

FORMER DES OFFICIELS EN SAVATE BOXE FRANCAISE

**LE MANUEL DU
FORMATEUR**

Alain GERNET
Jean-Marie JECKER

Membre de la CNA
Membre de la CNA

Mai 1997
Novembre 2004

Actualisé novembre 2006

INTRODUCTION	3
1. La SBF a été amenée à redéfinir son identité technique	4
2. La SBF a été amenée à réaffirmer son éthique sportive	4
3. La SBF a été amenée à prendre en compte les contraintes grandissantes du spectacle sportif.....	5
I - ANALYSE DES TACHES DES OFFICIELS ET COMPETENCES A DEVELOPPER	7
1. Analyse des fonctions	7
2. Analyse des tâches	7
3. Le profil des compétences requises à ces différents postes	8
II - PROPOSITIONS DE FORMATION DES ARBITRES.....	9
2.1. Hypothèse de travail.....	9
2.2. Analyse (succincte) des étapes du processus décisionnel.....	11
2.3. Hiérarchisation des contenus.....	14
<u>CURSUS DE FORMATION</u>	14
<u>1ère étape</u>	15
<u>2ème étape</u>	15
<u>3ème étape</u>	15
2.4. <u>Contenus de formation</u>	16
<u>Situations visant à développer l'identification</u>	16
<u>Situations visant à automatiser les procédures d'arbitrage</u>	18
<u>Situations visant à améliorer la sélection de la réponse</u>	20
2.5 Remédiations.....	24
III - FORMATION DES JUGES.....	28
1. Analyse des compétences requises.....	28
2. Hiérarchisation des contenus de formation.....	29
3. Contenus de formation.....	31
IV - FORMATION DES DELEGUES OFFICIELS, DELEGUES AUX TIREURS ET CHRONOMETREURS	36
1. Connaissances à acquérir.....	36
2. Compétences à acquérir.....	36
V - CONCLUSION	36

PREAMBULE

Ce document s'adresse à tous ceux et à toutes celles qui forment des officiels en Savate Boxe Française et, en particulier, aux responsables des commissions régionales d'arbitrage, ayant en charge la formation initiale et le suivi des officiels de leur Ligue.

Ce document inédit est le fruit d'une réflexion s'appuyant sur une longue pratique d'officiel sur les rings tant régionaux que nationaux et internationaux. Il constitue une première réponse à un enjeu dont l'importance est mesurée par tous : former des officiels de qualité, en nombre suffisant, pour étayer le développement sportif et médiatique de notre discipline.

C'est dans cette visée que le "Manuel du Formateur" propose des contenus de formation hiérarchisés, ainsi que des outils didactiques, pour développer les compétences nécessaires à l'arbitrage et au jugement en SBF.

Par ailleurs, la lecture conjointe du "Guide pratique de l'officiel en SBF"

(A. GERNET - JM JECKER - CNA 97) s'avèrera utile pour appréhender l'ensemble des fonctions et des tâches relevant de la délégation officielle.

Enfin, ce document, dont la genèse remonte à octobre 95 (CNA délocalisée à Rennes) devrait permettre une approche plus rationnelle et plus efficace des pratiques de formation d'officiels, ainsi qu'une plus grande homogénéisation des contenus.

INTRODUCTION

Les officiels ne peuvent ignorer l'évolution récente de la SBF. Pendant ces 20 dernières années, celle-ci a été amenée à :

- redéfinir son identité technique
- réaffirmer son éthique sportive
- démontrer que ses compétitions constituaient un spectacle sportif de qualité.

1. La SBF a été amenée à redéfinir son identité technique

- Les rencontres de tireurs de SBF avec des athlètes issus d'autres boxes poings pieds (la Coupe d'Europe 1982 a été le coup de pied d'envoi) ont obligé notre discipline à redéfinir avec force sa distance de combat.
Poings et pieds (chaussures) sont les seules armes utilisées.
- L'entrée en lice de tireurs venus de la boxe anglaise a conduit la SBF à interdire la "prédominance de séries de poings sur les séries pieds poings ou poings pieds".

Ainsi, distance de combat et usage combiné des pieds et des poings constituent les fondements essentiels de l'identité technique actuelle de la SBF.

2. La SBF a été amenée à réaffirmer son éthique sportive

Outre sa volonté éducative affirmée, la SBF a toujours été empreinte d'une éthique de sport amateur se fondant sur l'équité (égalité des chances au départ) dans l'organisation de ses compétitions officielles. La procédure de délivrance des titres à l'issue de qualifications successives est totalement étrangère aux "défis" du sport spectacle.

Par ailleurs, les règlements sportifs ont évolué vers la précision, la transparence et la réduction de l'aléatoire car la montée de l'investissement des tireurs et entraîneurs en quête d'un titre a élevé l'exigence d'équité. Il est désormais impensable qu'un tireur puisse faire les frais d'une erreur commise en amont dans l'organisation de la compétition ou d'une faute des officiels pendant le déroulement de celle-ci.

La crédibilité de nos compétitions se fonde pour une grande part sur l'éthique sportive qui les inspire.

3. La SBF a été amenée à prendre en compte les contraintes grandissantes du spectacle sportif

Les dernières années sont marquées par la spectacularisation du spectacle sportif.

⇒ 1970-1976 : les finales du Championnat de France rassemblent 1 000 à 1 500 spectateurs. Une bonne année remplit JAPY.

⇒ Après 1980, les compétitions dépassent la sphère nationale. Coupe d'Europe, FRANCE USA, France Japon, Championnat d'Europe, Championnat du Monde drainent un public plus nombreux. Une bonne année remplit Coubertin (5 000 spectateurs).

Aux initiés s'ajoutent les amateurs de pugilisme, d'émotions fortes ainsi que les fans des tireurs.

En outre, la concurrence qu'exercent d'autres boxes amène la SBF à intégrer les contraintes du spectacle et à résoudre le dilemme :

se crispier sur la question identitaire et risquer de revenir à une pratique confidentielle ou s'adapter aux exigences du spectacle et risquer la dilution ou "la perte de son âme".

En fait, l'enjeu actuel pour la SBF est de développer sa spécificité (identité technique et éthique) en produisant un spectacle sportif de qualité. Celui-ci doit être :

⇒ **Clair** : immédiatement compréhensible par tous

⇒ **Fluide** : pas de temps mort

⇒ **Total** : les tireurs doivent pouvoir s'exprimer pleinement sur les plans tactiques, techniques et physiques.

Mais faire de la SBF un spectacle sportif de qualité ne doit pas la conduire à passer sous les fourches caudines du spectacle mercantile. C'est pourquoi, il est désormais indispensable que les officiels (et leurs formateurs) intègrent dans leur réflexion et leurs actes ce triple enjeu contradictoire :

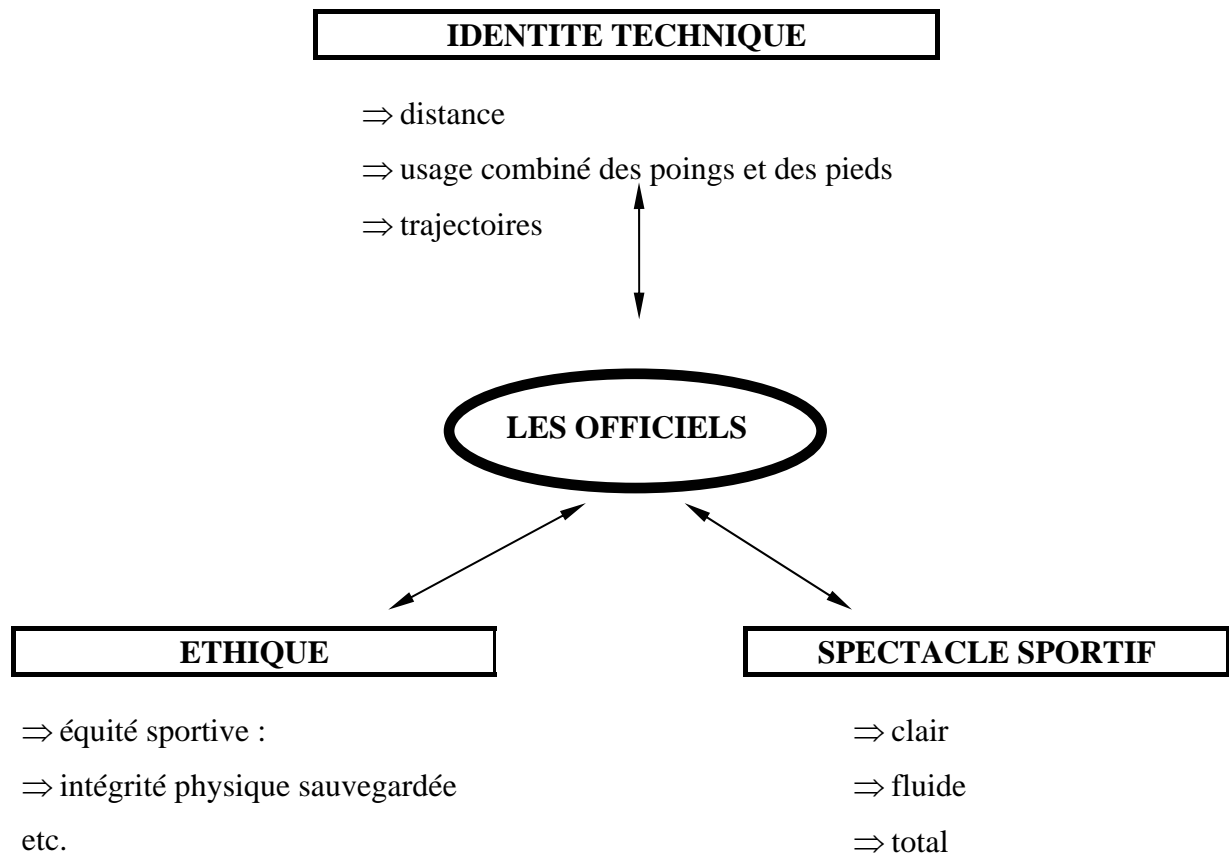
- garantir l'identité de la SBF en veillant au respect des règles
- respecter une éthique sportive
- faire de la SBF un spectacle sportif de qualité.

En conclusion, les contraintes liées au spectacle et à la concurrence des autres boxes ont plutôt servi la SBF

⇒ en la poussant à redéfinir son sens : confrontation et non production de formes. En atteste le passage d'une notation à principe cumulatif (les deux tireurs obtiennent chacun une note sur 10) à une notation fondée sur le principe de l'écart (les deux tireurs sont comparés : 3-2, 3-1 ou 2-2 égalité)

⇒ en l'obligeant à clarifier les fonctions de ses officiels.

Ainsi est née une certaine "professionnalité" qu'il faut désormais développer.



I - ANALYSE DES TACHES DES OFFICIELS ET COMPETENCES A DEVELOPPER

Définir le profil des compétences requises à l'exercice des fonctions d'arbitre, de juge et de délégué officiel nécessite une analyse de ces différents "postes de travail".

1. Analyse des fonctions

1. Le D.O. représente l'instance fédérale qui l'a désigné(e). Il officialise les résultats. Il peut être amené à être juge ultime. Il constitue la référence en cas de problème lors de la réunion.
2. Le juge désigne le vainqueur de la rencontre. Il enregistre les avertissements, comptes et évènements de la rencontre et renseigne l'arbitre au cours de son déroulement. Il peut être amené à intervenir si un évènement majeur a échappé à l'arbitre.
3. L'arbitre dirige la rencontre en veillant au respect des règles (identité de la SBF).

Ces trois fonctions sont spécifiques et complémentaires.

2. Analyse des tâches

Les contraintes liées à ces fonctions exercent une pression variable sur leurs acteurs.
La pression dépend de :

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

Ainsi,

- l'arbitre est particulièrement exposé, il est seul dans le carré de lumière et toutes ses interventions et décisions sont appréciées dans l'instant par tous.
- Le D.O. est également exposé. Il est seul. Il peut être juge ultime et sa décision est alors connue par le public.
- Les juges, quant à eux, sont moins exposés. Ils sont 3 ou 5, leur décision est anonyme et ils disposent d'un temps confortable pour trancher.

3. Le profil des compétences requises à ces différents postes

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

II - PROPOSITIONS DE FORMATION DES ARBITRES

2.1. Hypothèse de travail

Sur le ring, l'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 décider juste, très vite et très souvent.

Pour mieux comprendre les processus décisionnels nous pouvons nous référer aux travaux de Schmidt (1982) et les illustrer.

En situation, l'arbitre doit :

OPERATIONS (étapes du traitement de l'information) (Schmidt 1982)	EXEMPLES
1. Identifier (percevoir, détecter)	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 <u>la</u> réponse	Ex. : demande d'avertissement
4. Exécuter la réponse (mettre en oeuvre la procédure retenue)	STOP. Coins neutres. Demande d'avertissement pour tireur du coin ... 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. : un arbitre met 20 secondes pour compter 8 un tireur.

Le TD est une contrainte que l'arbitre ne maîtrise pas. Le TD varie selon la situation et le contexte. Plus la pression temporelle est forte, plus le TD est court. Par contre, le T.REQ dépend de l'arbitre. Ses composantes sont :

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

(Réf. JF STEIN-1987-INSEP)

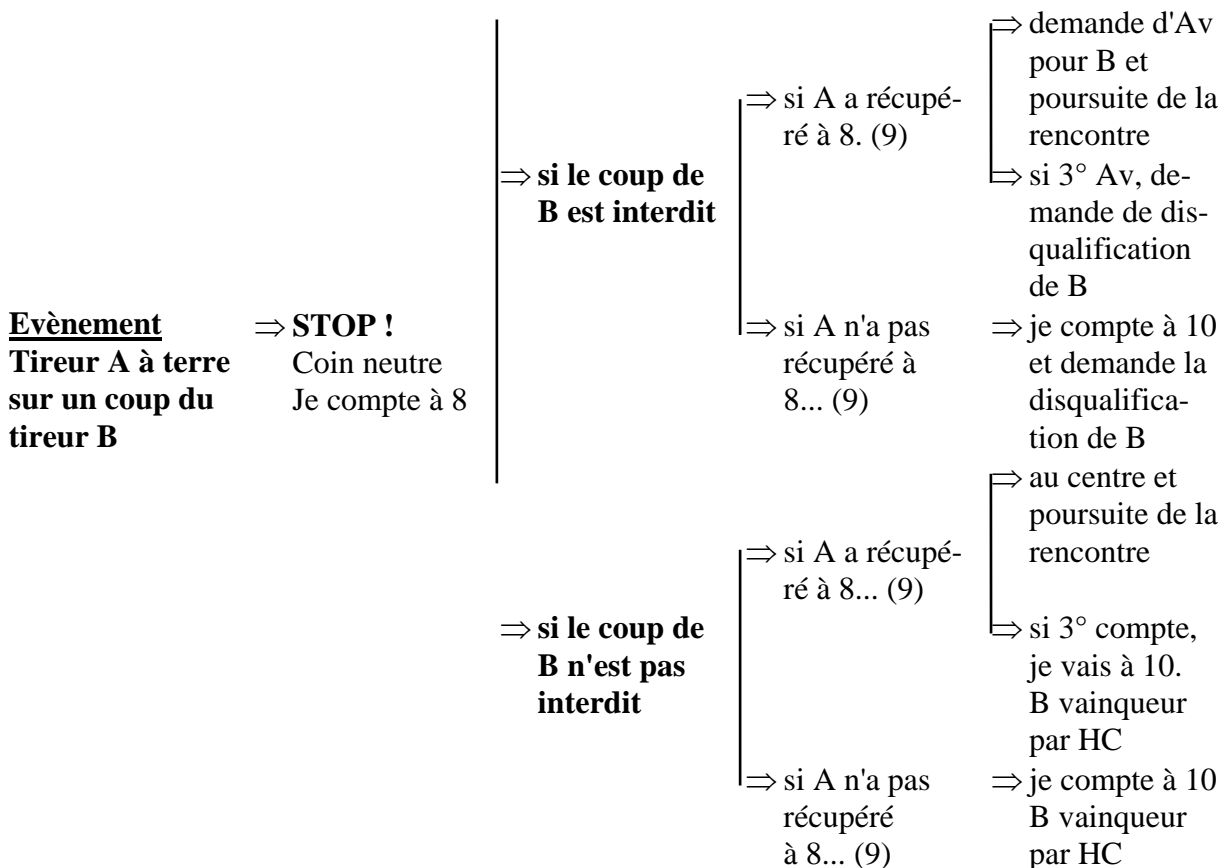
Sélection de la réponse

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 combat, le tireur A tombe à terre sur un coup du tireur B



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

Toutefois, cet arbre de décision peut se compliquer soit par l'apparition d'évènements inattendus, soit par le cumul des données. Ainsi, la tâche de l'arbitre n'est pas forcément la même à la 1ère reprise qu'à la 5ème.

Ex. : à l'appel de la 5ème, sur un score très serré,

- le tireur A a 2 avertissements et a été compté 2 fois dont 1 sur coup interdit.
- le tireur B a été compté 2 fois sur coup interdit et a 1 avertissement

La sélection de la réponse est alors affectée par l'augmentation du nombre de paramètres à prendre en compte. L'arbitre doit "mémoriser" l'histoire de la rencontre en prenant ses décisions. (Il est indiqué, à cet effet, de consulter les juges à chaque minute de repos).

Programmation et exécution de la réponse

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

- début et fin de rencontre
- demande de sanction
- compte d'un tireur
- tireur HC (assaut et combat)
- placement et déplacements de l'arbitre dans le ring
- etc.

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. La vitesse de réaction et la clairvoyance de l'arbitre sont affectées par des facteurs internes (nature de la tâche, quantité des paramètres à prendre en compte et nombre d'alternatives décisionnelles) et externes (pression, public, enjeu...).

Il s'agit donc de former des arbitres qui décident vite et bien sous pression et en mesurant les enjeux.

2.3. Hiérarchisation des contenus

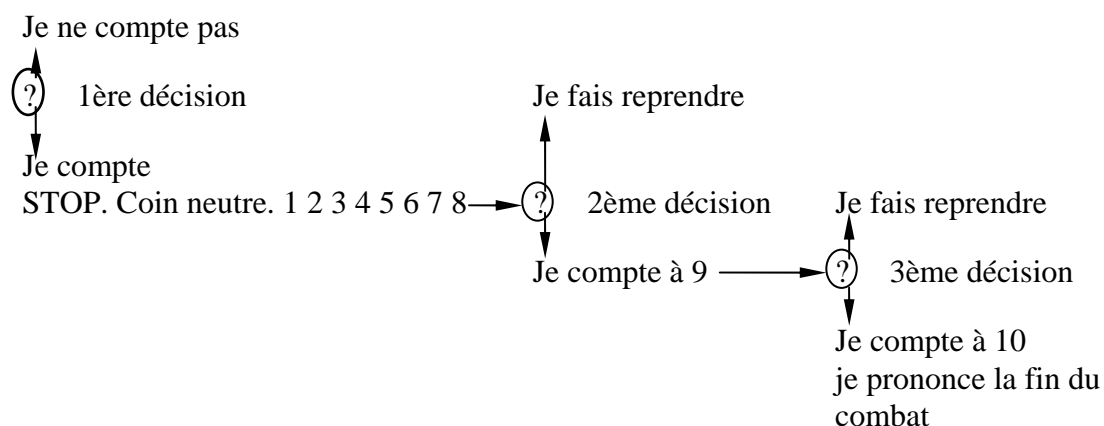
Le coeur de la décision se situe à la croisée de la perception et de l'action. Ainsi, pour alléger autant que possible l'attention centrale de l'arbitre, afin qu'il puisse décider dans les meilleures conditions, il faut réduire au maximum le coût de l'identification et de la mise en oeuvre des procédures.

La décision de l'arbitre ne doit être parasitée ni en amont, ni en aval afin qu'il puisse consacrer son énergie décisionnelle aux moments essentiels de la rencontre.

Exemple : en combat, le tireur B est debout, touché par un coup réglementaire du tireur A. Aucun tireur n'a été compté.

Evènement :

Tireur B touché



Cet exemple illustre les trois décisions essentielles (possibles) de l'arbitre :

- je compte **ou** je ne compte pas
- je compte à 8 et je fais reprendre **ou** je compte à 9
- je compte à 9 et je fais reprendre **ou** je compte à 10 et prononce la fin du combat.

Cela exige que :

- l'identification de la situation soit rapide et juste
- la procédure du compte soit automatique et parfaitement maîtrisée.

CURSUS DE FORMATION

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

C'est pourquoi, si la phase de sélection de la réponse (c'est-à-dire structuration de la pensée en arbres de décision) demande du temps, les phases d'identification et d'exécution des procédures sont immédiatement abordables.

Le cursus de formation sera le suivant :

1ère étape

- identifier les évènements nécessitant une intervention
- se placer dans l'enceinte (pour bien voir), se déplacer avec les tireurs sans les gêner
- prendre des informations pertinentes

2ème étape

- maîtriser les procédures d'arbitrage (acquérir des automatismes ou des routines)
 - ⇒ début et fin de rencontre
 - ⇒ demande de sanctions (AV, disqualifications)
 - ⇒ Compte d'un tireur
 - ⇒ tireur HC (assaut et combat)
 - ⇒ etc.

Les deux étapes doivent rapidement s'articuler.

3ème étape

- Acquérir une pensée structurée (algorithmes : si... alors, je....)
- Décider vite et bien dans des situations complexes
- Gérer l'inattendu
- Résister à la pression
- Rattraper une erreur

SCHEMA RECAPITULATIF

Arbitre national	3ème étape	Décider vite et bien dans des situations complexes. Gérer l'inattendu. Résister à la pression
Arbitre de secteur	2ème étape	Maîtriser les procédures d'arbitrage
	1ère étape	Identifier Se placer (le triangle) Se déplacer

2.4. Contenus de formation

Situations visant à développer l'identification

La phase d'identification s'avère essentielle car elle va déterminer la phase de sélection de la réponse.

La formation initiale doit permettre aux formés d'identifier immédiatement les agissements non conformes au Code.

C'est à la formation continuée (sur le terrain) de permettre une discrimination plus fine dans les situations plus délicates. Ex. : tireur touché. Compter ou ne pas compter ?

Evènement -identifier	Sélectionner la réponse	Exécuter la réponse
-----------------------	-------------------------	---------------------

SITUATION 1

Dispositif : 1 enceinte
1 arbitre
2 tireurs Pré requis : connaître le Code

L'arbitre : **But** : intervenir dès l'apparition d'un évènement non conforme au règlement

Consigne : STOP. Enoncer la faute (oral + gestuel)

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

1er temps : la consigne est connue par l'arbitre (ex. : frappe tibiale)

2ème temps : la consigne est secrète

Ex. : délivrer épisodiquement (éviter le cumul)

⇒ un coup de pied non à distance (frappe tibiale)

⇒ un coup "insuffisamment contrôlé en assaut"

⇒ un coup à trajectoire interdite

⇒ boxer tête en avant

⇒ tenir une corde en portant un coup

⇒ second vociférant

⇒ etc.

La démarche consiste à focaliser l'attention de l'arbitre sur un seul évènement pour lui permettre de construire et stabiliser les repères nécessaires à la détection immédiate des fautes effectuées.

Il s'agit de construire un regard armé distancé en passant par des centrations successives pour aboutir à une réelle décentration.

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

SITUATION 2

Dispositif idem S1

L'arbitre : idem S1

Les tireurs : Tireur A Consigne : coups non à distance
Tireur B Consigne : coups non armés

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

Tireur B Tenue de corde + non respect des commandements de l'arbitre

Etc.

La situation 2 vise à développer la capacité à discriminer et à hiérarchiser.

Pendant cette 1ère étape, l'arbitre en formation apprendra à se déplacer et 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.

- **Se placer** L'arbitre se place au sommet du triangle formé par les 2 tireurs et lui même.
Si les tireurs sont en fausse garde, l'arbitre se place du côté de leurs segments arrière.
L'arbitre veillera à ne jamais se trouver dans l'alignement des deux tireurs.
- **Se déplacer** Si le couple de tireurs se déplace peu ou lentement, l'arbitre tourne dans le même sens.
Si le couple se déplace vite, l'arbitre tourne en sens contraire.
L'arbitre veillera à ne jamais se laisser enfermer dans un coin par les 2 tireurs ou à gêner les déplacements d'un tireur (ex : sortie de coin).

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

Ex. : situation visant à se déplacer avec les tireurs

1 arbitre + 2 tireurs en même garde

1 arbitre + 2 tireurs en garde inversée

L'arbitre apprendra à

- à "éduquer son regard"
- à prendre des informations pertinentes, c à d sélectionner des points d'ancrage visuels efficaces

A 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 le point d'ancrage visuel le plus efficace pour détecter les trajectoires interdites.

2ème cas : les tireurs échangent aux poings

⇒ je me rapproche, prêt à intervenir, car la fréquence d'un compte s'élève.
Je cible les épaules et les têtes. C'est le point d'ancrage visuel le plus approprié pour détecter les coups efficaces et leurs effets, ainsi que les coups interdits.

3ème cas : tireur touché, à terre. Je compte à 8.

⇒ Je me place de façon à voir le chronométrateur, à voir l'adversaire (va t-il et reste t-il dans le coin neutre) et le tireur touché.

⇒ Pour savoir s'il est apte à reprendre (il est debout), je cible :
son regard : lucide, acéré ou comateux ?
je considère sa tonicité générale : tête maintenue ou ballotante ?
équilibre stabilisé ou non ?
position de garde ou non ?

Situations visant à automatiser les procédures d'arbitrage

Evènement - identifier	Sélectionner la réponse	Exécuter la réponse
-------------------------------	--------------------------------	----------------------------

La maîtrise des procédures d'arbitrage doit être abordée dès que l'identification des évènements non conformes aux règlements est satisfaisante. Cette étape vise à rendre quasi-automatique les procédures essentielles :

- début et fin de rencontre
- demande d'avertissement, de disqualification
- comptes d'un tireur HC en combat
- etc.

Pour y parvenir, un travail de répétition dans des situations types s'avère efficace. Si elle peut paraître fastidieuse à priori, elle est cependant sécurisante pour les formés tant ils sentent la nécessité d'être infallibles sur les procédures. En effet, celles-ci doivent devenir de véritables "routines" afin de ne pas affecter la prise de décision en amont.

EXEMPLE

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

L'arbitre : **But** exécuter les procédures

Consignes répéter la procédure oralement et gestuellement jusqu'à la maîtrise absolue (5 fois... 10 fois...20 fois si nécessaire)

Situations types : - début de rencontre
- fin de rencontre
- demande d'avertissement pour 1 tireur
- demande d'avertissement pour les 2 tireurs
- demande de disqualification d'un tireur
- compte d'un tireur en combat jusqu'à 8
jusqu'à 10
- tireur hors combat en assaut, etc.
- jet de la serviette, etc.

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.

Ainsi une maîtrise insuffisante des procédures va affecter son temps de réaction en amont.

Un arbitre bègue en face de cadets agressifs ne va-t-il pas hésiter avant de se lancer dans : STOP. Coin neutre. Demande d'AV pour le tireur coin pour "coup insuffisamment contrôlé en assaut" ?

Situations visant à améliorer la sélection de la réponse

Evènement - identifier	Sélectionner la réponse	Exécuter la réponse
------------------------	-------------------------	---------------------

Lorsque l'identification et les procédures d'arbitrage sont maîtrisées, on peut penser que l'arbitre possède les éléments essentiels pour mener à bien sa tâche.

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

- Ex. : Evènement :
- Coup interdit ⇒ Demande d'avertissement
STOP - Coin neutre
Mrs les juges, demande d'avertissement pour le tireur coin... pour ...
 - Tireur à terre, en combat, sur coup réglementaire ⇒ STOP - Coin neutre
1..2..3..4..5..6..7..8

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 et de comptes 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 :

Ex. : Combat
tireur A à terre sur coup réglementaire de B

⇒ STOP - Coin neutre -1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. (?)

↑
Jet de la serviette
du second de A

L'arbitre se trouve subitement confronté à une autre alternative.

Avant le jet de la serviette, l'alternative est :

à 8 : ⇒ si A est en garde et a récupéré, alors : Au centre ! En garde ! Allez !

⇒ si A n'a pas récupéré, alors : 9. 10. Fin du combat

Situation 3 : en assaut, tireur A hors combat sur coup de B.

Pendant la minute, 2 juges sur 3 lèvent leur bulletin pour signaler un coup interdit.

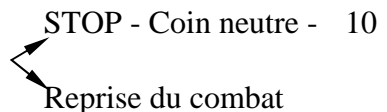
Comportement attendu soit : si A reprend avant 1 mn, demande de 1^o, 2^o ou 3^o AV entraînant la disqualification pour B

soit : si A ne peut reprendre, demande de disqualification de B

en combat : idem

La situation est alors complexifiée par l'augmentation de la pression temporelle. De 1 mn pour décider, l'arbitre passe à 8 secondes.

Situation 4 : pendant la rencontre (assaut ou combat), le tireur A se blesse tout seul (ex. : entorse de la cheville)

Comportement attendu 1. en combat :
1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. (?) 

2. en assaut : STOP - Coin neutre - chrono 1 mn
< 1 mn : reprise de la rencontre
> 1 mn : victoire par abandon ou par arrêt médical

◆ **Situations où la sélection de la réponse est complexifiée par l'effet de cumul**
(inflation des paramètres)

L'évolution d'une rencontre peut s'accompagner d'une inflation de paramètres que l'arbitre devra intégrer dans ses décisions.

A l'appel de la 1^{ère} reprise, les "compteurs" sont à zéro. (Pas d'avertissements, pas de compte). Mais à l'appel de la dernière reprise, chaque tireur peut avoir :

- été averti 1 ou 2 fois
- été compté à 8, (ou arrêté en assaut < 1 mn) 1 ou 2 fois sur coup règlementaire
- été compté à 8 (ou arrêté en assaut < 1 mn), 1 ou 2 fois sur coup interdit (ce qui n'est pas pris en compte dans les règles concernant le tireur HC -le 3^o compte va à 10)

Ce cumul des données va exercer une forte pression sur les décisions de l'arbitre. Celles-ci vont être irrévocables (Ex. : 3^o compte sur coup règlementaire ou 3^o avertissement) et signifient la fin de la rencontre avec victoire d'un tireur avant le temps imparti.

EXEMPLES

Situation 1 : assaut : appel de la 3ème reprise

Tireur A : 2 avertissements pour coup interdit.

Tireur B : /

Si l'arbitre demande un 3ème AV. pour le tireur A et l'obtient, c'est la victoire immédiate de B par disqualification de A

Situation 2 : combat : appel de la 5ème reprise

Tireur A : compté 2 fois sur coup règlementaire de B.

Tireur B : compté 2 fois sur coup règlementaire de A.

Si l'arbitre déclenche un 3ème compte pour un tireur, c'est la victoire immédiate de l'autre tireur par HC (compte à 10) si conformité.

Situation 3 : combat : appel de la 5ème reprise

tireur A : compté 1 fois 8 sur coup interdit

compté 2 fois 8 sur coup règlementaire

tireur B : compté 1 fois sur coup règlementaire

2 avertissements

si l'arbitre compte une 3ème fois le tireur A,

- si coup règlementaire => victoire de B par HC

- si coup interdit => 3° AV - victoire de A par disqualification de B

Ces situations peuvent se complexifier à loisir, leur objet étant de plonger l'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 à la minute de repos avant chaque reprise pour se remettre en mémoire le nombre de comptes et d'avertissements.

Pour conclure, nous retiendrons que pour améliorer la sélection de la réponse, deux types de situation nous paraissent intéressants :

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

Nous rappellerons que si la formation initiale peut équiper les arbitres de compétences minimales pour exercer, rien ne vaut l'expérience du terrain qui seule apprend

1. à identifier et à retenir les nombreux cas de figure problématiques
2. à résister à la pression
3. à arbitrer en composant avec les enjeux que connaît notre discipline (identité, éthique, spectacle sportif)

2.5 Remédiations

Un suivi constructif des arbitres de secteur 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 portant son attention sur quelques comportements caractéristiques.

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 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. L'arbitre ne peut pas voir dans de bonnes conditions</p>	<p>R. 1.2. Consolider le placement et les déplacements dans le ring. Ex. : en situation d'entraînement 2 tireurs en assaut + 1 arbitre 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 Travail répétitif <u>gestuel et oral</u> - demande d'AV - etc.</p>

<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>R. 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, fait reprendre après un 3ème compte, 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 gestuel et oral pendant que les seconds et le public 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>

COMPETITION :

Proposition de grille de lecture 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	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																									
Déficit																									
Remédiations envisagées																									

III - FORMATION DES JUGES

1. Analyse des compétences requises

La fonction de juge est double :

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

Pour désigner un vainqueur, le juge doit :

1. Pouvoir identifier les touches et/ou frappes valables, c à d différencier :

- les coups interdits : arme, cible, trajectoire ou modalité interdites : il peut être amené à les signaler à l'arbitre.
- les coups autorisés : l'arme, la cible, la trajectoire et la modalité d'exécution sont conformes mais le coup ne touche pas la cible : il est paré ou esquivé.
Le juge doit tenir compte de ces techniques en assaut pour départager les tireurs sur la note technique (variété des techniques utilisées)
- 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, lors de reprises âprement disputées, ce sont les dernières secondes qui font loi et qui font oublier la première partie de la reprise.

En outre, le juge est amené à renseigner l'arbitre (nombre d'AV prononcés, nombre de comptes par tireur, ...) ; ce qui constitue une raison supplémentaire pour utiliser judicieusement le verso du bulletin.

3. Disposer d'une "routine" mentale lui permettant de trancher :

- désigner un vainqueur (ou non)
- établir un écart entre les tireurs.

4. Résister aux pressions.

5. Donner le résultat sur le recto du bulletin selon la procédure prévue :

NOM - Signature - Résultat de la rencontre, sans rature.

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

1. Maîtriser les procédures de ses interventions : ex. : HC sur coup interdit non vu par l'arbitre.
2. Répondre aux demandes de l'arbitre en utilisant le langage gestuel prévu par le Code.
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.

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 juge en formation opérationnel à court terme.

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

2.1. Première étape

Les contenus viseront à apprendre à :

- **comptabiliser les touches et/ou frappes valables**

⇒ identifier, discriminer touches autorisées/interdites et touches autorisées/valables

⇒ transcrire au verso

⇒ trancher. Acquérir la routine intellectuelle suivante :

à l'issue de chaque reprise, se questionner :

est-ce de la SBF ?

si non, alors XX

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

de combien ? gain de la reprise 3 - 2

 domination 3 - 1

 égalité 2 - 2

- remplir le bulletin en bonne et due forme (recto)

NOM - Signature

Résultat reprise par reprise

Prise en compte des avertissements

Résultat final - NOM du vainqueur en entourant son coin (CR ou CB)

- Pas de rature.

- **Communiquer avec l'arbitre**

⇒ procédures d'intervention du juge.

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

etc.

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

2.2. Deuxième étape

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

- Ciseler ses outils d'appréciation

Ex. : en combat : considérer les effets d'un coup sur l'adversaire plutôt que le coup lui-même (apprécier l'efficacité réelle)

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, habileté, prise de risque,...) ou à la boxe "tranchée" (engagement physique, puissance, recherche prioritaire de l'efficacité, ...) ?

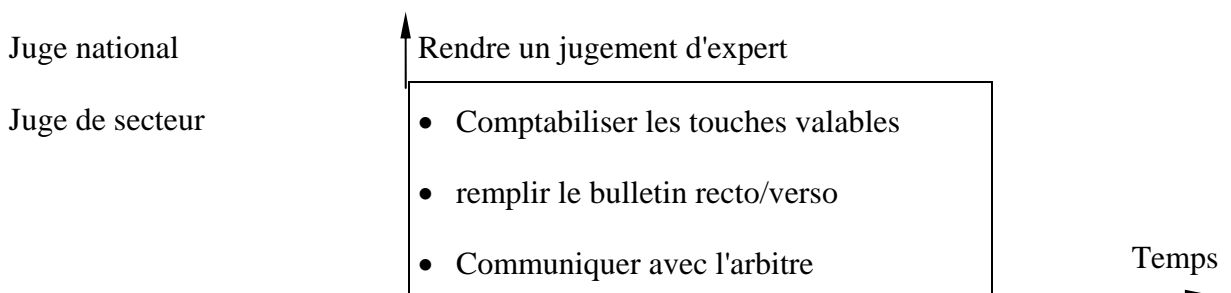
Il est important de le savoir afin de pouvoir réduire les dérives possibles dans son jugement.

- 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. 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.

3.1. Exemples de situations visant à faire acquérir les savoir-faire pratiques du juge

• Remplir le bulletin

- * le verso : **proposition** par le formateur d'un exemple de code de transcription
 Ex. : en assaut, code de transcription permettant de recueillir les éléments nécessaires à établir un écart pour la note d'efficacité (nombre de touches 4 - 2 - 1) et pour la note technique (variété des touches...)

VERSO - Rencontre en assaut

<u>Code</u>	<u>NOM</u>	X	Y
00 = poings	Coin	Rouge	Bleu
F = fouetté Ch = chassé R = revers T = tournant CB = cp de pied bas	1ère reprise	LH LM LB	00 F 0 ChT 00 R Ch F F 0 F F F Ch CB
LH = ligne haute LM = ligne médiane LB = ligne basse	2ème reprise		00 00 00 00 00 00 00 F 0 F F F F F F F F F F F

Commentaire : à l'issue de la 1ère reprise, les tireurs x et y sont à égalité sur la note efficacité (2 - 2), mais x fait preuve d'une nette supériorité technique (variété des coups utilisés) donc la note technique traduira un écart en sa faveur (3 - 2 ou 3 - 1).

Ce code ne constitue qu'un exemple. A chaque juge de se forger le sien. (Ce code convient à ceux enclins à "compter les arbres").

- * Le recto : explication du formateur qui insistera sur la notation par l'écart et sur la procédure prévue.

- **Communiquer avec l'arbitre**

Les gestes : explication, démonstration du formateur

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

Le juge répond à une demande de l'arbitre

Arbitre ==> Juge

Le juge intervient auprès de l'arbitre

Juge ==> Arbitre

Dispositif



formateur

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

Explication, démonstration du formateur

Ex. : consigne secrète du formateur à l'arbitre et aux 2 tireurs

- HC sur coup interdit. L'arbitre ne réagit pas
Comportement attendu :
Les juges lèvent leur bulletin
- Les tireurs ne pratiquent pas de la SBF.
L'arbitre ne réagit pas.
Comportement attendu :
XX
- etc.

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

- un ring
- 2 tireurs
- 1 arbitre
- 3 juges

Ce dispositif permet de mener parallèlement la formation des arbitres.

3.2. Exemples de situations visant à développer le jugement

Remarque : développer le jugement est une tâche longue et ingrate. Chaque juge a sa perception qui agit à son insu comme un filtre sélectif du réel.

L'ambition d'une formation du jugement ne peut prétendre à l'atteinte de la "vérité objective" (c'est pourquoi ils sont 3 ou 5 autour du ring) mais doit fournir aux juges apprentis les moyens de se tromper le moins possible en regard de l'enjeu sportif et de l'enjeu du spectacle.

Démarche générale :

Elle consiste à construire une référence précise et stable (ex. : touche valable). Cette référence servira au juge en formation de comparateur. Apprécier une action consiste à la comparer mentalement à un modèle de référence.

D'autre part, il est judicieux de procéder tout au long de la formation à des temps de confrontations entre les juges et entre juges et formateur

Situation 1	<u>Objectif</u> : développer l'identification et la discrimination
-------------	--

Dispositif : 2 tireurs
 1 arbitre
 2 juges Le J1 observe le tireur coin rouge
 Le J2 observe le tireur coin bleu

Consigne pour les tireurs : armes autorisées : poings et fouettés

Consigne pour les juges : annoncer à haute voix les points que marque leur tireur
ex. : 4 pour touche en fouetté figue
 2 pour touche en série de poings

Durée : 1 reprise

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.

L'inconvénient réside dans le fait qu'il est très inconfortable pour le juge de quitter le nid douillet de l'anonymat. Il doit assumer ses choix devant tous et offre le flanc à la critique (constructive) de ses collègues et du formateur.

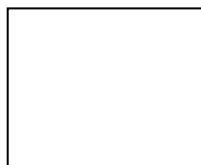
En outre, l'observation des rencontres montre que la fréquence la plus élevée de coups interdits concerne les fouettés (balancés, frappes tibiales, trajectoires verticales, insuffisamment contrôlés en assaut, etc.) et les chassés frontaux (trajectoire verticale).

Ce travail analytique (compter les arbres) en développant la capacité à discriminer, contribue à consolider l'identité technique de la BFS.

Variante : idem. Armes autorisés : poings et chassés. Etc.

Situation 2	<u>Objectif</u> : Forger les critères de jugement (apprendre à compter les arbres)
-------------	---

Dispositif : 2 tireurs
 1 arbitre
 3 juges



Durée : 1 reprise en assaut

Les juges 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.

Ses questions :

- qui a gagné en efficacité ?
- nombre de points marqués (total 4 - 2 - 1) par tireurs
- transcription au recto. Ecart de combien ? (3-2, 3-1, 2-2)
- qui gagne en technique ? Vérification des versos. Transcription au recto. Ecart de combien?

Variante : idem sur 1 reprise en combat (simulé)

NB : il est possible d'utiliser une vidéo si on dispose de beaucoup de temps.

Situation 3	<u>Objectif</u> : développer la compréhension globale de la rencontre (voir la forêt)
-------------	---

Dispositif : idem S2

Durée : Assaut 3 x 1'30

Les juges accomplissent leur tâche, rendent leur décision.

Rôle du formateur : Organiser les échanges de points de vue

Ses questions :

- quelles sont les tactiques respectives des deux adversaires ?
- quels sont les points forts et points faibles des 2 tireurs ?
- quels sont les points-clés de la rencontre ?
- quand y a-t-il eu bascule du rapport de force ?
- etc.

Variante : idem en combat (simulé). 2ème série junior (3 x 2')

L'ensemble de ce travail peut être accompli à la salle lors de la formation. Mais, ces situations ne sont que des situations "in vitro". Il est donc indispensable que le juge apprenti poursuive sa fonction dans des situations "in vivo". C'est la fonction de son année de stage que de le faire oeuvrer aux côtés d'un juge chevronné lors de compétitions régionales. C'est ainsi qu'il consolidera et affinera son jugement (comparaison des résultats, confrontation éventuelle des points de vue).

Remarque : actuellement, les juges nationaux considèrent qu'une reprise est une alternance de temps d'observation et de temps d'échanges. Le compte des coups valables étant souvent difficile à tenir, ils retiennent pour chaque tireur les gains des échanges.

Par ailleurs, afin d'avoir une appréciation exacte de l'ensemble de la reprise, ils procèdent en divisant celle-ci en séquences temporelles limitées (15 secondes par exemple) et notent au verso le vainqueur de chaque séquence. Cette procédure, à la croisée de l'analytique et du global, semble limiter toute dérive excessive dans l'appréciation du résultat final.

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

1. Connaissances à acquérir

- Code fédéral
- Guide pratique de l'Officiel en SBF (Gernet - Jecker)

2. Compétences à acquérir

Travail en doublette avec un officiel expérimenté, sur le terrain, lors des compétitions.

V - CONCLUSION

Après avoir tracé quelques axes visant à former les candidats aux fonctions d'officiel et visant à parfaire la compétence des officiels en exercice, il est nécessaire de considérer l'évolution actuelle de la SBF du point de vue du spectacle sportif qu'elle offre et de tracer quelques perspectives.

La compréhension des décisions des juges, ainsi que la lisibilité des décisions de l'arbitre constituent un réel **enjeu médiatique**.

Ainsi il faut constater que dans presque tous les sports arbitrés, l'arbitre utilise des gestes ou des signes et ne fait usage de la parole qu'en cas d'extrême nécessité. Cela se comprend d'autant mieux que le nombre de décibels dans les réunions a une forte tendance à la hausse. Il en est de même en SBF où l'arbitre doit souvent hurler pour se faire entendre par les tireurs.

La CNA a donc décidé en 2004, après consultation du corps des officiels, de mettre en œuvre, une gestuelle de l'arbitre, recouvrant ses principales interventions afin de gagner en temps et en lisibilité.

Ex. : en basket-ball, l'arbitre siffle, désigne le joueur fautif et montre poing levé. Tout le monde a compris en une seconde: Faute !

Désormais, en SBF, l'arbitre après avoir dit STOP ! (Nous ne proposons pas d'arbitrer au sifflet), utilise un geste immédiatement compris de tous.

L'adoption d'un langage gestuel universel, levant l'obstacle de la maîtrise de la langue française, s'avère actuellement incontournable en regard de la nécessité du développement d'un corps arbitral international de qualité.

Documents ci joints :

1. le compte rendu de la CNA 2005
2. les illustrations de Mr Gilles MEZZOMO GillesMEZZOMO@aol.com 03.82.21.27.57

CNA 2005 : LA GESTUELLE DE L'ARBITRE

Dans les compétitions officielles, l'utilisation d'un langage gestuel pour l'arbitre devient une nécessité pour au moins 3 raisons :

- **la redéfinition de la fonction de l'arbitre :**

faire appliquer le règlement sans se préoccuper de pédagogie. C'est autorisé ou c'est interdit. Point final.

Les interventions telles que : « armez vos coups, boxez à distance, pivotez, frappez moins fort etc.. » disparaîtront avec l'utilisation du geste et les interventions de l'arbitre n'en seront que plus claires.

- **la fluidité des rencontres :**

un avertissement demandé oralement en assaut pour « coup insuffisamment contrôlé... » suspend la rencontre une trentaine de secondes en moyenne alors que la procédure gestuelle ne nécessite qu'une dizaine de secondes. Les combattants et les spectateurs apprécieront.

- **le développement international :**

il s'avère indispensable de constituer un corps d'arbitres internationaux issus de tous les pays pratiquant la Savate.

La maîtrise du français ne doit plus constituer une entrave à ce développement. L'utilisation par tous, quelle que soit leur nationalité, du même langage gestuel, lèvera cet obstacle.

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 45° (= juges prêts ?) -après 3 secondes, lève les 2 bras (= prononcez vous !) -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: av-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	Mouline des av-bras devant la poitrine

Remarque : l'arbitre utilise 2 gestes pour préciser sa demande. Ex : coup dans la coquille. L'arbitre croise les bras devant la poitrine (coup interdit) puis précise le motif en indiquant cible interdite (avant- bras en V).

