



MISSION ARBITRAGE

**À la découverte
de la fonction d'arbitre**

Livret de jeu



SOMMAIRE

01	Siffler c'est aussi jouer !	p.04
02	Mission arbitrage : les flammes de Sportopia	p.05
	L'anticipation et la condition physique	p.06
	Analyse et anticipation	p.07
	Quiz de connaissances	p.08
	Prise de décision	p.09
	Le coup de sifflet	p.10
	Les gestes d'arbitrage	p.11
03	Viva Sportopia !	p.12
04	Mission arbitrage accomplie	p.13
05	Contacts	p.13
06	Notes	p.14

INTRODUCTION

✕ Siffler c'est aussi jouer !

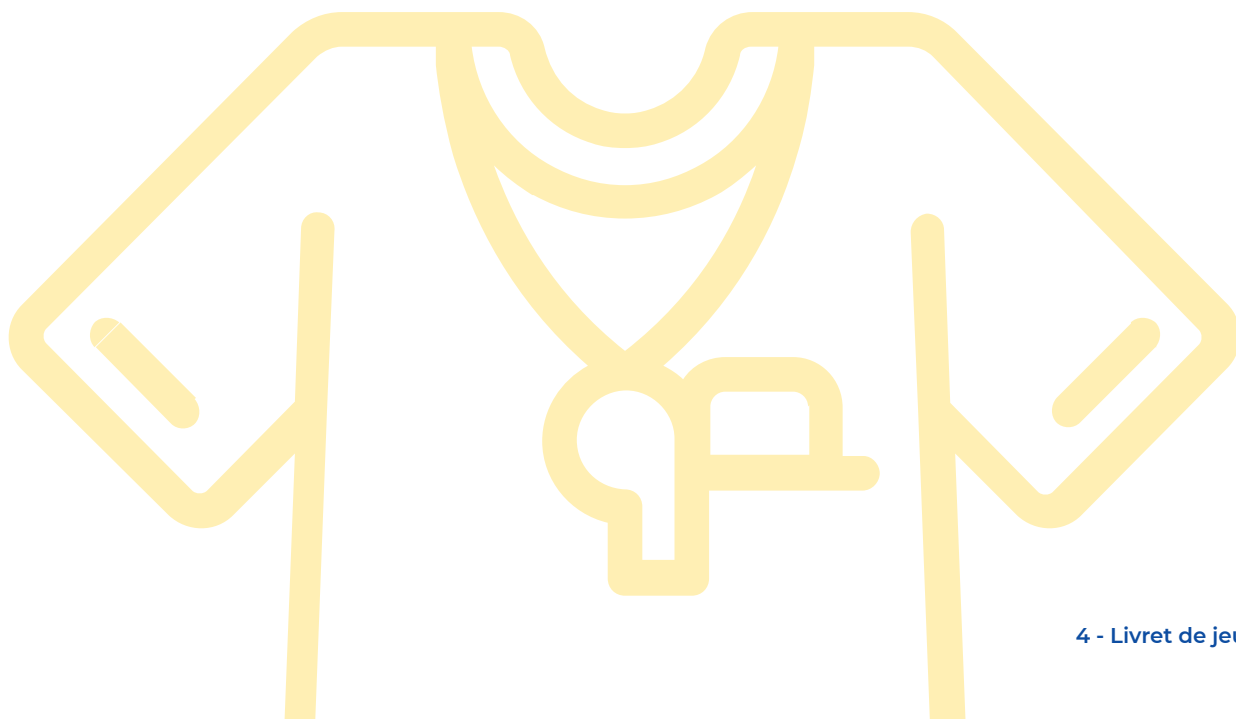
Les Journées Nationales de l'Arbitrage sont l'occasion de fêter toutes celles et tous ceux qui, grâce à leur engagement, font vivre le sport de compétition. Les arbitres sont des acteurs indispensables au jeu. Le sport en a besoin. Chaque saison, des jeunes choisissent de prendre le sifflet et de s'investir dans l'arbitrage; il faut s'en féliciter.

Cette année, pour susciter encore plus l'intérêt des jeunes filles et des jeunes garçons, La Poste avec ses partenaires sportifs a choisi de proposer un jeu « **Mission arbitrage** » pour permettre une approche plus ludique et dynamique de l'arbitrage.

« **Mission arbitrage** » offre la possibilité de s'initier au « sifflet » et de le faire en équipe. Sur un mode simple, amusant et challengeant, il propose d'explorer les nombreuses facettes de l'arbitrage : la capacité à être performant physiquement et mentalement, à prendre des décisions, à faire de la médiation, à sanctionner si besoin, mais aussi à faire preuve d'équité, à maîtriser ses émotions...

Le jeu plonge dans l'univers de Sportopia (un monde fantastique apprécié des jeunes) et invite à allumer les flammes de l'arbitrage. Il se déroule en trois chapitres composés chacun de deux mini-jeux. Chaque chapitre a vocation à faire découvrir un aspect de l'arbitrage. Réflexion, connaissance et rapidité sont sollicitées.

Alors, pour tous vos futurs candidats à la fonction arbitrale ou pour tous ceux qui manifesteraient simplement un intérêt pour sa découverte, ce guide de jeu est fait pour vous.



MISSION ARBITRAGE

Les flammes de Sportopia

Soyez les bienvenus à Sportopia, un monde dans lequel chaque année des joueurs sont élus pour assurer la continuité et l'équité dans le monde sportif. Ces héros ont pour mission de maintenir l'équilibre de Sportopia en ravivant les flammes de l'arbitrage. Au nombre de trois, ces flammes représentent :



l'anticipation



la décision



la communication

Cette année, les héros choisis... c'est vous. Vous allez traverser les terres de Sportopia, relever des défis et prouver que vous êtes dignes de porter la voix du jeu juste. Car dans chaque sport collectif, il y a un garant de l'équilibre : l'arbitre. Aujourd'hui, vous êtes là pour comprendre son rôle et lui donner toute sa lumière.

À vous de jouer. Les flammes vous attendent !



Scannez ce QR Code
pour visualiser
la vidéo d'introduction
au monde de Sportopia



IMPORTANT : Les jeux qui suivent nécessitent un téléphone ou une tablette.

Ce support mobile est à destination de l'équipe encadrante. Il contient tous les éléments de jeu (questions de quiz, trivias, énigmes, etc...).

Lorsque la fiche de jeu vous l'indiquera, **scannez le QR Code** présent sur cette dernière pour accéder au contenu du jeu en question. Vous n'aurez qu'à vous laisser guider.

Si toutefois vous préférez bénéficier de ce contenu sur **format papier** (afin de modifier l'ordre des questions ou même de créer du contenu personnalisé), vous pouvez le **télécharger sous format pdf en scannant ce QR Code** :





L'ANTICIPATION ET LA CONDITION PHYSIQUE



Objectif :

Illustrer différents points essentiels de la fonction d'arbitre tels que la réactivité, la condition physique et l'anticipation de trajectoire, indispensables pour être en permanence au cœur du jeu.



Compétence(s) visée(s) :

Pour le rôle de joueur :

Être réactif et anticiper une trajectoire

Pour le rôle d'arbitre :

Être capable d'arbitrer et de justifier sa décision



Besoins :

- 1 chasuble
- Plots (ou coupelles)
- 1 ballon
- Sifflets



Nombre de joueurs :

3 à 20 joueurs

✂ MISE EN PLACE

Ce jeu **très récréatif** permet de débiter la **découverte** de la fonction d'arbitre avec **dynamisme**. Il challenge les joueurs sur leur **réactivité** et leur capacité à être « au bon endroit au bon moment ». De plus, il leur offre à tour de rôle la possibilité de **mettre un premier pied dans l'arbitrage et la prise de décision**.

L'équipe encadrante détermine une **zone de jeu carrée de 10 mètres de côté** (délimitée par des plots ou des coupelles) ainsi qu'une **zone de lancer en son centre de 5 mètres de diamètre**.

Un joueur **enfile le chasuble** et prend le rôle d'**arbitre**.
Un joueur **prend le ballon** et se place au centre de la zone de lancer. Il est nommé « **lanceur** ». Les autres joueurs se placent tout autour de la zone de lancer.

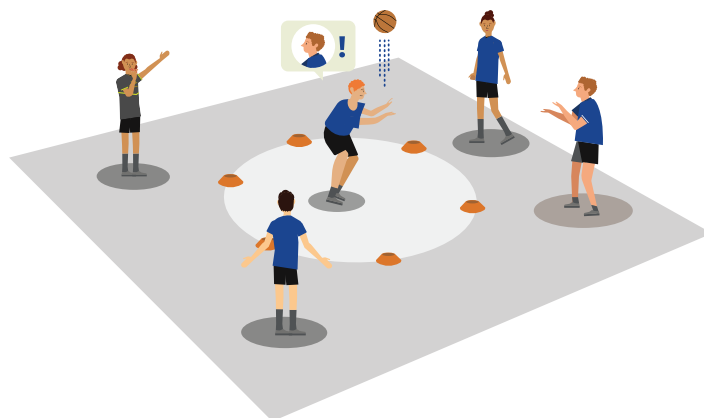
✂ EXERCICE :

« Au bon endroit, au bon moment ! »

Le « lanceur » lance le ballon en hauteur et crie le nom d'un autre joueur (qui devient « attrapeur »). « L'attrapeur » doit alors **rattraper ou toucher le ballon avant qu'il n'atteigne le sol**. Si le lancer est réussi, l'attrapeur se place alors au milieu de la zone de lancer avec le ballon et devient lanceur à son tour. Si :

- le lancer est déloyal
- la balle touche le sol
- un autre joueur gêne le rattrapage

Alors l'arbitre siffle et désigne un nouveau lanceur puis échange sa place avec le joueur responsable de la faute. Après 10 lancers réussis, l'arbitre échange son rôle avec le joueur de son choix.



Consignes aux arbitres

Un lancer est jugé **déloyal** si :

- la balle finit son lancer hors de la zone de jeu
- la balle n'atteint pas une certaine hauteur

(selon l'appréciation de l'arbitre - préconisation : 4m de hauteur min.)

C'est à l'arbitre de compter le nombre de lancers réussis.



Consignes aux joueurs

À partir de 4 joueurs, le lanceur ne doit jamais appeler le précédent lanceur.

Aucun joueur (à l'exception du lanceur) ne doit se trouver dans la zone de lancer au moment d'un lancer.



Message à retenir

Pour être au cœur du jeu, l'arbitre est en mouvement quasi permanent.

La réactivité et l'anticipation lui permettent de rester au cœur du jeu.

L'arbitre est un acteur à part entière de son sport.



ANALYSE ET ANTICIPATION



Objectif:

Sensibiliser les joueurs sur le fait que l'arbitre est en permanence au cœur de l'action. La réactivité dont il doit faire preuve dépend en partie de sa capacité à analyser l'action de jeu.



Compétence(s) visée(s):

Savoir analyser l'action de jeu afin d'anticiper les déplacements du ballon.



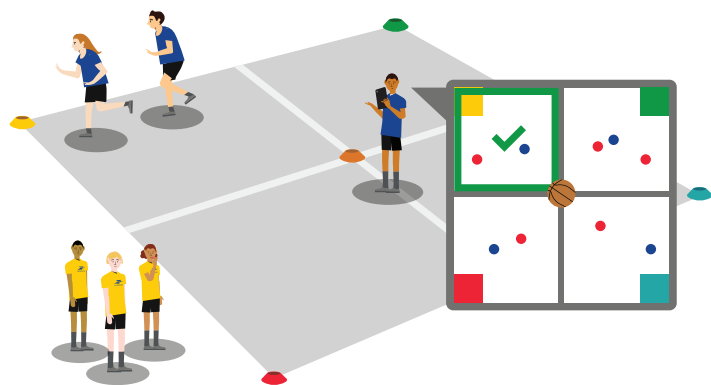
Besoins:

- 5 Plots (ou coupelles) de couleurs différentes (jaune, vert, bleu, rouge)
- Chasubles
- Téléphone ou tablette



Nombre de joueurs :

2 à 10 joueurs



Consignes aux joueurs

Le ballon au centre du schéma représente l'attaquant sur le point de faire une passe. Ses coéquipiers sont symbolisés par les points bleus et les défenseurs par les points rouges.

✂ MISE EN PLACE

L'équipe encadrante détermine **une zone de jeu carrée de 15 mètres de côté** puis dispose un plot (ou une coupelle) de couleur différente à chaque angle de la zone en respectant l'ordre des couleurs (jaune, vert, bleu et rouge - cf. illustration) ainsi qu'un plot au centre de la zone. *NB : Les plots peuvent être remplacés par n'importe quel élément qui respecte les mêmes couleurs.*

Les joueurs se divisent en deux équipes (A et B) et se placent autour du plot central.

L'équipe encadrante scanne le QR Code à l'aide d'un téléphone ou d'une tablette qu'il remet aux joueurs.

✂ EXERCICE: « Où va aller le ballon ? »

Les joueurs d'une équipe observent pendant **5 secondes le schéma d'une action de jeu** (diffusé sur le téléphone ou la tablette) représentant un attaquant sur le point de faire une passe à l'un de ses coéquipiers. Ils doivent déterminer **le coéquipier qui est le plus susceptible de recevoir la passe**. Ils disposent alors de **10 secondes** pour **se rendre au plot de la même couleur que le quart de terrain sur lequel il se situait** (cf. illustration).

Si la zone choisie est la bonne, l'équipe marque un point. Les équipes jouent tour à tour.

À l'issue du jeu, l'équipe ayant marqué le plus de points remporte la partie.



Message à retenir

L'arbitre est actif et réactif pour répondre aux nécessités du jeu. Une bonne analyse de la situation lui permet d'anticiper l'emplacement de l'action.



QUIZ DE CONNAISSANCES



Objectif:

Valider et apporter des connaissances aux joueurs.



Besoins:

- Plots (ou coupelles)
- Chasubles
- Téléphone ou tablette



Nombre de joueurs :

2 joueurs minimum



✕ MISE EN PLACE

Après avoir dessiné au sol **un quadrillage (ou damier) géant de trois par trois** à l'aide de plots ou de coupelles, les joueurs forment **deux équipes** et se placent **face à face de part et d'autre du quadrillage**.

Chaque équipe dispose de **5 chasubles d'une couleur propre à chaque équipe** (exemple : 5 chasubles bleues pour l'équipe A et 5 chasubles jaunes pour l'équipe B).

L'équipe encadrante scanne le QR Code pour accéder aux questions de quiz.

✕ EXERCICE: « Qui sait, gagne ! »

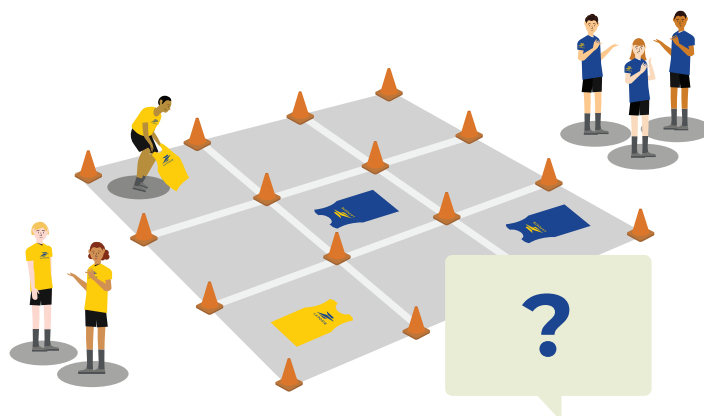
L'équipe encadrante pose des questions aux deux équipes **tour à tour**. À l'issue de chaque question, **si la réponse est bonne**, le ou les joueurs de l'équipe peuvent **poser l'un de leurs chasubles sur une case du damier**.

Le but est de réussir à aligner 3 chasubles de sa couleur selon les règles du morpion.

Si, une fois le damier rempli, aucune équipe n'a réussi à aligner 3 chasubles, la prochaine équipe obtenant une bonne réponse obtient le droit de **remplacer l'un des chasubles adverses par l'un des siens** selon les règles suivantes :

- On ne peut remplacer à nouveau un chasuble s'il était déjà l'objet du précédent remplacement.
- Tout remplacement entraînant 2 vainqueurs est interdit.

La partie prend fin lorsque l'une des équipes réussit à aligner 3 chasubles de sa couleur et à les conserver jusqu'à ce qu'une nouvelle question soit posée aux joueurs de cette même équipe.



Consignes aux joueurs

Si leur nombre le permet, les joueurs peuvent enfiler les chasubles et **se placer eux-mêmes** sur les cases du damier.



Message à retenir

Un bon arbitre est avant tout un passionné.
Une bonne connaissance de son sport est utile pour assurer correctement cette fonction.



PRISE DE DÉCISION



Objectif:

Être capable de prendre rapidement la décision la plus juste tout en restant à l'écoute des différents acteurs du jeu.



Compétence(s) visée(s):

Capacité d'observation, d'analyse et d'écoute
Bonne connaissance des règles



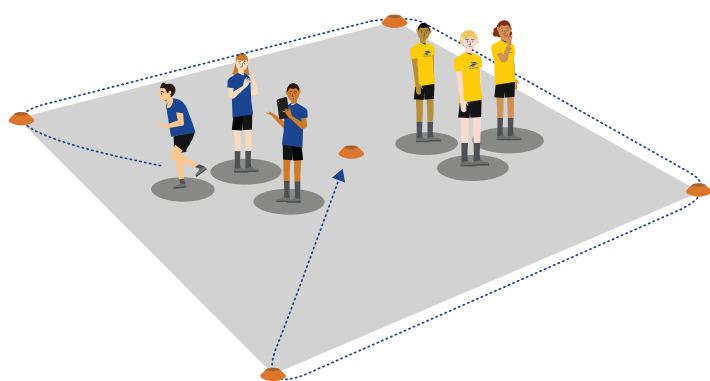
Besoins:

- Plots (ou coupelles)
- Chasubles
- Téléphone ou tablette



Nombre de joueurs :

2 à 10 joueurs



Consignes aux joueurs

Le joueur de l'équipe en charge d'aller toucher les plots doit changer à chaque fois.

Afin que chaque expérience profite à tout le monde, les membres de l'équipe dont ce n'est pas le tour peuvent eux aussi regarder la vidéo, entendre les informations collectées et assister à la délibération. Toutefois, ils n'ont pas le droit de s'exprimer pour tenter d'influencer l'équipe adverse.



Message à retenir

L'arbitre prend des décisions et peut être amené à sanctionner. Il assure la justice sportive. L'arbitre n'applique pas mécaniquement la règle. Il doit s'efforcer de favoriser la fluidité du jeu.

La dimension humaine de l'arbitrage est fondamentale. L'arbitre résout des conflits, il est un intermédiaire de confiance, un médiateur avec lequel les acteurs du jeu peuvent interagir.

✂ MISE EN PLACE

L'équipe encadrante détermine une **zone de jeu carrée de 15 mètres de côté** délimitée par 4 plots ou coupelles (un à chaque angle), puis place un plot au centre de la zone de jeu.

Les joueurs se divisent en **deux équipes** (A et B) et se placent **autour du plot central**. L'équipe encadrante scanne le QR Code à l'aide d'un téléphone ou d'une tablette qu'il remet aux joueurs.

✂ EXERCICE: « C'est mon choix ! »

Les joueurs d'une équipe observent une vidéo (diffusée sur le téléphone ou la tablette) montrant une situation de jeu nécessitant une prise de décision arbitrale puis **l'un des joueurs** de l'équipe dispose de **20 secondes** pour **toucher tous les plots présents sur la zone de jeu** (5 en tout - celui du milieu de zone devant être touché en dernier).

L'équipe encadrante donne alors aux joueurs **autant d'informations que de plots que le joueur a eu le temps de toucher**. Les informations en question (données par le téléphone ou la tablette) sont des témoignages ou des éléments de contexte relatifs à l'action de la vidéo vue précédemment. Les joueurs doivent discuter entre eux et **choisir la décision à prendre** (dans un délai de **30 secondes**) puis ils passent la main à l'équipe adverse pour la vidéo suivante.

Chaque bonne décision rapporte 1 point à son équipe. À l'issue des 10 vidéos (5 par équipe), **l'équipe ayant pris le plus de bonnes décisions remporte la partie.**



LE COUP DE SIFFLET



Objectif :

Apprendre à utiliser son sifflet.



Compétence(s) visée(s) :

Être capable de moduler son coup de sifflet.



Besoins :

- Plots (ou coupelles)
- Sifflets
- Chasubles
- Fiche de Traduction
- Téléphone ou tablette



Nombre de joueurs :

2 à 8 joueurs



✂ MISE EN PLACE

L'équipe encadrante explique aux joueurs le principe de **modulation d'un coup de sifflet** puis détermine deux coups de sifflets différents qu'il leur fait tester :

- **Coup sec** (symbolisé ●)
- **Coup soutenu** (symbolisé —)

Les joueurs se divisent ensuite **en deux équipes** (une équipe de joueurs et une équipe d'arbitres) et se mettent **face à face à une certaine distance**.

L'équipe encadrante remet la « Fiche de Traduction » (cf. p. 15) à l'équipe des joueurs. Cette dernière représente des enchaînements de coups de sifflet associés à des mots (les coups de sifflet étant symbolisés comme vu plus haut).

L'équipe encadrante scanne le QR Code à l'aide d'un téléphone ou d'une tablette qu'il remet aux arbitres.

✂ EXERCICE : « L'arbitre sifflera trois fois... »

Les arbitres réalisent, l'un après l'autre, un enchaînement de coups de sifflet qui leur est soumis par le téléphone ou la tablette (toujours de façon symbolisée).

Les joueurs doivent **retrouver, sur leur « Fiche de Traduction », l'enchaînement que vient de réaliser l'arbitre et transmettre le mot auquel il est associé.**

Si le mot trouvé par les joueurs est le bon, les arbitres marquent un point.

Après 4 enchaînements réalisés, les deux équipes inversent leurs rôles et 4 autres enchaînements sont soumis aux nouveaux arbitres.

À l'issue du jeu, l'équipe ayant marqué le plus de points remporte la partie.



Consignes aux joueurs

Tous les joueurs participent à la traduction de chaque enchaînement à l'aide de leur « Fiche de Traduction ».



Note pour l'équipe encadrante

Les mots trouvés par les joueurs sont **tous des termes caractéristiques à l'arbitrage** présentés tout au long de ce jeu (exemples : neutralité, continuité, justification, etc...). Il peut être intéressant, à chaque mot trouvé, d'en rappeler le sens au sein de la fonction d'arbitre.



Message à retenir

La maîtrise du coup de sifflet est très importante pour bien solliciter l'attention des joueurs. Le coup de sifflet peut notamment indiquer la nature de la faute.



LES GESTES D'ARBITRAGE



Objectif:

Découvrir les gestes d'arbitrage en tant qu'outil de communication.



Compétence(s) visée(s):

Être capable de se faire comprendre en appliquant une gestuelle correspondant aux fautes ou aux reprises de jeu.



Besoins:

- Plots (ou coupelles)
- Chasubles
- Fiche Joueurs
- Fiche de Rappel
- Téléphone ou tablette



Nombre de joueurs :

2 à 10 joueurs



Consignes aux joueurs

Tous les joueurs participent à la traduction de chaque geste à l'aide de leur «Fiche joueurs».

Consignes aux arbitres

Les arbitres peuvent procéder de 2 façons différentes :

- Un seul arbitre réalise les gestes de toute la série les uns après les autres.
- Tous les arbitres réalisent un geste de la série les uns après les autres.

Les arbitres peuvent à tout moment, en cas d'oubli, demander à ce qu'on leur montre la «Fiche de Rappel» mais cela entraîne le retrait d'1 point sur leur score.

Note pour l'équipe encadrante

Les mots trouvés par les joueurs correspondent tous à des qualités, des compétences et des valeurs propres à l'arbitrage et présentées tout au long de ce jeu (exemples: équité, respect, justesse, etc...). Il peut être intéressant, à chaque mot trouvé, d'en rappeler le sens pour la fonction d'arbitre.

✕ MISE EN PLACE

L'équipe encadrante présente, un par un, les gestes d'arbitrage de la «Fiche de Rappel» (cf. p. 15) aux joueurs et les leur fait réaliser afin de les mémoriser. Les joueurs se divisent ensuite en deux équipes (une équipe de joueurs et une équipe d'arbitres) et se mettent face à face à une certaine distance (2 mètres minimum). L'équipe encadrante remet la «Fiche Joueurs» à l'équipe des joueurs. Cette dernière associe les gestes d'arbitrage précédemment appris à des lettres de l'alphabet.

L'équipe encadrante scanne le QR Code à l'aide d'un téléphone ou d'une tablette qu'il remet aux arbitres.

✕ EXERCICE: «Se comprendre sans parler»

Une série de gestes est soumise par le téléphone ou la tablette aux arbitres. Ils doivent la réaliser dans l'ordre. Les joueurs observent les arbitres et, à l'aide de la «Fiche Joueurs», traduisent chaque geste en une lettre de l'alphabet qui finit par former un mot. Si le mot trouvé par les joueurs est le bon, les arbitres marquent 5 points.

Après 5 séries réalisées, les deux équipes inversent leurs rôles et 5 nouvelles séries sont soumises aux nouveaux arbitres.

À l'issue du jeu, l'équipe ayant marqué le plus de points remporte la partie.



Message à retenir

La communication non-verbale est une dimension importante de la fonction car elle permet une bonne coordination et une meilleure fluidité dans la prise de décision.

VIVA SPORTOPIA !

Bravo, héros de Sportopia !

Vous avez allumé les flammes de l'arbitrage avec courage, esprit d'équipe et discernement. Grâce à vous, l'équilibre est rétabli dans le monde du sport, et la voix de la justice peut à nouveau guider chaque match.

Ce voyage vous a permis de découvrir ce rôle essentiel, souvent discret mais toujours fondamental : celui de l'arbitre. Sans lui, pas de règles, pas de respect, pas de jeu. Dans chaque sport collectif, l'arbitre est le garant du fair-play et du bon déroulement de la partie.

Souvenez-vous : derrière chaque coup de sifflet, il y a une mission... et parfois, un héros.



Scannez ce QR Code
pour visualiser la vidéo
de fin du jeu

MISSION ARBITRAGE ACCOMPLIE

Vous avez relevé tous les défis et réussi les épreuves proposées. Ces mini-jeux vous ont permis de vous familiariser avec le monde de l'arbitrage. Vous avez pu découvrir la diversité, la richesse et la difficulté du rôle d'arbitre. La première idée, à travers ces petits ateliers ludiques, était de vous faire prendre conscience de l'importance de la fonction arbitrale et de vous rappeler qu'elle est indispensable au déroulement du sport de compétition.

L'autre objectif de ce jeu consistait à montrer qu'arbitrer ce n'est pas seulement appliquer la règle et la faire respecter, c'est être au cœur du jeu, le vivre pleinement, apprendre à écouter, à observer, à anticiper ; arbitrer ce n'est pas simplement juger, c'est aussi jouer.

Vous vous souviendrez désormais que derrière chaque coup de sifflet, il y a un homme ou une femme engagé(e) au service du jeu. Et si la mission que vous avez remplie vous a donné envie d'aller plus loin dans l'apprentissage de l'arbitrage, n'hésitez pas à vous manifester. Vous deviendrez probablement un très bon arbitre !

CONTACTS

Lucas DIQUÉLOU – Formateur FFBB en charge du dossier Tous Arbitres

- ldiquelou@ffbb.com
- +33 6 89 02 28 53

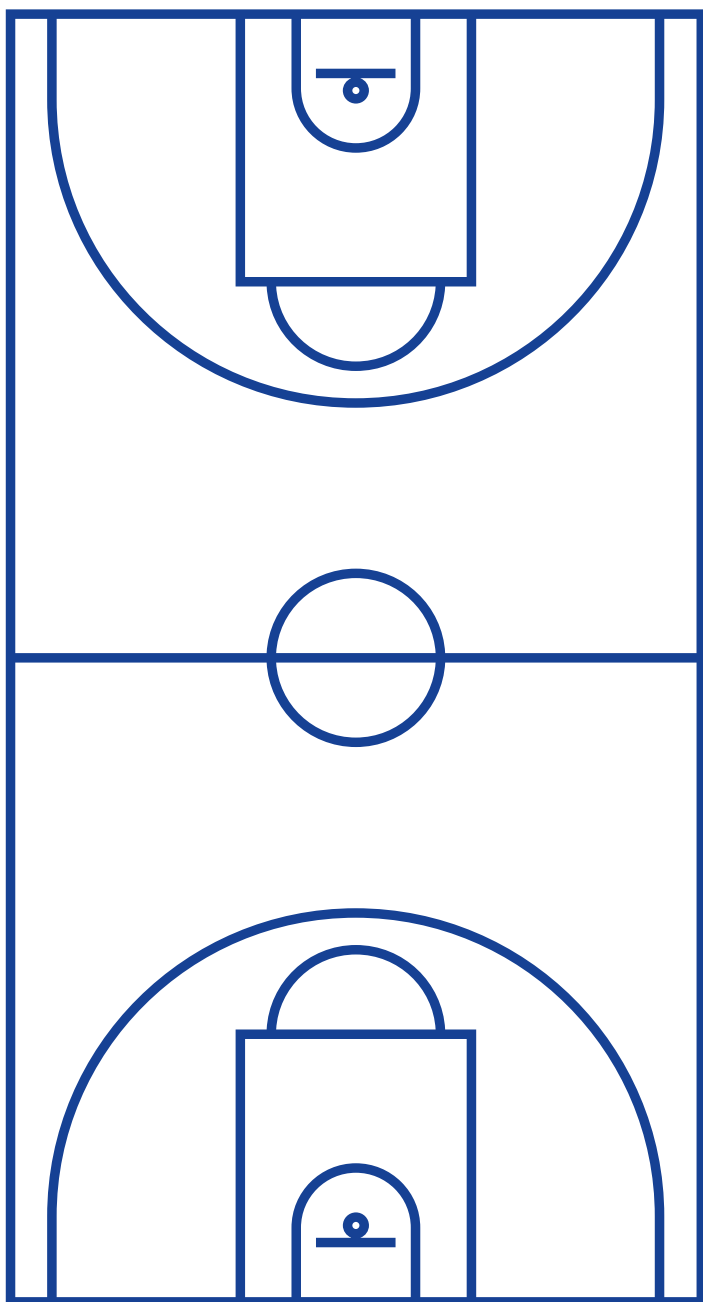
Créer une école d'arbitrage

- ecolesarbitrage@ffbb.com

Infos pour devenir arbitre départemental

- arbitredepartemental@ffbb.com

NOTES





tousarbitres.fr

Suivez l'actualité
de Tous Arbitres sur :





LE COUP DE SIFFLET
L'arbitre sifflera trois fois...

FICHE DE TRADUCTION



JUSTIFICATION



ADAPTABILITÉ



COMMUNICATION



CONNAISSANCE



ANTICIPATION



NEUTRALITÉ



PROTECTION



CONTINUITÉ

MISSION ARBITRAGE

Les flammes de Sportopia





MISSION ARBITRAGE

Fiche de Traduction

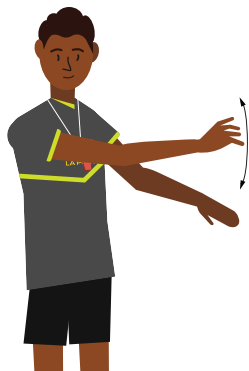




LES GESTES D'ARBITRAGE
Se comprendre sans parler



FICHE JOUEURS



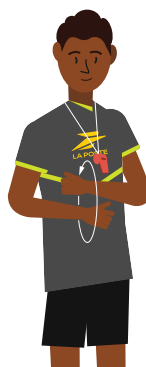
Reprise de dribble

E



Porter de balle

S



Marcher

I



Jeu au pied volontaire

T



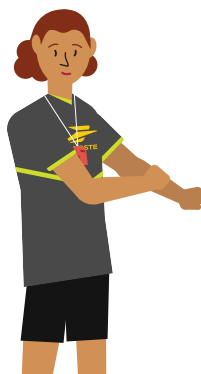
Pousser

N



Contrôle de la main

G



Tenir

O



Usage illégal des mains

C

MISSION ARBITRAGE

Les flammes de Sportopia



LES GESTES D'ARBITRAGE

Se comprendre sans parler

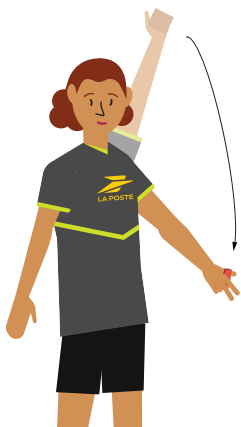


FICHE JOUEURS



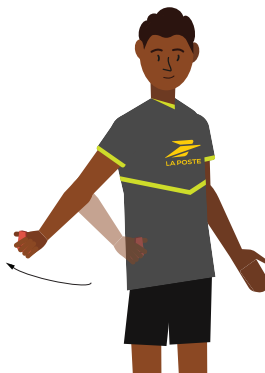
Faute sur une action de tir

A



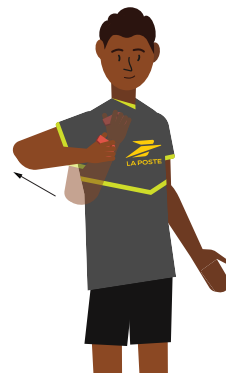
Faute en-dehors
de l'action de tir

D



Crocheter

U



Usage excessif des coudes

P



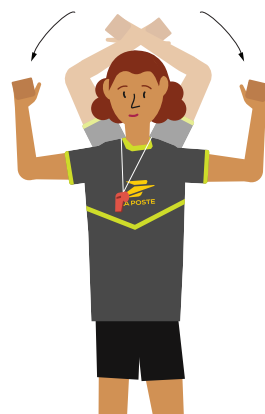
Faute disqualifiante

Q



Faute anti-sportive

R



Double faute

L



Lancer-franc

J

MISSION ARBITRAGE

Les flammes de Sportopia

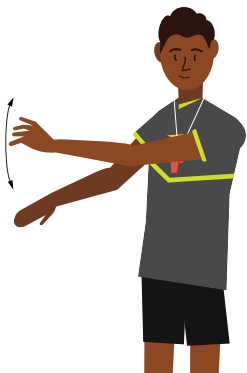




LES GESTES D'ARBITRAGE
Se comprendre sans parler



FICHE DE RAPPEL



Reprise de
dribble



Porter de balle



Marcher



Jeu au pied
volontaire



Pousser



Contrôle
de la main



Tenir



Usage illégal
des mains

MISSION ARBITRAGE

Les flammes de Sportopia



LES GESTES D'ARBITRAGE

Se comprendre sans parler



FICHE DE RAPPEL



Faute sur une action de tir



Faute en-dehors de l'action de tir



Crocheter



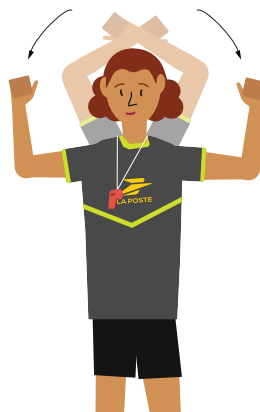
Usage excessif des coudes



Faute disqualifiante



Faute anti-sportive



Double faute



Lancer-franc

MISSION ARBITRAGE

Les flammes de Sportopia

