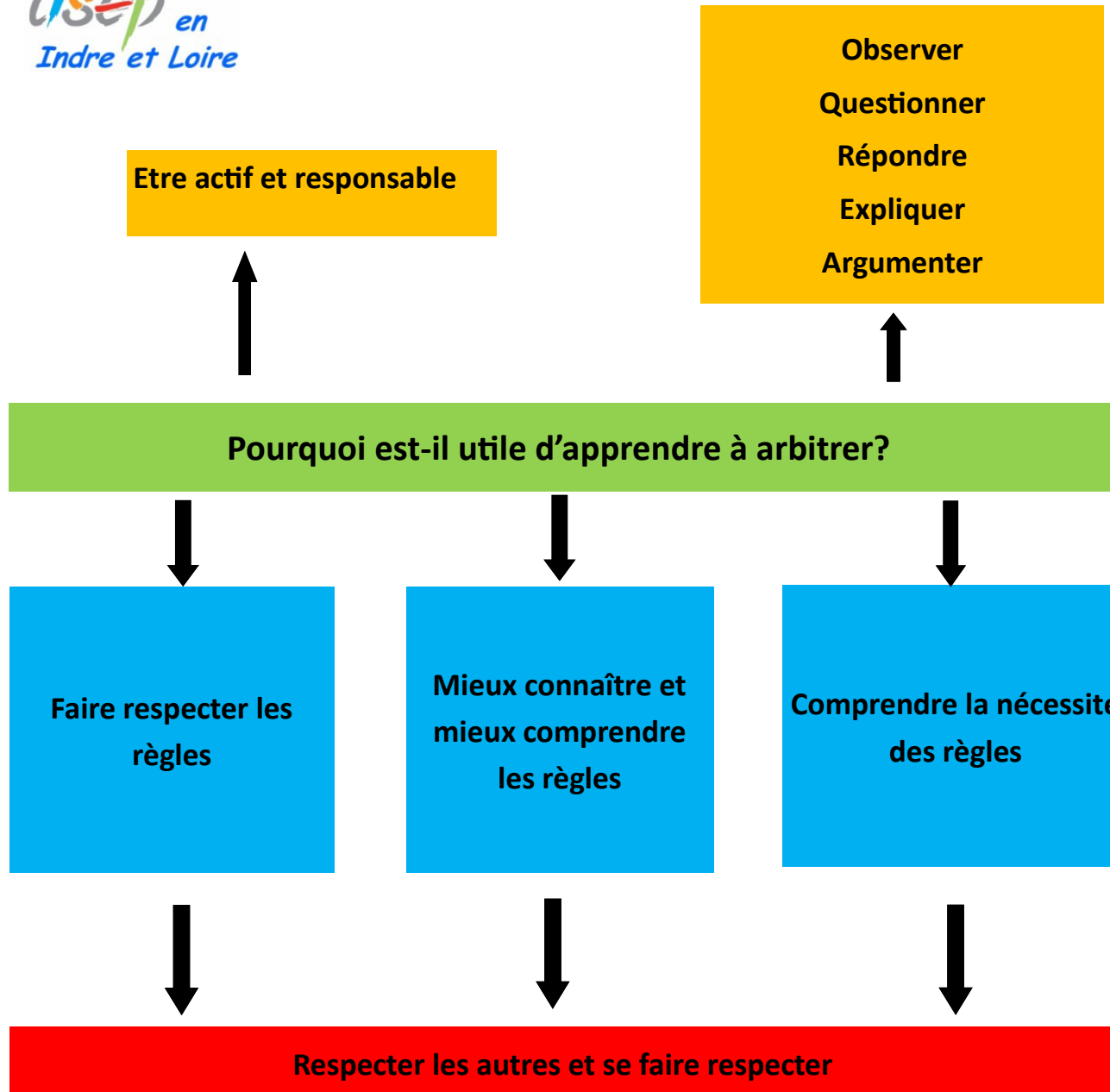


L'arbitrage par les enfants



Donner des responsabilités aux enfants :

C'est en amenant l'enfant à assumer ses responsabilités qu'on l'aide à comprendre le sens des règles, à les interpréter en fonction de ses intentions ou des situations et à les hiérarchiser.

Ainsi quand il est **joueur**, l'enfant doit apprendre à :

- se concentrer
- Découvrir
- Jouer
- Partager
- S'épanouir
- Coopérer
- maîtriser ses émotions...

Quand il est **arbitre**, l'enfant doit apprendre à :

- juger vite
- Décider
- Échanger
- S'imposer...

Quand il est **marqueur, chronométreur, observateur, évaluateur**, il doit apprendre à :

- observer attentivement
- Évaluer rapidement
- Recevoir et transcrire les décisions de l'arbitre
- Utiliser les tableaux de marque, des fiches, le chronomètre...

Les conditions d'un arbitrage efficace

Principe 1 :

La fiche de règlement de la rencontre devra être étudiée en classe pour définir les fautes et préciser les tâches des joueurs et des arbitres selon chaque situation.

Principe 2 :

Trop de fautes sifflées nuisent au dynamisme du jeu, ainsi il faudra distinguer :

- la faute volontaire qui doit être immédiatement sifflée (ex: garder le ballon au sol)
- de la faute due à la maladresse d'un joueur qui ne sera pas systématiquement sanctionnée (ex: un ballon qui échappe vers l'avant de quelques centimètres)

Principe 3 :

Que chaque acteur de la rencontre (joueur, arbitre, juge de touche, marqueur, adulte responsable du terrains...) s'engage à respecter le code du sportif.

Liste de critères pour évaluer une équipe-arbitre

1– Nous connaissons les règles

- Connaître le règlement départemental de la rencontre
- Savoir expliquer pourquoi l'arbitre a sifflé

2– Nous arbitrons tous le match

- ne pas abandonner le rôle d'arbitre
- Savoir siffler clairement (se faire entendre)
- Savoir lever les drapeaux quand c'est nécessaire
- Savoir siffler quand il faut
- Faire comprendre ses décisions

3– Nous savons chronométrer et tenir la feuille de marque

- bien utiliser le chronomètre
- être attentif à ne rien oublier et ne pas faire d'erreur de comptage
- écrire proprement

Ce que doit faire l'équipe -arbitre

1– Avant tout, connaître les règles.

L'arbitre central

2– Vérifier, avant de donner le coup d'envoi, que tous les acteurs de la rencontre sont en place (nombre de joueurs dans chaque camp, chronométreur, table de marque, juges de lignes, juges d'embuts...)

3– Se déplacer en suivant toutes les actions de jeu.

4– Siffler (1 fois) immédiatement la faute et venir se placer à l'endroit où elle a été commise.

5– Annoncer la nature de la faute, dire qui l'a commise et à qui revient le ballon.

Exemple : —> « En avant des jaunes, ballon aux rouges »

—> « Touche du jouer rouge, ballon aux jaunes »...

6– En cas de doute, siffler pour arrêter le jeu et demander conseil à « l'adulte-tuteur »

7– Donner 3 coups de sifflets pour indiquer la fin du match.

Les juges de lignes ou touches

- Se déplacer le long de la ligne de touche pour suivre le ballon.
- Lever le drapeau rouge quand il y a « touche ». Annoncer à qui revient la

Ce que fait l'adulte responsable d'un terrain au cours de la rencontre arbitrée par des élèves.

1– L'adulte ne doit ni arbitrer à la place des enfants, ni vouloir corriger toutes les erreurs car **on ne peut tout corriger et il ne faut pas tout corriger !**

2– Il peut donner des explications individuelles à l'arbitre en évitant de la « désavouer publiquement » : **une faute sifflée est une faute sifflée même si l'arbitre s'est trompé.**

3– Il n'intervient que pour résoudre un conflit ou répondre à une demande de l'arbitre central.

4– Sa place d'observateur lui permet de dynamiser le jeu en donnant des conseils aux joueurs (placement, tactiques...).

5– Il veille à la sécurité de tous : Il ne siffle un arrêt de jeu que lorsqu'il pense que l'action devient dangereuse pour un joueur et que l'arbitre enfant ne l'anticipe pas.

6– Il est le garant du bon déroulement du match : il aide l'équipe arbitre à se positionner en temps que telle.

7– A la fin du match, il discute avec l'équipe-arbitre pour faire une brève analyse de l'arbitrage.

8– Il se place en dehors du terrain pour avoir une vision globale du jeu.

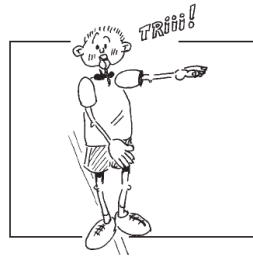
9– Il met en place l'équipe-arbitre.

10– Il remplit la fiche arbitrage

Le jour de la rencontre, pour une bonne organisation, proposer les arbitres les mieux préparés pour tenir le rôle d'arbitre central.

Les gestes de l'équipe-arbitre en balle ovale

Engagement et remise en jeu

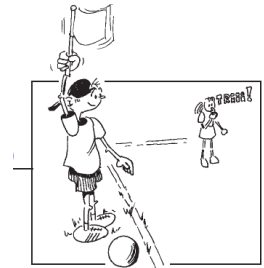


Sortie des limites du terrain

- Les juges de touche lèvent le drapeau rouge quand il y a « touche ».

- Ils annoncent à qui revient la balle.

Exemple : « touche du joueur jaune, ballon aux rouges ».



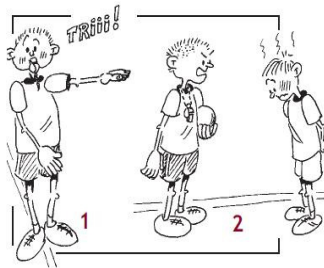
Faute

- Siffler immédiatement la faute et venir se placer à l'endroit où elle a été commise.
- Annoncer la nature de la faute – dire qui l'a commise

Exemple : « En avant du joueur jaune, ballon aux rouges. »

Geste : bras tendu en direction de l'embut où marque l'équipe qui récupère le ballon en cas de faute.

Le juge de touche ou de marque peut signaler une faute en levant son drapeau à la verticale.

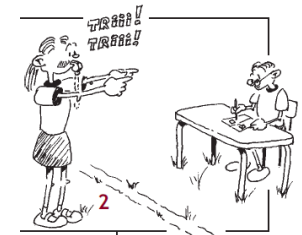


Validation des points

Lever le drapeau vert (juge de marque) pour indiquer la validité de l'essai.

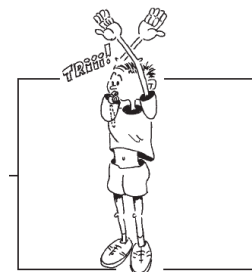


Donner 2 coups de sifflet (arbitre central) et indiquer les points au secrétaire en tenant ses bras vers lui.



Arrêt en cours de jeu

L'arbitre central siffle 1 fois. Il croise les bras au-dessus de sa tête. Il indique la direction du jeu et l'endroit où il reprend.



Fin de match

Donner 3 coups de sifflet pour indiquer la fin du match.

Les règles d'or pour chacun

Les règles d'or pour les enfants

- 1– Je respecte les règles du jeu
- 2– Je respecte les décisions de l'arbitre, même si elles me sont défavorables
- 3– Je respecte mes adversaires
- 4– Je reste calme et maître de moi, dans la victoire comme dans la défaite

Les règles d'or pour les parents

- 1– Encourager vos enfants, même en cas de défaite; faire ressortir à chaud les points positifs.
- 2– S'interdire toute forme de violence verbale, envers les enfants (les siens ou les adversaires), les adultes, les arbitres, les spectateurs.
- 3– Veiller à ce que l'effort physique demandé ne soit pas excessif.
- 5– Applaudir aux bonnes performances

Les règles d'or pour les éducateurs/ animateurs

- 1– Sensibiliser les enfants à l'esprit sportif et au respect des règles d'or.
- 2– Apprendre aux enfants et aux adultes accompagnateurs à respecter les décisions de l'arbitre.
- 3– Apprendre aux enfants que les règlements existent pour les protéger et établir des normes permettant de déterminer un gagnant et un perdant.
- 4– Dédramatiser les défaites en considérant la victoire comme un plaisir.
- 5– Respecter les joueurs adverses et leurs supporters et exiger des enfants la même attitude.



Rôle des spectateurs

1– Nous respectons l'équipe qui arbitre

- Ne pas discuter les décisions
- Ne pas influencer, injurier ou menacer les arbitres et les marqueurs
- Ne pas gêner les arbitres de touche ou d'embut

2– Nous respectons les équipes qui jouent

- Encourager les équipes
- Applaudir tous les beaux gestes
- Ne pas siffler, ne pas injurier, gêner les joueurs.

3– Nous respectons les personnes et les lieux

- Respecter tous les adultes et leurs consignes
- Laisser propres les lieux et ne pas détériorer le matériel
- Respecter les affaires des autres



Quelques principes pour mettre en valeur les notions de respect et de fair-play

Favoriser les situations qui n'engagent pas la tricherie

- Adapter des règles pour favoriser un déroulement de l'activité dans le fair-play (supprimer les situations où le conflit est inévitable)
- Éviter que le perdant soit exclu en lui attribuant également des points

Réhabiliter des habitudes de fair-play

- S'excuser—se maîtriser—se serrer la main
- Garder son humour—Sourire—Féliciter—Applaudir
- Encourager positivement—Accueillir l'équipe adverse
- Mettre l'adversaire en situation favorable avant et après la rencontre
- Calmer l'agitation du public—refuser l'anti-jeu

Valoriser l'adversaire

- Relever le plaisir d'être opposé à un adversaire aussi fort que soi; il s'en suit un équilibre dans la rencontre
- Réaliser une démonstration par l'absurde : faire constater que le jeu n'est pas intéressant lorsqu'il n'y a pas d'opposition.
- Laisser former les équipes par les enfants avec pour consigne : « Les équipes doivent être de même force ». → L'objectif est

Impliquer les enfants

- Éduquer les enfants à l'auto-arbitrage (je lève la main quand je sais que j'ai fait une faute)
- Mettre les enfants en situation d'arbitre, de juge, de marqueur, de chronométreur.

Eduquer à la tolérance et à la maîtrise de soi

- Admettre que l'arbitre a le droit de se tromper. L'arbitrage et l'auto-arbitrage doivent prouver qu'il y a des situations où l'on ne peut savoir qui a raison. Lorsqu'on ne sait pas, il faut que l'arbitre décide et accepter cette décision.
- Accepter la faute du partenaire et l'encourager à faire mieux.

Etre exemplaire en tant qu'éducateur

- L'éducateur doit être en tout temps un exemple de sportivité.
- Le fair-play n'est pas limité à l'activité sportive ; il doit faire partie de la vie de tous les jours.

Relativiser le résultat

- Le fair-play n'empêche pas la victoire; il n'est pas la consolante des perdants.
- La joie de la victoire ne doit pas être provocatrice.
- Démontrer, par des exemples concrets, la relativité d'une victoire entachée de tricherie: jouer aux carets en connaissant le jeu de l'autre—gagner un match en sachant que certaines décisions ont été prises par erreur.
- L'amélioration de sa propre performance est souvent plus importante que le rang obtenu. C'est dans la défaite que se forment les succès futurs si on sait les accepter.

Code du sportif en Balle ovale

Je m'engage à :

- **Connaître et respecter les règles du jeu.** *J'ai pratiqué un cycle de balle ovale, j'applique les règles du jeu.*
- **Respecter les arbitres et les adversaires par le geste et la parole.** *Je fais attention à ce que je dis et ce que je fais.*
- **Respecter les décisions de l'arbitre.** *Il est juge... j'accepte ses décisions.*
- **Etre maître de moi-même en toutes circonstances.** *Je suis tolérant, calme et exemplaire.*
- **Avoir un bon esprit sportif.** *Je suis humble dans la victoire et digne dans la défaite.*

Je savoure la victoire... mais ne la crie pas.

J'accepte la défaite... je ferai mieux la prochaine fois.

- **Respecter le lieu d'accueil et l'environnement.** *Je laisse le lieu propre et accueillant.*
- **Prendre mes responsabilités en tant qu'arbitre.** *Je suis attentif au jeu, je me déplace sur le terrain, je siffle les fautes et je m'appuie sur les autres membres de l'équipe d'arbitrage pour prendre mes décisions.*
- **Regarder, encourager les joueurs en toute partialité.** *J'observe, j'apprécie le beau jeu sans parti pris.*
- **Respecter les consignes de sécurité données par les adultes.** *Je ne me fais pas mal, je ne fais pas mal aux autres.*

Chaque participant s'engage à connaître et appliquer ce code.

A afficher sur le panneau EPS/USEP de la classe

