

1/ Qu'est-ce qu'on attend d'un élève arbitre ?

- Que l'élève « s'empare » du rôle, qu'il soit **actif et responsable**, qu'il « ose », qu'il s'affirme,...
- Qu'il fasse preuve de ses **connaissances** du jeu et de ses règles.
- Qu'il ait les attitudes adaptées en termes de **sportivité, d'équité, d'impartialité**.
- Qu'il soit en mesure de **s'exprimer** et de **signifier**. (Savoir dire et être compris)
- Qu'il sache **expliquer** et **justifier** ses décisions

Que veut-on observer ?

- Un **arbitrage efficace** en termes de **rapidité de décision**, de **clarté d'expression** et qui **favorise le jeu**
- Un **jeu vivant** : non haché d'interruptions permanentes sur des décisions tatillonnes et rigides.
- Une **absence de conflits**
- Un **arbitre « pédagogue »**

2/ Comment y parvenir ?

Pour l'enseignant :

- **faire comprendre** : construction progressive du règlement
- **faire vivre** : à chaque situation sur toute la durée du module
- **faire s'approprier** : par la répétition lors de nombreuses situations d'arbitrage pour mieux faire comprendre et accepter les contraintes liées aux règles

Pour l'élève :

- **comprendre** : approche règle par règle.
- **vivre** : être en situation d'arbitre au moins une fois par séance
- **s'approprier** : admettre, valider, accepter les contraintes liées aux règles et permettant le jeu.

- **Systematiser la fonction d'arbitre-enfant** dans tous les temps et sur toutes les situations du module d'apprentissage (autant en jeu global qu'en situation de structuration)

- **Adapter l'arbitrage** au règlement en vigueur, distinguer **les arbitrages** en différents rôles : arbitre de champ, arbitre de ligne, chronométreur, table de marque, défi coopératif, ...
- **Apporter et construire** progressivement l'ensemble du règlement au fur et à mesure des séances.
- **Faciliter les apprentissages** avec des outils pertinents (photos, vidéos)
- Conduire un **travail complémentaire en classe**, en amont et en aval de la séance (exemple la gestuelle de l'arbitre)
- **Elaborer des outils mémoire** pour étayer la mise en situation : fiches d'arbitrage pour chaque rôle d'arbitre, chanson de geste.

3/ Mise en œuvre dans l'UA foot.

- **Des situations d'apprentissages dédiées** à l'arbitrage ou l'enseignant se consacre aux arbitres. Dans ce cadre, l'adulte interrompt l'activité autant que nécessaire pour réaliser les apprentissages.
- **Prévoir des observateurs d'arbitres** (de la même manière que des observateurs du jeu), sur des critères simples (observables, quantifiables) pour des interventions immédiates ou différées.
- **Ce qu'il faut arbitrer :** ([voir gestuelle associée page suivante](#))
 - Les contacts => coup franc
 - Le Penalty
 - [Attribués à l'arbitre « de champ »](#) : Il tient le sifflet pour se faire entendre. Il doit apprendre à regarder les arbitres de ligne pour les autres points.
 - La rentrée de touche
 - Le coup de pied de coin
 - Le coup de pied de but => "6m"
 - [Attribués aux arbitres « de lignes »](#). Ils sont au moins deux (1 ligne de touche et une ligne de fond chacun) et n'ont pas nécessairement de sifflet.
 - Autres arbitrages :
 - **Chronométreur** : Il possède également un sifflet. 3 coups de sifflet en fin de jeu. Il peut être gardien du temps lors des phases de choix de cartes du défi coopératif (limite dans le temps pour opérer le choix)
 - **Défi coopératif** : il propose les cartes à l'équipe « dominante » qui en retient deux et fait choisir l'autre équipe.

LA CHANSON DE GESTE DES ARBITRES



LE COUP FRANC

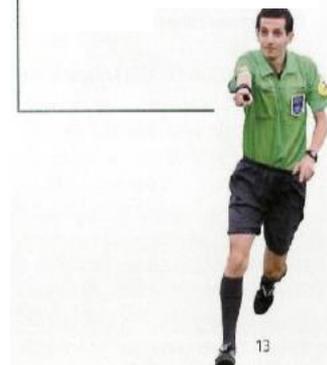
Du bras l'arbitre indique la direction du camp sanctionné

**Arbitre
de champ**



LE PENALTY

Ou coup de pied de réparation. L'arbitre désigne clairement le point de penalty pour sanctionner une faute commise dans la surface de réparation



LE COUP DE PIED DE COIN

Corner. L'arbitre montre la direction du piquet de coin.

**Arbitre
de ligne**



LA RENTRÉE DE TOUCHE

Remise en jeu par une touche. L'arbitre indique le sens d'attaque de l'équipe qui en bénéficie



LE COUP DE PIED DE BUT

Le coup de pied de but plus connu sous le nom de « six mètres ». L'arbitre désigne la surface de but.