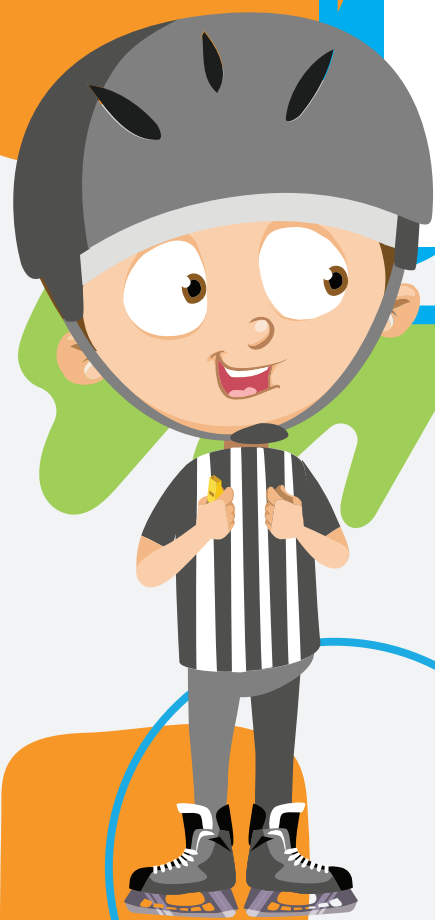


Fédération
Française
& Skateboard



FICHE ANNEXE I COMMENT PRÉPARER UNE CLASSE À L'ARBITRAGE ?



COMPÉTENCES TRAVAILLÉES



DÉVELOPPER SA MOTRICITÉ ET CONSTRUIRE UN LANGAGE DU CORPS

- Adapter sa motricité à des situations variées ;
- Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité ;
- Mobiliser différentes ressources (physiologiques, psychologiques, émotionnelles) pour agir de manière efficace.

Domaines du socle 1

S'APPROPRIER SEUL OU À PLUSIEURS PAR LA PRATIQUE, LES MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE

- Apprendre par l'action, l'analyse de son activité et de celles des autres ;
- Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace ;
- Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions .

Domaines du socle 2

PARTAGER DES RÈGLES, ASSUMER DES RÔLES ET DES RESPONSABILITÉS

- Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur, etc.) ;
- Comprendre, respecter et faire respecter les règles et règlements ;
- Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées ;
- S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives.

Domaines du socle 3

APPRENDRE À ENTREtenir SA SANTÉ PAR UNE ACTIVITÉ PHYSIQUE RÉGULIÈRE

- Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école ;
- Connaître et appliquer des principes de bonne hygiène de vie ;
- Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.

Domaines du socle 4

S'APPROPRIER UNE CULTURE PHYSIQUE, SPORTIVE ET ARTISTIQUE

- Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine ;
- Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives.

Domaines du socle 5

OBJECTIFS DE L'ENSEIGNANT—E

CONSTRUIRE LE RÔLE D'ARBITRE

- Acquérir des méthodes de travail (connaître les règles, analyser l'action, prendre la décision en fonction de cette action) ;
- Transformer ses attitudes par la capacité à faire respecter les règles et à se faire respecter ;
- Connaître ce qu'il faut apprendre (connaissances expertes des règles) ;
- Savoir se placer et se déplacer stratégiquement sur le terrain pour observer, gérer le jeu, prendre la décision en fonction de l'action ;
- Identifier les actions, les conséquences des actions et décider (voir tableaux pages suivantes) ;
- Être capable de répondre, justifier, argumenter, décider.

ABORDER LE RÔLE DE L'ARBITRAGE EN CLASSE

Susciter le débat en demandant pourquoi est-il utile d'apprendre à arbitrer.

Quelques réponses sont incontournables :

- Être actif et responsable ;
- Jouer tous les rôles et assurer toutes les tâches ;
- Observer, questionner, répondre, expliquer, argumenter, décider ;
- Faire respecter les règles ;
- Mieux connaître et mieux comprendre les règles ;
- Comprendre la nécessité des règles.

Tout cela amène à «**Respecter les autres et à se faire respecter**».

APPRENTISSAGE DE L'ARBITRAGE

Il ne peut y avoir de jeu sans mise en place d'un code commun, de règles simples mais comprises par tous. Les règles sont au service du et des joueurs. La mise en place d'une nouvelle règle devra répondre à un besoin et non à un souci immédiat de sanction. La connaissance des règles « primaires » du jeu par les élèves doit aller de pair avec les connaissances techniques et stratégiques (règles secondaires ou règles de l'action efficace).

Connaître et appliquer quelques règles simples (en tant que joueur mais aussi en tant qu'arbitre) aura des incidences fortes sur la construction de la motricité spécifique liée à l'activité des élèves.

La charge émotionnelle peut être importante pour un élève désigné pour l'arbitrage ; l'enseignant veillera à préserver chaque élève :

- En proposant une « doublette » d'arbitres, surtout lors des premières séances ;
- En graduant la responsabilité de l'arbitre (ne peut siffler que les palets/balles hors du jeu, dans un premier temps, par exemple) ;
- En étant un recours éventuel en cas de problème (dans le cas d'une délégation de pouvoir à un élève arbitre, l'enseignant devra éviter au maximum d'intervenir).

CONSEILS POUR LES ÉLÈVES – ARBITRES

POUR ARBITRER LE PLUS JUSTEMENT POSSIBLE, IL FAUT :

Bien connaître les règles du jeu :

- Ce qu'il est permis de faire ;
- Ce qu'il est interdit de faire.

Prendre fermement les décisions :

- Pour cela le coup de sifflet doit être assez fort et sec (bref) ;
- Il faut indiquer :
 - * Ce qui s'est passé : en parlant (« sortie ») ou en faisant un geste que tout le monde comprend
 - * Ce que vous avez décidé : par exemple en parlant bien fort (« balle à l'équipe rouge »).

Si vous pensez que votre décision est juste, vous faites appliquer aussitôt votre décision.

Si votre décision est contestée et que quelqu'un (un joueur ou un adulte) vous explique en quoi vous vous êtes trompé, vous pouvez modifier votre décision, en expliquant la nouvelle décision.

AVANT LE DÉBUT DU MATCH :

- Vous comptez les joueurs sur le terrain.
- Vous appelez un joueur de chaque équipe pour faire un entre-deux

DÉBUT DU MATCH :

- Vous sifflez pour que les 2 joueurs désignés jouent le entre-deux.

PENDANT LE MATCH :

- Vous suivez le déplacement du palet/de la balle en restant assez près du jeu (pour bien observer ce qui se passe).
- Vous faites respecter les règles du jeu en sifflant toute faute commise (une faute peut être une erreur faite par le joueur ; exemple : il touche le ballon avec le pied); ce peut être également une faute commise sur un autre joueur : par exemple un joueur bouscule un adversaire en voulant lui prendre le palet/la balle).
- Aucune insulte n'est permise : si une insulte est proférée pendant le jeu, vous sifflez pour arrêter le jeu, vous expliquez au joueur que les insultes ou grossièretés sont interdites ; vous sifflez une pénalité contre l'équipe fautive. Si vous constatez des violences qui se répètent (violences physiques : des coups répétés, ou violences verbales : insultes ou gros mots) vous arrêtez le jeu et vous demandez à un adulte d'être présent avec vous pour sanctionner les joueurs.
- Quand un but est marqué et que vous l'accordez, vous sifflez deux fois.

FIN DU MATCH :

- Quand le temps de jeu est terminé vous sifflez trois fois, vous récupérez le palet/la balle et vous annoncez le résultat du match en accord avec le responsable du score.

Un adulte est toujours à proximité du terrain de jeu : il faut l'appeler à chaque fois que vous avez un doute, un problème, une question.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE À L'ARBITRE : un sifflet

Bon courage et bonne préparation



SITUATION DE RÉFÉRENCE

(De l'évaluation diagnostique à l'évaluation finale lors de la rencontre)

Organisation type :

3 ou 4 joueurs sur le terrain par équipe, équipes mixtes.

Terrain :

20m x 10m

LES DÉCISIONS DE L'ARBITRE

Il y a	si	Alors, s'ensuit	qui sera effectuée
point	les joueurs d'une équipe ont réussi à se faire 5 passes.	une remise en jeu par l'équipe adverse	au centre de l'espace de jeu.
touche	un joueur fait sortir le ballon sur une des côtés du terrain.	une remise en jeu par un joueur de l'équipe adverse	à l'endroit où est sorti le ballon, à l'extérieur du terrain.
pied	un joueur touche volontairement la balle avec le pied.	une remise en jeu par un joueur de l'équipe adverse.	à l'endroit où a lieu la faute.
perte de balle	un joueur fait tomber le ballon.		
10 secondes	un joueur garde le ballon plus de 10 secondes.		
faute sur un joueur	l'adversaire rentre en contact avec ce dernier ou lui arrache la balle des mains.		
contestation	un joueur critique l'arbitrage.		

Exemple de lecture :

Il y a point si les joueurs d'une équipe ont réussi à se faire 5 passes. **Alors, s'ensuit** une remise en jeu par l'équipe adverse **qui sera effectuée** au centre de l'espace de jeu.

LE 3 CONTRE 3



SITUATION DE RÉFÉRENCE

Joueurs :

3 joueurs sur le terrain, 1 ou 2 remplaçants maximum, équipes mixtes.

Terrain :

10x20m, But de 1m de large et ligne de pénalité à 5m.

Remplacement :

A chaque but marqué, dans les deux équipes, un remplaçant rentre sur le terrain et un joueur sort. A l'extérieur du terrain, le joueur sortant tape dans la main du joueur entrant.

Temps de jeu :

7 minutes

Équipements :

Balle/palet, crosses de 2 couleurs (1 par équipe)

Organisation / arbitrage :

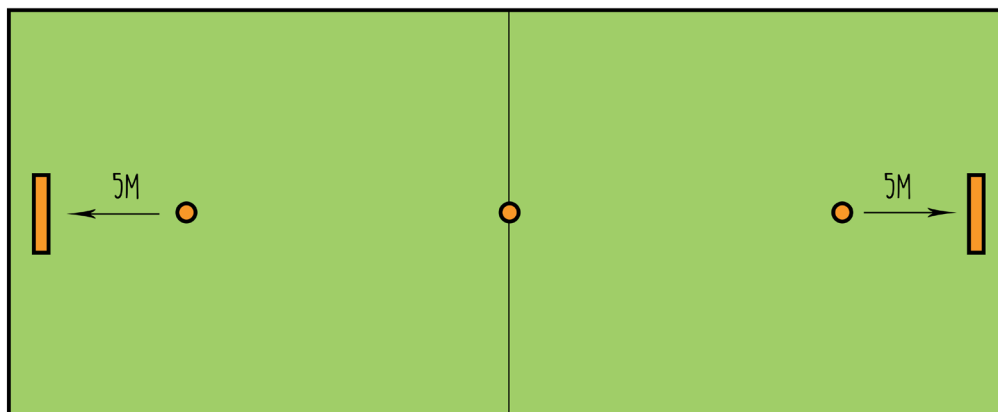
1 arbitre central, 2 arbitres de touche, 1 chronomètre, 1 responsable score

Règles minimales à adapter selon le niveau des joueurs et la séance dans le cycle d'apprentissage

- Jeu à l'intérieur des limites du terrain, si le palet ou la balle sort des limites, remise en jeu par l'équipe adverse, devant la ligne de touche, là où il/elle est sorti(e).
- Progression par passes ou conduite de balle/dribble, en cas de jeu dangereux ou faute, le palet ou la balle est donné(e) à l'équipe adverse, là où a eu lieu la faute. Les adversaires doivent se mettre à 3m.
- Tout contact est interdit.
- L'engagement au début du match, les 2 équipes sont dans leur propre camp. L'engagement se fait par un entre-deux, avec un joueur de chaque équipe au centre du terrain.
- Après un but, l'engagement par un joueur au centre du terrain, les adversaires se mettent à 3m dans leur camp.
- Les engagements et les remises en jeu se font obligatoirement par une passe.

Exemple : Terrain « type »

20m x 10m



LES DÉCISIONS DE L'ARBITRE PAR RAPPORT AUX RÈGLES DU 3 CONTRE 3 :

Il y a	si	Alors, s'ensuit	qui sera effectuée
but	le palet/la balle est entré(e) dans le but.	une remise en jeu par l'équipe qui a encaissé un but	au centre du terrain.
touche	un joueur fait sortir le palet/la balle sur un des côtés.	une remise en jeu par un joueur de l'équipe adverse	à l'endroit où est sorti le palet/la balle, à l'intérieur du terrain.
jeu en l'air	un joueur lève la crosse ou le palet/la balle	une remise en jeu par un joueur de l'équipe adverse	à l'endroit où a lieu la faute.
pied	un joueur shoote volontairement le palet/la balle avec le pied.		
jeu au sol	un joueur continue à jouer alors qu'il est au sol.		
faute sur un joueur	si l'adversaire rentre en contact avec ce dernier pour le faire tomber ou le pousser.		
contestation	un joueur critique l'arbitrage.	une pénalité	tiré à 5m du but adverse. Tous les autres joueurs se placent derrière une ligne passant par le point central.

Exemple de lecture :

Il y a jeu au sol **si** un joueur continue à jouer alors qu'il est au sol. **Alors, s'ensuit** une remise en jeu par un joueur de l'équipe adverse **qui sera effectuée** à l'endroit où a lieu la faute.

RÈGLES ESSENTIELLES :

