

Formation arbitrage

Séance 1

Dimanche 10 Novembre 2024

Présentation de la formation

- 3 jours de formation de 9h à 17h
- Examen adultes : 25 Janvier 2025
- Examen jeunes : 11 Janvier 2025

Présentation de la formation

- Rôles :

Présentation de la formation

- Rôles :
 - Le délégué aux tireurs

Présentation de la formation

- Rôles :
 - Le délégué aux tireurs
 - Le chronométreur

Présentation de la formation

- Rôles :
 - Le délégué aux tireurs
 - Le chronométreur
 - Les juges

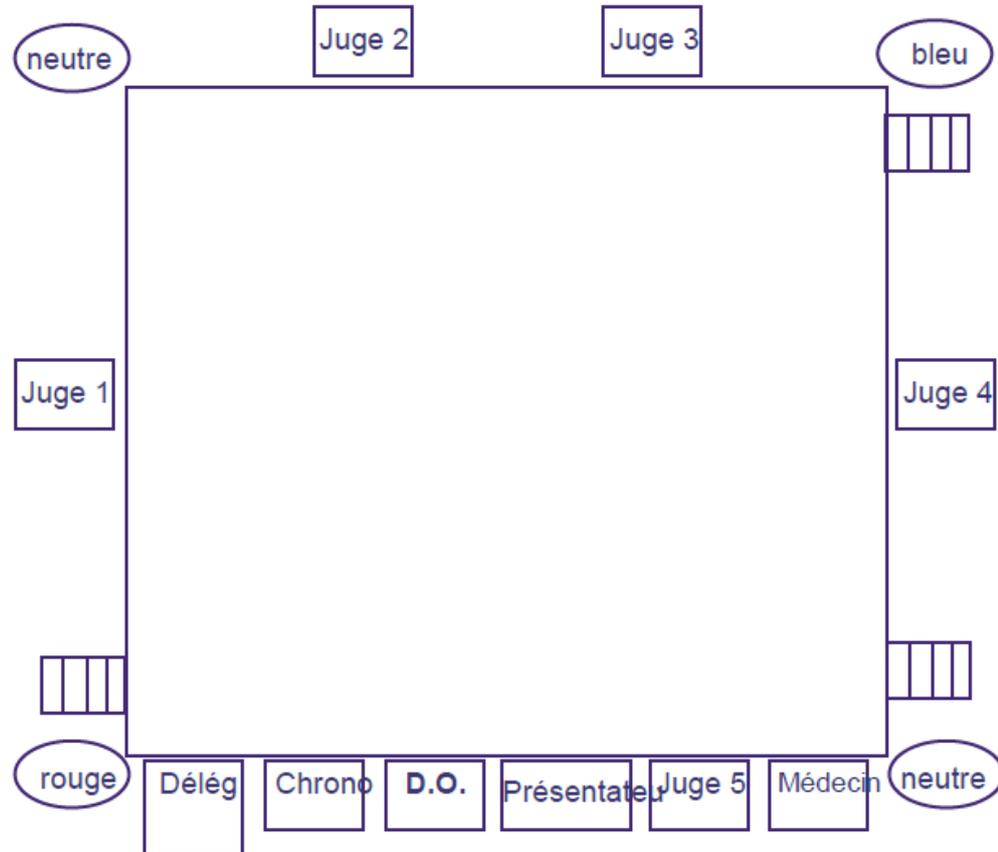
Présentation de la formation

- Rôles :
 - Le délégué aux tireurs
 - Le chronométreur
 - Les juges
 - L'arbitre

Présentation de l'examen

- QCM
- Jugement pratique
- Présentation d'une procédure seul(e) face au jury
- Mises en situation d'arbitrage (assaut + combat pour les adultes)

Délégation



Le délégué officiel (D.O.)

- Il représente l'instance fédérale de niveau départemental, ligue ou national qui l'a désigné.
- Il est responsable de la délégation officielle.

Le délégué aux tireurs

- Vérifier la régularité de l'équipement des tireurs avant la rencontre.

Le délégué aux tireurs

- Vérifier la régularité de l'équipement des tireurs avant la rencontre.
- Le délégué au tireur **DOIT** connaître les protections obligatoires, taille des gants pour chaque catégorie

Le délégué aux tireurs

- Vérifier la régularité de l'équipement des tireurs avant la rencontre.
- Le délégué au tireur **DOIT** connaître les protections obligatoires, taille des gants pour chaque catégorie
- Vérifier la régularité de l'enceinte et s'il y a lieu demander à l'organisateur d'apporter toutes les modifications nécessaires sous peine d'annulation

Le délégué aux tireurs

	Casque	Protège dents	Protège Tibias	Coquille (M)	Pro-tection pubienne (F)	Protège poitrine (F)	Les bandages
Assaut jeunes	obligatoire	obligatoire	obligatoires	obligatoire	obligatoire (minimes et cadet(tes))	obligatoire (minimes et cadet(tes))	autorisés
Assaut	interdit	obligatoire	autorisés	obligatoire	obligatoire	obligatoire	autorisés
Combat 2^{ème} série	obligatoire	obligatoire	obligatoires	obligatoire	obligatoire	obligatoire	obligatoires
Combat 1^{ère} série	interdit (*) (*)sauf régl. particuliers	obligatoire	Masculins interdits (*) (*)sauf régl. particuliers Féminines obligatoires	obligatoire	obligatoire	obligatoire	obligatoires
Combat 1^{ère} série ELITE A en tournoi	interdit	obligatoire	obligatoires	obligatoire	obligatoire	obligatoire	obligatoires
Combat en Savate Pro	interdit	obligatoire	interdits	obligatoire	obligatoire	obligatoire	obligatoires (spéciales savate pro)

Le(s) chronométreur(s)

Il chronomètre :

- Le temps des reprises ;
- Les intervalles de repos dits « minute de repos »
- Le temps pendant lequel un tireur :
 - en assaut reste « hors combat »
 - en combat est « hors combat ».
- Le temps de retard sur l'enceinte du ou des tireurs, à la demande du délégué officiel.
- Il signale au DO 45' pendant la minute de repos

Le(s) chronométreur(s)

- Démarre le chronomètre au commandement « allez »
- Arrête le chronomètre au commandement «stop»

Le(s) chronométreur(s)

- **En combat**, s'il s'agit d'un « **hors combat** », le chronométreur déclenche le deuxième chronomètre et **scande** les secondes à l'intention de l'arbitre en « battant la mesure », **avec un bras levé au-dessus de la tête.**

Le(s) chronométrateur(s)

- Le rôle du chronométrateur est très important car il est la source de réclamations la plus simple.
- Ce n'est pas un poste de repos !!!

L'arbitre

- Faire respecter les règlements

L'arbitre

Il doit :

- Être toujours le premier sur l'enceinte.
- Vérifier la validité de l'enceinte et de la présence de la délégation
- Se faire présenter les seconds, et plus particulièrement le second principal par chaque tireur avant de commencer la rencontre.
- Réunir les deux tireurs au centre de l'enceinte au début de chaque rencontre afin de leur faire les recommandations qu'il jugera nécessaires
- Veiller à ce que les deux tireurs se saluent correctement au début et à la fin de chaque rencontre
- S'assurer au début de chaque reprise du port du protège-dents
- S'assurer au début de chaque reprise que rien n'encombre l'enceinte
- S'assurer entre chaque reprise que les juges remplissent le recto de leur bulletin de jugement
- Recueillir les bulletins de décision des juges
- Vérifier que les bandages n'ont pas été modifiés depuis la vérification de l'équipement
- Désigner le vainqueur en lui levant le bras dès que le D.O. fait proclamer le résultat

En cas de retard d'un tireur

- Après une minute de retard : **l'arbitre donne seul** le « premier avertissement »
- Après 2 mn de retard : **l'arbitre donne seul** le « deuxième avertissement »
- Après 3 mn de retard : **l'arbitre déclare seul** la « disqualification » pour retard.
- C'est le chronométreur, à la demande du délégué officiel, qui compte le temps.

Les sanctions

- Les remarques sans stop
- Les remarques avec stop
- Les avertissements
- La disqualification

Commandements

- « EN GARDE »
- « STOP »
- « ALLEZ »
- « DISTANCE » - « ALLEZ »

Les juges

- critères :
 - Assaut : Précision - technique - virtuosité
 - Combat : Efficacité technique

Les juges

- Au cours d'une rencontre, les juges ont le droit, **entre deux reprises**, de communiquer avec l'arbitre et de lui faire part de leurs observations ou indications.
- Ils n'ont pas le droit de communiquer entre eux

Le service médical

- Obligatoire pour les combats
- Contrôle avant les rencontres pour vérifier si le tireur est apte
- Le service médical **pourra examiner et soigner** un tireur pendant la minute de repos.
- Au cours de la rencontre, il peut examiner un tireur à la demande de l'arbitre (ou de sa propre initiative, par l'intermédiaire du D.O.) et statuer sur sa capacité à poursuivre la rencontre

Tenue des officiels

- Polo noir ou blanc

Tenue des officiels

- Polo noir ou blanc
- Pantalon de ville noir (pas de jean)

Tenue des officiels

- Polo noir ou blanc
- Pantalon de ville noir (pas de jean)
- Chaussures de sport noires

Tenue des officiels

- Polo noir ou blanc
- Pantalon de ville noir (pas de jean)
- Chaussures de sport noires
- Tête nue
- pas de bijoux ni montre

Jugement

- Le jugement se fait **reprise par reprise**
- Le jugement des assauts est basé sur le principe de **l'évaluation de l'écart** entre les 2 tireurs.
- Le pointage des **touches** en est le critère objectif. On ne tient pas compte des gestes qui ne touchent pas.

Jugement

- Les touches sont affectées d'un certain nombre de points suivant l'endroit touché et le membre qui a touché
- Pour déterminer qui gagne la reprise

coups de pied

- Touche en ligne basse 1 point
- Touche en ligne moyenne 2 points
- Touche en ligne haute 4 points

coups de poings

- **1 point** quel que soit l'endroit touché
- mais on ne pourra comptabiliser que 2 points (touches) **maximum** dans une même série

FFSBF et DA	<input type="checkbox"/> Assaut <input type="checkbox"/> Combat 2ème S <input type="checkbox"/> Combat 1ère S						
JUGE	Nom : _____ N° _____						
	Signature : _____						
TIREURS							
COINS	ROUGE			BLEU			
NOTATION		NOTE	AVT		NOTE	AVT	
Egalité 2/2	1°			1°			
Gagné 3/2	2°			2°			
Dominé 3/1	3°			3°			
	4°			4°			
Avt -1	5°			5°			
Bonus +1							
S/TOTAUX 1							
Avertissements		-			-		
S/TOTAUX 2							
Bonus		+			+		
TOTAUX							
DECISION	R.					B.	

Bulletin

NOMS		
COINS	ROUGE	BLEU
1° Reprise		
2° Reprise		
3° Reprise		
4° Reprise		
5° Reprise		

FFSBF et DA	<input checked="" type="checkbox"/> Assaut <input type="checkbox"/> Combat 2ème S <input type="checkbox"/> Combat 1ère S					
JUGE	Nom : <u>Marc</u> N° <u>2</u> Signature : 					
TIREURS	<u>ROCKY</u>		<u>JOHN</u>			
COINS	ROUGE		BLEU			
NOTATION		NOTE	AVT		NOTE	AVT
Egalité 2/2	1°	<u>3</u>		1°	<u>2</u>	<u>A</u>
Gagné 3/2	2°	<u>2</u>		2°	<u>3</u>	
Dominé 3/1	3°	<u>1</u>		3°	<u>3</u>	
Avt -1	4°			4°		
Bonus +1	5°			5°		
S/TOTAUX 1		<u>6</u>			<u>8</u>	
Avertissements		-			- <u>1</u>	
S/TOTAUX 2		<u>6</u>			<u>7</u>	
Bonus		+			+	
TOTAUX		<u>6</u>			<u>7</u>	
DECISION	R.	<u>John</u>				B.

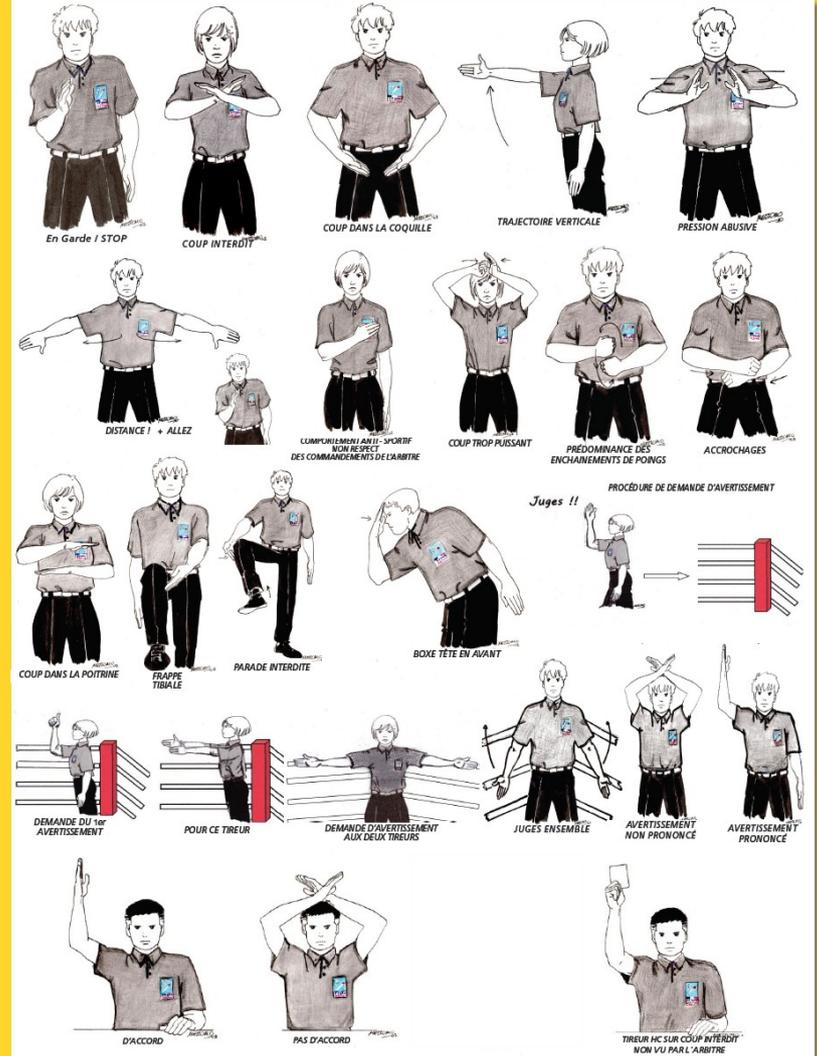
Bulletin

NOMS		<u>Chauve</u>
COINS	ROUGE	BLEU
1° Reprise		
2° Reprise		
3° Reprise		
4° Reprise		
5° Reprise		

Gestuelle



Les premiers pas en ARBITRAGE de SAVATE BOXE FRANÇAISE La Gestuelle des ARBITRES et des JUGES



Déplacements de l'arbitre

- Doit former un triangle avec les tireurs
- Ni trop près pour ne pas gêner les tireurs ni trop loin pour intervenir rapidement
- Peut tourner dans le sens inverse des tireurs s'ils se déplacent trop vite

Pratique

- Début de rencontre type gala

Pratique

- Début de rencontre type tournois

Pratique

- Fin de rencontres

Pratique

- Demande d'avertissement à un tireur pour coup trop puissant, tibias ou balancé

Pratique

- Demande d'avertissement aux 2 tireurs