d'observation (également reprise dans les fiches d'évaluation). L'observation s'étend sur plusieurs séances.



L'APPRENTISSAGE DE L'ARBITRAGE

Situation :

- **Objectifs :** Arbitrer une situation de jeu. Gestes et annonces supplémentaires (non-valable, parade, riposte, attaque non). Placement.
- **Prérequis :** Avoir été initié au jeu de « La tour ».

Mise en place :

- Deux tireurs, un arbitre et un arbitre adjoint (positionnés face à face, en retrait de l'aire de jeu, centrés pour avoir les deux tireurs dans leur champ visuel). Les officiels portent un masque si les conditions de sécurité ne peuvent être garanties compte tenu des lieux.
- **L'enseignant** définit une durée. Un certain nombre de manches est nécessaire afin de permettre à chaque participant d'endosser chaque rôle.

Déroulement :

- **L'arbitre** énonce les commandements : « **en garde – prêts – allez – halte – attaque – touche - point** » en ayant recours aux gestes d'arbitrage réglementaires (voir 1.3.5.)
- En cas de touche, l'arbitre arrête l'échange et décrit l'action (en tenant compte de la convention pour le fleuret et le sabre) en ayant recours aux gestes d'arbitrage réglementaires (ajout « **parade – non valable – non** »), prend la décision finale et annonce le score.
- L'arbitre adjoint suit le jeu et lève la main lorsqu'il voit une touche, valable ou non. Il répond à l'arbitre lorsqu'il est consulté afin de s'assurer qu'ils soient d'accord ou non sur la phase de jeu. Il retient le score.
 - En fonction du niveau observé, plusieurs séquences d'apprentissage avec ce dispositif seront nécessaires avant d'ajouter des éléments supplémentaires.

Commentaire :

Par rapport à la cabane, le jeu se ferme un peu plus en donnant à chaque tireur un rôle spécifique, celui d'attaquer ou celui de se défendre. Un seul tireur est vraiment libre de ses déplacements (le conquérant). Le garde de la tour est limité à une seule retraite (pour éviter d'être touché) ou une fente (pour riposter). Pour l'arbitre, l'aménagement de la situation lui permet de ne pas trop se déplacer, de limiter la difficulté de définir l'attaquant. Le défi pour lui est de détecter le tireur qui touche avec la priorité.