Fédération Française de SAVATE boxe française et DA
49 rue du Faubourg Poissonnière 75009 PARIS
Tél : 01 53 24 60 60 – Télécopie 01 53 24 60 70http://www.ffsavate.com

GUIDE du Juge, Arbitre & D.O. de SAVATE.

CNA - Avril 2007

AVERTISSEMENT

Ce document est avant tout **un document pratique.** Il s'appuie bien évidemment sur les textes officiels, mais il cherche surtout à présenter les règles dans le contexte des situations les plus fréquentes et dans l'ordre chronologique d'apparition au cours d'une réunion.

Chaque fois que cela sera possible, nous avons eu recours à des schémas ou des arbres de décision (c'est plus concret, plus facile à mémoriser).

Nous n'avons pas hésité à donner des "recettes" ou des "conseils" (qui, par nature, ne figurent pas dans les textes officiels), en nous appuyant sur la pratique des juges-arbitres les plus expérimentés.

Comparé à d'autres sports de combats, en Savate, l'arbitrage est en grande partie oral. Dans ce document, et en particulier en annexe, vous trouverez la description d'attitudes et de gestes qui devraient grandement faciliter la tâche des non francophones.

Ce guide ne pourra pas remplacer la lecture attentive, répétée et réfléchie du règlement d'arbitrage de la F.F.S.b.f.d.a. qui reste la référence.

Alain GERNET & Jean-Marie JECKER –avril 2007

N.B. : Ce document est un document pédagogique, sans valeur juridique.

SOMMAIRE

Page

- Vous êtes Délégué Officiel 4

-Vous êtres Chronométreur 11

- Vous êtes Juge 13

- Vous êtes arbitre 21

- Gestes de communication 33

VOUS ETES DELEGUE OFFICIEL

I) VOTRE FONCTION

Vous représentez **la F.I.S,** qui vous a désigné

Vous officialisez les **résultats**

Vous êtes **le juge ultime**

Vous êtes **le patron de la délégation** officielle qui comprend :

- le DO
- le délégué aux tireurs
- le chronométreur
- l'arbitre
- les juges
- le service médical (quand il y en a un)

Vous allez être **l'interlocuteur de l'autorité** chargée du contrôle anti-dopage

II) CE QUE VOUS DEVEZ FAIRE AVANT LA REUNION

Calmement, à la maison, préparez votre matériel[1] :

1°) ce qui est indispensable :

- Code fédéral (profitez-en pour relire attentivement les passages vous concernant)

- **Dossier de la compétition en cours**

- **Feuilles de réunion** : une par type de compétition, plus plusieurs autres (en cas d'erreur)

- **Feuilles de pesée**

- **Bulletins de jugement** : si vous avez déjà les plateaux des tireurs, remplissez les bulletins maintenant (si possible en écrivant en rouge le nom du coin rouge). Mais pensez aussi à vous assurer que l'organisateur va bien respecter la règle prévue[2].

[1] Les vieux routiers ont une "mallette" qui contient tout ce qui est nécessaire et utile

[2] En savate, quand on dit rencontre "Dupont contre Martin", Dupont est toujours coin rouge et Martin coin bleu.

- **Feuilles (plusieurs) de réclamation**

- **Feuille pour le délégué au tireur** (catégories, poids des gants …)

2°) ce qui est très utile

- agrafeuse
- feuilles blanches et stylos (diverses couleurs)
- grandes feuilles pour afficher l'ordre de passage
- gomme & blanc à corriger
- ciseau
- scotch
- marqueurs (pour les bandes)
- enveloppes (pour les bulletins)
- téléphone portable chargé …

3°) vous contactez l'organisateur pour vous assurer :

- qu'il y a une balance conforme, des chronomètres, un gong, des gants (si nécessaire)
- qu'un médecin est prévu (s'il y a des combats)
- qu'il y aura un secrétaire de table (pas indispensable mais très utile pour aller vite)
- que les informations que vous avez concordent avec les siennes

III) CE QUE VOUS FAITES EN ARRIVANT DANS LA SALLE

Vous vous assurez que :

- l'enceinte est conforme (taille, revêtement, cordes, lanières, environnement, coin rouge à **gauche** du DO)
- la pesée et le contrôle médical vont pouvoir se dérouler dans des conditions satisfaisantes
- les tireurs et les officiels disposent de vestiaires

IV) LA PESEE

Si deux pesées sont prévues, chaque pesée doit être considérée séparément.

Un tireur ne peut participer qu'à une séance de pesée

- vos vérifiez et testez la balance

- vous pouvez vous faire assister par un autre officiel. Mais l'idéal est plutôt d'effectuer la pesée seul avec le tireur et le chef de délégation.

- vous commencez la pesée à l'heure prévue sur la convocation. C'est votre montre qui fait foi

- vous proclamez le début de la pesée et annoncez l'heure de fin de pesée prévue

- vous procédez à la pesée

. vous appelez les tireurs un à un. L'idéal est d'avoir une salle contiguë ou les tireurs s'habillent et se déshabillent.

. les tireurs doivent se présenter en tenue légère (= sans vêtements "pesants") mais vous devez respecter la pudeur – légitime – des tireurs (et surtout des tireuses face à des officiels essentiellement masculins). La tireuse qui le désire a le droit de se présenter en tenue intégrale. (éventuellement sans rien en dessous, si elle se sait proche de la limite supérieure) mais sans chaussures ni protections.

. vous vérifiez le passeport sportif

. vous orientez les tireurs vers la visite médicale

. à la fin du temps réglementaire vous déclarez la pesée "close"

. si, avec un motif valable, un tireur vous a prévenu de son retard, vous pouvez prolonger la pesée pour l'intéressé.

V) APRES LA PESEE

. vous organisez votre tranquillité (trouvez un local au calme)

. vous inscrivez sur la feuille de réunion le nom des tireurs (le rouge en rouge et le bleu en bleu, c'est mieux)

. vous affichez dans la salle la liste des rencontres et les coins (utilité des feutres de couleur) et **vérifier bien** que l'ordre de l'affiche et celui de la feuille de réunion sont **identiques**. Quand c'est possible, vous indiquez l'heure de début et l'horaire estimé des différentes rencontres.

. vous placez vos officiels sur la feuille de rencontre : qui arbitre?[1] qui juge ? qui chronomètre ?

. vous remplissez les bulletins de jugement (si ce n'est déjà fait)

. vous agrafez ensemble les trois bulletins et celui du DO, vous les rangez dans l'ordre des rencontres dans une enveloppe

. vous prévoyez des bulletins vierges pour tout juge ayant raturé son bulletin

[1] Attention au choix du premier arbitre, il va en partie "donner le ton" de la réunion

. vous remplissez les passeports : lieu, date, niveau. Vous les signez (ou tamponnez), vous les rangez deux par deux, ouverts à la bonne page, dans l'ordre des rencontres. Ainsi, vous n'aurez qu'une lettre à écrire (ou faire écrire par le secrétaire de table) : (V)ictoire, (D)éfaite ou (E)galité

. vous donnez au délégué aux tireurs la liste des rencontres et le poids des gants

VI) PEU DE TEMPS AVANT LA PREMIERE RENCONTRE

- vos réunissez les officiels[2] pour leur rappeler, entre autres,

. qu'ils doivent prendre connaissance de **l'ordre de passage**
. que **la délégation officielle est une équipe**, au service de la Savate et que chacun a un devoir de réserve
. que les juges ont pour mission de **désigner un vainqueur, avec courage et indépendance, sans tenir compte de l'origine ou du palmarès du tireur**
. que les **vedettes sont les tireurs**
. que si un officiel sent venir la fatigue (c'est légitime), il vaut mieux faire une pause de 10 minutes que de se tromper de vainqueur ou ne plus voir les coups interdits
. etc.

- vous appelez les tireurs de la première rencontre, pour vérification de l'équipement, marquage des bandes en combat et éventuellement remise des gants par le délégué aux tireurs
- vous remettez à l'arbitre les bulletins de la première rencontre
- vous appelez les tireurs de la première rencontre et annoncez la suivante

Les confrontations vont commencer

[2] Mais vous pouvez, en outre, réunir l'ensemble des tireurs, seconds et officiels pour un mot de bienvenue et des informations sur le déroulement des opérations. C'est souvent apprécié et ça aide à la compréhension réciproque.

VII) PENDANT LES CONFRONTATIONS

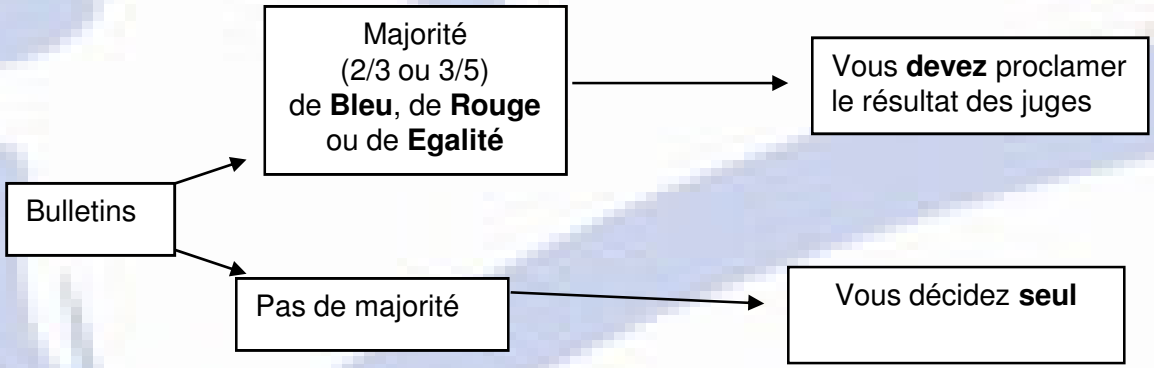
- vous organisez votre disponibilité : vous allez devoir suivre avec la plus grande attention le déroulement de toutes les rencontres car vous pouvez être amené à décider seul du résultat
- pour cela vous déléguez le travail administratif (passeports, diplômes[1], …) au secrétaire de table que vous avez placé à votre côté. Vous vous contentez d'apposer votre signature quand c'est nécessaire
- Vous veillez, lors de la présentation des tireurs, à ce que le présentateur (c'est souvent vous) indique clairement la couleur des coins (et que les juges ont bien enregistré) [2]
- vous vérifiez que les juges sont bien seuls à leur table
- vous vérifier que chaque tireur n'a pas plus de deux soigneurs et qu'ils restent assis pendant les reprises
- pendant chaque reprise, vous notez au verso de votre bulletin tous les incidents (avertissements, comptés 8, décompte en assaut, …)
- à l'issue de chaque reprise, vous notez votre résultat personne
- vous vérifiez que l'arbitre fait bien le tour de ses juges : c'est **utile et obligatoire** pour s'assurer que les juges jugent bien reprise par reprise, c'est un des fondamentaux de la Savate
- pendant la première minute de repos, vous faites appeler les tireurs de la rencontre suivante pour la vérification de l'équipement
- à la fin de la rencontre, l'arbitre vous remet les bulletins :
  - . vous vérifiez la conformité des bulletins : nom & signature du juge, pas de rature[3], absence de notation non réglementaire [(2 – 1) ou (3 – 3)]
  - . si vous voulez gagner du temps, vous annoncez tout de suite le résultat et procédez ensuite aux opérations suivantes
  - . sinon, au préalable :
  - . vous reportez les trois résultats sur le recto de votre bulletin
  - . vous inscrivez la décision et les modalités sur la feuille de réunion
  - . vous agrafez les quatre bulletins, vous les rangez dans une enveloppe
  - . si les juges ne dégagent pas une majorité, vous décidez seul.

[1] Une "astuce" consiste à remplir calmement d'avance les diplômes en double (champion et vice-champion pour chaque tireur). Les diplômes inutiles iront à la poubelle. C'est un peu plus coûteux, mais ça permet de remettre des diplômes bien écrits et de gagner un temps précieux à la proclamation des résultats.

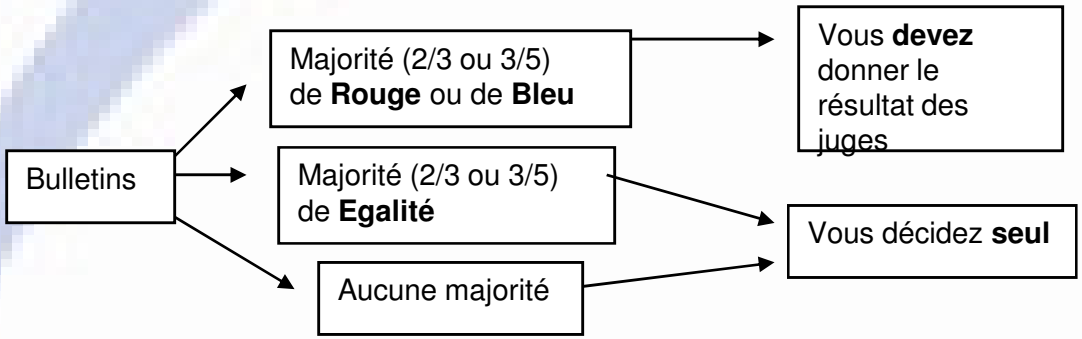
2] L'inversion des coins est la faute le plus grave que l'on peut imaginer puisque toutes ces procédures n'ont qu'un but : désigner le vainqueur

Plus généralement, le schéma de décision du DO se présente ainsi (tableau suivant) :

. Si l'égalité est prévue par les règlements (poule, gala, etc.)



. Si il faut un vainqueur (= égalité interdite)



Note : on a pris l'habitude résumer ce pouvoir particulier du D.O. par la formule : *"là où la démocratie échoue, la dictature s'instaure*

Entracte :

Vous rangez vos documents et vous pouvez éventuellement réunir vos officiels si un entretien s'avère nécessaire. Sinon, profitez-en pour vous changer les idées dans le calme, vous avez encore du travail et besoin de concentration.

VIII) APRES LA FIN DES RENCONTRES

- vous faites signer la feuille de rencontre par le médecin
- vous attendez au minimum les 15 minutes réglementaires pour le dépôt des réclamations (que vous n'avez pas le droit de refuser**, même si le motif vous apparaît clairement inacceptable ou fantaisiste**
- vous vérifiez que tous les résultats sont bien clairement inscrits sur la feuille de réunion
- vous réunissez les officiels pour faire un point, lucide et constructif [1]
  - . ce qui a bien fonctionné
  - . ce qui est perfectible
- vous notez les observations nécessaires sur la feuille de réunion
- vous gardez les documents et vous vous préparez à les expédier à la F.I.S. dans les plus brefs délais.

[1] A ce niveau, il est essentiel de donner à chacun les informations qui vont lui permettre de s'améliorer

VOUS ETES CHRONOMETREUR

. le chrono est sous les ordres de l'arbitre

. son rôle est de compter le temps et de sonner la cloche

I) AVANT LE DEBUT DE LA RENCONTRE

- mettez-vous en place le plus tôt possible et testez plusieurs fois les chronos (marche, arrêt, remise à zéro, etc.). C'est variable d'un appareil à l'autre et une remise à zéro au milieu d'une reprise peut avoir des conséquences graves. Donc, entraînez-vous !
- informez-vous sur le nombre de reprises et leur durée

II) PENDANT LES RENCONTRES

- vous avez deux yeux : l'un est sur l'enceinte, l'autre sur le chrono
- pendant la rencontre, vous êtes aux ordres de l'arbitre, parfois du DO (quand par exemple le médecin veut intervenir pendant la reprise : il en averti le DO qui fera sonner la cloche)
- pensez que le **"stop**" et le **"allez"** de l'arbitre s'adressent aux tireurs **et au chrono**
- la cloche ne devrait jamais retentir pendant une intervention de l'arbitre. C'est évident puisque l'intervention de l'arbitre a été précédée du commandement "stop", qui a provoqué l'arrêt du chrono
- donc, en fin de reprise, soyez très vigilent pour éviter de sonner
  - . pendant un commandement "stop" de l'arbitre
  - . juste au moment ou un tireur vient d'être mis hors-combat en combat
- rappelez-vous malgré tout que les tireurs obéissent au "stop"de l'arbitre et non à la cloche du chrono
- si, par accident (certains appareils sont rebelles), vous prenez deux ou trois secondes de retard au commandement "stop" ou "allez", ne vous affolez pas, il vous suffira de décaler au commandement suivant.

III) EN CAS DE HORS COMBAT

… vous arrêtez le chrono au commandement "stop" de l'arbitre

- **en assaut** : vous déclenchez le second chrono au signal de l'arbitre (et seulement à son signal, car c'est lui qui juge seul si l'interruption est abusive ou non) et vous l'informez du temps écoulé (15'', 30"" etc.) et vous notez sur une feuille le temps utilisé pour chaque tireur

-**en combat** : vous scandez de la main les secondes de votre chrono. Ça sert de repère (éventuel) à l'arbitre pour son rythme de comptage (mais de nombreux arbitres ont leur horloge interne …)

La fonction de chrono est considérée par certains officiels comme secondaire. C'est une grave erreur. **Une réclamation recevable sur deux vient d'une erreur de chronométrage**. Assez souvent, les seconds chronomètrent aussi (pas très bien, car ils sont concentrés sur autre chose). Mais très souvent des vidéos sont en marche…

Le chrono doit savoir rester concentré et résister à la tentation de suivre le spectacle, ce n'est pas facile.

VOUS ETES JUGE

. le juge n'a pas à juger chaque tireur, il doit désigner le vainqueur
. il doit aussi communiquer avec l'arbitre

I) AVANT LE DEBUT DE LA RENCONTRE

- mettez-vous en place le plus tôt possible avec de quoi écrire
- quand le bulletin va arriver, remplissez-le immédiatement (nom, numéro de juge, signature) pour éviter une perte de temps à la fin de la rencontre
- à la présentation des tireurs, identifiez bien les tireurs (coin rouge/coin bleu).
- quand l'arbitre demande et fait signe "juge prêts", levez nettement la main au-dessus de la tête ou faites signe "non" (bras en croix) si vous n'êtes pas prêt (vous avez un doute sur l'identité respective des tireurs, il y a une erreur concernant les bulletins distribués, …)

l'opération jugement proprement dite peut enfin commencer …

II) PENDANT LES REPRISES

Le travail du juge n'est pas de juger mais de trancher. En conséquence,

- vous devez rechercher et évaluer une **différence** (de touches, d'efficacité, d'opportunité etc., ça dépend du type de rencontre)
- si, sur les critères de la savate, vous pouvez déterminer un vainqueur de la reprise, vous le faites, même si la reprise a été décevante (ce n'est pas votre problème). Si vous ne pouvez pas le faire (c'est très rare), c'est "non-décision" (= "je ne peux rien décider, pas même une égalité").

Le problème central du juge reste encore entier :

que vais-je prendre en compte en considération pour donner mon jugement sur la reprise ?

En combat :

Le critère déterminant est celui du nombre de touches efficaces **: *"par efficace, il est entendu des techniques, alliant précision et puissance, quelles qu'elles soient, l'opportunité faisant loi"*** [1]. **Plus la touche est efficace (= destructrice) plus elle sera prise en compte.** En effet, en combat, le hors combat est décisoire (= il emporte la décision). Partant de ce principe, ce n'est pas la difficulté technique des coups ou la cible qui importent mais, pour prendre un vocabulaire militaire, "les dégâts causés à l'adversaire". En combat, un beau revers figure peu puissant aura moins de conséquences sur l'issue de la reprise qu'un fouetté bas très puissant qui réduit les appuis de l'adversaire, va éventuellement provoquer un compté 8, voire la défaite par hors-combat. Ce coup-là doit donc être considéré comme plus important que le beau revers léger.

De façon secondaire interviennent [2]: la diversité, la tactique, la prise de risque[3]"

En assaut :

- Pour la note de touches

Les touches prises en compte sont les touches

- réellement portées (= pas dans le vide),
- portées avec la puissance adéquate (franche, mais sans plus),
- portées avec une technique de savate,
- portées sur une zone de frappe valable.
- Pour la note technico-tactique

En assaut, le but est de toucher davantage que l'adversaire (avec la règle de pondération 1- 2 - 4). **Les deux notes (touches et technico-tactique) vont donc logiquement aller souvent de pair**. C'est le cas dans 90 % de bulletins. En effet, on peut se demander ce que serait une supériorité technico-tactique qui, en assaut, ne se traduirait pas par une supériorité au niveau des touches. Cependant, dans technico-tactique, il y a technique. On peut avoir une égalité au niveau des touches et une différence de niveau dans la correction et la variété des frappes, dans la qualité des liaisons pieds-poings, etc. **Les deux notes ne sont pas toujours identiques.**

N.B.1 : Les techniques, même très spectaculaires, mais hors distance ne sont jamais prises en compte.

N.B.2 : Les gants et membres supérieurs sont des boucliers, les coups portés sur ces zones ne sont évidemment pas pris en compte

[1] Séminaire de l'I.N.S.E.P., septembre 1993.

2] I.N.S.E.P. 1993

[3]" *La prise de risque n'est pas l'exposition inutile, mais une action qui peut rapporter beaucoup (un H-C par exemple) mais qui ² peut coûter très cher en cas d'échec.*

Mais, très concrètement, que noter sur le dos de son bulletin ?

En résumant, deux types de techniques sont utilisées :

A) On compte les arbres (on compte les coups).

Avec un système de notation ["1" pour ligne basse, "2" pour ligne médiane, "4" pour ligne haute et "X" (poings), en assaut], on comptabilise ainsi pour chaque tireur les touches réussies et on note les "bonus technico-tactiques" par des "+". Ce système, très pratiqué par les débutants, est intellectuellement sécurisant. Si on trouve 32 contre 24 à la fin de la reprise, on a quelque chose de **précis**, à défaut d'être **juste**.

Les deux inconvénients majeurs de cette approche sont que :

1°) il oblige le juge, assez fréquemment, à quitter du regard la rencontre et il risque, par là, de perdre quelques touches, ce qui est grave par rapport au principe même de ce procédé

2°) il oriente l'esprit vers une appréciation **séparée** (c'est le principe même de cette méthode) des coups, **à deux comptabilisations indépendantes**

Une autre approche consiste à transposer au niveau de la reprise le principe de jugement de la savate au niveau d'une rencontre :

B) On mesure la forêt (= on compte les batailles gagnées)

La reprise est alors considérée comme une succession de micro-reprises, d'échanges (plus ou moins longs, certes). Le travail du juge consiste alors à noter, quand les échanges se calment, le **résultat**. Si l'échange paraît égalitaire (même si beaucoup de coups ont été échangés), on se contentera de noter " **=** ", par exemple, au milieu du dos du bulletin. Si le rouge emporte l'échange, on notera " **>** ", par exemple ; si il le perd " **<** " [1].

[1] La prise de risque n'est pas l'exposition inutile, mais une action qui peut rapporter beaucoup (un H-C par exemple) mais qui peut coûter très cher en cas d'échec.

[1] De nombreux autres systèmes sont utilisés par les juges les plus expérimentés.

[1] De nombreux autres systèmes sont utilisés par les juges les plus expérimentés.

Voilà un exemple de dos de bulletin qui utilise une technique qui relève de cette approche. On le lit de haut en bas, reprise par reprise.

NOM		
COIN	ROUGE	BLEU
1° Reprise	3	2
2° Reprise	3	2
3° Reprise	2	2
4° Reprise	2	2
5° Reprise	3	1

Le récit des évènements est le suivant

1° reprise : - au début échange équilibré

- continue d'être équilibré
- puis en faveur du rouge
- encore en faveur du rouge
- et encore en faveur du rouge
- fin de reprise équilibrée

== > Transcription sur le recto du bulletin de juge : 3 – 2

2° reprise etc.

A la fin du combat, on donc le "film" (déroulement dans le temps) de la rencontre.

- **Les deux avantages de cette méthode** :

1°) on ne quitte pratiquement jamais les tireurs des yeux il n'y a donc pas de perte d'information (car ce que l'on a à noter est court : juste un signe)

2°) il oriente notre esprit vers ce qui est le cœur du métier de juge : une appréciation de **la différence** (qui gagne la bataille ?)

- La limite (apparente) de la méthode : tous les échanges se valent [1]. C'est exact, mais

. c'est l'essence même du jugement en savate : de la même façon que toutes les reprises pèsent le même poids dans la décision finale de la rencontre, tous les échanges vont peser le même poids dans la décision finale de la reprise.

. dans les cas limites - qui existent réellement - où il est possible de pondérer certains échanges, par un petit signe [2] sur le bulletin.

iii) A LA FIN DE CHAQUE REPRISE

Vous allez mesurer la différence entre les deux tireurs. Ce jugement va être **définitif** (l'arbitre vient vérifier que vous l'avez bien inscrit sur votre bulletin). Vous ne **pourrez pas le modifier**, c'est strictement interdit : la savate se juge **reprise par reprise et non globalement** comme vont le faire les seconds, les supporteurs, les spectateurs et même l'arbitre (qui, pour cette raison, entre autres, n'intervient plus dans le jugement).

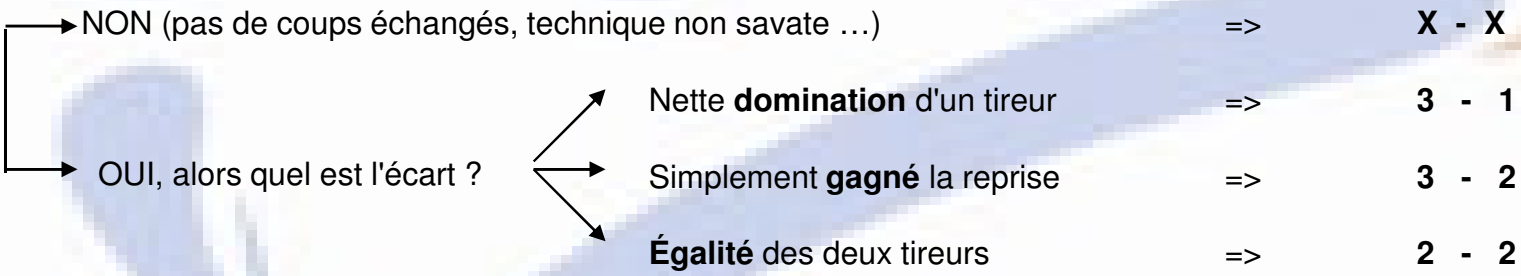
[1] Mais, dans la première méthode, tous les coups se valent…

[2] "Entourer" le signe de supériorité, par exemple.

En combat 1° série

Le code ne prévoit que 4 cas de figure, que l'on peut résumer ainsi :

Ai-je les moyens de donner un avis ?



N.B. : On peut également penser directement le problème en termes de **différence**, d'écart :

. **l'écart** est nul 2 - 2

. **l'écart** est moyen 3 - 2

. **l'écart** est fort 3 - 1

- Quand un avertissement est donné (avec 2/3 ou 3/5 juges), tous les juges[3] doivent mentionner" A" dans la colonne prévue. Attention : laissez la place dans cette case pour un éventuel deuxième "A" dans la même reprise (en tirant un petit trait en biais dans la case).

[3] Il peut semble choquant de mentionner une pénalité avec laquelle on peut ne pas être d'accord. Mais il faut se dire que dans ce cas le juge joue le rôle de marqueur d'une décision collective : il mentionne le résultat d'un vote de l'ensemble des juges, tout comme il le fait quand il n'est pas d'accord avec une disqualification et qu'il doit inscrire le nom du vainqueur sur son bulletin.

- à la fin des 3, 4 ou 5 reprises, vous totalisez les points (un "X" vaut zéro), puis vous retranchez (d'accord ou pas) **un point** de pénalité par "A" figurant dans la colonne, et votre décision apparaît. Elle peut parfois vous surprendre mais c'est la règle de base du jugement en savate-bf : on juge reprise par reprise puis, **ensuite**, on totalise (ce que ne fait pas le spectateur qui va vociférer au moment de la décision, ni le second qui va nous expliquer qu'on s'est trompés …).

- il ne peut y avoir non-décision que si vous avez "X – X" à **toutes** les reprises.

En assaut et en combat 2° série

- pour chacune des deux notes, vous vous posez les mêmes questions (qui domine ? de combien ?)

- **il est préférable** de remplir le bulletin critère par critère (et non tireur par tireur) :

. sur le premier critère, quelle est la différence ? => (2-2, 3-2, 3-1)

. sur le deuxième critère, quelle est la différence ? => (2-2, 3-2, 3-1)

… et on fait ensuite le total pour chaque tireur.

- **il ne faut pas** noter en premier un tireur sur les deux critères, puis l'autre car

. ça incite à penser séparément les deux tireurs

. plus grave, on risque, par inadvertance de mentionner une combinaison qui n'existe pas (2-1, 3-3, …), ce qui rendrait le bulletin nul.

- vous ne pouvez mettre "X – X" que pour les **deux notes et pour les deux tireurs**

- à la fin des 3 ou 4 reprises, vous totalisez les points ("X" vaut zéro), puis vous devez retrancher, d'accord ou pas, **deux points** de pénalité par "A" mentionné dans la colonne avertissement

III) LA COMMUNICATION AVEC L'ARBITRE

- A la fin de chaque reprise, l'arbitre **doit vérifier** que vous avez noté la reprise (mais n'a rien à dire sur votre jugement, ce n'est pas son travail)

- A cette occasion, il vous demandera souvent (par un petit signe) si tout va bien. N'hésitez pas à vous prononcer, vous êtes une équipe avec un objectif commun. Soyez positif : quand tout va bien ou qu'il a bien maîtrisé une situation délicate, n'hésitez pas à le lui dire, il n'en sera que meilleur ensuite et ça vous facilitera la tâche à tous (équipe).

-

Lors d'une décision nécessitant votre avis (avertissement, disqualification, supériorité manifeste …) ne cherchez pas à fuir en répondant "pas d'avis" ou en "copiant" sur les autres juges (ça se voit, ça vous discrédite auprès de tous et ça peut provoquer une réclamation recevable …).

Il y a très peu de cas où le juge peut répondre pas d'avis (= pas vu) sans afficher son incompétence : c'est coup interdit. Les autres font référence à un défaut répété **sur lequel vous devez avoir un avis** (ou changer de métier) : supériorité manifeste, coups insuffisamment contrôlés, accrochages répétés, frappes tibiales répétées, prédominance des poings etc. **C'est "oui" ou c'est "non" mais pas "je ne sais pas" ...**

- En cas de non décision, levez le bulletin à 55 secondes

Dans tous les cas, soyez honnête et courageux. Même si la salle va hurler (parce que c'est le tireur local !) ou le coach vous insulter

- ensuite, en quittant votre place de juge, vous vous abstenez de tout commentaire sur le jugement et l'arbitrage au pied de l'enceinte : le public, les tireurs et les seconds n'ont pas à connaître vos états d'âme par votre attitude, vos gestes, votre expression de visage. La réunion de fin de séance est faite pour ça.

Exemple de bulletin complètement et correctement rempli

- NOM et signature du juge, N° **= >**
- NOM DES DEUX TIREURS **= >**

-Avertissements notés"A" (et non 2) et

division de la case en deux **= >**

- S/totaux corrects **= >**
- Moins deux par avertissement **= >**
- Nom du vainqueur lisible

et case de vérification entourée **= >**

VOUS ETES ARBITRE

. Vous "dirigez" la rencontre

. Vous faites <u>intelligemment</u> respecter les règles

. Vous allez assurer la sécurité des tireurs, mais vous n'êtes ni leur adversaire, ni leur copain

. Vous n'êtes pas la <u>vedette</u>, ce sont les tireurs I) Avant de monter sur l'enceinte

- Préparez-vous **mentalement** car vous allez devoir être très vigilant.

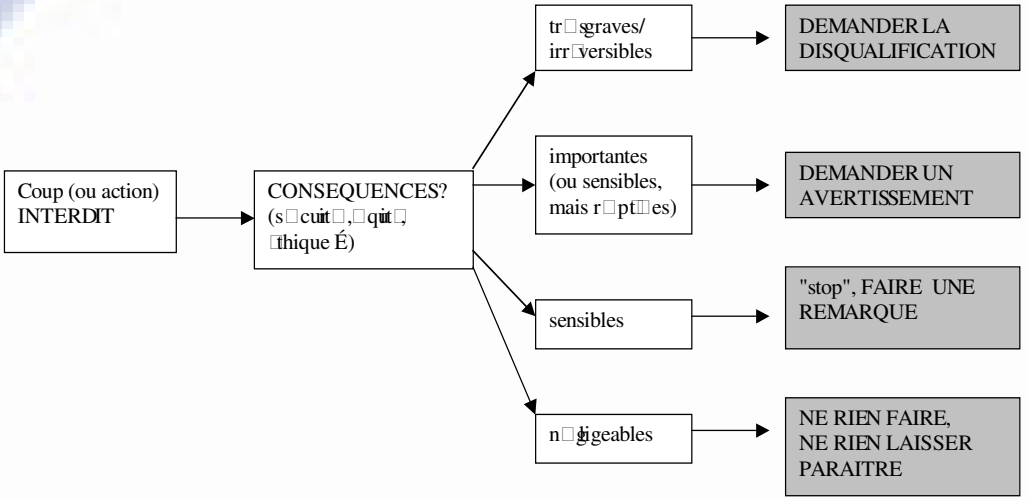
Un bon arbitre

. est **rapide et opportun** dans ses décisions (ne laisse rien passer sur l'essentiel, n'est pas bêtement tatillon sur des détails pour montrer qu'il connaît bien … les détails)

. est **lisible** par tous, et de loin

. n'est **pas un cabotin**, qui se regarde arbitrer

. en permanence, vous aurez en action un filtre rapide (et, avec l'expérience, inconscient) qui ressemblera à ceci :



- et, ceci n'est pas un détail, échauffez la voix (parlez, chantez), car vous pouvez être amené à parler très fort dès le début et être alors à peu près sûr de finir aphone avant la fin de la rencontre.

II) VOUS MONTEZ (LE PREMIER) SUR L'ENCEINTE

- si vous êtes arbitre de la première rencontre, vérifiez la tension des cordes

- prenez les bulletins de jugement et distribuez-les aux juges

- placez-vous dans le coin neutre, côté D.O.

- prenez vos repères (médecin, juges, chrono, …)

- à la présentation des tireurs

. identifiez bien les deux tireurs et leur coin respectif (c'est facile si les gants sont fournis, c'est plus difficile au 18e assaut d'une réunion ou chacun a son propre matériel)

. jetez un dernier coup d'œil sur l'équipement (protections, tenue, …)

-pensez à vérifier le protège-dents au début de chaque reprise

III) VOUS PRENEZ LA DIRECTION DE LA RENCONTRE

Pour travailler dans les meilleurs conditions

. placez-vous de manière optimale

- règle du triangle avec les deux tireurs

- côté "ouvert" (= de leur jambe arrière) s'ils sont en fausse garde

- s'ils sont peu mobiles tournez avec eux

- s'ils sont très mobiles, ne tournez plus, ou en sens inverse

- placez-vous loin quand ils travaillent à distance (on voit mieux l'ensemble)

- rapprochez vous quand ils se rapprochent et anticipez

. lorsque vous intervenez

- utilisez **les gestes (ils sont lisibles de loin et ils "couvrent" le bruit …)** ; les principaux sont représentés à la fin de ce document

- si vous devez parler ;

. parlez **fort**, avec **autorité** mais **sans agressivité**

. soyez **clair** et **bref** (l'arbitre n'est pas un cabotin)

. tournez-vous **vers le tireur concerné** et regardez-le

- ne touchez pas les tireurs (sauf absolue nécessité)

- ne perdez pas de temps à faire repartir les tireurs exactement au même endroit, sauf s'il y a un enjeu stratégique ; ça ne sert à rien, ça énerve tout le monde et ça ridiculise l'arbitrage.

. en assaut, vous surveillez prioritairement :

1) la puissance des coups, strictement limitée :

- pour la sécurité des tireurs et parce que c'est **la caractéristique fondamentale de l'assaut**

- en vous intéressant à celui qui **reçoit** le coup

- sans vous laisser abuser par un comédien habile

- en gardant à l'esprit que certains coups peu puissants peuvent perturber un tireur par l'émotion produite (coup visage), sans qu'il y ait faute ; le tireur touché récupère calmement sans faire déclencher le chrono et on repart.

2) la maîtrise technique des coups

- vous surveillez l'arme, la cible, la trajectoire

- vous prenez en compte les conséquences : est-ce pénalisant **pour son adversaire** ? Est-ce dangereux ?

- vous distinguez la faute répétée ou intentionnelle du petit dérapage accidentel

. en combat, vous veillez prioritairement

- à la sécurité des tireurs : compter "8" un tireur est une protection avant d'être une pénalité (pas de pénalité si le coup porté était interdit)

- vous distinguez, et n'appliquez pas le même traitement aux fautes qui vont affaiblir l'adversaire ; vous distinguez

. les fautes qui vont affaiblir l'adversaire de façon **irréversible**

. les fautes qui vont affaiblir l'adversaire de façon **momentanée**

. les fautes bénignes

. dans tous les cas

- prenez une vue d'ensemble des échanges en vous focalisant sur "**l'entre deux tireurs**", plutôt que sur l'un, puis l'autre

- efforcez-vous de **prévenir** par des observations (geste et/ou parole) fermes ; pour le même motif, deux observations au maximum …

- rappelez-vous qu'il est facile d'éteindre un **incendie à son début**. Après …

- vous n'oubliez pas **qu'un bon arbitre s'efforce d'être invisible et permet aux tireurs de s'exprimer**

- **vous êtes sourd** car vous, vous savez que le second du tireur qui mène trouve toujours que vous êtes trop présent et que le second du dominé vous trouve toujours trop laxiste.

à la fin de chaque reprise

- vous hurlez "STOP" (vous le pouvez car vous vous êtes échauffé la voix) : les tireurs obéissent à l'arbitre, pas à la cloche (et peuvent ne pas l'avoir entendue). …

- vous ajoutez et faites signe" dans vos coins" et vous regagnez le coin neutre côté table des officiels (pour un échange éventuel d'informations utiles)

- vous laissez le temps aux juges de remplir leur bulletin

- vous allez les voir pour

. vérifier qu'ils ont noté la reprise, sans porter de jugement, ni transmettre une information aux autres juges (ce serait une faute grave)

. solliciter leur avis, discrètement, en restant droit (sans vous pencher ou vous plier en deux ; c'est important pour le public)

.. à l'appel des 55 secondes

- vous dites "soigneurs dehors, tireurs au centre" en vous dirigeant vers le centre

- vous vérifiez le port du protège-dents

- vous faites éventuellement (rarement) les remarques nécessaires (soyez bref et courtois) ; mais vous **devez** leur annoncer toute non-décision, même d'un seul juge

- vous les mettez en garde, "en garde", attendez qu'ils s'exécutent

- "allez"

. à la fin de la dernière reprise

- vous hurlez "stop«

- vous faites saluer : salut de la savate **correctement exécuté**. C'est notre image de marque.

- vous ramassez les bulletins, vérifiez qu'ils sont totalement remplis, et repérez bien le vainqueur (sans rien laisser paraître, bien sûr), vous les portez au D.O.

- en combat, vous allez vérifier les bandages et, le cas échéant, vous récupérez les gants

- à l'appel du D.O. vous vous placez au centre, prenez les tireurs par le poignet et vous levez la bras du vainqueur (c'est une obligation)

- vous regagnez le coin neutre et attendez que tout le monde l'ait quitté pour descendre, c'est la procédure

- vous vous abstenez de laisser voir quoi que ce soit (geste, parole …) sur vos états d'âme vis-à-vis, des tireurs, des seconds ou des juges : à cet instant, beaucoup d'yeux sont à l'affût pour prendre argument d'un prétendu désaccord et pour venir contester la défaite d'un tireur.

IV) LES REMARQUES (OU OBSERVATIONS)

L'arbitre protège et sanctionne les tireurs, mais, dans une rencontre, il n'a pas à les conseiller par ses remarques.

Il désigne la faute (en disant "coup interdit" pour une frappe tibiale), mais n'a pas à mentionner son **origine** (en disant "distance") ni son **remède** (en disant "boxez plus loin**"). En agissant ainsi, il conseille donc il peut fausser la rencontre**.

- on ne dit pas "armez vos coups", mais "coup insuffisamment armé"

- on ne dit pas "moins fort", mais "coup insuffisamment contrôlé en assaut" (le geste est plus facile à réaliser…)

- on ne dit pas "n'accrochez pas", mais "accrochage" (le geste est simple et clair)

- etc.

En résumé : on prévient, puis on sanctionne (c'est le code). Mais on ne conseille pas (ce n'est pas notre rôle), on ne menace pas ("Attention, c'est la dernière fois", en montrant du doigt …), on ne donne pas de leçon ("Messieurs ! Armez donc vos coups…" d'un air désespéré etc.)

N.B. : Certains arbitres, efficaces et discrets, ont pour habitude de montrer au tireur avec les doigts "1° remarque", puis avec " 2° remarque" et **automatiquement** demandent un avertissement à la troisième. C'est clair pour les tireurs, les seconds, les juges et le public…

V) LES DEMANDES D'AVERTISSEMENT

Dans tous les cas, il faut garder à l'esprit que

- vous n'avez que trois cartouches par tireur (pour 2, 3, 4 ou 5 reprises !)
- le troisième entraîne obligatoirement la disqualification
- les remarques claires, brèves et fermes existent
- pour des fautes très graves (danger pour un tireur), ou aux effets irréversibles, la disqualification directe est possible, mais toujours avec l'avis de juges
- avertir trop tard, en laissant une rencontre dégénérer est une erreur très difficile à rattraper
- avoir utilisé trop rapidement ses deux cartouches sans vouloir ou pouvoir disqualifier vous expose à un spectacle d'impuissance dommageable pour l'image de l'arbitre.

1) <u>La procédure de base</u>:

- vous hurlez "stop" (en les séparant, s'ils n'obéissent pas)
- vous avez encore 2 secondes pour changer d'avis et faire simplement une remarque
- vous dites et montrez "coin neutre«

- **ne perdez pas de temps, mais ne vous précipitez pas** : en vous dirigeant <u>vers le coin rouge</u> vous vérifiez que :
  - . vous avez bien **identifié le tireur** coupable
  - . vous êtes au **clair sur le motif** à invoquer (geste et/ou parole)

. "coup interdit" est un motif passe-partout (arme, trajectoire, cible, technique …), ou presque

. "coup insuffisamment contrôlé en assaut", très fréquent

. "accrochages répétés" (donc, précédé de remarques sur ce mo

. etc.

- vous **désignez du bras le tireur fautif** (désigner en même temps le coin demande plus d'attention, apporte peu d'information supplémentaire et exige bien sûr de ne jamais se tromper) [1]

- vous annoncez le motif (geste et/ou parole)

- vous placez vos **bras tendus à 45° vers le bas 2 secondes**

- vous **les levez**, bien visiblement pour provoquer l'expression simultanée des juges

. sinon, une réclamation, justifiée et acceptable peut être déposée car tout retard d'un juge peut signifier qu'il s'aligne sur les autres, or les jugements doivent être indépendants

. on se demande à quoi servirait un juge qui n'a pas d'avis et "copie" les autres

- vous **devez toujours indiquer** (qui êtes souvent le seul à avoir tout vu du vote des juges) très clairement au DO aux tireurs, aux seconds, aux juges [2] et au public le résultat du vote en vous plaçant bien en évidence face au DO et en utilisant les gestes officiels du juge (oui / non).

Remarques :

-n'hésitez pas à demander un avertissement quand il y a tous les indices d'un coup interdit que vous n'avez pas pu voir (mauvaise position à ce moment), il en va de l'équité de la rencontre

- pensez à la sécurité des tireurs et à l'équité plutôt qu'à une réputation d'arbitre infaillible

-n'hésitez pas à faire le tour des juges[3] pour demander un avis avant une demande officielle (pour une supériorité manifeste par exemple)

[1] Sinon l'arbitre à tout faux, car en voulant donner une information peu utile, il va obligatoirement introduire un doute sur l'essentiel : "qui est coupable?"

[2] Il ne faut pas oublier que le juge qui joue le jeu (qui accepte de ne pas connaître l'avis des autres juges) doit connaître le résultat pour le mentionner sur son bulletin

[3] mais rappeler aux juges qu'il leur est interdit par leur attitude de montrer leur avis (que les autres juges pourraient apercevoir

2°) <u>Les cas plus complexes</u>

a) "demande d'avertissement aux deux tireurs"[4]

Le code d'arbitrage oblige à procéder ainsi

1°) vous informez les juges de votre intention en désignant les 2 tireurs (et précisez les motifs, surtout si ils diffèrent - c'est rare)

2°) vous demandez (geste et/ou parole) aux juges de se prononcer successivement sur les deux cas

- demande d'avertissement pour le tireur "A"..;

- vous indiquez à tout le monde le résultat. Quel que soit le résultat, vous procédez à

- demande l'avertissement pour le tireur B

- vous indiquez le résultat pour le tireur "B"

b) demande d'avertissement aux deux tireurs, un tireur en a déjà un

Vous devez (c'est le règlement), commencer par le tireur sans avertissement, le reste de la procédure est identique

c) demande d'avertissement aux deux tireurs, un tireur en a déjà deux

Vous devez prévenir les juges de votre intention " demande de 1° (ou de 2°) avertissement pour le tireur (que vous désignez) et demande de disqualification pour le tireur (que vous désignez)"

. vous faites voter en **premier lieu** sur l'avertissement (1° ou 2°

. vous faites voter **ensuite** sur la disqualification [5]

En résumé, "on commence toujours par le moins chargé …"

[4] L'expression "double avertissement" est à éviter, car elle peut sembler signifier, pour le public, qu'un même tireur va recevoir deux avertissements

[5] L'inverse serait absurde : comment demander un avertissement pour un tireur après une disqualification de l'adversaire, donc un arrêt de la rencontre ?

VI) LE HORS COMBAT EN ASSAUT

Au sens des textes officiels, le hors-combat n'est pas une anomalie en assaut.

"Un tireur est considéré « hors-combat » par l'arbitre lorsqu'il présente des signes manifestes d'un affaiblissement physiologique tel qu'il n'a plus les possibilités physiques ou psychiques de continuer immédiatement la rencontre" **[5.9.1]**

Un tireur très fatigué qui ne peut plus se protéger est "hors-combat" sans qu'il y ait ni violence ni blessure

- "stop" (pour les deux tireurs),

- "coin neutre" pour le tireur valide

. si le tireur H.C. a besoin de soins (second ou médecin), vous le placez dans son propre coin

. si il a juste besoin de récupérer, vous le placez dans le coin neutre, pour un temps de récupération

"afin d'éviter les abus, il [le temps de récupération] peut être limité à une minute (sur l'ensemble des reprises) par l'arbitre qui fera en conséquence déclencher et arrêter le chrono quand il le jugera nécessaire"**[5.9.1.2.d]**

Ce qui veut dire que :

- l'arbitre décide seul de la conduite à tenir

- si il considère que le tireur **abuse de la situation** (simule, ou est simplement hors de forme) et que cette récupération volontaire **peut nuire à l'équité de la rencontre** il fait déclencher le chrono et le tireur a alors 60 secondes (cumulées sur l'ensemble des reprises)

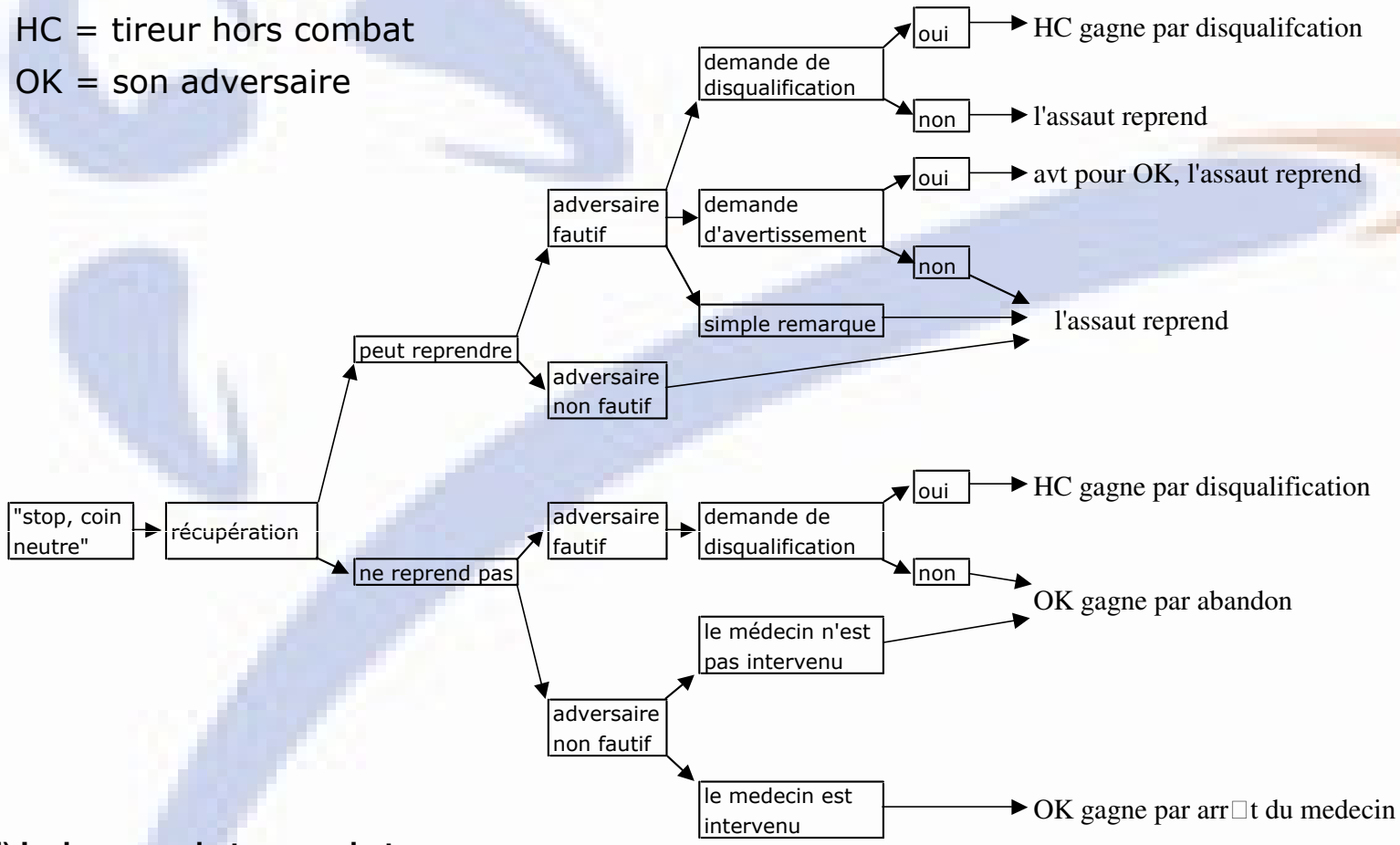
- si il considère que **l'interruption est justifiée** (saignement, coup plexus, visage…), il ne fera **pas** déclencher le chrono

- sans être une règle, l'intervention du médecin est souvent un signe de ne pas déclencher le chrono

En résumé : le tireur a le droit de récupérer, mais c'est à l'arbitre de déceler - et lutter contre - les stratégies qui faussent l'équité.

Devant un hors-combat en assaut, l'arbitre dispose de beaucoup plus de temps qu'en combat pour réagir.

En appelant HC le tireur hors-combat et OK le tireur valide, on peut représenter la logique des décisions à prendre de la façon suivante :



VII) Le hors-combat en combat

La définition est la même :

"Un tireur est considéré « hors-combat » par l'arbitre lorsqu'il présente des signes manifestes d'un affaiblissement physiologique tel qu'il n'a plus les possibilités physiques ou psychiques de continuer immédiatement la rencontre" **[5.9.1]**

. mais ici, le hors-combat n'est pas un "incident"

1°) il emporte la décision (= il est "**décisoire**")

2°) il est - très logiquement - **recherché** par les tireurs

3°) par différence avec le hors-combat en assaut, il faut agir et prendre vite les bonnes décisions.

. si il survient **soudainement** (HC franc et net), pas de problème particulier

. mais bien souvent, il est **précédé d'une période critique** : le tireur se fait beaucoup toucher, se protège mal, porte peu de coups. Il semble ne plus se comporter "normalement". Il faut alors être très vigilant et porter son attention sur le tireur en difficulté (sans en rajouter inutilement) en se positionnant plutôt face à lui et à observer

. son **regard** (fixe-t-il encore son adversaire ou a-t-il le regard dans le vague ?)

. son **attitude générale** (tonus, protection …

. **accepte-t-il** encore le combat ? (tendance à tourner le dos …)

. vous décidez seul (car vous êtes, et de beaucoup, le mieux positionné [1]). Cependant, vous devez vous rappeler que

1°) si vous arrêtez le combat, vous allez devoir compter (sinon vous permettez au tireur de récupérer et par là même vous annihilez les efforts de victoire de l'adversaire)

2°) avant tout, on compte un tireur pour le **protéger**

3°) mais que compter "trop tôt" un tireur le pénalise (certes, il récupère, mais, pour les juges, il ne pourra pratiquement plus gagner la reprise)

4°) compter "trop tard" le pénalise aussi : au lieu d'être compté 8 il y a une minute (et être remis au bout de 8 secondes et continuer à défendre ses chances), le voilà maintenant compté 10 et peut-être gravement touché.

5°) les soigneurs se plaignent parfois d'un comptage trop rapide à leur goût (pour certains, c'est un peu leur rôle d'attribuer la défaite de leur tireur à l'arbitre) mais ils sont toujours contents de quitter la salle avec un tireur vertical.

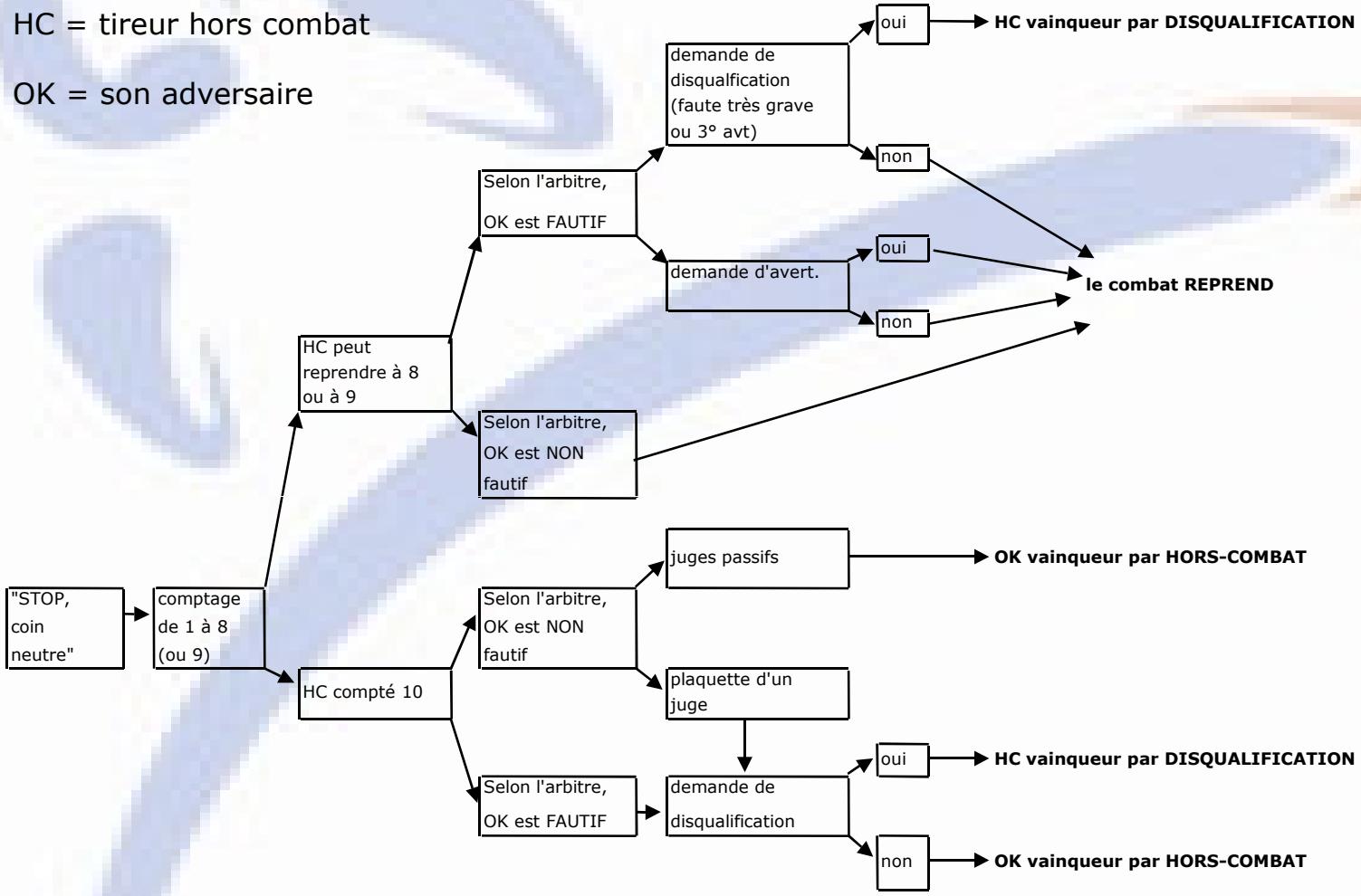
En conclusion : en cas de doute, on n'hésite pas, on compte.

[1] les néophytes ont du mal a imaginer que l'arbitre voit, sent et entend le combat mieux que quiconque (après les tireurs, bien sûr)

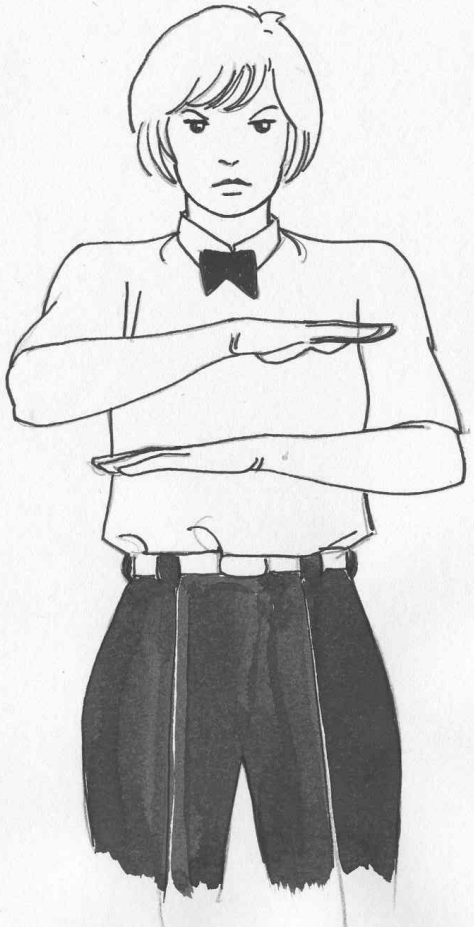
Sans action incidente (type jet de la serviette) le schéma décisionnel de l'arbitre est le suivant :

HC = tireur hors combat

OK = son adversaire



LA GESTUELLE DE L'ARBITRE



1. COUP DANS LA POITRINE

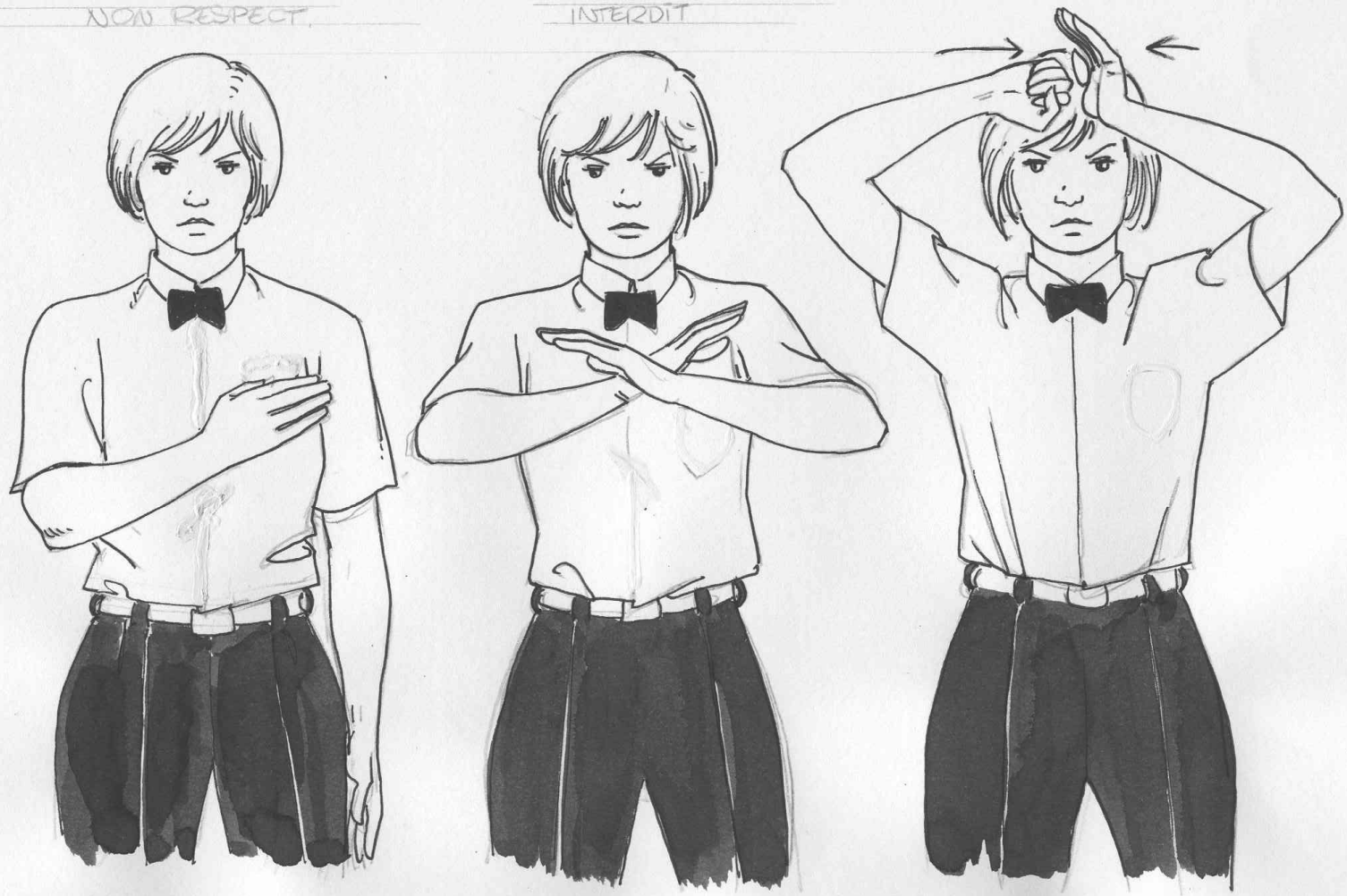
1.7 ↑ FRAPPE TIBIALE

1.8 PARADE INTERDITE

LA GESTUELLE DE L'ARBITRE

1.1 COMPORTEMENT ANTI-SPORTIF
NON RESPECT.

1.2 COUP
INTERDIT



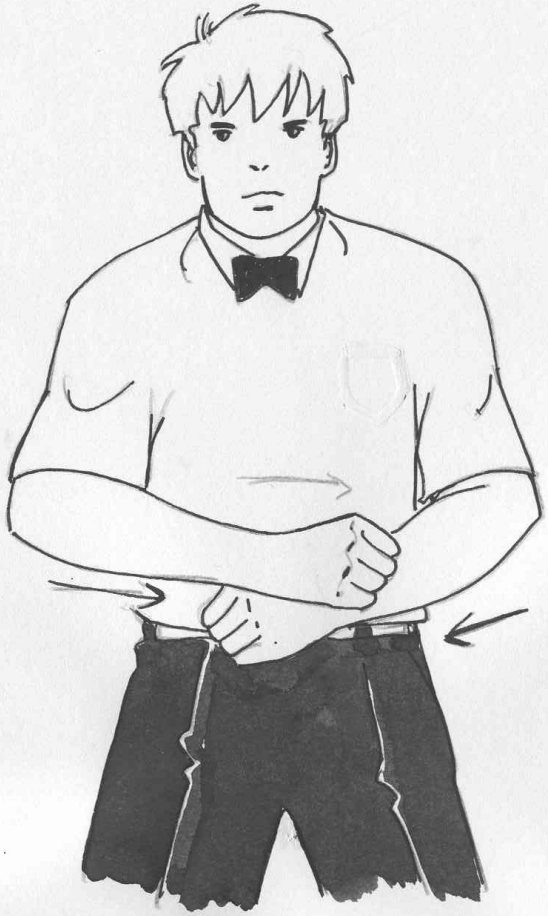
1.1 COMPORTEMENT ANTI-SPORTIF
NON RESPECT
DES COMMANDEMENTS DE L'ARBITRE.

1.2 1.2 COUP
INTERDIT.

1.3 COUP INSUFFISAMMENT
CONTRÔLÉ EN ASSAUT.

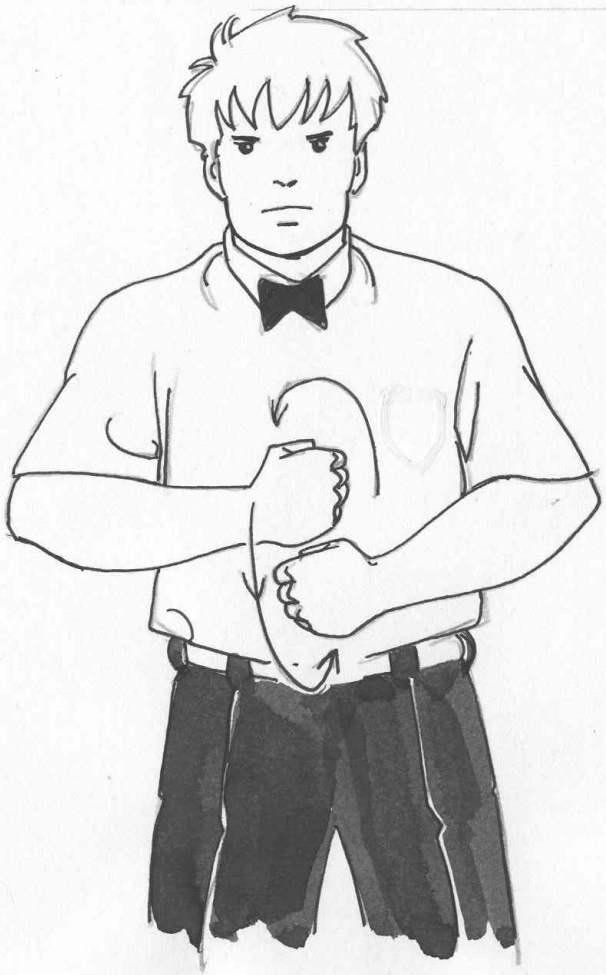
LA GESTUELLE DE L'ARBITRE

BOXE 1 2

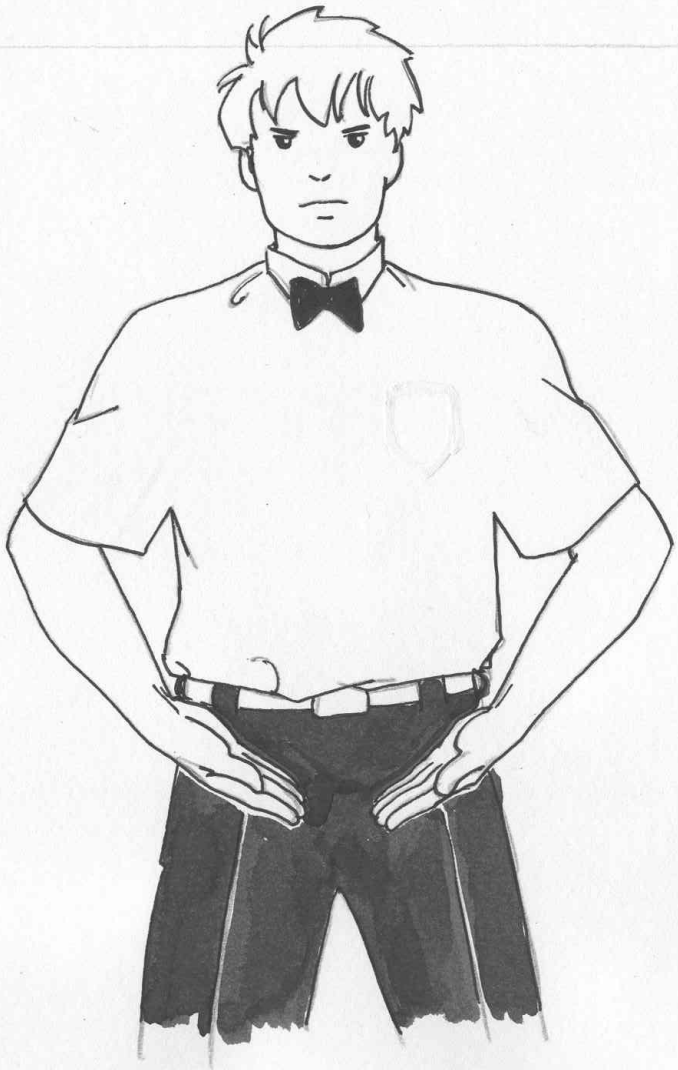


1.4 ACCROCHAGES

1.5 BOXE TÊTE EN AVANT.



1.6 PRÉDOMINANCE DES ENCHAÎNEMENTS DE POINGS



1.0 COUP DANS LA COQUILLE.

LA GESTUELLE DU JUGE

BOXE

2.3 PAS D'AVIS

2.4 NON DÉCISION POUR LA REPRISE.

LA GESTUELLE DU JUGE.

BOXE 5 8

2.1 D'ACCORD

2.2 PAS D'ACCORD.