



COMMENT
PREPARER
UNE CLASSE
A L'ARBITRAGE



1. LA DEFINITION

« Un arbitre est une personne chargée de diriger une rencontre sportive ou un jeu dans le respect des règlements » (Le Petit Larousse)

2. LES PROGRESSIONS EN EPS DE 2012

Connaissances et compétences pour les jeux sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...)

Cours élémentaire deuxième année	Cours moyen première année	Cours moyen deuxième année
<ul style="list-style-type: none">• Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre) :		
<ul style="list-style-type: none">◦ connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs...) et les règles (gestion, fonction des tracés, utilisation du matériel) ;◦ connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueurs, accepter le contact physique ou au contraire respecter l'interdiction de contact.		
<ul style="list-style-type: none">• Remarque : l'espace de jeu, les règles et le nombre de joueurs sont adaptés à l'âge et aux possibilités des élèves.		
Exemples pour le handball, le basket-ball, le football, et le rugby. En attaque <ul style="list-style-type: none">• Conserver le ballon : passer, recevoir, contrôler le ballon de plus en plus efficacement.• Progresser vers la cible : passer à un partenaire dans le sens de la progression, partir vite vers l'avant (rugby : se placer en arrière du porteur, passer vers l'arrière).	Exemples pour le handball, le basket-ball, le football, et le rugby. En attaque <ul style="list-style-type: none">• Conserver le ballon : passer le ballon à un partenaire démarqué, se démarquer pour donner une solution de jeu au porteur, recevoir le ballon à l'arrêt ou en mouvement.• Progresser vers la cible : utiliser le dribble ou la passe selon la situation de jeu.• Marquer : choisir une stratégie permettant de tirer en position favorable (passe à un partenaire placé, dribble pour passer la défense, tir en mouvement...). En défense <ul style="list-style-type: none">• Reprendre le ballon : se placer activement sur les trajectoires des passes, occuper l'espace,	

Ministère de l'éducation nationale, de la jeunesse et de la vie associative (DGESCO)
Progressions pour le cours élémentaire deuxième année et le cours moyen – Education physique et sportive
Eduscol.education.fr

Page 9 sur 12

3. LE REGLEMENT

L'ORGANISATION GENERALE

Joueurs : 6 joueurs dont 1 gardien sur le terrain, 2 remplaçants maximum, équipe mixte.

Terrain : 30/20m, 2 zones de 6m, buts : 4m de large au départ.

Remplacement : à l'extérieur du terrain, le joueur sortant tape dans la main du joueur entrant.

Temps de jeu : 7-8'

Ballon : taille 4

Equipements : chasubles, pas de chaussures à crampons

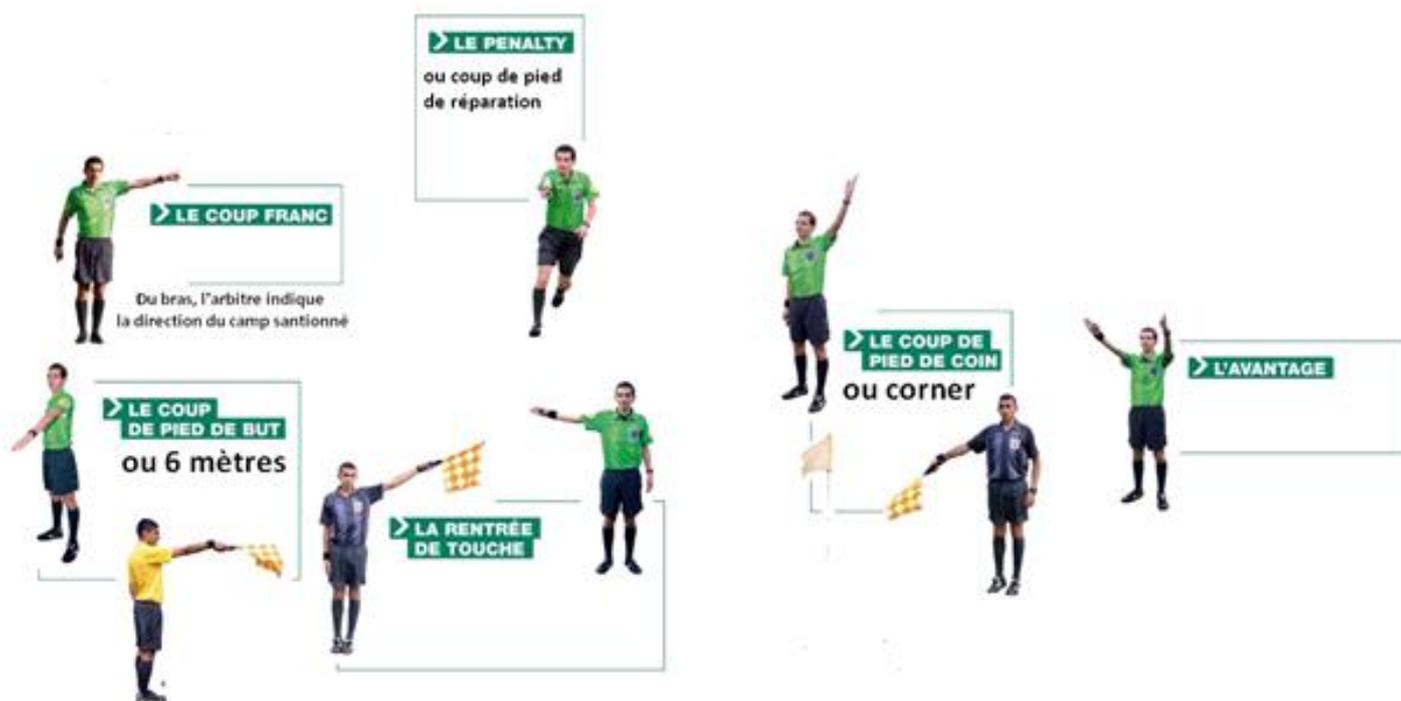
Organisation / arbitrage : 1 arbitre central, 2 arbitres assistants, 1 chronométreur, 1 responsable feuille de match + 1 meneur de jeu pour les défis coopératifs

Engagement : au début du match, les 2 équipes sont dans leur propre camp. L'engagement se fait par une passe en avant à un partenaire au centre du terrain.

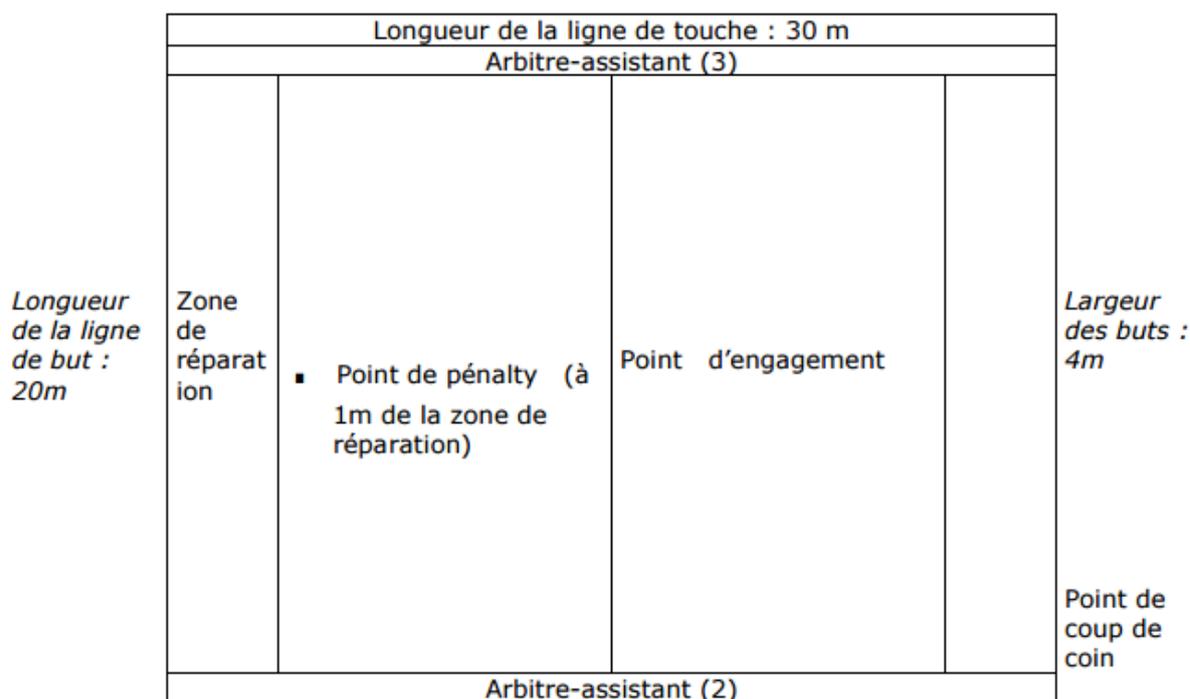
LES DECISIONS DE L'ARBITRE

Il y a	si	Alors, s'ensuit	qui sera
but	le ballon a entièrement franchi la ligne.	une remise en jeu par l'équipe qui a encaissé un but,	au centre du terrain, à deux. Les adversaires se placent à une distance de 3 m au minimum (règle des « 3m »).
corner	un joueur fait sortir le ballon derrière sa ligne de but.	une remise en jeu par un joueur de l'équipe adverse,	au point de corner, du côté où est sorti le ballon, ballon à terre, au pied. « 3m »
sortie de but	un joueur fait sortir le ballon derrière la ligne de but adverse	une remise en jeu par le gardien de l'équipe adverse,	dans la zone de réparation, ballon à terre, au pied.
touche	un joueur fait sortir le ballon sur une des longueurs du terrain.	une remise en jeu par un joueur de l'équipe adverse,	à l'endroit où est sorti le ballon, à la main (à deux mains). « 3m »
main	un joueur touche la balle à la main en dehors de sa zone de réparation.	un coup franc	joué à l'endroit où a eu lieu la faute, seul, au pied. « 3m »
faute	un joueur a un engagement corporel non maîtrisé.		
main	un joueur (en dehors du gardien) touche la balle à la main dans sa zone de réparation.	un pénalty	tiré directement au point de pénalty, devant la zone de réparation. Tous les autres joueurs à l'exception du gardien se placent derrière la ligne médiane.
brutalité	un joueur pratique un jeu dangereux		
contestation	un joueur critique l'arbitrage.		

LES GESTES DE L'ARBITRE ET DE SES ASSISTANTS



LE TERRAIN « TYPE »

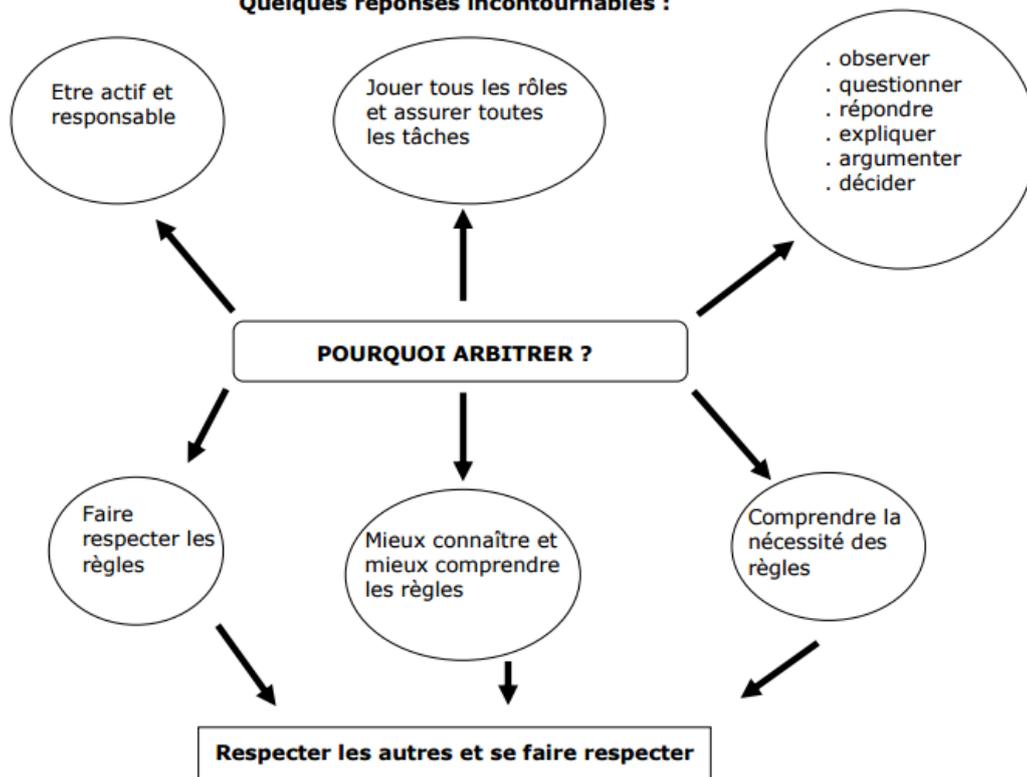


4. DES PISTES DE TRAVAIL

POUR ABORDER L'ARBITRAGE AVEC SA CLASSE

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

Quelques réponses incontournables :



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 et non l'inverse ; 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 réduisant la responsabilité de l'arbitre (ne peut siffler que les ballons hors du jeu, 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 A L'ATTENTION DES ELEVES – 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.**

Le déroulement :

Avant le début du match :	<ul style="list-style-type: none">- Vous comptez les joueurs sur le terrain.- Vous appelez un joueur de chaque équipe pour tirer au sort l'équipe qui va engager (c'est à dire commencer le match en ayant la balle). Pour effectuer un tirage au sort vous présenter à un joueur de chaque équipe vos deux poings fermés, un petit objet (petit morceau de bois ou brin d'herbe) étant dans l'une des mains : celui qui montre la main contenant l'objet a gagné l'engagement.- Vous donnez la balle à l'équipe qui a gagné le tirage au sort.
Au début du match :	<ul style="list-style-type: none">- Vous donnez un coup de sifflet, le joueur qui a la balle fait alors une passe à un joueur de son équipe.
Pendant le match :	<ul style="list-style-type: none">- Vous suivez le déplacement 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 à la main ; ce peut être également une faute commise sur un autre joueur : par exemple un joueur bouscule un adversaire en voulant lui prendre le ballon).- 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 donnez un pénalty 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.
A la fin du match :	<ul style="list-style-type: none">- Quand le temps de jeu est terminé vous sifflez trois fois, vous récupérez la balle et vous annoncez le résultat du match.

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
- un petit objet ou une pièce de monnaie éventuellement (pour le tirage au sort)



J'évalue mon niveau d'arbitrage :

Niveau 1	Niveau 2 (CM1/CM2) (attendu en fin de cycle d'apprentissage)	Niveau 3 (expert)
Compétences spécifiques		
Je connais et applique 2 ou 3 règles Je connais les règles liées à l'aire de jeu, liées à la marque	1/ Je connais et applique les règles essentielles 2/ Je connais la relation entre la faute et la sanction	Je connais et applique les règles du jeu Je connais les règles liées à l'esprit du jeu (règle de l'avantage...)
Compétences générales		
Je suis attentif et près de l'action. J'utilise le sifflet pour arrêter le jeu. Je communique à l'aide d'un vocabulaire approprié.	3/ Je suis l'action, je choisis le meilleur emplacement 4/ J'utilise la règle de l'avantage 5/ J'utilise une gestuelle simplifiée.	J'anticipe les déplacements et les fautes J'adapte l'arbitrage au niveau de pratique J'utilise un code de communication proche de du code officiel J'organise la rencontre
Evaluation		
J'organise le début et la fin de la rencontre Je signale les violations aux règles rapidement J'utilise l'aide des assistants	6/ J'interviens rapidement dans le signalement des fautes et l'attribution des sanctions et réparations 7/ Je me fais comprendre facilement	Je fais respecter les règles et dirige le jeu J'utilise la règle de l'avantage à bon escient Je protège les joueurs et l'esprit du jeu
Situation de référence		
Situation simple, aménagée avec 1 ou 2 règles principales à faire respecter (ex : 3 x 3, 1 arbitre + 2 assistants comme aide décisionnelle)	Situation à effectif réduit conservant la logique de l'activité (4 x 4 sur terrain réduit) ou dans le cadre des matchs coopératifs (6x6)	Situation à effectif plus important à caractère réglementaire.

5. LES AUTRES RÔLES

- Le chronométreur

Il démarre le chronomètre à l'engagement, au coup de sifflet de l'arbitre. Il prévient l'arbitre à la fin du temps de jeu.

- Les arbitres assistants

Ils positionnent leur drapeau à l'horizontale en direction du but de l'équipe qui a sorti le ballon de l'aire de jeu.

- Le responsable de la feuille de match

Il note sur la feuille de match, les buts marqués pendant le match et les points comptabilisés à la fin pour chaque équipe.

- Le meneur de jeu pour les défis coopératifs

Il anime le jeu en proposant les cartes et en vérifiant que les consignes sont bien appliquées.