

FORMER DE JEUNES OFFICIELS

UNSS

EN SAVATE BOXE FRANCAISE

**Une approche didactique
de l'arbitrage et du jugement**

PREAMBULE.....	3
INTRODUCTION.....	4
I. ANALYSE DES TACHES DES OFFICIELS ET COMPETENCES A DEVELOPPER.....	5
1.1. ANALYSE DES FONCTIONS.....	5
1.2. ANALYSE DES TACHES.....	5
1.3. PROFIL DES COMPETENCES REQUISES A CES DIFFERENTS POSTES.....	6
II. PROPOSITIONS DE FORMATION DES JEUNES ARBITRES UNSS EN BFS.....	7
2.1. HYPOTHESE DE TRAVAIL.....	7
2.2. ANALYSE (SUCCINTE) DES ETAPES DU PROCESSUS DECISIONNEL.....	9
2.3. HIERARCHISATION DES CONTENUS.....	11
<u>CURSUS DE FORMATION</u>	13
1ère étape : le jeune arbitre apprendra à	13
2ème étape : le jeune arbitre apprendra à	13
3ème étape : le jeune arbitre apprendra à	13
2.4. CONTENUS DE FORMATION.....	14
<u>Situations visant à développer l'identification</u>	14
SITUATION 1 - Objectif : développer l'identification des actions interdites.....	14
SITUATION 2 - Objectif : développer la capacité à discriminer et à hiérarchiser.....	15
SITUATION 3 - Objectif : se placer, se déplacer avec les tireurs sans les gêner.....	16
<u>Situations visant à maîtriser les procédures</u>	18
<u>Situations visant à améliorer la sélection de la réponse</u>	19
2.5. REMEDIATIONS.....	23
III. FORMATION DES JUGES.....	25
3.1. ANALYSE DES COMPETENCES REQUISES.....	25
3.2. HIERARCHISATION DES CONTENUS DE FORMATION.....	26
3.3. CONTENUS DE FORMATION.....	28
<u>Situations visant à faire acquérir les savoir-faire pratiques du jeune juge</u>	28
<u>Situations visant à développer le jugement</u> :.....	32
SITUATION 1 - Objectif : développer l'identification des touches valables.....	32
SITUATION 2 - Objectif : développer la discrimination entre touches interdites et touches réglementaires.....	33
SITUATION 3 - Objectif : identifier le rapport de force réel (et non apparent).....	34
SITUATION 4 - Objectif : forger les critères de jugement (apprendre à compter les arbres).....	34
SITUATION 5 - Objectif : développer la compréhension globale de la rencontre (apprendre à "voir la forêt").....	35
IV - FORMATION DES DELEGUES OFFICIELS, DELEGUES AUX TIREURS ET CHRONOMETREURS.....	36
1. CONNAISSANCES A ACQUERIR.....	36
2. MODE DE FORMATION.....	36
3. PROPOSITION D'ATTRIBUTION DES FONCTIONS.....	36
CONCLUSION.....	36

PREAMBULE

Ce document s'adresse aux enseignants d'EPS qui désirent former de jeunes officiels UNSS au sein de leur AS SAVATE Boxe française.

En effet, impliquer activement les jeunes scolaires dans l'arbitrage et le jugement de compétitions réelles s'inscrit dans une éducation à la citoyenneté sportive et constitue une des visées actuelles de l'UNSS.

Mais, arbitrer et juger en garantissant le bon déroulement des compétitions UNSS en SBF ne saurait s'improviser car les rencontres en assaut, peuvent se révéler particulièrement difficiles à maîtriser.

Veiller au contrôle de la puissance des coups (respect des exigences de sécurité et des valeurs du système éducatif), faire respecter l'identité technique de la SBF (distance de touche, trajectoires, ...) et porter un jugement averti pour désigner un vainqueur, nécessite une réelle formation.

C'est pourquoi ce document vise à fournir aux enseignants d'EPS les outils didactiques nécessaires à la formation de jeunes juges et jeunes arbitres UNSS, afin que les compétitions scolaires se déroulent dans les meilleures conditions et participent ainsi à la promotion de la SAVATE Boxe Française et de l'UNSS.

Jean-Marie JECKER
Professeur agrégé d'EPS
LPR Jean Morette 54970 LANDRES
Délégué officiel international
Membre de la Commission Nationale d'Arbitrage
de la Fédération Française de SBF
2004

Note : Le "Guide pratique de l'Officiel UNSS en SBF - JM. Jecker - MAFPEN 54 - 2004 complètera utilement ce document.

INTRODUCTION

Les compétitions UNSS de SAVATE Boxe Française drainent les scolaires pratiquant cette discipline mais aussi ceux qui pratiquent d'autres boxes pied poing. **Il est donc indispensable que les formateurs de jeunes officiels aient une idée extrêmement précise de l'identité technique de la SAVATE Boxe Française.**

Si les compétitions UNSS de SBF sont ouvertes à d'autres pratiquants de boxe pied poing, il n'en demeure pas moins que **seuls** les règlements de cette discipline font autorité.

Outre la connaissance du Code Fédéral et des règlements UNSS, un examen rapide de l'évolution récente de la SBF peut s'avérer utile pour permettre aux formateurs de mieux cerner l'identité technique de la discipline.

- 1) A partir des années 1980, les rencontres de tireurs de SBF avec des athlètes issus d'autres boxes pied poing (boxe thaï, kick, full contact) lors de compétitions internationales ont amené la SBF à redéfinir avec force sa distance de combat ; les coups portés avec les tibias ainsi que les parades tibiales sont rigoureusement interdits. En conséquence, les poings (gants fermés) et les pieds (chaussures) sont les **seules armes** autorisées par le Code. Ainsi, la SBF se différencie des autres boxes poing pied par sa distance spécifique de combat.
- 2) L'entrée en lice de boxeurs venus de la boxe anglaise dans les Championnats de SBF a conduit la discipline à interdire "la prédominance de séries de poing sur les séries poing pied et pied poing". (Code fédéral 1990). De ce fait, la SBF se différencie des autres boxes poing pied en ce qu'elle recherche systématiquement la combinaison des 4 armes.
- 3) D'autre part, on ne saurait passer sous silence le fait que la SBF a toujours manifesté le souci de concilier efficacité et virtuosité technique. Cette particularité, qui tient à son histoire, s'illustre parfaitement dans les modalités de jugement des assauts. Les combattants sont départagés par une note d'efficacité (nombre de touches valables) et par une note technique (variété et qualité d'exécution des touches effectuées à distance).

Ainsi, distance de touche au pied, usage combiné des pieds et des poings, alliance de l'efficacité et de la virtuosité technique constituent les fondements essentiels de l'identité technique et culturelle de la SBF d'aujourd'hui.

- 4) Enfin, pour conclure, les formateurs de jeunes officiels doivent être bien conscients de la nature des rencontres scolaires en SBF. "**L'assaut est une confrontation technique (et tactique) où toute puissance est exclue**". Les touches doivent être franches mais **contrôlées**. C'est toute la difficulté (et le charme) de l'assaut.

Ainsi, contrairement à certaines idées reçues, les coups trop puissants en assaut sont l'apanage des **mauvais boxeurs**, incapables de se contrôler ou agissant délibérément contre l'esprit de l'assaut en SBF et de l'UNSS.

Ce dernier point revêt toute son importance à l'heure où la lutte contre la violence à l'école et l'éducation à la citoyenneté figure parmi les visées prioritaires du système scolaire.

I. ANALYSE DES TACHES DES OFFICIELS ET COMPETENCES A DEVELOPPER

Définir les compétences nécessaires à l'exercice des différentes fonctions de la délégation officielle nécessite une analyse préalable des "postes de travail".

1.1. Analyse des fonctions

- Le DO représente l'instance UNSS qui l'a désigné(e) : départementale, régionale, nationale. Il officialise les résultats. Il constitue la référence en cas de problème lors de la réunion.
- Le juge désigne le vainqueur de la rencontre. Il enregistre les avertissements, les événements de la rencontre et renseigne l'arbitre si nécessaire. Il peut être amené à intervenir si un événement majeur a échappé à l'arbitre.
- L'arbitre dirige la rencontre. Il veille au respect des règlements (identité de la BFS - sécurité des tireurs) et au respect de l'éthique sportive (ex. : un tireur ne peut pas gagner sur un coup interdit, ne pas perdre sur une faute qu'il n'a pas commise).
- Le chronométreur fait respecter le temps effectif de la rencontre (1er chrono) et temps de repos (la minute de repos) ou le temps d'interruption de l'assaut en cas de hors combat (1 minute demandée par l'arbitre). Il est sous les ordres de l'arbitre.
- Le délégué aux tireurs assiste le DO pour la pesée, vérifie la régularité de l'équipement des tireurs ainsi que celle de leurs protections.

1.2. Analyse des tâches

Les contraintes liées à ces fonctions exercent sur les acteurs une pression variable. Celle-ci dépend :

- de l'enjeu : niveau de la rencontre, importance et comportement du public, comportement des tireurs et de leurs seconds, etc.
- du temps laissé à la décision
- du fait que l'on soit seul ou plusieurs à prendre la décision.

Ainsi, on constate que :

- l'arbitre est particulièrement exposé. Seul dans l'enceinte, toutes ses interventions et décisions sont appréciées dans l'instant par tous.

- le DO est également exposé. Il est seul. Il peut être appelé à être juge ultime et à trancher entre deux tireurs que les juges n'ont pas réussi à départager. Sa décision est alors très attendue et connue par le public.
- les juges, quant à eux, sont moins exposés. Ils sont trois. Leur décision est anonyme et ils disposent d'un temps confortable pour décider.
- le délégué aux tireurs est peu exposé. Cependant, si sa tâche est simple en Excellence (la tenue des tireurs est définie avec précision par le Code Fédéral), elle peut devenir plus complexe en Equipe où il faut souvent trancher au cas par cas devant la variété des équipements portés par des pratiquants scolaires peu avertis.
- le chronométrateur est peu exposé dans la mesure où il manipule correctement ses outils et reste attentif aux ordres de l'arbitre.

1.3. Profil des compétences requises à ces différents postes

- l'arbitre devra, avant tout, être un décideur rapide, opportun et lisible (immédiatement compris par tous).
- le juge devra, avant tout, être un observateur attentif, concentré, capable d'émettre un jugement en toute impartialité en fonction de critères pré-établis et partagés.
- le DO devra, avant tout, être un organisateur prévoyant, un décideur connaissant les règlements à la lettre. En outre, il devra posséder des qualités relationnelles ayant à accomplir les civilités d'usage et ayant parfois affaire à des personnes passablement énervées.

Parmi les différentes fonctions de la Délégation Officielle, seules celles du Délégué Officiel et du délégué aux tireurs doivent être tenues par des adultes expérimentés et connaisseurs de la discipline.

Par contre, à partir du moment où ils ont acquis une formation, les jeunes scolaires peuvent assumer avec succès l'arbitrage, le jugement et le chronométrage.

Entre ces trois tâches, seuls l'arbitrage et le jugement nécessitent un **réel traitement didactique**.

C'est l'objet de ce document qui propose une hiérarchisation des contenus, assortie des outils didactiques nécessaires, pour mener dans de bonnes conditions la formation des jeunes juges arbitres UNSS en SAVATE Boxe française.

II. PROPOSITIONS DE FORMATION DES JEUNES ARBITRES UNSS EN BFS

2.1. Hypothèse de travail

Sur l'enceinte, le jeune arbitre doit prendre un grand nombre de décisions dans un temps très court. Il est confronté à une crise de temps, c'est-à-dire qu'il doit, entre plusieurs alternatives, décider juste, très vite et très souvent.

Outre les difficultés de nature affective liées à sa tâche qui le place sous le regard critique des autres, le jeune arbitre est d'abord confronté à la complexité des décisions à prendre.

Pour mieux comprendre les processus décisionnels, nous pouvons nous référer à certains travaux (Schmidt - 1982) et les illustrer.

En situation, le jeune arbitre doit :

OPERATIONS

(étapes du processus décisionnel-Schmidt 1982)

1. Identifier (percevoir, détecter)

EXEMPLES

Un évènement nécessitant son intervention :
ex. : coup interdit

2. Sélectionner une réponse parmi celles possibles

Choisir une catégorie d'actions :
- remarque
- demande d'avertissement
- demande de disqualification

3. Programmer la réponse

Ex. : demande d'avertissement

4. Exécuter la réponse
(mettre en oeuvre la procédure retenue)

STOP. Coins neutres. Demande d'avertissement pour le tireur ... pour coup interdit

Les situations de boxe octroient un temps très limité pour agir. C'est le temps disponible (TD).

En revanche, l'arbitre a besoin d'un temps minimum pour réagir et agir. C'est le temps requis (TREQ).

Il y a un rapport contradictoire entre le TD et le TREQ.

Si $TREQ > TD \Rightarrow$ incident

Ex. : l'arbitre met 20 secondes pour demander un avertissement après un coup interdit.

Le TD est lié à la pression temporelle, à l'enjeu de la rencontre et n'est pas maîtrisé par l'arbitre. Par contre, le T.REQ dépend de l'arbitre. Ses composantes sont :

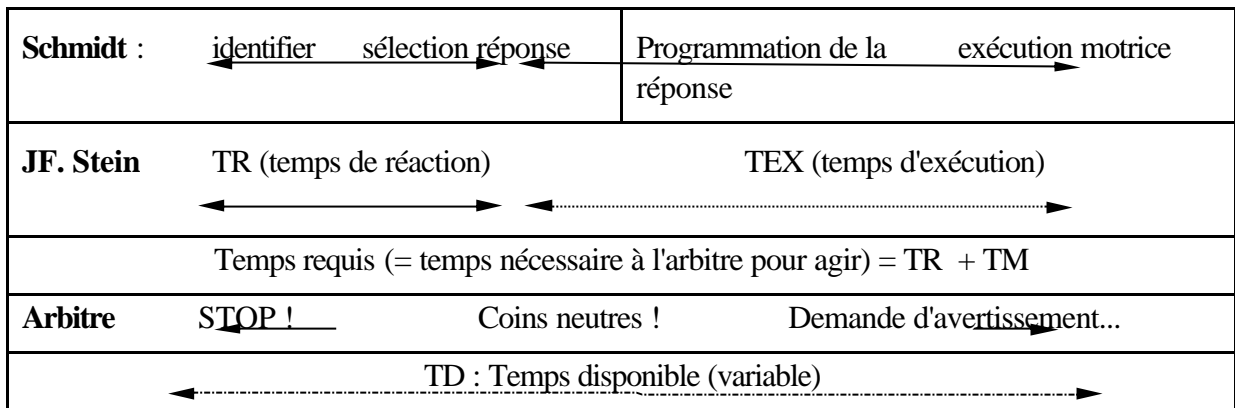
$$\text{TREQ} = \text{TR (temps de réaction)} + \text{TEX (temps d'exécution de la réponse)}$$

(Réf. JF STEIN-1987-INSEP)

Le TR est le temps qui se déroule entre l'apparition de l'évènement (ex. : coup interdit) et la sélection de la réponse. Le TR traduit la vitesse de réaction de l'arbitre (le temps qu'il met à identifier la situation et à sélectionner une réponse).

Le TEX est le temps qui se déroule entre la sélection de la réponse et la fin de son exécution. Il traduit la maîtrise des procédures d'arbitrage.

Exemple : Evènement : coup interdit



Une approche didactique de l'arbitrage doit viser à rendre les jeunes arbitres aptes à prendre les (bonnes) décisions dans un temps restreint (< TD). Elle visera à réduire le temps de réaction en développant la capacité à identifier instantanément tout évènement non conforme nécessitant son intervention, à sélectionner la réponse et à réduire le temps d'exécution de la réponse en développant la maîtrise des procédures d'arbitrage. Une telle approche doit se traduire par une diminution très sensible du temps nécessaire à l'arbitre pour réagir et agir (T.REQ).

2.2. Analyse (succincte) des étapes du processus décisionnel

Ces étapes sont très courtes dans le temps et liées par des mécanismes de feedback (Schmidt). Cependant, il est possible de gagner du temps sur chacune d'elles.

Pour la facilité de l'analyse, un examen chronologique des principales étapes peut s'avérer utile.

Identification

Pendant la rencontre, l'arbitre doit identifier:

- ce qui n'est pas conforme au règlement: coup interdit, boxe dangereuse, ...
- ce qui nécessite un arrêt momentané ou définitif de la rencontre (blessure, tireur hors combat ...)

L'arbitre doit donc disposer de repères concrets et stabilisés dans l'activité. Une pratique de tireur est utile, sans être toutefois suffisante. Par contre, un jeune arbitre, piètre technicien et/ou doté de représentations brumeuses quant à la conformité des techniques sera assurément handicapé pour faire le tri, dans une fraction de seconde, entre une technique autorisée et une technique interdite.

En outre, il faut être conscient que cette phase d'identification est liée à une "préconception" ou conception à priori, produit de l'histoire personnelle du jeune arbitre qui agit comme un filtre. L'essentiel est d'en être conscient et d'établir un consensus sur ce qui est acceptable ou non.

Si la rencontre n'est pas "saturée" d'informations à traiter, la décision est relativement simple pour l'arbitre.

Ex. : le coup délivré est-il interdit ?

Si non, =>poursuite de la rencontre.

Si oui, =>STOP - remarque ou demande de sanction.

Mais les décisions sont souvent complexifiées par **l'effet de cumul** des fautes.

Ex. : le tireur A donne un fouetté balancé, sur une cible interdite, alors que le tireur B se tient aux cordes en donnant un chassé dans la coquille.

Dans ce cas, le jeune arbitre doit, dans un temps très court :

- discriminer : qui est fautif de quoi ?
quelle est la nature des fautes ?
- hiérarchiser : classer par ordre de grandeur les infractions simultanées des tireurs

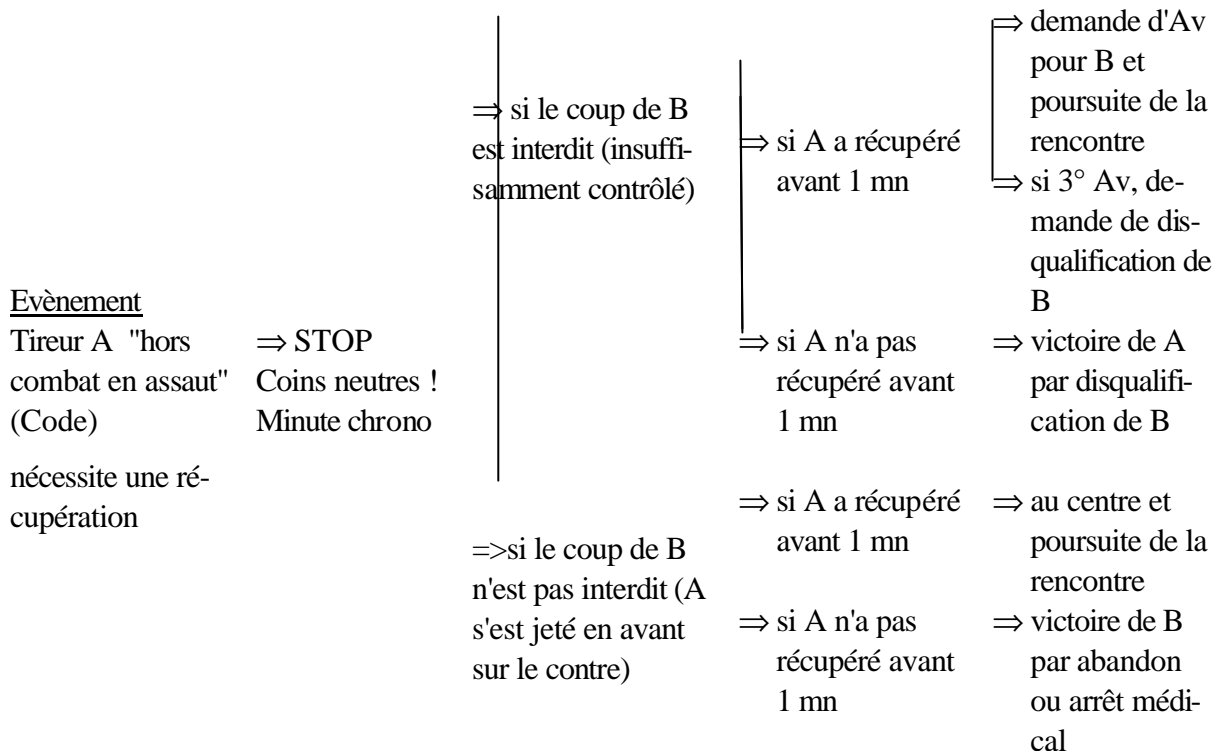
Sélection de la réponse

Après avoir identifié la situation ou l'évènement, l'arbitre doit décider de son action :

- ne pas agir ou
- agir : faire un choix parmi les possibles et en retenir un.

Pour parvenir à sélectionner une réponse dans le temps imparti, l'arbitre doit disposer d'une **pensée structurée en "arbres de décision"**, c'est-à-dire qu'il doit immédiatement mettre en relation la situation observée avec les carrefours décisionnels possibles et les opérations qui en découlent.

Ex. : en assaut, le tireur A, (souffle coupé), tombe à terre sur un coup du tireur B (chassé médian)



Ce cas illustre la gymnastique mentale que pratique l'arbitre (souvent à son insu).

Toutefois, cet arbre de décision peut se complexifier soit par l'apparition d'un évènement inattendu (ex. : le second de A se met à vociférer dans son coin), soit par le cumul des données (ex. : les deux tireurs ont déjà 2 avertissements chacun).

La sélection de la réponse est alors affectée par l'augmentation du nombre de paramètres à prendre en compte.

Programmation et exécution de la réponse

Lorsque la réponse est programmée et enclenchée, toutes les procédures (comment je fais) doivent être parfaitement maîtrisées par l'arbitre :

- début et fin de rencontre
- demande de sanction (avertissement, disqualification)
- tireur HC en assaut
- placement et déplacements de l'arbitre dans le ring

Par maîtrise de la procédure, il faut entendre :

- connaissance de l'ordre des opérations à effectuer
- exécution de ces opérations avec une gestuelle et une élocution sans faille (lisibilité)

En conclusion, arbitrer est une tâche complexe qui nécessite un apprentissage spécifique.

2.3. Hiérarchisation des contenus

Pour alléger autant que possible l'attention centrale de l'arbitre et préserver son "énergie décisionnelle", le formateur devra réduire au maximum le coût de l'identification et le coût de la mise en oeuvre des procédures, afin que la décision de l'arbitre ne soit parasitée ni en amont, ni en aval.

Ainsi, le jeune arbitre pourra consacrer toute son attention aux moments essentiels de la rencontre.

Exemple : voir fiche annexe (page suivante)

Commentaire : cet exemple illustre les deux décisions essentielles de l'arbitre :

1. le tireur A peut-il reprendre immédiatement ou non ? (hors combat ou non ?)
2. le tireur B est-il fautif ou non ?

Début de rencontre, demande d'avertissement sont des opérations peu coûteuses dès lors qu'elles sont automatisées.

FICHE ANNEXE : EXEMPLE

Dérroulement d'une rencontre	Début de rencontre	Evènement : le tireur A s'arrête de combattre suite à un coup du tireur B		
Opérations effectuées par l'arbitre	<p>Vérifier :</p> <ul style="list-style-type: none"> • coins dégagés • soigneurs dehors ! • juges prêts ? • chrono prêt ? • tireurs au centre ! • recommandations (brèves) • saluez ! • en garde ! • allez ! 	<p>STOP !</p> <p align="center">⊙ ↓ le tireur A peut-il reprendre rapidement ?</p>	<p>⇒ Si oui, le tireur B est-il fautif ? ○ ex. : coup insuffisamment contrôlé en assaut</p> <p>⇒ Si non, "chrono 1 mn"</p>	<p>⇒ si oui, "demande d'AV pour le tireur B pour coup insuffisamment contrôlé en assaut"</p> <p>⇒ si non, reprise de la rencontre : "En garde ! Allez !"</p> <p>⇒ si le tireur B est fautif ⇒ demande d'AV</p> <p>⇒ si tireur B hors de cause ⇒ reprise de la rencontre</p> <p>⇒ si tireur B fautif ⇒ demande de disqualification de B</p> <p>⇒ si tireur B hors de cause ⇒ victoire de B par abandon ou par arrêt médical</p> <p>⇒ si le tireur A reprend avant 1 mn</p> <p>⇒ si le tireur A ne reprend pas avant 1 mn</p>

CURSUS DE FORMATION

On ne peut améliorer en même temps les différentes phases de la prise de décision sans risquer de saturer l'arbitre en formation.

C'est pourquoi, si la sélection de la réponse (c'est-à-dire structuration de la pensée en arbres de décision) nécessite un certain temps, l'identification et l'exécution des procédures sont immédiatement perfectibles.

Le cursus de formation des jeunes arbitres sera le suivant :

1ère étape : le jeune arbitre apprendra à

- identifier les évènements nécessitant une intervention
 - coup interdit
 - tireur en difficulté, etc.
- se placer (pour bien voir) et se déplacer avec les tireurs qui combattent sans les gêner
- prendre des informations pertinentes

2ème étape : le jeune arbitre apprendra à

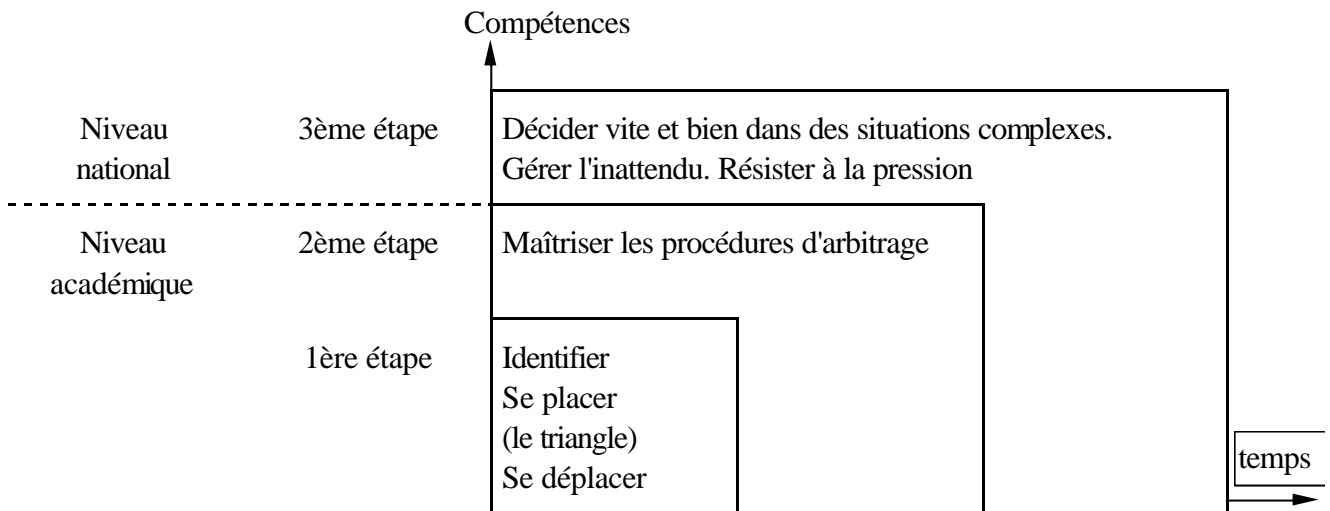
- exécuter les procédures d'arbitrage (acquérir des automatismes ou des routines)
 - ⇒ début et fin de l'assaut
 - ⇒ demande de sanctions (AV, disqualifications)
 - ⇒ tireur hors combat en assaut
 - ⇒ abandon d'un tireur
 - ⇒ supériorité manifeste d'un tireur, etc.

Ces deux étapes doivent rapidement s'articuler.

3ème étape : le jeune arbitre apprendra à

- structurer sa pensée (algorithmes : si tel évènement... alors, je....) pour être en mesure de
 - décider vite et bien dans des situations complexes
 - gérer l'inattendu
- résister à la pression
- rattraper une erreur

SCHEMA RECAPITULATIF



2.4. Contenus de formation

- Situations visant à développer l'identification

Identifier l'évènement	Sélectionner la réponse	Exécuter la réponse
------------------------	-------------------------	---------------------

Il s'agit pour l'élève de reconnaître immédiatement les agissements non conformes aux règlements, ainsi que les situations qui nécessitent son intervention (tireur blessé, lacet défait, etc.).

L'élève devra :

- connaître le règlement :
 - ce qui est autorisé
 - ce qui est interdit
- connaître les cas où il doit intervenir et interrompre l'assaut (tireur blessé, lacet défait) etc.)
- acquérir des repères stables et concrets lui permettant, par comparaison immédiate avec ce qu'il perçoit, de décider et d'agir.

SITUATION 1 - Objectif : développer l'identification des actions interdites

Dispositif : 1 enceinte
2 tireurs
1 arbitre

But : intervenir dès l'apparition d'un évènement non conforme au Code.

Consigne : STOP ! Annoncer la faute (oral + gestuel)

Les tireurs A et B respectent la consigne donnée par le formateur :

Ex. : délivrer épisodiquement (éviter le cumul) :

- un coup de pied non à distance (frappe tibiale)
- fouetté balancé
- un coup "insuffisamment contrôlé en assaut"
- un coup à trajectoire interdite
- boxer "tête en avant"
- tenir une corde en portant un coup
- second vociférant dans son coin
- etc.

Parmi tous ces cas, le formateur insistera sur ceux qui sont les plus fréquents en assaut :

- frappe tibiale
- fouetté balancé
- trajectoire interdite (verticale)
- coup "insuffisamment contrôlé en assaut"

1er temps : consigne connue par l'arbitre

2ème temps : consigne tenue secrète pour l'arbitre

La démarche consiste à focaliser l'attention du jeune arbitre sur un seul évènement pour lui permettre de construire des repères (faisant fonction de référence) et distinguer immédiatement ce qui est tolérable de ce qui ne l'est pas.

Lorsque la situation 1 est maîtrisée, il faut complexifier en jouant sur l'effet de cumul.

SITUATION 2 - Objectif : développer la capacité à discriminer et à hiérarchiser
--

Dispositif idem S1

Les tireurs : Consigne 1 : Tireur A : coups non à distance

Tireur B : coups balancés

Consigne 2 : Tireur A : Coups "insuffisamment contrôlés en assaut" + boxe tête en avant

Tireur B : Tenue de corde en chassant

Etc.

L'arbitre : idem S1 : annoncer les fautes (oral + gestuel) :

STOP ! Tireur A....., tireur B.....

Comportement attendu : - demande de sanction pour le tireur A (faute grave)
- remarque au tireur B (faute moins grave, si elle n'est pas répétitive)

Pendant cette 1ère étape, le jeune arbitre en formation apprendra à se déplacer et à se placer dans l'enceinte pour percevoir les actions des tireurs sans faire obstacle ni aux déplacements des boxeurs ni à la vision des juges.

SITUATION 3 - Objectif : se placer, se déplacer avec les tireurs sans les gêner

Dispositif : 1 enceinte
2 tireurs en assaut
1 arbitre

But : se placer dans les meilleures conditions pour VOIR les 2 tireurs sans les gêner, ni entraver la vision des juges

Consignes :

- règle du triangle : je me place au sommet d'un triangle formé par les deux tireurs et moi-même et maintiens le triangle pendant la confrontation

les règles que le jeune arbitre doit apprendre

- je ne me trouve jamais dans l'alignement des tireurs
- si les deux tireurs sont en fausse garde, je me place du côté de leurs segments arrière
- si le couple de tireurs se déplace lentement, je tourne dans le même sens, si le couple de tireurs se déplace rapidement, je tourne en sens inverse
- L'arbitre veillera à ne jamais se laisser enfermer dans un coin par les deux tireurs

En outre, l'arbitre apprendra à se placer judicieusement lors de situations "critiques" comme la demande d'avertissement, etc. lors de la 2ème étape (maîtrise des procédures).

Enfin le jeune arbitre apprendra à

- à "éduquer son regard"
- à prendre des informations pertinentes.

Quelques règles, à titre d'exemple :

1er cas : les 2 tireurs échangent à distance de pied

⇒ je maintiens le triangle
je me place loin d'eux
je cible la ligne médiane. C'est la zone la plus efficace pour détecter les trajectoires interdites.

2ème cas : les tireurs échangent aux poings

⇒ je me rapproche, prêt à intervenir
je cible les épaules et les têtes. C'est la zone la plus efficace pour détecter les coups interdits.

3ème cas : demande d'avertissement. Voir tableau annexe gestuelle.

• Situations visant à maîtriser les procédures

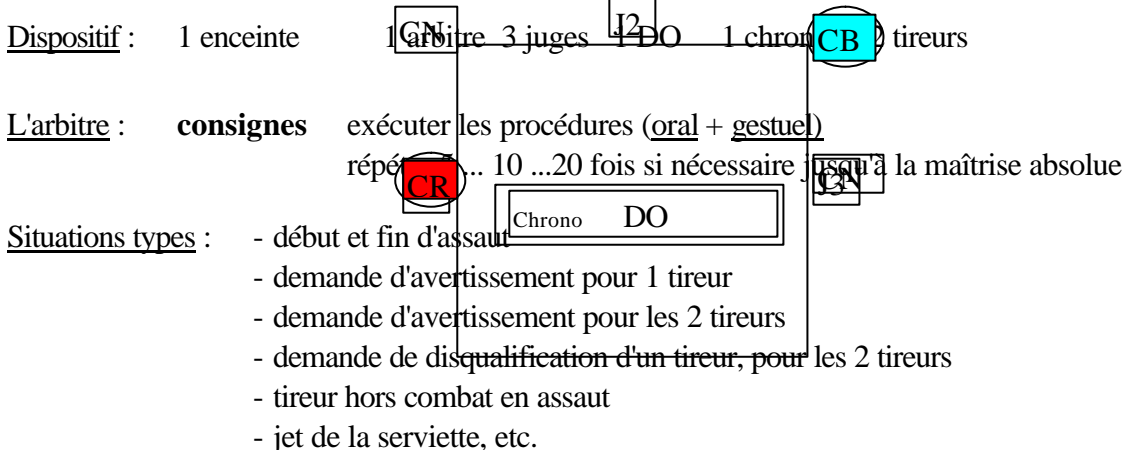
Identifier l'évènement	Sélectionner la réponse	Exécuter la réponse
------------------------	-------------------------	---------------------

Dès que l'identification est satisfaisante et que les placements et déplacements sont maîtrisés, il faut aborder la maîtrise des procédures d'arbitrage. Cette étape vise à rendre automatique les procédures essentielles :

- début et fin d'assaut
- demande d'avertissement, de disqualification
- tireur HC en assaut
- etc.

Un travail de répétition dans des situations types s'avère efficace. S'il peut paraître fastidieux à priori, il est cependant sécurisant pour les élèves tant ils sentent la nécessité d'être infaillibles sur les procédures. En effet, celles-ci doivent devenir de véritables "routines", n'occasionnant qu'un coût "cérébral" modique, afin de ne pas affecter la prise de décision en amont.

EXEMPLE



Les tireurs : **consignes** les tireurs boxent 10 secondes, le tireur A donne un coup interdit

L'arbitre : **comportement attendu** : STOP ! Répétition de la procédure de demande d'avertissement pour A (à répéter n fois jusqu'à maîtrise parfaite)

NB : Cette étape est très importante pour au moins deux raisons :

1. Une erreur de procédure peut entraîner une réclamation recevable avec ses conséquences.
2. L'arbitre intègre dans son calcul décisionnel ses propres capacités (et ses difficultés). Ainsi une maîtrise insuffisante des procédures affectera son temps de réaction en amont.
Ex. : un jeune arbitre timide en face de cadets agressifs hésitera d'autant plus à se lancer dans une procédure d'avertissement s'il ne la maîtrise pas à la perfection.

- **Situations visant à améliorer la sélection de la réponse**

Identifier l'évènement	Sélectionner la réponse	Exécuter la réponse
------------------------	-------------------------	---------------------

Lorsque l'identification, les placements, déplacements et les procédures d'arbitrage sont maîtrisés, le jeune arbitre est presque opérationnel.

En effet, de nombreuses situations fonctionnent en "transmission directe" :

Ex. : Coup interdit : STOP ! Demande d'avertissement

Dans ce type de situation, la sélection de la réponse est automatique et ne demande pas d'effort intellectuel particulier à l'arbitre.

Mais il arrive que la sélection de la réponse soit complexifiée par la survenue de l'inattendu, par la pression de l'enjeu, par l'inflation des paramètres à prendre en compte.

Ex. : nombre d'avertissements prononcés pour chaque tireur que l'arbitre doit avoir en mémoire.

Ainsi le relais entre l'identification et la procédure peut se compliquer et rend indispensable l'acquisition d'une **pensée structurée en arbres de décision**.

Dans la multitude des possibles, nous distinguerons deux situations types où la sélection de la réponse peut être améliorée.

◆ **Situations où la sélection de la réponse est complexifiée par un évènement inattendu :**

EXEMPLES DE SITUATION

Dispositif : 1 enceinte 2 tireurs 1 arbitre 1 DO 3 juges 1 Chrono

Ex .a) : Assaut
tireur A hors combat sur coup du tireur B
pendant la minute, 2 juges sur 3 lèvent leur bulletin pour signaler un coup interdit

Comportement attendu :

- si A reprend avant 1 mn, demande de 1er, 2ème ou de 3^{ème} avertissement entraînant la disqualification du tireur B
- si A ne peut reprendre après 1 mn, demande de disqualification de B.

Ex. b) : pendant l'assaut, A se blesse tout seul (ex : se tord la cheville)

Comportement attendu : STOP ! Chrono 1 mn !

- si A reprend avant 1 mn, reprise de la rencontre : Au centre ! En garde ! Allez !
- si A ne reprend pas avant 1 mn, victoire de B par abandon ou par arrêt médical.

Situation 2 : assaut en compétition par équipe, une reprise de 2 mn 30

Consigne du formateur aux tireurs :

- augmenter progressivement la puissance des coups en assaut
- le tireur A transgresse la règle le premier

(Cas incontournable, tous les arbitres y sont confrontés un jour)

Comportement attendu : maîtriser l'escalade de la violence

- "éteindre l'incendie" à temps : remarque et/ou demande d'AV pour le tireur A, puis pour les deux tireurs éventuellement.
- Gérer son "capital" sanction. Ex. : ne pas griller son capital dans la 1^{ère} minute si possible, car le 3^{ème} AV entraîne la disqualification et la fin de l'assaut.
- Ne pas se tromper sur le fautif (le tireur A est à l'origine de l'escalade).
Ex. : A porte un coup trop puissant. L'arbitre ne réagit pas. B réplique. Cette fois, l'arbitre réagit : STOP ! Demande d'AV pour tireur B coin ... pour "coup insuffisamment contrôlé en assaut".
C'est une erreur classique qui a des conséquences souvent désastreuses pour la suite de l'assaut, car elle entraîne une sanction injuste pour le tireur B (si 2/3 juges suivent l'arbitre).

Ces situations peuvent se complexifier à loisir, leur objet étant de plonger le jeune arbitre dans un scénario exacerbé et de l'entraîner à prendre dans un temps limite, des décisions irrévocables et ...justes !

Se justifie à ce titre la consultation des juges pendant les temps de repos.

En conclusion, nous rappellerons que pour améliorer la sélection de la réponse, deux types de situations s'avèrent intéressantes :

- situations où survient l'inattendu
- situations où le cumul des données va compliquer la prise de décision.

Si la formation initiale peut, au sein de l'AS, équiper les jeunes arbitres de compétences minimales pour exercer, rien ne vaut l'expérience du terrain qui seule apprend :

- à identifier et à **mémoriser** les nombreux cas de figure problématiques
- à résister à la pression
- à arbitrer en composant avec les enjeux (éthique sportive, respect de l'identité technique de la BFS).

2.5. Remédiations

Un suivi constructif des jeunes arbitres UNSS nécessite une grille de lecture à visée formatrice, permettant d'identifier les déficits éventuels pour pouvoir y apporter les remédiations nécessaires.

Le tableau suivant a pour seul but d'éclairer le formateur en ciblant quelques comportements caractéristiques fréquents chez les jeunes arbitres.

Comportements caractéristiques	Hypothèses sur la nature du déficit	Remédiations envisageables
<p>En situation réelle :</p> <p>1. L'arbitre ne réagit pas ou réagit trop tardivement. Il "laisse passer" trop d'occasions justifiées d'intervenir.</p>	<p>1. Déficit sur l'identification</p>	<p>R 1.1. Consolider les repères</p> <p>Travail analytique</p> <p>Ex. : en situation d'entraînement</p> <ul style="list-style-type: none"> • distinguer un fouetté balancé d'un fouetté conforme • distinguer un "coup insuffisamment contrôlé en assaut"
	<p>2. Déficit sur le placement.</p> <p>L'arbitre ne peut pas voir dans de bonnes conditions</p>	<p>R. 1.2. Consolider le placement et les déplacements dans le ring.</p> <p>Ex. : en situation d'entraînement</p> <p>2 tireurs en assaut + 1 arbitre</p> <p>But pour l'arbitre : maintenir le triangle sans gêner les tireurs.</p> <p>Idem avec une consigne pour les tireurs (ex. Coups de pieds interdits : trajectoires verticales)</p>
	<p>3. Maîtrise insuffisante des procédures (demande d'AV, compte) qui affecte en amont le TR de l'arbitre</p>	<p>R.1.3. Consolider les procédures</p> <p>Travail répétitif <u>gestuel et oral</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - demande d'AV - etc.

<p>2. L'arbitre réagit vite mais tombe en panne après le STOP</p>	<p>1. Déficit sur la sélection de la réponse. L'arbitre perçoit le coup interdit (STOP !) mais n'envisage pas clairement l'enchaînement des opérations nécessaires</p> <p>2. Maîtrise insuffisante des procédures qui affecte la sélection de la réponse en amont</p>	<p>2.1. Développer la structuration de la pensée en utilisant les algorithmes : Si... (évènement), alors, je... (suite logique des opérations)</p> <p>R. 2.2. idem R 1.1.</p>
<p>3. L'arbitre réagit vite, enclenche la bonne procédure mais se trompe dans la mise en oeuvre. Ex. : il bafouille, ne replace pas les tireurs au centre après un arrêt momentané de l'assaut (HC, AV, etc.)</p>	<p>Maîtrise insuffisante des procédures. Effet du stress</p>	<p>R. 3.1. idem R. 1.1.</p> <p>R. 3.2. idem R. 1.1. avec augmentation de la pression</p> <p>Ex. : en salle d'entraînement, répétition gestuelle et orale pendant que les seconds vocifèrent.</p> <p>R 3.3. en situation de compétition, envisager une gradation dans l'arbitrage des rencontres en fonction de l'enjeu, du contexte, du profil des tireurs.</p>

Conclusion : Ainsi, faire acquérir aux jeunes scolaires une compétence d'arbitre UNSS contribue non seulement à développer leurs capacités décisionnelles et leur capacité à s'assumer devant un public anonyme, mais aussi à se faire reconnaître en leur permettant de tenir un rôle social gratifiant au sein du système scolaire.

III. FORMATION DES JUGES

3.1. Analyse des compétences requises

Le juge est NEUTRE par définition (éthique sportive). Sa fonction est double :

- désigner un vainqueur
- aider l'arbitre dans sa tâche.

Pour désigner un vainqueur, le juge doit :

1. Pouvoir identifier les touches valables, c à d différencier :
 - les coups interdits : arme, cible, trajectoire ou modalité interdites : il peut être amené à les signaler à l'arbitre si celui-ci ne les a pas vus
 - les coups autorisés : l'arme, la cible, la trajectoire et la modalité d'exécution (ex. : armé) sont correctes mais le coup ne touche pas la cible : il est paré ou esquivé.
Le juge doit tenir compte de ces techniques pour départager les tireurs sur la note technique, dès lors que celles-ci ont été déclenchées **à distance de touche**.
 - les coups valables à retenir dans sa comptabilité : l'arme, la trajectoire, la modalité d'exécution sont conformes et le coup touche une cible autorisée.
2. Disposer d'une méthode de transcription (au verso du bulletin) qui lui permette de retracer aussi fidèlement que possible le déroulement de la reprise dans son ensemble.
En effet, sans prise de note, l'expérience montre que ce sont les dernières secondes qui font loi et qui font oublier le reste de la reprise.
En outre, le juge est amené à renseigner l'arbitre (nombre d'AV prononcés) ce qui constitue une raison supplémentaire pour utiliser judicieusement le verso du bulletin.
3. Disposer d'automatismes intellectuels lui permettant de trancher :
 - désigner un vainqueur (ou non)
 - établir un écart entre les tireurs.
4. Résister aux pressions (neutralité)
5. Remplir le recto du bulletin selon la procédure prévue :
NOM - Signature - Résultat de la rencontre, sans rature.
NB : **Attention** : une erreur de procédure sur le recto peut entraîner une **réclamation recevable** (ex. bulletin raturé)

Pour aider l'arbitre dans sa tâche, le juge doit savoir communiquer avec lui.

1. Répondre aux demandes de l'arbitre en utilisant le langage gestuel prévu par le Code.
2. Maîtriser les procédures de ses interventions : ex. : HC sur coup interdit non vu par l'arbitre.
3. Adopter une attitude positive et constructive avec l'arbitre (celui-ci n'est pas toujours à la fête !).
Etre en mesure de le renseigner à tout moment de la rencontre.

Le juge doit être capable de **travailler en équipe**.

3.2. Hiérarchisation des contenus de formation

L'acquisition de ces compétences nécessite une hiérarchisation qui peut se faire en deux étapes.

1ère étape : rendre le jeune juge opérationnel à court terme.

2ème étape : former, affiner, ciseler le jugement au fil de la pratique.

Première étape

Les contenus viseront à apprendre à :

- **comptabiliser les touches valables**

⇒ identifier, discriminer

⇒ transcrire au verso

⇒ trancher. Acquérir l'automatisme intellectuel suivant :

à l'issue de chaque reprise, le jeune juge se pose la question :

est-ce de la SBF en assaut ?

Les armes, les cibles, les trajectoires, le niveau de puissance sont-ils compatibles avec les règles de la SBF en assaut ?

Nota : un coup qui touche une cible autorisée avec une arme autorisée (chaussures ou poing fermé) selon une trajectoire autorisée n'est pas valable si sa puissance est exagérée (mettant en péril l'intégrité physique du tireur adverse).

si non, alors le juge inscrit X pour les deux tireurs. Si ceux-ci obtiennent XX pour l'ensemble des reprises (excellence) ou sur l'unique reprise (équipe), le juge inscrira **non décision**. Celle-ci est rendue si la majorité (2 juges sur 3) ont donné XX pour les deux tireurs.

si oui, alors qui gagne ? (regarder le verso)

Evaluer l'écart sur chaque critère séparément

1) en efficacité ?

2) en technique

et de combien ?

gain

3 - 2

domination	3 - 1
égalité	2 - 2

- remplir le bulletin (recto) en bonne et due forme
NOM - Signature
Résultat reprise par reprise
Prise en compte des avertissements
Résultat final - NOM du vainqueur – entourer le coin (rouge ou bleu)
Pas de rature.

- Communiquer avec l'arbitre

⇒ gestuelle spécifique sur demande d'avertissement de l'arbitre :

- d'accord 1 bras levé
- pas d'accord bras croisés au dessus de la tête
- pas d'avis 2 bras levés

⇒ procédures d'intervention du juge

Ex. : HC sur coup interdit non perçu par l'arbitre
 XX à l'issue de la reprise

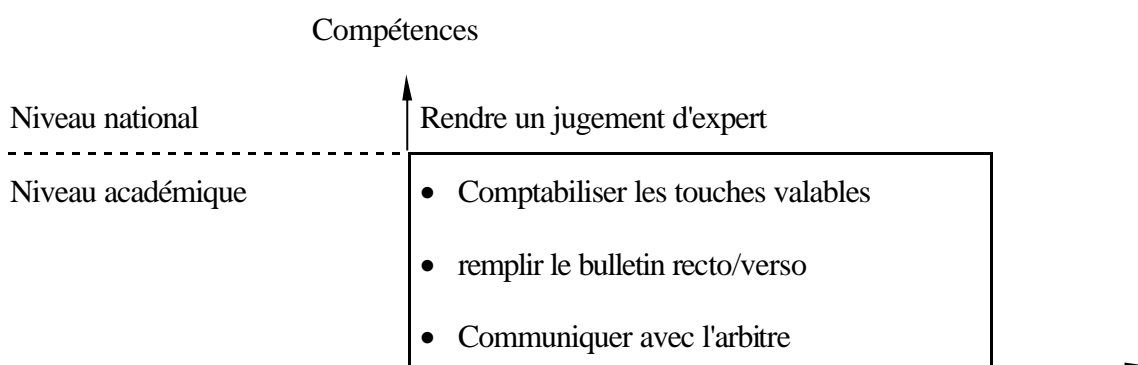
(Dans ces deux cas, le juge lève son bulletin)

Deuxième étape

Les contenus viseront à donner au jeune juge les éléments pour étayer son propre jugement. Cela nécessite un "travail sur soi".

- Ciseler ses outils d'appréciation
Ex. : en assaut : percevoir qui est le tireur responsable de l'escalade de la puissance des coups portés.
- Etre conscient de ses propres représentations sur la SBF.
Se questionner : suis-je plus sensible à la boxe "champagne" (virtuosité technique, prise de risque,...) ou à la boxe "tranchée" (engagement physique, recherche prioritaire de l'efficacité, ...) ?
Il est important de le savoir afin de réduire les dérives possibles dans son jugement.
(Nota : expressions empruntées à Christian POCIELLO "La force, l'énergie, la grâce" 1981)
- Etre conscient de son mode de fonctionnement perceptif.
Se questionner : suis-je enclin à "compter les arbres" (mode analytique) ou à "regarder la forêt" (mode global) ?
Ces deux types de perception sont complémentaires et l'un doit réguler l'autre.

Schéma récapitulatif



3.3. Contenus de formation

Ils peuvent se répartir sur deux axes :

- Un axe méthodologique concernant les savoir-faire pratiques :
 - remplir le bulletin recto verso
 - communiquer par gestes avec l'arbitre
- Un axe de formation intellectuelle : développer, consolider et affiner le jugement.
- **Situations visant à faire acquérir les savoir-faire pratiques du jeune juge**

⇒ **Remplir le bulletin**

- * le verso : **proposition** par le formateur d'un exemple de code de transcription permettant de recueillir les éléments nécessaires à établir un écart pour la note d'efficacité (nb de touches 4 - 2 - 1) **et** pour la note technique (variété, qualité d'exécution...)
(rappel : le verso est la propriété du juge. Il l'utilise à sa guise).

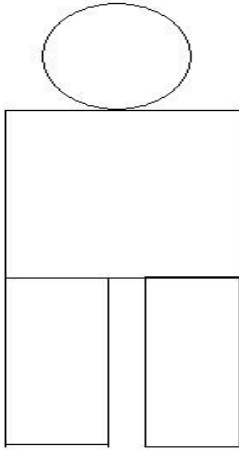
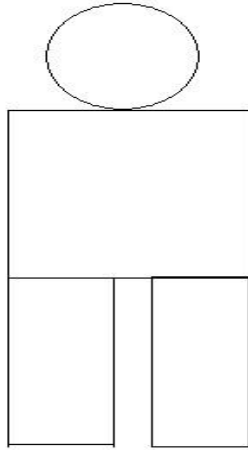
VERSO - Rencontre en assaut - 1er exemple de code de transcription :

<u>Code de transcription</u>	NOM	tireur A	tireur B
00 = poings	Coins	Rouge	Bleu
F = fouetté Ch = chassé R = revers T = tournant CB = cp de pied bas	1ère reprise	00 F 0 ChT 00 R Ch F F 0 F F F Ch CB AV	00 00 00 00 000 F 00 00 F 0 F F F F F F CB Ch AV
LH = ligne haute LM = ligne médiane LB = ligne basse	2ème reprise		

Commentaire : à l'issue de la 1ère reprise, les tireurs A et B sont à égalité sur la note efficacité ce qui se traduira par 2 - 2 au recto. Mais le tireur A a fait preuve d'une supériorité technique (variété des coups), donc la note technique traduira un écart en sa faveur (3 - 2).

Ce code de transcription ne constitue qu'un exemple. Il conviendra aux jeunes juges enclins à "compter les arbres". Avec la pratique, chacun se forgera le sien.

VERSO - Rencontre en assaut - 2^{ème} exemple de code de transcription :

NOMS	Tireur A	Tireur B
Coins	Rouge	Bleu
1 ^{ère} reprise		

Nota : la silhouette représente la cible (= tireur adverse touché).

Les oo (coup de poing) et les xx (coup de pied) représentent les touches réussies par A (coin rouge) sur B (coin bleu).

Commentaire : code de transcription adapté pour de jeunes officiels (approche plus globale et plus concrète) en championnat par équipe (1 x 2 mn 30).

- * Le recto : explication du formateur sur les procédures prévues. Il insistera sur la notation par l'écart sur les deux critères séparément.

⇒ **Communiquer avec l'arbitre**

Les gestes : explication et démonstration du formateur

Ex. : demande d'avertissement de l'arbitre.

Le juge répond à une demande de l'arbitre

Arbitre ==> Juge

- d'accord
- pas d'accord
- pas d'opinion

Dispositif : - 1 enceinte
- 3 juges

- 1 arbitre
- 2 tireurs
- 1 DO (formateur)

Consigne : (secrète pour les juges) du formateur à l'arbitre et aux tireurs : Comportement attendu pour les juges :

1^{er} ex. : le tireur coin rouge porte des coups non à distance. L'arbitre demande un avertissement pour le tireur, coin rouge, pour "coup non à distance" => les juges lèvent le bras (d'accord)

2^{ème} ex. : le tireur coin bleu porte des coups de poing gants ouverts. L'arbitre demande un avertissement pour le tireur, coin bleu, pour "coup interdit" => les juges lèvent le bras (d'accord)

3^{ème} ex. : le tireur coin bleu porte un coup trop puissant. L'arbitre demande un avertissement pour le tireur, coin rouge, pour "coup insuffisamment contrôlé en assaut" => les juges croisent les bras au dessus de leur tête (pas d'accord)

Le juge intervient auprès de l'arbitre

Explication, démonstration du formateur

Juge ==> Arbitre

Dispositif : idem

Consigne : (secrète pour les juges) du formateur aux tireurs et à l'arbitre :

Comportement attendu pour les juges:

1^{er} ex. : HC sur coup interdit (ex : coup de pied vertical). L'arbitre ne réagit pas. => Les juges lèvent leur bulletin pour signaler le coup interdit à l'arbitre.

2^{ème} ex. : les tireurs n'utilisent que les poings. L'arbitre ne réagit pas. => à l'issue de la reprise (excellence) ou dès le 1^{er} temps de repos (équipe), les juges lèvent le bulletin pour signaler à l'arbitre XX

L'acquisition de ces savoir-faire se fera à la salle ou lors d'un stage de préparation avec un dispositif habituel.

Ce dispositif permet de mener parallèlement la formation des arbitres.

Pendant les séquences de formation des jeunes officiels (juges et arbitres), le formateur veillera à prévoir des durées de reprises adaptées (env. 30 secondes) afin de cibler les apprentissages, d'économiser les "tireurs acteurs" et de favoriser les répétitions des procédures.

• **Situations visant à développer le jugement :**

Remarque préalable : développer le jugement est une tâche longue et difficile. Chaque juge, si jeune soit-il, a sa propre perception qui agit à son insu comme un filtre sélectif du réel.

Ainsi, l'ambition d'une formation du jugement ne peut prétendre à l'atteinte de la "vérité objective" (c'est pourquoi ils sont 3), mais doit fournir aux juges apprentis les moyens de se tromper le moins possible en regard des enjeux.

Démarche générale : Elle consiste à construire une référence précise et stable (ex: touche valable). Cette référence servira au jeune juge de comparateur. En effet, apprécier une action consiste à la comparer mentalement à un modèle de référence.

En outre, afin de "ciseler" le jugement des jeunes officiels, il est judicieux d'organiser tout au long de la formation des temps de confrontation entre les juges et entre les juges et le formateur.

Ce travail en groupe, visant à confronter son point de vue avec celui d'autrui, s'avère très efficace dès lors que les échanges s'effectuent à partir d'actions concrètes (ce qui a été vu) et sont préparés et maîtrisés par le formateur.

SITUATION 1 - Objectif : développer l'identification des touches valables
--

Dispositif : 2 tireurs
 1 arbitre
 2 juges le juge 1 observe le tireur coin rouge
 le juge 2 observe le tireur coin bleu

Consignes pour les tireurs : armes autorisées : poings et fouettés

Consignes pour les juges : annoncer à haute voix les points que marque le tireur observé
 ex. : 4 pour touche en fouetté figure
 2 pour touche en série de poing

Durée : 1 minute

Variante : Consigne pour les tireurs : armes autorisées : poings et chassés frontaux. Etc.

L'intérêt de ce type de situation consiste à :

- développer la concentration (attention maximale)
- discriminer les touches valables dans un ensemble de touches valables, autorisées, interdites.

Par ailleurs, l'observation des rencontres montre que la fréquence la plus élevée de coups interdits concerne les fouettés (balancés, frappes tibiales, trajectoires verticales, insuffisamment contrôlés) et les chassés frontaux (trajectoires verticales).

La contrainte de ce type de situation réside dans le fait qu'il est très inconfortable pour le jeune juge de quitter, même momentanément, le nid douillet de l'anonymat. Il doit **assumer ses choix devant tous** et offre ainsi le flanc à la critique (constructive) de ses camarades et du formateur.

En outre, ce travail analytique contribue à préciser les contours de l'identité technique de la SBF chez les jeunes juges.

Cependant, il convient de ne pas s'attarder excessivement sur cette situation afin d'amener rapidement les jeunes au principe du jugement par l'écart.

SITUATION 2 - Objectif : développer la discrimination entre touches interdites et touches réglementaires

Dispositif : 1 enceinte
 2 tireurs
 1 arbitre
 3 juges
 1 DO

Durée : 1 minute

Consignes (secrètes pour les juges) par le formateur :

- aux tireurs : boxe conforme au règlement. Pas de fautes
- à l'arbitre : demande d'AV pour le tireur A pour coup interdit

Comportement attendu : les juges lèvent les bras croisés (pas d'accord)

SITUATION 3 - Objectif : identifier le rapport de force réel (et non apparent)

Dispositif : idem S2

Durée : 1 minute

Consignes (secrète pour les juges) par le formateur

- au tireur coin rouge : faire pression, avancer sans toucher
- au tireur coin bleu : boxer en reculant, esquiver, parer, riposter
- à l'arbitre : demander l'arrêt de l'assaut pour « supériorité manifeste » du tireur coin rouge

Comportement attendu : les juges lèvent les bras croisés (pas d'accord) car un tireur doit avoir toute liberté tactique pour mener son assaut. Il peut faire jeu égal, voire mener aux points, même s'il recule et fuit les charges de son adversaire.

SITUATION 4 - Objectif : forger les critères de jugement (apprendre à compter les arbres)

Dispositif : idem S2

Durée : 1 mn 30

Consigne pour les juges : Ils notent au verso, rendent leur décision au recto.
Ils ne communiquent à aucun moment.

Rôle du formateur : Organiser la confrontation des points de vue.
Il constitue la référence (pas de démagogie)

Ses questions :

- **qui gagne en efficacité ?**
nombre de points marqués par tireur (total 4 - 2 - 1)
vérification des versos
- transcription au recto. **Ecart de combien ?** 3 - 2, 3 - 1 ou 2 - 2 ?
- **qui gagne en technique ?**
prise en compte des coups déclenchés à distance
vérification des versos
- transcription au recto. **Ecart de combien ?**
- vérification des bulletins.

Comportement attendu : les juges **argumentent** leur décision.

Commentaire : cette phase d'échanges contradictoires (si le rapport de force entre tireurs est équilibré) permet aux jeunes juges de développer leur concentration, d'affiner leur appréciation et de prendre une décision argumentée car ils auront à la défendre devant le groupe.

Ce type de situations contribue par ailleurs à développer l'assurance intellectuelle des jeunes en formation.

SITUATION 5 - Objectif : développer la compréhension globale de la rencontre (apprendre à "voir la forêt")
--

Dispositif : idem

Durée : 3 x 1 mn 30 ou 3 x 1 mn (selon l'âge des tireurs)

Consigne pour les juges : ils accomplissent leur tâche, rendent leur décision.

Rôle du formateur : organiser les échanges de points de vue

Ses questions :

- **Qui a gagné ?** Vérification des rectos.
- Quels sont les points forts et les points faibles des 2 tireurs ?
- Y a-t-il eu des erreurs tactiques ? Lesquelles ?
- Quels sont les points clés de la rencontre ? Quand y a-t-il eu bascule du rapport de force ?
- etc.

Commentaire : ce type d'échange amène le jeune juge à comparer sa perception de l'assaut avec celle des autres. En intégrant le point de vue d'autrui dans sa réflexion et en faisant la part des choses entre ce qui est recevable et ce qui ne l'est pas, il affinera progressivement son jugement.

Les situations 4 et 5 sont complémentaires ; une lecture analytique (compter les arbres) conjointe à une lecture globale (regarder la forêt) conduira à réduire sensiblement les dérives d'appréciation.

L'ensemble de ce travail de formation des jeunes juges UNSS en SBF peut être accompli à l'AS. Mais ces situations ne sont que des situations "in vitro". Ce n'est qu'en officiant dans des compétitions réelles (rencontres inter AS, championnats départementaux, ...) que le jeune juge se dotera d'une réelle compétence.

IV - FORMATION DES DELEGUES OFFICIELS, DELEGUES AUX TIREURS ET CHRONOMETREURS

1. Connaissances a acquérir

- Code fédéral et règlements UNSS
- Guide pratique de l'Officiel UNSS en BFS (JM. JECKER 1996)

2. Mode de formation

Travail en doublette avec un officiel expérimenté à l'AS et lors des compétitions.

3. Proposition d'attribution des fonctions

Délégué officiel : un adulte expérimenté et connaissant bien la BFS

Délégué aux tireurs : idem

Arbitre)

Juge) jeunes officiels UNSS

Chrono)

CONCLUSION

Permettre une réussite gratifiante des jeunes officiels dans l'exercice de leur fonction nécessite l'acquisition de compétences réelles, reconnues et inscrites dans la culture de la SBF.

L'AS est le lieu où doivent être menées de concert les formations de combattant, d'arbitre, de juge et de spectateur. Elle peut ainsi participer à l'édification progressive d'une citoyenneté sportive à l'école et rendre opératoire cette visée actuelle de l'UNSS.

Puisse ce "manuel du formateur" y contribuer !

COMPETITION :

Proposition de grille de lecture à visée formatrice des prestations d'arbitrage

NOM :	Compétence à identifier (détecter les anomalies)					Compétence à sélectionner la réponse (validité des choix)					Compétence à mettre en œuvre les procédures (lisibilité)																			
	Temps de réaction					Placement					Décisions opportunes					Gestuelle					Elocution									
Toujours																														
Souvent																														
Parfois																														
Rarement																														
Cocher les cases par reprise	1°	2°	3°	4°	5°	1°	2°	3°	4°	5°	1°	2°	3°	4°	5°	1°	2°	3°	4°	5°	1°	2°	3°	4°	5°	1°	2°	3°	4°	5°
Hypothèses sur le déficit constaté																														
Remédiations envisagées																														

TABLEAU RECAPITULATIF

ROLE	FONCTIONS	TACHES		COMPETENCES REQUISES
D.O.	Officialiser les résultats	<u>Opérations</u> <ul style="list-style-type: none"> • Diriger la DO • Planifier, TOUT prévoir • Juge ultime 	<u>Contraintes</u> <ul style="list-style-type: none"> • Pression/enjeu : forte • Le DO est <u>seul</u> • Pression temporelle relative 	<ul style="list-style-type: none"> • diriger une équipe • planifier, organiser • décider en toute connaissance des règlements • établir de bonnes relations
JUGE	Désigner un vainqueur	<ul style="list-style-type: none"> • Donner un résultat après chaque reprise • Enregistrer les AV • Signaler à l'arbitre des événements qui lui auraient échappé 	<ul style="list-style-type: none"> • Pression/enjeu : relative • Les juges sont 3 • leur décision est anonyme • Pression temporelle faible 	<ul style="list-style-type: none"> • observer, se concentrer sur la rencontre et sur sa tâche • identifier, discriminer les actions • émettre un jugement impartial • résister aux pressions et manipulations
ARBITRE	Diriger la rencontre	<ul style="list-style-type: none"> • Faire respecter les règles • Appliquer les procédures prévues par le Code • Assurer la sécurité des tireurs 	<ul style="list-style-type: none"> • Pression/enjeu : forte • L'arbitre peut influencer sur l'issue de la rencontre. • Il est <u>seul</u> • Pression temporelle forte. L'arbitre doit agir dans la seconde. 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire des choix opportuns sous forte pression temporelle • Ne pas céder aux pressions • Agir en intégrant : <ul style="list-style-type: none"> ⇒ le respect des règles ⇒ l'éthique ⇒ le spectacle sportif

TABLEAU ANNEXE : LA GESTUELLE DE L'ARBITRE.

La CNA a décidé de mettre en application pour 2005/2006 les procédures gestuelles suivantes :

Evènements	Décisions de l'arbitre	Interventions de l'arbitre	
		orales	gestuelles
Evènement motivant une sanction	Demande d'AV Procédure générale	Stop ! Coins neutres !	-se place au centre désigne les CN Rejoint le coin rouge -lève un bras tendu pour demande d'AV. -tend le bras vers le tireur concerné (ou les 2 bras pour double AV). -expose le motif par geste -place ses 2 bras tendus vers le bas à 8H20 (= juges prêts ?) -après 3 secondes, lève les 2 bras à 10H10 (ensemble !) -se place devant le DO -si l'AV est prononcé (2/3 juges) lève le bras en indiquant le n° d'AV -en cas contraire, croise les 2 avant bras au dessus de la tête.
		Au centre ! En garde ! Allez !	
Coup interdit	Demande d'AV	idem	Idem geste indiquant le motif: avant-bras croisés devant la poitrine
Coup insuffisamment contrôlé en assaut	idem	idem	Idem geste indiquant le motif: poing fermé contre paume au dessus de la tête

Non respect des commandements de l'arbitre	idem	idem	Idem geste indiquant le motif : paume droite sur l'écusson
--	------	------	---

Pour les autres motifs de demande d'AV, la gestuelle demeure identique.

Boxe tête en avant	Montre d'une main le front en baissant la tête
Accrochages répétés	Mime de ceinturer
Coup dans la coquille	Désigne le bas ventre avant bras en V
Coup poitrine (féminines)	Avant- bras parallèles devant la poitrine
Frappe tibiale	Désigne le tibia en levant le genou
Parade interdite (avec membre inférieur)	Idem + mouvement extérieur du genou
Frappe gant ouvert	Désigne la paume du poing
Prédominance de séries de poings	Moulinet des avant-bras devant la poitrine

Remarque : l'arbitre peut utiliser 2 gestes pour préciser sa demande.

Exemple : coup dans la coquille : l'arbitre croise les avant-bras devant la poitrine (= coup interdit) puis précise le motif en indiquant la cible interdite (avant- bras en V).

Enfin précisons que la parole n'est pas interdite mais que **la gestuelle est désormais obligatoire.**