

FORMER DES ARBITRES ET DES JUGES EN SAVATE

**LE MANUEL DU
FORMATEUR**

INTRODUCTION	4
1. La Savate a été amenée à redéfinir son identité technique.....	4
2. La Savate a été amenée à réaffirmer son éthique sportive.....	4
3. La Savate 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>	15
<u>1ère étape</u>	15
<u>2ème étape</u>	15
<u>3ème étape</u>	15
2.4. Contenus de formation.....	16
<u>Situations visant à développer l'identification</u>	16
<u>Situations visant à automatiser les procédures d'arbitrage</u>	19
<u>Situations visant à améliorer la sélection de la réponse</u>	21
2.5 Remédiations.....	26
ETAPES DE FORMATION DES ARBITRES	30
III - FORMATION DES JUGES	31
1. Analyse des compétences requises.....	
2. Hiérarchisation des contenus de formation.....	
3. Contenus de formation.....	
ETAPES DE FORMATION DES JUGES	39
CONCLUSION	40
RECAPITULATIF DES CONTENUS DE FORMATION ARBITRE ET JUGE	
ORGANIGRAMME DES EXAMENS D'OFFICIELS DE SAVATE	42

PREAMBULE

Ce document s'adresse à tous ceux et à toutes celles qui sont impliqués dans la formation des officiels en Savate, en particulier aux détenteurs de la SFFO et aux RLA.

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 Savate.

Par ailleurs, la lecture conjointe du "Guide pratique de l'officiel en Savate" s'avèrera utile pour appréhender l'ensemble des fonctions et des tâches relevant de la délégation officielle.

Enfin, ce document devrait permettre une approche plus rationnelle et plus efficace des pratiques de formation d'officiels, ainsi qu'une plus grande homogénéisation des contenus.

Document élaboré en 1997 par Alain GERNET et JM JECKER, membres de la CNA et réactualisé au fil des saisons sportives.

INTRODUCTION

Les officiels ne peuvent ignorer l'évolution récente de la Savate. Pendant ces 40 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 Savate a été amenée à redéfinir son identité technique

=> Les rencontres de tireurs de Savate 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 autorisées.

=> L'entrée en lice de tireurs venus de la boxe anglaise a conduit la Savate 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 Savate.

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

Outre sa volonté éducative affirmée, la Savate 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 faute 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 savate 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 environ 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 Savate à intégrer les contraintes du spectacle et à résoudre le dilemme :

Se crisper 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 Savate 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 tactique, technique et physique.

Mais faire de la Savate 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 :

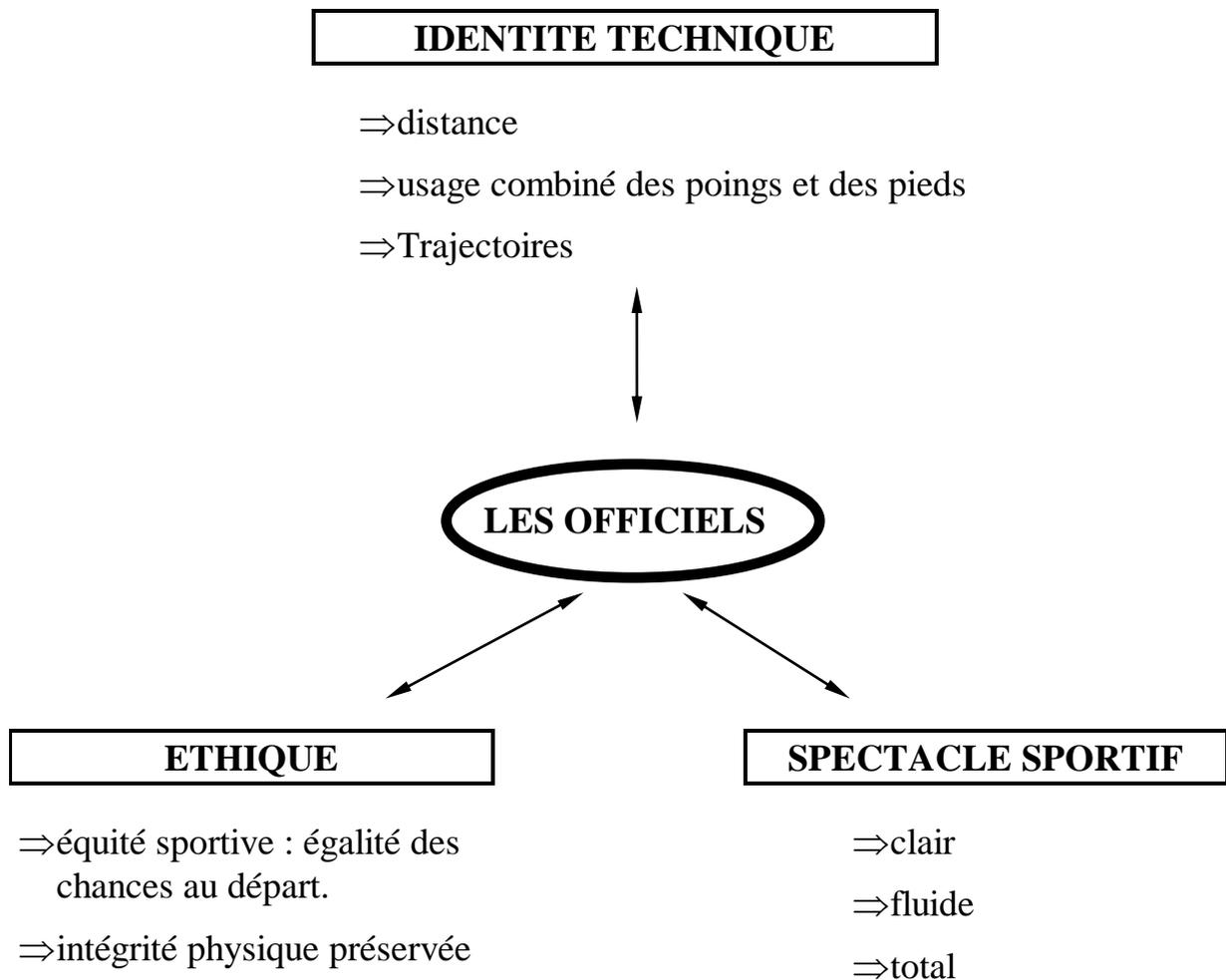
- * garantir l'identité de la Savate en veillant au respect des règles
- * respecter l'éthique sportive
- * faire de la Savate un spectacle sportif de qualité.

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

⇒ 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 provoquant des évolutions majeures dans ses règlements et ses pratiques (gestuelle, bulletin unique, évaluation des officiels etc.)

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 constitue la référence en cas de problème lors de la réunion. Il évalue les officiels.
2. Le juge doit désigner le vainqueur de la rencontre (plus d'égalité possible). Il enregistre les avertissements, les comptes et les événements de la rencontre. Il renseigne l'arbitre si nécessaire. Il peut être amené à intervenir si un événement majeur a échappé à l'arbitre.
3. L'arbitre dirige et accompagne la rencontre en veillant au respect des règles (identité de la Savate et équité sportive), à la santé des tireurs (sauvegarde de l'intégrité physique des tireurs) et à la fluidité de la rencontre (expression des tireurs et spectacle).

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 et responsable du bon déroulement de la compétition.
- * Les juges sont moins exposés. Ils sont 3 ou 5, ils disposent de temps pour trancher. Leur décision n'est connue par le public, les seconds et les tireurs qu'au moment où ils lèvent leurs plaquettes.

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 de désigner un vainqueur 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 Etapes 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 : - ne pas intervenir ou - 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 le tireur désigné... 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) ou temps nécessaire. (JF STEIN -INSEP 1987)

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

Si $TREQ > TD \Rightarrow$ crise temporelle \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 :

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

(Réf. JF STEIN)

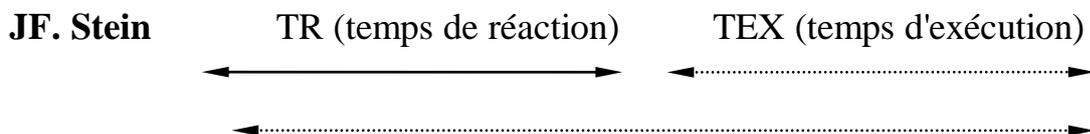
Le TR est le temps qui se déroule entre l'apparition de l'évènement (ex. : coup interdit) et la sélection de la réponse. Le TR traduit la vitesse de réaction de l'arbitre (le temps qu'il met à identifier la situation et à prendre une décision).

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.

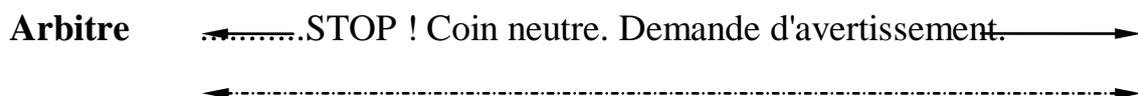
Ex. : le tireur A tombe à terre sur un coup du tireur B. Si l'arbitre ne met guère plus de 10 secondes entre le « STOP. Coin neutre. 1...2..... 8.en garde ! », sa maîtrise des procédures d'arbitrage est très satisfaisante. (TREQ < TD)

Evènement : ex. : coup interdit

Schmidt : identifier sélection réponse programmer REP => Exécuter REP



Temps requis
(= temps nécessaire à l'arbitre pour agir)



Temps disponible (variable)

Il importe donc que la formation des arbitres vise en priorité à les rendre aptes à prendre les (bonnes) décisions dans un temps restreint (< TD). Il faut donc réduire le temps de réaction en développant la capacité à identifier instantanément tout évènement non conforme et réduire le temps d'exécution de la réponse en développant la maîtrise des procédures d'arbitrage.

2.2. Analyse (succincte) des étapes du processus décisionnel

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

Pour la facilité de l'analyse, un examen chronologique des principales étapes s'avère 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 : saignement de nez, tireur HC, ...

L'arbitre doit donc disposer de repères concrets et stabilisés dans l'activité. Une pratique antérieure de tireur peut s'avérer utile, sans être toutefois suffisante. Par contre, un arbitre, lui même piètre technicien, sera assurément handicapé pour faire le tri, dans la seconde, entre une technique conforme au Code et une technique interdite.

En outre, il faut être conscient que cette phase d'identification est liée à une "pré-conception" ou conception à priori, produit de l'histoire personnelle de l'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, l'arbitre fonctionne sur un mode binaire :

Ex. : le coup délivré est-il interdit ?

Si non, poursuite de la rencontre.

Si oui, STOP - remarque ou demande de sanction.

Mais, cette phase d'identification est souvent complexifiée 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 portant un coup et l'insulte.

Dans ce cas, l'arbitre doit traiter une grande quantité d'informations dans un temps très court.

Il doit :

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

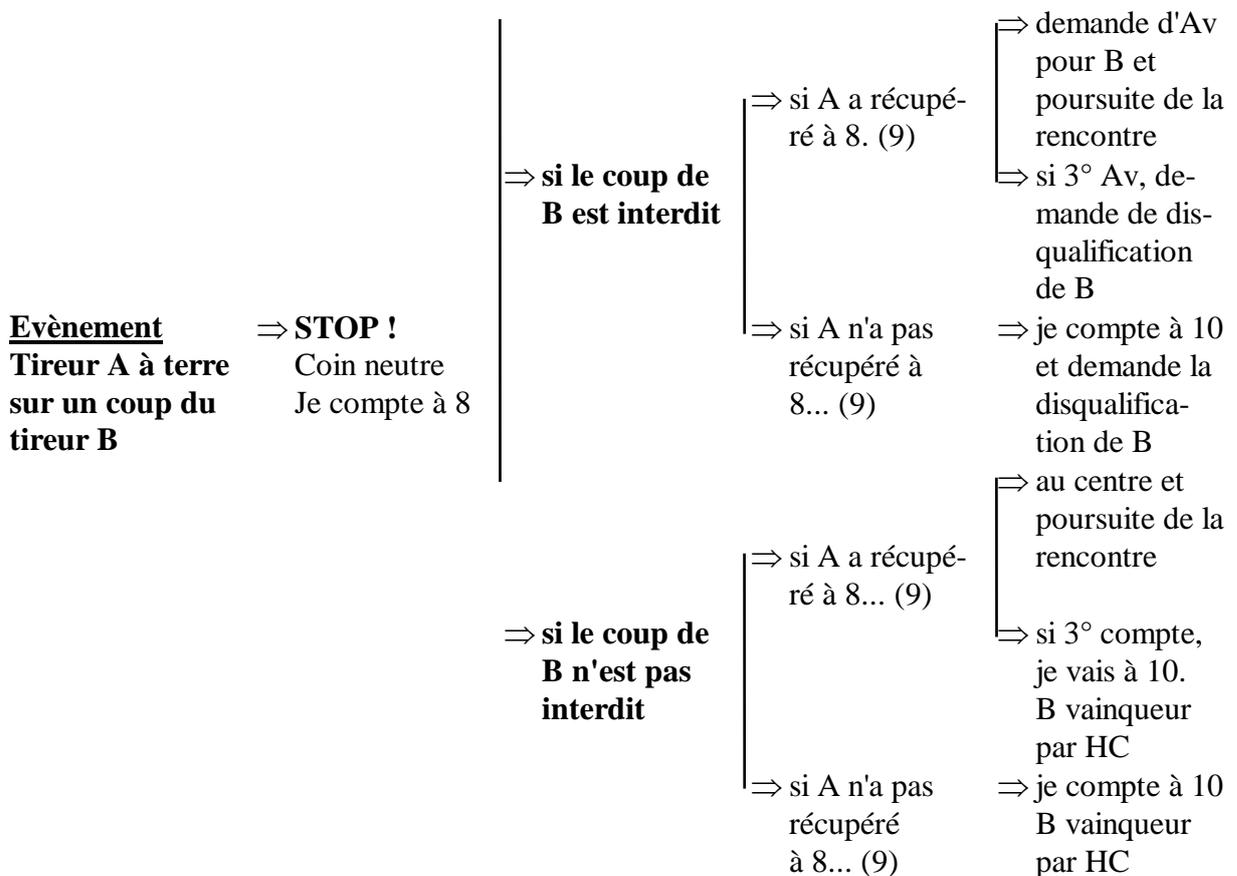
- **Sélection de la réponse**

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 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

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

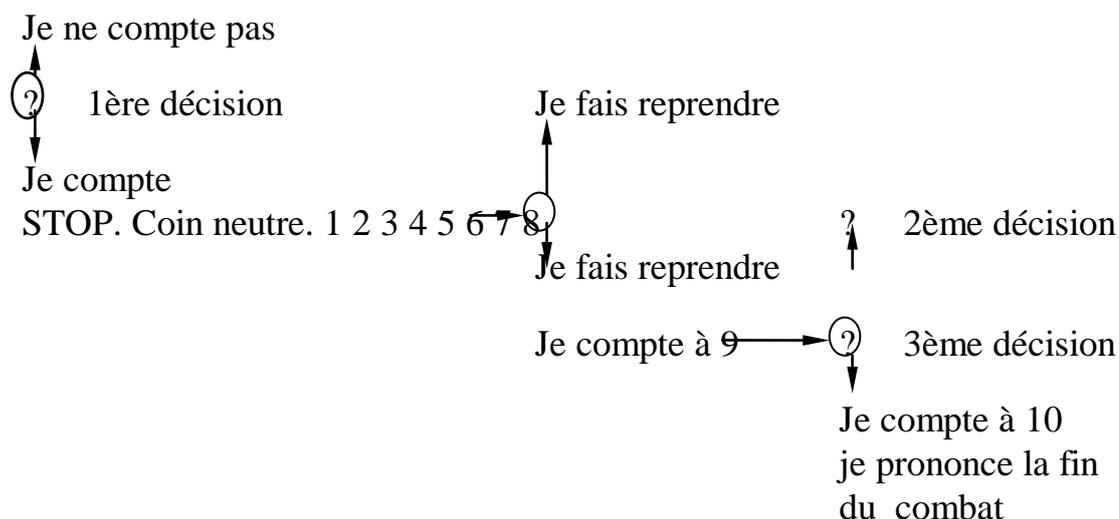
Le coeur de la décision se situe à la croisée de la perception et de l'action. Ainsi, pour alléger autant que possible l'attention centrale de l'arbitre, afin qu'il puisse décider dans les meilleures conditions, il faut réduire au maximum le coût de l'identification et de la mise en oeuvre des procédures.

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 la 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.
Faire immédiatement le tri entre l'important et l'insignifiant.
- * se placer dans l'enceinte (pour bien voir), se déplacer avec les tireurs sans les gêner
- * appliquer les procédures d'arbitrage

2ème étape

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

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

2.4. Contenus de formation

2.4.1. 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 continue (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 + le formateur

Pré requis : connaître le Code et le Guide Pratique de l'officiel (CNA)

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

Consigne : STOP. Enoncer la faute (orale + gestuelle)

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 « trop puissant » en assaut

⇒un coup à trajectoire interdite

⇒boxer tête en avant

⇒tenir une corde en portant un coup

⇒soigneur 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 et 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 "trop puissants 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 pas 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 lors de situations "critiques" comme la demande d'avertissement ou comme le compte d'un tireur

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 prendre des informations pertinentes en sélectionnant 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 : en combat, les tireurs échangent aux poings

⇒ je me rapproche, prêt à intervenir, car la probabilité 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 : en combat, tireur touché, à terre. Je compte : STOP ! Coin neutre !

1..2...=> 8

⇒ Je m'oriente face au DO en me plaçant derrière la ligne reliant les 2 tireurs et de façon à voir le chronométrateur, l'adversaire (reste-t-il dans le coin neutre ?) et le tireur touché (va-t-il être en mesure de reprendre le combat ?)

⇒ Pour savoir s'il est apte à reprendre (il est debout), j'observe :

=> son regard : lucide ou comateux ?

=> sa tonicité générale :

Tête maintenue ou ballotante ?

Equilibre stabilisé ou non ?

Position de garde ou non ?

2.4.2. 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

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 infaillibles 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... 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 ou 9 ou 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.

En effet, une maîtrise insuffisante des procédures peut affecter son temps de réaction en amont.

Un arbitre ne maîtrisant pas parfaitement les procédures en face de cadets agressifs, soutenus par leurs soigneurs vociférants, va temporiser avant de se lancer dans une demande d'AV aux 2 tireurs pour 2 motifs différents.

◆ **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 soigneur 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

Avec ce jet de la serviette, les alternatives sont:

Le combat est obligatoirement terminé, mais :

⇒ si A est en garde et veut reprendre, l'arbitre prononce la fin de la rencontre en raison du jet de la serviette. Victoire de B par arrêt du soigneur.

⇒ Si A n'a pas récupéré, alors l'arbitre poursuit le compte jusqu'à 10 et prononce la fin de la rencontre. Victoire de B par hors combat.

Cet exemple montre que l'évènement inattendu (jet de la serviette) oblige l'arbitre à changer immédiatement le schéma initial probable et à se référer à d'autres priorités.

HC > jet de la serviette > reprise du combat à 8 si tireur A apte à reprendre.

Il faut donc entraîner l'arbitre en formation à s'adapter immédiatement à l'imprévu, c'est-à-dire à reconnaître sur le champ le nouveau "scénario" et à effectuer ses choix. Cette étape de formation vise à apprendre à gérer l'inattendu.

EXEMPLES DE SITUATION

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

L'arbitre : **but** : faire appliquer le règlement

Les tireurs : **consignes** données par le formateur (inconnues de l'arbitre)

Situation 1 : jet de serviette du soigneur de A

Comportement attendu

-soit : A peut reprendre à 8 mais c'est la fin de la rencontre
=>décision : victoire de B par arrêt du soigneur de A

- soit : A reste au sol => 8. 9. 10. Victoire de B par HC

Situation 2 : en combat, tireur A à terre sur coup règlementaire de B
Pendant le compte de A, B quitte son coin.

Comportement attendu :

Suspension du compte. Ordre à B de regagner son coin. Reprise du compte au moment de sa suspension.

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 : A reprend avant 1 mn, demande de 1°, 2° ou 3° AV entraînant la disqualification pour B

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

En combat : idem

La situation est alors complexifiée par l'augmentation de la pression temporelle.
Le temps de décision de l'arbitre passe de 1 mn à 8 secondes !

Situation 4 : En combat (ou assaut), le tireur A se blesse tout seul.

(Ex : se tord la cheville)

Comportement attendu

1. en combat : STOP - Coin neutre -1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. **8 ? 9 ?**

2 solutions : =>l'arbitre va à 10 : victoire de B par HC

=> A reprend à 8 ou 9 : reprise du combat

2. en assaut : STOP - Coin neutre -chrono 1 mn

< 1 mn : la rencontre reprend

> 1 mn : fin de la rencontre :

Décision : 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 1ère 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 réglementaire
- * 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° 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° compte sur coup réglementaire ou 3° 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 le coup est autorisé.

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 ! La consultation des juges à la minute de repos avant chaque reprise se justifie à ce titre pour se remettre en mémoire le nombre de comptes et d'avertissements.

◆ **Situations où les contraintes externes augmentent la pression sur l'arbitre**

Situation 1 : assaut cadets. Rencontre très serrée. Appel de la 3^{ème} reprise :

-les 2 tireurs ont chacun 2 AV. **Les soigneurs hurlent.**

Comportement attendu : l'arbitre dit : STOP et utilise l'arsenal prévu par le Code.

=> STOP ! Observation au(x) soigneur(s)

=>STOP ! AV au(x) soigneur(s)

=>STOP ! Demande d'AV au tireur pour non respect des commandements de l'arbitre par leur soigneur.

Situation 2 : combat très engagé en Elite B. Appel de la 5^{ème} reprise.

Les 2 tireurs ont été comptés 2 fois sur coup autorisé. **Le public hurle.**

Comportement attendu : l'arbitre continue d'effectuer sa tâche sereinement sans paniquer.

Pour conclure, 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</p> <p>Ex. : en situation d'entraînement</p> <ul style="list-style-type: none"> * distinguer un fouetté balancé d'un fouetté conforme * identifier un "coup trop puissant en assaut"
	<p>3. 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>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 gestuelle + 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 :

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																									

ETAPES DE FORMATION DES ARBITRES

NIVEAUX	LIGUE →	NATIONAL
<p>AXES PRIORITAIRES</p> <p>CONTENUS</p>	<p>=> se placer, se déplacer sans gêner les tireurs</p> <p>=> Identifier les actions et les coups interdits</p> <p>=> Réagir vite</p> <p>=> différencier l'important de l'insignifiant</p> <p>=> Maitriser les procédures (lisibilité)</p> <p>=> Faire preuve d'impartialité et de réserve</p> <p>=> Avoir une tenue impeccable</p> <p>=> Comprendre l'esprit des rencontres assaut ≠ combat et leurs incidences (sur arbitrage+jugement)</p> <p>=> faire respecter le règlement</p> <p>=> réagir opportunément</p> <p>=> ne pas entraver inutilement la fluidité des rencontres</p> <p>=> être lisible pour les tireurs, seconds et public</p> <p>=> savoir communiquer avec les juges et le DO</p>	<p>=> Maîtriser les situations complexes et/ou inhabituelles <u>sous pression</u></p> <p>=> Arbitrer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en accompagnant la rencontre et en laissant les tireurs s'exprimer - en assurant les exigences éthiques et réglementaires de la rencontre - en intégrant les nécessités du spectacle <p>=> Juger :</p> <p>Rendre une décision pesée et exempte de toute pression</p>
FORMATEURS	SFFO	CNA

Les acquis de chaque niveau sont inclus dans les acquis du niveau supérieur.

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 (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) pour retracer aussi fidèlement que possible le déroulement de la reprise dans son ensemble. En effet, sans prise de note, lors de reprises âprement disputées, les dernières secondes font loi et font oublier la première partie de la reprise. De plus, le juge est amené à renseigner l'arbitre (nombre d'AV prononcés, nombre de comptes par tireur etc.) ce qui constitue un argument imparable pour prendre des notes au verso du bulletin.

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

- * désigner un vainqueur (obligatoire)
- * 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

Avant d'entreprendre l'apprentissage des procédures, il importe en premier lieu de bien faire comprendre **la nature** des rencontres :

- L'assaut => rencontre sans puissance où priment précision et virtuosité technique
- Le combat => rencontre où prime l'efficacité.

Ce point prend toute son importance depuis qu'il n'y a plus qu'un bulletin à une seule note pour toutes les rencontres, assaut compris. (CNA 2010)

Les contenus viseront 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 :

⇒ 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 : si égalité, utiliser son bonus (CNA 2018)

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

⇒ Pas de rature sur le recto.

* Communiquer avec l'arbitre

⇒ procédures d'intervention du juge.

Ex. : HC sur coup interdit non vu par l'arbitre

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 Savate.

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, ...) ? Ex : un juge très sensible à la virtuosité se souviendra qu'en combat il devra privilégier d'abord l'efficacité.

⇒ 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.

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

3.1.1. Remplir le bulletin

* le verso : **proposition** par le formateur d'un exemple de code de transcription (analytique => « compter les arbres »)

Exemple de code de transcription permettant de comptabiliser en assaut les touches valables pour établir un écart entre les tireurs sur la reprise

**r=revers / Ch=chassé / F=fouetté / T=tournant/ cpb = coup de pied bas
O = poing**

		COIN ROUGE		COIN BLEU	
		REPRISES			
1	LH	rt -f-f-oo-r-oo-f	24	oo-o-f-o-r-oo	14
	LM	f-f oo-ch-f-o-cht-f-oo	17	Ch-f-f-oo-f	10
	LB	ch-f-f-cpb-ch	5	f-f-f-f-cpb-ch	6
2					
3					

Le tireur CR l'emporte 46/30 ce qui donne un écart 3/2 au recto pour la 1^{ère} reprise.

Commentaire : cette approche visant à identifier les touches valables convient en début de formation.

Ce code ne constitue qu'un exemple. A chaque juge de se forger le sien.

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

3.1.2. Communiquer avec l'arbitre : effectuer les gestes : explication, démonstration du formateur

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

Le juge répond à une demande de l'arbitre

- * d'accord
- * pas d'accord

Arbitre ==> Juge

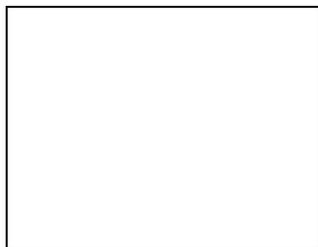
Le juge intervient auprès de l'arbitre

Explication, démonstration du formateur

Juge ==> Arbitre

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

Dispositif : 3 J + 1 ARB + 2 T



Formateur

- * HC sur coup interdit. L'arbitre ne réagit pas

Comportement attendu :

Les juges lèvent leur bulletin

- * Les tireurs ne combattent pas. L'arbitre ne réagit pas.

Comportement attendu :

les juges le signalent à l'arbitre pendant la mn de repos.

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

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 difficile. Chaque juge a sa propre perception qui peut agir 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 de comparateur au juge en formation. 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 confrontation entre les juges et entre juges et formateurs.

Situation 1	<u>Objectif</u> : identifier les touches valables
-------------	---

Dispositif : 2 tireurs 1 enceinte
 1 arbitre
 2 juges

Les juges observent les 2 tireurs

Consigne pour les tireurs : armes autorisées : poings et fouettés

Consigne pour les juges : annoncer à haute voix : « touche rouge ou touche bleu » à chaque touche valable de l'un des tireurs.

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.
- confronter les perceptions des juges et construire une référence stabilisée avec le formateur.

L'intérêt de ce type de situation réside dans le fait que le juge doit 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, trop puissants en assaut, etc.) et les chassés frontaux (trajectoire verticale).

Le travail analytique (compter les arbres) en développant la capacité à identifier et à discriminer, contribue à consolider l'identité technique de la Savate.

Variante : idem. Armes autorisées : poings et chassés frontaux. Etc.

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

Dispositif : 2 tireurs 1 enceinte
 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 ?
- * nombre de points marqués (total 4 - 2 - 1) par tireurs
- * transcription au recto.
- * Vérification de la cohérence verso/recto. L'écart est il pertinent?
- * Justifier si besoin sa décision

Variante : idem sur 1 reprise en combat (simulé)

Situation 3	<u>Objectif</u> : développer la compréhension globale de la rencontre (considérer 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 sa période 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 : après une certaine pratique, les juges 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 les dérives dans l'appréciation du résultat final.

(Consulter le guide pratique de l'officiel CNA 2018)

Depuis 2007, les juges indiquent publiquement leur décision en levant leur plaque à l'injonction du DO « Juges ! Décision ! »

IV – CONCLUSION

Après avoir développé les contenus de formation aux fonctions d'arbitre et de juge, il est nécessaire de prendre conscience de la pression grandissante du spectacle sportif dans l'évolution récente et actuelle de la Savate.

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

C'est en ce sens que la CNA a instauré l'usage de plaquettes pour l'annonce de la décision des juges après avoir conçu dès 2004 une gestuelle de l'arbitre, recouvrant ses principales interventions afin de gagner en temps et en lisibilité.

La lecture attentive du Guide pratique de l'officiel de la CNA 2018 apportant toutes les dernières modifications réglementaires en matière d'arbitrage et de jugement avec les illustrations de Gilles MEZZOMO est indispensable aux formateurs.

Pour la CNA

JM JECKER nov 2018

RECAPITULATIF DES CONTENUS DE FORMATION

Niveaux	ARBITRE	JUGE
NATIONAL	<p>=> Maîtriser les situations complexes et/ou inhabituelles <u>sous pression</u></p> <p>=> Arbitrer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en accompagnant la rencontre et en laissant les tireurs s'exprimer - en assurant les exigences éthiques et réglementaires de la rencontre - en intégrant les nécessités du spectacle 	<p>=> Désigner <u>le bon vainqueur</u> (critères statistiques)</p> <p>=> Résister aux pressions</p>
LIGUE	<p>=> Maitriser les procédures</p> <p>=> Avoir une tenue impeccable</p> <p>=> Comprendre l'esprit des rencontres assaut ≠ combat</p> <p>=> faire respecter le règlement</p> <p>=> réagir opportunément</p> <p>=> ne pas entraver inutilement la fluidité des rencontres</p> <p>=> être lisible pour les tireurs, seconds et public</p> <p>=> savoir communiquer avec les juges et le DO</p>	<p>=> Comprendre la nature des rencontres : combat=efficacité & assaut = précision +virtuosité technique</p> <p>=> Avoir une tenue impeccable</p> <p>=> Désigner le vainqueur en intégrant les évolutions du rapport de force</p> <p>=> pas de faute de procédure</p> <p>=> Argumenter ses décisions</p> <p>=> Travailler en équipe : communiquer avec l'arbitre</p>
Etape 1	<p>=> Identifier les actions et les coups interdits</p> <p>=> Réagir vite</p> <p>=> Faire preuve d'impartialité et de réserve</p> <p>=> Appliquer les procédures :</p> <ul style="list-style-type: none"> - début et fin de rencontre, demande d'AV, - tireur HC en assaut&combat <p>=> se placer et se déplacer sans gêner les tireurs (= règle du triangle)</p> <p>=> utiliser la gestuelle de l'arbitre</p>	<p>=> Identifier coups autorisés/ interdits & autorisés/valables</p> <p>=> Faire preuve d'impartialité et de réserve</p> <p>=>Différencier assaut/combat</p> <p>=> Remplir correctement le recto</p> <p>=> Disposer d'un code de transcription au verso</p> <p>=>Désigner un vainqueur</p> <p>=> connaître les gestes du juge (AV+décisions)</p>

ORGANIGRAMME ACTUEL DES EXAMENS D'OFFICIELS FFS

NIVEAU	EXAMENS	CONTENUS	JURY	OBTENTION	EQUIVALENCES	ATTRIBUTIONS
LIGUE	JUGE ARBITRE LIGUE STAGIAIRE	QCB JALS PROCEDURES ARBITRAGE pratique JUGEMENT pratique	LIGUE comprenant un JAN en fonction + un SFFO	Après une année de stage au niveau Ligue, le RLA délivre ou non le titre de JALS	L'obtention de l'examen JALS est une des conditions d'inscription au BEES1°. Les candidats titulaires du Monitorat & CQP sont dispensés de l'épreuve du QCB JALS	Le Juge arbitre de Ligue stagiaire est habilité à officier dans toutes les compétitions départementales, de ligue avec (ou sans) prolongement national. Phases ligue de compétitions à visée nationale (espoirs, techniques, jeunes...)
	DOLS	QCB DOLS + ENTRETIEN	sous responsabilité RLA/CTL Présence d'un DON membre de la CNA d'une autre ligue + un SFFO	Après 1 an de stage au niveau Ligue, le RLA délivre ou non le titre de DOL		
NATIONAL	JUGE ARBITRE NATIONAL STAGIAIRE	STAGE NATIONAL 5 jours	CNA	Après une année de stage au niveau national, la CNA délivre ou non le titre de JAN Evaluation par DO superviseurs		Le juge arbitre national stagiaire est habilité à officier dans toutes les compétitions jusqu'au niveau national
	DONS	Admissibilité : dossier de candidature déposé à la CNA Admission : QCB + entretien	CNA			Le DON est habilité à officier dans toutes les compétitions jusqu'au niveau national

Documents réactualisés pour la CNA en décembre 2018

JM JECKER