

GUIDE PRATIQUE DE L'OFFICIEL EN SAVATE

AVERTISSEMENT

Ce document est un document pratique. Il n'est pas destiné à remplacer l'étude du règlement technique et du règlement d'arbitrage.

Ce document est remis à jour au fil des saisons sportives en intégrant les évolutions du code d'arbitrage et les directives de la CNA.

Son objet est de :

- clarifier les problèmes pratiques en abordant en priorité les situations les plus fréquentes et en s'efforçant de les présenter dans l'ordre chronologique d'apparition au cours d'une réunion, ou dans leur ordre d'importance.
- décrire (et souligner) les procédures dont le non respect entraîne une réclamation recevable pour chaque fonction. (DO, JA)
- Donner les recettes efficaces et éprouvées par l'expérience.

Par ailleurs, chaque fois que cela a été possible, les situations sont présentées sous forme de schéma ou d'arbre de décision (plus concret, plus facile à mémoriser).

Ce document s'efforcera, en outre, de donner des "recettes" qui, par nature, ne figurent pas dans les textes officiels, en s'appuyant sur la pratique des officiels les plus expérimentés ou sur des décisions qui ont été rendues par la commission des litiges (en réponse aux réclamations déposées par les seconds à l'issue de certaines rencontres).

Il ne pourra pas remplacer la lecture attentive, répétée et réfléchie du règlement d'arbitrage qui reste la référence, mais il en facilitera les fréquentes relectures auxquelles tout officiel doit s'astreindre.

Document élaboré en 1997 par Alain GERNET et JM JECKER, membres de la CNA. Ce document est réactualisé au fil des saisons sportives.

VOUS ETES DELEGUE OFFICIEL

I) VOTRE FONCTION

Vous représentez l'**instance fédérale** (département, ligue, secteur, fédération) qui vous a désigné(e).

Vous officialisez les **résultats**

Vous évaluez les officiels (Nouveauté code 2010 : vous n'êtes plus juge ultime)

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

- le DO
- le délégué aux tireurs
- le chronométreur
- l'arbitre
- les juges
- le service médical

Vous allez être l'**interlocuteur de l'autorité** chargée du contrôle anti-dopage (Jeunesse&sports). Vous devrez lui prêter assistance en lui déléguant un JA.

II) CE QUE VOUS DEVEZ FAIRE

A) AVANT LA REUNION

A la maison, préparez votre matériel¹ :

1°) la mallette du DO

Ce qui est indispensable :

- **Code fédéral** (profitez-en pour relire attentivement les passages vous concernant)
- **Dossier compétition de l'année en cours**, vous relisez attentivement la partie concernant la (ou les) compétition(s) de votre plateau.
- **Feuilles de réunion** : une par type de compétition, plus plusieurs autres (en cas d'erreur). *Vous préparez le plateau des officiels : qui arbitre quoi ? qui juge ? etc.*
- **Feuilles de pesée** : si vous avez la liste des tireurs, remplissez-la maintenant et faites en un double (vous éviterez les embouteillages si la pesée et le contrôle médical se

¹ Les DO expérimentés ont une "mallette" qui contient tout ce qui est nécessaire et utile

déroulent ensemble: le médecin portera ses annotations sur le double, vous noterez les poids sur la copie et agraferez les deux ensemble ensuite)

-Bulletins de jugement : si vous avez le plateau des rencontres, remplissez les bulletins maintenant (si possible en écrivant en rouge le nom du coin rouge). Mais assurez-vous que l'organisateur respecte bien la règle prévue². Sinon vous aurez des bulletins remplis mais inutilisables...et à refaire !

Veillez donc à disposer d'une réserve de bulletins vierges.

- Feuilles (plusieurs) de réclamation

- Feuilles (plusieurs) de déclaration d'accident

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

-Feuilles pour le chrono

-Bulletins de décision du DO (pour le présentateur)

- Un jeu de plaquettes de couleur (pour dépanner en cas d'oubli)

- La fiche d'évaluation des officiels

- La fiche d'évènements indésirables

2°) ce qui est très utile

- agrafeuse

- feuilles blanches et stylos (diverses couleurs)

- grandes feuilles pour l'affichage des passages

- gomme & blanc à corriger

- ciseaux

- scotch

- marqueurs (pour les bandes)

- enveloppes (pour les bulletins)

- téléphone portable chargé ...

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

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

- qu'il y a une balance conforme, des chronomètres, un gong, des gants (si nécessaire)
- **qu'il y a un vestiaire réservé aux tireuses féminines si compétition mixte**
- **qu'il y a un vestiaire prévu pour les officiels**
- qu'un médecin est prévu (s'il y a des combats)
- qu'il y aura un secrétaire de table (très utile pour aller vite)
- que vos informations concordent avec les siennes

B) CE QUE VOUS FAITES EN ARRIVANT A 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

C) LA PESEE

- vous vérifiez et testez la balance
- vous vous faites assister par un autre officiel si possible. L'idéal est d'effectuer la pesée à deux officiels (*par principe d'équité, un homme + une femme, si la pesée concerne simultanément des tireurs et des tireuses*) avec le tireur et son soigneur (si la pesée et le contrôle médical sont simultanés, vous organisez la rotation comme suit: pesée+passport/licences du tireur et de son soigneur puis contrôle médical+passport médical). Vous éviterez les pressions.
- 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 (et leurs soigneurs) un à un. L'idéal est d'avoir une salle contiguë ou les tireurs s'habillent et se déshabillent.

Les tireurs doivent se présenter au maximum en tenue intégrale sans chaussures ni protections. Ils ont le droit d'enlever mais en aucun cas d'ajouter des éléments vestimentaires.

. Vous vérifiez le passeport sportif et la licence (donc l'assurance) de l'année en cours du tireur et du soigneur. Vous pouvez vérifier le passeport médical ; c'est souvent judicieux mais non obligatoire.

. 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.

D) APRES LA PESEE

Vous affichez dans la salle la liste des rencontres et les coins (utilité des feutres de couleur) et **vérifiez 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, à titre d'indication et non d'obligation, des différentes rencontres.

-vous placez vos officiels sur la feuille de rencontre : qui arbitre³, qui juge, qui chronomètre (*Nb : de plus en plus, les DO remplissent cette tâche chez eux et donnent le plateau aux officiels avant le début des rencontres*).

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

-vous agrafez ensemble les trois ou cinq bulletins et celui du DO au dessus, vous les rangez dans l'ordre des rencontres dans une enveloppe

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

-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) victoire ou (D) défaite. (**Nouveauté code 2010 : il n'y a plus d'égalité possible**)

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

E) PEU DE TEMPS AVANT LA PREMIERE RENCONTRE

- vous réunissez les officiels⁴ pour leur rappeler les points suivants.

Qu'ils doivent prendre connaissance de **l'ordre de passage et de leurs fonctions**.

³ Attention au choix du premier arbitre, il va "donner le ton" de la réunion

⁴ Vous pouvez réunir l'ensemble des tireurs, seconds et officiels pour un mot de bienvenue et d'information sur le déroulement des opérations.

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**

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

- 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. (**Nouveauté 2011: bandages obligatoires en combat, autorisés en assaut - Nouveauté 2012 : mitaines autorisées en assaut, mitaines rembourrées interdites**)
Vous pouvez également mandater le délégué aux tireurs pour vérifier les équipements dans les vestiaires et remettre les gants.

- vous remettez à l'arbitre les bulletins de la première rencontre

- vous appelez les tireurs de la première rencontre et annoncez la suivante

F) PENDANT LES RENCONTRES

- vous organisez votre disponibilité : vous allez devoir suivre avec attention le déroulement des rencontres et les prestations des officiels.

Vous déléguez si possible le travail administratif (passeports, diplômes, ...) 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 l'ont bien enregistrée)⁵

- vous vérifiez que les juges sont bien seuls à leur table (seuls des juges stagiaires JASS sont acceptés à leurs côtés).⁶

- vous vérifiez que chaque tireur n'a pas plus de deux soigneurs

⁵ L'inversion des coins est la faute la plus grave que l'on puisse imaginer puisque toutes ces procédures n'ont qu'un but : désigner le vainqueur

⁶ Cela veut dire : sans personne pour les distraire ou les influencer. Un juge stagiaire passif, un photographe discret ne sont pas des vices de forme admis.

- vous veillez à ce que les soigneurs soient en tenue conforme (tête nue, survêtement, chaussures de sport)

- pendant chaque reprise, vous notez au verso de votre bulletin tous les incidents (avertissements, comptés 8, décompte en assaut, ...)

- vous vérifiez que l'arbitre fait bien le tour des 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 (ou le délégué aux tireurs vous rend compte de ses vérifications à l'aide de la feuille de vérification prévue).

- à la fin de la rencontre, l'arbitre vous remet les bulletins :

⇒ vous vérifiez la conformité des bulletins : nom & signature du juge, pas de rature⁷, absence de notation non réglementaire [(2 – 1) ou (3 – 3)], décompte des AV etc.

⇒ pour gagner du temps, vous annoncez tout de suite le résultat et procédez ensuite aux opérations suivantes :

. Report des trois résultats sur le recto de votre bulletin

. Inscription de la décision et des modalités sur la feuille de réunion

- vous agrafez les quatre bulletins, vous les rangez.

La procédure d'annonce des résultats avec plaquettes est la suivante :

1. Si la rencontre atteint son terme :

Une unanimité ou une majorité se dégage :

=> le DO se lève et annonce :

«Juges ! Pour la décision ! (...2 secondes...) => **Ensemble !**» en levant le bras.

Les juges lèvent ensemble leur plaquette rouge ou bleue.

Le DO debout désigne le vainqueur bras tendu en annonçant :

« Vainqueur à l'unanimité ou à la majorité => nom du tireur »

Nota bene : en cas de Non Décision : (XX pour 2 juges/3 ou 3/5) : les juges XX croisent les avant bras au dessus de la tête (=cas rarissime).

⁷ Rature sur un point qui remettrait en cause le principe du jugement reprise par reprise. Une rature sur le total est secondaire

2. Si la rencontre n'atteint pas son terme :

- HC, abandon, jet de la serviette, supériorité manifeste, arrêt du médecin :
=> le DO se lève et annonce le résultat en désignant le vainqueur.
Les juges ne lèvent pas leurs plaquettes.
- disqualification :
=> le DO se lève et annonce le résultat en désignant le vainqueur.
Les juges ne lèvent pas leurs plaquettes.
- Une exception : saignement simultané des 2 tireurs.

Les juges rendent leur décision par la notation avant le terme de la rencontre.
=> le DO se lève et annonce :
« Juges ! Pour la décision ! (...2 secondes...) => Ensemble! ». En levant le bras.

Les juges lèvent ensemble leur plaquette rouge ou bleue

Le DO debout désigne le vainqueur bras tendu en annonçant :
« Vainqueur à l'unanimité ou à la majorité => nom du tireur »

- Vous notez la décision sur la feuille de réunion *en y apposant l'heure exacte parce que :*
 - *les réclamations doivent désormais être posées dans les 15 mn après la proclamation de la décision de la rencontre concernée (Nouveauté Code 2013).*
 - *dans les tours éliminatoires en tournois, se déroulant en sous forme de combat, les tireurs doivent disposer d'au moins une heure de récupération entre deux rencontres. (FFS septembre 2014)*
- *Vous devez accepter toutes les réclamations même si elles paraissent irrecevables.*

Entracte :

Vous rangez vos documents. 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.

G) APRES LA FIN DES RENCONTRES

- vous faites signer la feuille de rencontre par le médecin
- *vous attendez 15 mn après la proclamation de la décision de la dernière rencontre (dépôt possible de réclamation)*
- vous vérifiez que tous les résultats sont clairement inscrits sur la feuille de réunion
- vous notez les observations nécessaires sur la feuille de réunion et/ou sur la fiche d'évènements indésirables
- vous gardez les documents que vous allez expédier à l'instance dont vous êtes le représentant.
- vous réunissez les officiels pour leur faire part de votre évaluation :
 - ce qui a bien fonctionné
 - ce qui n'a pas fonctionné
 - ce qui est perfectible.

Vous leur donnez individuellement le bilan de leur prestation en évitant les immolations publiques.

Nota bene : en annexe, vous trouverez les outils d'évaluation des JA destinés aux DO :

- *Un outil permettant au DO de mener un débriefing construit en fin de réunion*
- *Une grille d'évaluation des prestations lors des compétitions, destinée au responsable de la gestion des officiels*

VOUS ETES CHRONOMETREUR

I) VOTRE FONCTION

- . Le chronométréur est sous les ordres de l'arbitre
- . Sa fonction est de compter le temps réglementaire et de sonner la cloche

II) CE QUE VOUS DEVEZ FAIRE

1) 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.
- informez-vous sur le nombre de reprises et leur durée

2) PENDANT LES RENCONTRES

- vous observez à la fois l'enceinte et le chronomètre
- 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 avertit 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 doit 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. Cependant, en cas de simultanéité de la cloche et du commandement STOP de l'arbitre (compte, demande d'AV etc.) la priorité est donnée à l'arbitre qui poursuit sa tâche (ex : compte d'un tireur HC, demande d'AV etc.)
Celle-ci terminée, les tireurs rejoignent immédiatement leurs coins respectifs et bénéficient *d'une minute de repos complète* (en aucun cas, celle-ci ne pourra être entamée).
- donc, en fin de reprise, levez les yeux et regardez la rencontre pour éviter de sonner
 - pendant un commandement stop de l'arbitre
 - juste au moment où un tireur vient d'être mis hors-combat

- si, par accident (certains appareils sont rebelles), vous prenez deux ou trois secondes de retard au commandement "Stop" ou "Allez", ne paniquez pas, il vous suffira de décaler au commandement suivant.

II) EN CAS DE HORS-COMBAT

... vous arrêtez le chrono au commandement "STOP" de l'arbitre

- **En assaut:**

Nouveauté Code 2016:5.9.2.1: la règle de la minute de récupération est supprimée.

« Délai de récupération: lorsqu'il le jugera nécessaire, l'arbitre peut laisser le tireur ou la tireuse récupérer, s'il pense qu'il ou elle est en mesure de reprendre l'assaut. »

Le choix des différentes options (ex: récupération justifiée ou abandon du tireur) est laissé à l'arbitre.

- **en combat** : vous scandez de la main les secondes de votre chrono. Cela sert de repère éventuel à l'arbitre pour son rythme de comptage

La fonction de chrono est considérée par certains officiels comme secondaire. C'est une grave erreur. Une réclamation se fondant sur une erreur de chronométrage est recevable. Souvent, les soigneurs chronomètrent aussi et des vidéos sont en marche.

Le chrono doit savoir rester concentré et résister à la tentation de suivre le spectacle.

VOUS ÊTES JUGE

I) VOTRE FONCTION

- . Le juge doit désigner le vainqueur en toute impartialité
- . Il doit communiquer avec l'arbitre et l'aider dans sa tâche

II) CE QUE VOUS DEVEZ FAIRE

1) AVANT LE DEBUT DE LA RENCONTRE

- mettez-vous en place le plus tôt possible avec votre stylo et vos plaquettes.
- à la présentation des tireurs, identifiez bien les tireurs (coin rouge/coin bleu). Si exceptionnellement le nom des tireurs n'y est pas encore inscrit, le premier appelé est placé coin rouge. Au dos du bulletin vous pouvez repérer les tireurs comme le voulez (couleur de tenues, chaussures, allure etc.). Tous les moyens sont bons pour éviter la confusion. Si le recto du bulletin ne doit comporter aucune rature⁸, le verso dos du bulletin vous appartient complètement : c'est un outil personnel sur lequel doit figurer le film de la rencontre (AV prononcés ou non, comptes sur coup autorisés ou non, coups ou enchaînements virtuoses réussis etc.) afin d'être en mesure de renseigner l'arbitre à tout moment.
- 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.

- les bulletins de toutes les rencontres (assaut, combat Espoirs 2ème série, combat Elite B et Elite A) ne comportent qu'une seule note
- les juges doivent désigner un vainqueur. En cas d'égalité à l'issue de la rencontre, le juge utilise son bonus pour donner son vainqueur. Il n'y a plus de «décision du DO».

⁸ Plus précisément, il ne faut pas que la rature puisse laisser supposer que le juge est revenu sur le jugement d'une reprise antérieure. Une rature sur le total n'a aucune conséquence.

2) PENDANT LES REPRISES

Le travail du juge n'est pas d'évaluer une prestation mais de désigner le vainqueur.
En conséquence :

- vous n'avez pas à vous demander ce que vaut chaque tireur.

Il n'est pas dans les fonctions du juge d'évaluer séparément chaque tireur avec des raisonnements d'examineur. Vous ne faites pas passer un examen technique aux deux tireurs.

- vous n'oubliez pas que les tireurs ont droit à leur liberté tactique. Celui qui avance ne gagne pas forcément au score. Un tireur qui recule doit gagner, s'il est plus habile et/ou plus efficace.

- vous devez rechercher et évaluer une différence (de touches ou d'efficacité, d'opportunité selon le type de rencontre) et votre raisonnement doit être:

- Je dois évaluer une différence.

Nouveauté Code 2016 :

Suppression de la décision XX. En cours de validation par le CD

Y a-t-il un écart entre les tireurs?

- si NON, alors égalité : 2 – 2.

- si OUI, alors 3 au vainqueur de la reprise. Cette différence est-elle importante?

Si gain, alors 3-2

Si nette domination 3-1.

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

En combat :

Le critère déterminant est celui de l'efficacité. : "*Par efficace, il est entendu des techniques, alliant précision et puissance, quelles qu'elles soient, l'opportunité faisant loi*"⁹. Plus la frappe est efficace (= destructrice) plus elle sera prise en compte. En effet, en combat, le hors combat est décisive (= il emporte la décision). Partant de ce principe, ce n'est pas la difficulté technique des coups qui importe mais "les dégâts

⁹ Séminaire de l'I.N.S.E.P., septembre 1993.

causés à l'adversaire". En combat, un joli revers figure peu puissant pèse moins qu'un fouetté bas très puissant qui affaiblit les appuis de l'adversaire et qui va éventuellement provoquer un compté 8, voire la défaite par hors-combat.

L'efficacité doit l'emporter sur l'esthétique.

De façon secondaire interviennent ¹⁰: la diversité, les enchainements pieds poings pieds, la tactique, la prise de risque¹¹

En assaut :

Le critère déterminant est celui de la précision alliée à la virtuosité technique.

Les touches prises en compte sont les touches réellement portées, avec la puissance adéquate (franche, mais sans plus), avec une technique de savate, sur une zone de frappe valable.

Rappel : Gants, bras et avant bras sont des moyens de protection mais en aucun cas des cibles valables.

Seules les techniques déclenchées à distance de touche sont prises en compte.

Par ailleurs, les juges retiendront la variété et la qualité de l'exécution des techniques ainsi que la qualité du jeu offensif (cadrage, feintes, enchainements) et/ou défensif (esquives, parades, contres, contre attaques etc.)

¹⁰ I.N.S.E.P. 1993

¹¹ 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.

En résumant, deux techniques sont utilisées :

A) Je compte les arbres (les coups).

Avec un système de notation (pieds : "1" pour ligne basse, "2" pour ligne médiane, "4" pour ligne haute et poings : 0 - en assaut), on comptabilise pour chaque tireur les touches réussies et on note les "bonus technico-tactiques" par des "+". Ce système, adapté aux débutants, est intellectuellement sécurisant.

Si on trouve 24 contre 16 à la fin de la reprise, on a quelque chose de précis, à défaut d'être juste.

En outre, l'emploi de cette technique n'est possible que si la rencontre n'offre que peu de touches valables, peu d'enchaînements etc.

Les deux inconvénients majeurs de cette approche sont que :

- 1°) elle oblige le juge à quitter fréquemment du regard la rencontre et il risque ainsi de perdre quelques touches, ce qui est grave par rapport au principe même de ce procédé.
- 2°) elle oriente l'esprit vers une appréciation **séparée** des coups, (c'est le principe même de cette méthode) **à deux comptabilisations indépendantes**

B) Je regarde la forêt (les batailles gagnées)

Cette méthode est largement utilisée par les juges pour les rencontres de niveau confirmé.

Dans ce cas, la reprise est considérée comme une succession de micro reprises, d'échanges (plus ou moins longs). Le travail du juge consiste 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 " > " et si il le perd « < »¹².

Nota : toutes choses étant égales par ailleurs, le gain de l'échange est donné par les juges au tireur qui conclut.

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 ?)

¹² De nombreux autres systèmes sont utilisés par les juges les plus expérimentés.

La limite (apparente) de la méthode : tous les échanges se valent. C'est en partie exact. 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.

Cependant, le juge averti prendra soin de noter, conjointement à l'évolution du rapport de forces entre les tireurs, les coups ou enchainements spectaculaires réussis pour hiérarchiser la valeur des échanges gagnés.

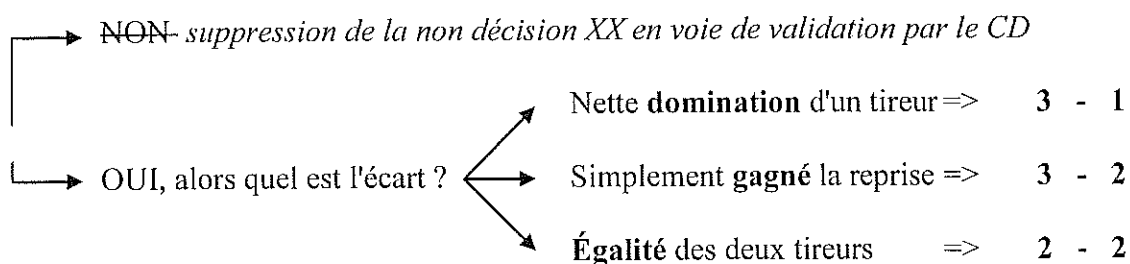
3) A LA FIN DE CHAQUE REPRISE

Vous allez mesurer la différence entre les deux tireurs. Ce jugement va être définitif (l'arbitre vérifie 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).

En combat :

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 **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 juges¹³ doivent mentionner "A" dans la colonne prévue. Attention : transcrivez vos avertissements à la fin de la reprise, car il peut y en avoir 2 par case.

¹³ Il peut sembler 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

- A la fin des 3, 4 ou 5 reprises, vous totalisez les points, puis vous retranchez (d'accord ou pas) **un point** de pénalité par "A" figurant dans la colonne, et votre décision apparaît. C'est la règle de base du jugement en savate : on juge reprise par reprise, puis on totalise.

En cas d'égalité à l'issue de la rencontre, vous devez utiliser votre BONUS pour désigner votre vainqueur.

En assaut et en combat Espoir 2° série

- pour donner votre note unique : vous vous posez les mêmes questions :
Qui domine? De combien ?

- **vous donnez votre résultat en ayant bien intégré l'esprit de la rencontre.**

Assaut : quel est le tireur le plus précis, le plus habile, le plus virtuose ?

Combat Espoir: quel est le tireur le plus efficace ?

- à la fin des 3 reprises, vous totalisez les points, puis vous devez retrancher, d'accord ou pas, **un point de pénalité** par "A" mentionné dans la colonne avertissement

4) COMMUNIQUER 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 sollicitera votre avis. N'hésitez pas à vous prononcer, vous êtes une équipe avec un objectif commun : le bon déroulement de la rencontre.

- si des coups interdits (que vous auriez sanctionnés en tant qu'arbitre) sont passés, dites-le sans lui faire la leçon, sans faire de geste (on vous regarde), sans montrer les coins concernés : le public, les seconds, les autres juges ne doivent rien savoir de vos états d'âme, les jugements doivent être indépendants

- donnez votre avis et répondez clairement aux questions qu'il vous pose :

Qui accroche le premier?

Qui fait monter la puissance des coups en assaut ?

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 cela vous facilitera la tâche à tous (équipe).

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.

- 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 un cas où le juge peut répondre « pas d'avis » (= pas vu) sans afficher son incompetence : c'est coup interdit. Les autres font référence à un défaut répété **sur lequel vous devez avoir un avis** : supériorité manifeste, puissance **croissante** des coups, accrochages répétés, frappes tibiales répétées, prédominance des poings etc. **C'est "oui" ou c'est "non", mais pas "je ne sais pas" ...**

- Dans tous les cas, soyez honnête et courageux, même si la salle va hurler (si c'est le tireur local !) ou le second vous jeter un regard léthal. Combien y a-t-il dans la salle d'individus :

- qui connaissent les règlements sur le bout des doigts comme vous ?
- qui ont observé chaque reprise sans préférence, en prenant des notes, dans le seul but de trouver le vainqueur ?

Seuls les juges, dont c'est la fonction. Le DO évalue les officiels, l'arbitre veille au respect du règlement.

A chacun sa tâche:

- les supporters jouent leur rôle de soutien et/ou de contestation
- les soigneurs protègent et soutiennent leur tireur
- le juge cherche en toute impartialité à désigner le vainqueur.

Soyez cohérent : vous ne pouvez pas :

- ne rien dire au passage de l'arbitre et faire des remarques ensuite
- refuser une sanction méritée sous prétexte que le motif n'est pas exactement celui que vous auriez invoqué pour une question de vocabulaire !
- enfin vous devez attendre à votre place jusqu'à la proclamation de la décision, surtout si elle doit déplaire au public (**un juge est courageux et responsable**)
- 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.

ANNEXE : VRAIES ET FAUSSES RATURES SUR LES BULLETINS DE JUGEMENT

6.5 - Chaque juge attribue à l'issue de chaque reprise, des notes qu'il porte sur son bulletin de jugement sans rature ni modification **ultérieure**. En cas de rature le juge concerné devra demander un nouveau bulletin, recopier l'original et transmettre les deux exemplaires au DO

Pourquoi les règlements imposent-ils aux juges de rendre un bulletin sans rature?

Non pas par souci de la belle écriture, mais **pour être certain qu'un juge qui a jugé une reprise ne reviendra pas sur ce jugement au vu du reste de la rencontre. Il doit juger reprise par reprise.**

En conséquence il y a des **ratures essentielles** : celles qui vont obliger à remplir un second bulletin et des **ratures accessoires** qui nuisent seulement à l'esthétique et ne nécessitent pas la demande d'un nouveau bulletin.

- **les ratures essentielles** sont celles qui sont situées **en amont** du résultat final.
Ex : rencontre en 5 reprises : rature à la 3^{ème} reprise. Le juge peut avoir modifié sa note au vu des 2 reprises suivantes. *Sa probité est en cause*. **C'est un vice de forme donc une réclamation est recevable.**

- **les ratures accessoires** sont celles qui portent sur une erreur d'addition des totaux.
Sa probité n'est pas en cause.

Il n'est pas nécessaire de refaire le bulletin, l'arbitre ayant vérifié toutes les reprises précédentes.

Procédure en cas de rature essentielle.


Ex : en combat Elite B, le juge s'est trompé entre le début et la fin de la minute de repos à la troisième reprise :

=> Il demande un nouveau bulletin

=> Il recopie les trois reprises, avant le début de la 4^{ème}.

=> Il rend les **deux bulletins** pour montrer que le changement d'avis a eu lieu avant la 4^{ème} et 5^{ème} et que ce qu'il a vu sur la fin de la rencontre n'est pas venu modifier son appréciation des reprises précédentes.

ANNEXE : UTILISATION RECTO/VERSO DU BULLETIN DE JUGE

FFSBF et DA	<input type="checkbox"/> Assaut <input type="checkbox"/> Combat 2ème S <input checked="" type="checkbox"/> Combat 1ère S				
JUGE	Nom: MACHIN N°1 Signature: <i>Machin</i>				
TIREURS	DUPOND		DURAND		
COINS	ROUGE		BLEU		
NOTATION		VOTÉ	AVI	NOTE	AVI
Egalité 2/2	1 ^{er}	3		2	
Gagné 3/2	2 nd	3		2	<input checked="" type="checkbox"/>
Demité 5/1	3 rd	2		2	
Non décision XXX	4 th	2	<input checked="" type="checkbox"/>	3	<input checked="" type="checkbox"/>
Avt -1	5 th	2		3	
Bon JB -1					
S/TOTAUX 1		12		12	
Avertissements		- 2		- 2	
S/TOTAUX 2		10		10	
Bonus				1	<input checked="" type="checkbox"/>
TOTAUX		10		11	
DECISION	R.	DURAND		<input checked="" type="checkbox"/> B.	

<= RECTO

EN CAS D'EGALITE A LA FIN DE LA RENCONTRE LE JUGE UTILISE SON BONUS POUR DESIGNER SON VAINQUEUR

NOMS	DUPOND		DURAND		NOMS	DUPOND		DURAND	
COINS	ROUGE		BLEU		COINS	ROUGE		BLEU	
1 ^{er} Reprise	000FOR	F00	00FFC	CCFO	⊗ ⊗	AAA	⊗		
	FFF	CCF							
touches:	24	16							
Résultat:	3	2			Résultat:	3	2		

VERSO : « JE COMPTE LES ARBRES »

VERSO : « JE REGARDE LA FORÊT »

EXEMPLE DE TRANSCRIPTION VERSO/RECTO

NOMS	FRANÇOIS	VINCENT
COINS	ROUGE	BLEU
1° Reprise	⊗ ⊗ 00 ↑	⊗ touché! Rings 2
2° Reprise	⊗ ⊗ ⊗ ⊗	AV copulle 00⊗
3° Reprise	⊗ ⊗ ⊗ AV	⊗ Ffic touché 2
4° Reprise	_____	_____
5° Reprise	_____	_____

FFSBF et DA	<input type="checkbox"/> Assaut <input checked="" type="checkbox"/> Combat 2ème S <input type="checkbox"/> Combat 1ère S						
JUGE	Nom : PAUL N° 3					Signature: PAUL N° 3	
TIREURS	FRANÇOIS		VINCENT				
COINS	ROUGE		BLEU				
NOTATION		NOTE	AVT		NOTE	AVT	
Egalité 2/2	1°	3		1°	1		
Gagné 3/2	2°	3		2°	2	AV	
Dominé 3/1	3°	3		3°	1		
Non décision X/X	4°	_____		4°	_____		
Avt -1	5°	_____		5°	_____		
Bonus +1							
S/TOTAUX 1		9			4		
Avertissements		-			- 1		
S/TOTAUX 2		9			3		
Bonus		+			+		
TOTAUX		9			3		
DECISION	R. FRANÇOIS					B.	

J'inscris les évènements au verso.
 Je note les AV prononcés, les AV non prononcés (je les barre), les comptes HC sur coups autorisés, sur coups non autorisés (je les barre), les coups efficaces *** etc.

Je reporte mes notes au recto sans rature.

VOUS ETES **ARBITRE**

I) VOTRE FONCTION

- . Vous dirigez et vous accompagnez la rencontre.
- . Vous assurez la sécurité des tireurs
- . Vous faites respecter les règles
- . Vous n'êtes pas la vedette, ce sont les tireurs

II) CE QUE VOUS DEVEZ FAIRE

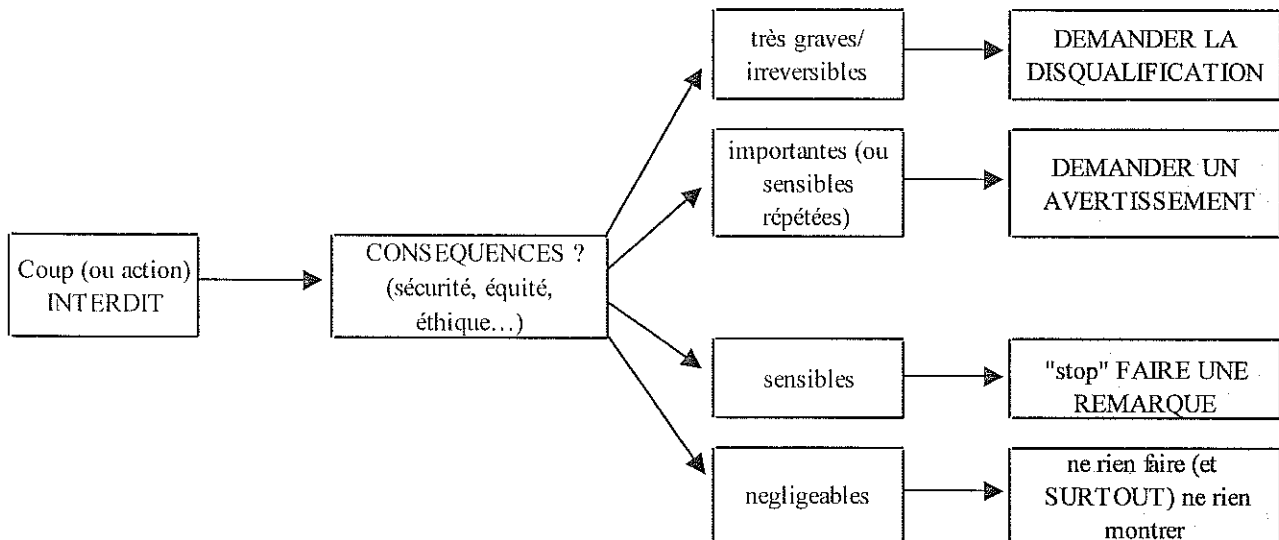
1) AVANT DE MONTER SUR L'ENCEINTE

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

Un bon arbitre :

- ne favorise ou ne défavorise en aucun cas un tireur par ses interventions ou par son absence d'interventions.
- est **rapide et opportun** dans ses décisions
- laisse les tireurs s'exprimer en favorisant autant que possible la fluidité de la rencontre (ne laisse rien passer sur l'essentiel, ne se focalise pas sur des détails)
- est **lisible** par tous et de loin

En permanence, vous aurez en action un filtre rapide qui ressemblera à ceci :



- échauffez vous la voix (faites des gammes), car vous pouvez être amené à parler très fort dès le début de la rencontre.

- échauffez-vous physiquement : les salles sont souvent froides et les mollets du corps arbitral peuvent être sujets à l'accident musculaire...quelques étirements préalables vous mettront à l'abri.

2) 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 DO.

- prenez vos repères (coin rouge, DO, chrono, médecin, juges, ...)

- à la présentation des tireurs

- identifiez bien les deux tireurs et leur coin respectif

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

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

- veillez à ce que les soigneurs soient deux au maximum, en survêtement, nue tête, assis sur leurs chaises placées au pied des coins R et B de l'enceinte et (relativement) silencieux pendant le déroulement des reprises.

3) VOUS PRENEZ LA DIRECTION DE LA RENCONTRE:

Vous allez « accompagner la rencontre », la laisser se dérouler avec fluidité (les tireurs doivent pouvoir s'exprimer pleinement et assurer le spectacle) et dans le respect des règles (un tireur ne peut pas gagner sur un coup interdit).

Si vous faites des recommandations préalables aux tireurs et leurs soigneurs, ne leur exposez pas le règlement d'arbitrage mais annoncez votre fermeté sur la distance, les trajectoires, le respect de vos commandements et l'attitude des soigneurs (assis et silencieux).

Vous veillerez à :

- adopter une posture verticale (inspirant autorité et confiance)
- rester à distance des tireurs tant que faire se peut (ne vous collez pas sans cesse sous leur nez pour vous adresser à eux)
- quand vous vous adressez à un tireur, ne tournez pas le dos à son adversaire
- utiliser une gestuelle ample et lisible (soyez rapide pour réagir et posé pour intervenir)
- éviter de sauter comme un cabri autour des tireurs (vos tressautements incessants vont parasiter leur vision périphérique et les exaspérer).

. Placez-vous de manière optimale

- règle du triangle avec les deux tireurs
- côté "ouvert" (= de leur jambe arrière) s'ils sont en garde inversée
- 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 dans les échanges aux poings sans vous coller à eux

. Lorsque vous intervenez :

- utilisez la gestuelle (vous serez lisible de loin)
- parlez **fort**, avec **autorité** mais **sans agressivité**
- soyez **clair** et **bref**
- tournez-vous **vers le tireur concerné**, regardez-le et désignez le avec la main ouverte (et non avec l'index)
- 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.

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 toutefois vous laisser abuser par un comédien habile

- en gardant à l'esprit que certains coups peu puissants peuvent perturber un tireur par l'émotion ou la douleur produite (ex : fouetté figure ou au foie), sans qu'il y ait faute ; le tireur touché récupère calmement et on repart.

2) la maîtrise technique des coups

- vous surveillez l'arme, la cible, la trajectoire (pas de trajectoire verticale !)

- 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

3) les comportements relevant d'une « pression abusive » (**Nouveauté du code d'arbitrage 2010**) pour les tireurs avançant sans cesse, cassant la distance sans but de contre attaque immédiate pour empêcher l'adversaire de déployer sa boxe. Ce type de comportement provoque automatiquement l'augmentation de puissance dans les contres et c'est finalement le tireur non fautif qui prend l'avertissement !

En combat, vous veillez prioritairement :

- à la sécurité des tireurs : compter "8" un tireur le protège avant de le sanctionner.

De plus, un compte sur coup interdit n'est pas pris en compte par la règle du HC au 3^{ème} compte.

- 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**
(Demande de disqualification ou d'AV)

- les fautes qui vont affaiblir l'adversaire de façon **momentanée**
(Demande d'AV ou observation)

- les fautes bénignes (vous laissez boxer)

Dans tous les cas :

- Ayez un point d'ancrage visuel sur "**l'entre-deux tireurs**", plutôt que des saccades oculaires fébriles allant de l'un à l'autre
- Prévenez** par des observations fermes .Si les tireurs ne modifient pas leur comportement, demandez l'avertissement.
- Ne dites pas : « Attention ! Dernière remarque ! » Vous vous obligez à sévir à la prochaine irrégularité, même bénigne.
- Utilisez le commandement « Distance ! » (**Nouveauté du code d'arbitrage 2010**) dès que les tireurs s'enlisent dans une boxe trop rapprochée en sachant que les fautes disparaissent avec l'augmentation de la distance. Dans ce cas, les tireurs effectuent un pas de retrait pour se replacer à distance de pied et *ne reprennent la confrontation qu'au commandement « Allez ! » de l'arbitre.* (**Nouveauté 2011**) Le chrono ne s'arrête pas (l'arbitre ne dit pas STOP).
- rappelez-vous qu'il est facile d'éteindre un **incendie à son début**.
- **vous n'hésitez pas à faire taire les soigneurs vociférants:**
 - => Remarque au soigneur : « Stop! Soigneur...silence ! SVP. »
 - =>Avertissement au soigneur : « Stop ! Avertissement au soigneur ! » (L'arbitre seul, sans envoyer les tireurs dans les coins neutres)
 - =>Demande d'avertissement (Stop ! Coins neutres!..) au tireur pour non respect des commandements de l'arbitre par le soigneur !» Avec l'accord des juges.

. À la fin de chaque reprise

- Vous criez "STOP" : 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 du DO (pour un échange éventuel d'informations utiles avec lui)
- 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 vertical (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 faites éventuellement les remarques nécessaires (soyez bref et courtois)
- Vous les mettez en garde, "en garde", attendez qu'ils s'exécutent
- "Allez"

. À la fin de la dernière reprise

- Vous criez "Stop"
- Vous faites saluer (salut de la savate)
- Vous ramassez les bulletins, vérifiez qu'ils sont totalement remplis. Vous restez neutre quelle que soit la décision et repérez bien le vainqueur (sans rien divulguer), vous portez les bulletins au D.O.
- En combat, vous vérifiez les bandages et le cas échéant, vous récupérez les gants
- A l'appel du D.O. vous vous placez au centre, face au DO, prenez les tireurs par le poignet et vous levez le bras du vainqueur (c'est une obligation). Puis, vous pouvez ensuite orienter les tireurs vers le public (pour la photo...) si celui-ci est placé de l'autre côté de la table du DO.
- Vous regagnez le coin neutre et attendez que tout le monde l'ait quitté pour descendre.
- Vous vous abstenes d'exprimer vos états d'âme (devoir de réserve): n'oubliez pas qu'à cet instant, les vidéos fonctionnent et qu'il y a toujours des personnes bien intentionnées qui n'hésiteront pas à prendre argument d'un prétendu désaccord pour venir contester la défaite d'un tireur.

4) LES REMARQUES (OU OBSERVATIONS)

L'arbitre protège, accompagne et sanctionne les tireurs si nécessaire, mais, dans une rencontre, il n'a pas à leur apprendre à boxer par des remarques ou conseils incessants.

Il désigne la faute en disant "coup interdit" pour une frappe tibiale.

Il ne dit pas "frappez moins fort", *il ne dit surtout pas « doucement » mais "coup trop puissant en assaut"* (le geste est plus facile à réaliser...)

- 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 ! Faites un effort..." d'un air d'instituteur 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...

5) LES DEMANDES D'AVERTISSEMENT

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

- vous n'avez que trois cartouches par tireur (pour 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 demande de disqualification directe est possible.
- 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) La procédure de base:

- Vous dites "stop" avec la gestuelle requise.
- Vous dites et montrez bras tendus "coins neutres"
- Vous vous dirigez vers le coin rouge à reculons pour garder les tireurs dans votre champ visuel
- Vous indiquez la demande d'AV en levant le bras (voir texte gestuelle CNA)
- Vous désignez des deux bras tendus le tireur concerné
- Vous indiquez le motif (oral+geste) en procédant du général au particulier:
(Ex : coup interdit + le motif précis si la gestuelle le permet : ex : coup coquille)
- Vous placez vos bras tendus à 45° vers le bas 2 secondes
- **Vous les levez**, bien visiblement (en disant « Ensemble ! ») pour provoquer l'expression simultanée des juges, sinon, une réclamation justifiée et recevable peut être déposée car tout retard d'un juge peut signifier qu'il s'aligne sur les autres, or les jugements doivent être indépendants
- Vous vous placez devant le DO et indiquez le résultat AV prononcé (bras levé) ou AV non prononcé. (Avant bras croisés au dessus de la tête).

Remarque :

- n'hésitez pas à demander un avertissement quand il y a tous les indices d'un coup interdit que vous n'avez pas vu (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 votre réputation d'arbitre infallible
- n'hésitez pas à faire le tour des juges¹⁴ pour demander un avis avant une demande officielle (Ex : supériorité manifeste)

¹⁴ *mais rappeler aux juges qu'il leur est interdit par leur attitude de montrer leur avis (que les autres juges pourraient apercevoir)*

2°) Les cas plus complexes

a) "Demande d'avertissement aux deux tireurs"¹⁵

Le code d'arbitrage oblige à procéder ainsi :

1°) Vous informez les juges de votre intention (vous désignez simultanément les deux tireurs, placés dans les coins neutres, bras tendus, puis vous précisez les motifs, surtout si ils diffèrent)

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 (avec gestuelle) le résultat devant le DO.

Quel que soit le résultat, vous procédez à la demande d'avertissement pour le tireur B. Vous indiquez le résultat pour le tireur "B" devant le DO.

Vous faites reprendre la rencontre : « Tireurs au centre ! En garde ! Allez ! »

Nota bene : même si les 2 tireurs méritent largement d'être sanctionnés, l'expérience montre que les demandes « d'AV aux 2 tireurs » peuvent s'avérer inefficaces si elles ne modifient pas le score ou la proximité de la disqualification. En outre, l'arbitre doit veiller à utiliser ses « munitions » avec parcimonie.

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

Vous devez toujours commencer par le tireur le moins sanctionné, celui 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 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°)

¹⁵ L'expression "double avertissement" est à éviter, car elle peut sembler signifier, pour le public, qu'un même tireur va recevoir deux avertissements.

. Vous faites voter **ensuite** sur la disqualification ¹⁶

6) 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" (code)

Un tireur épuisé qui ne peut plus se protéger est "hors-combat" sans qu'il n'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 (soigneur ou médecin), vous le placez dans son propre coin en veillant qu'il ne reçoive aucun conseil de son soigneur
- S'il a juste besoin de récupérer, vous le placez dans le coin neutre, pour un temps de récupération

Nouveauté du Code 2016: *« Délai de récupération: lorsqu'il le jugera nécessaire, l'arbitre peut laisser le tireur ou la tireuse récupérer, s'il pense qu'il ou elle est en mesure de reprendre l'assaut. »*

Ce qui veut dire :

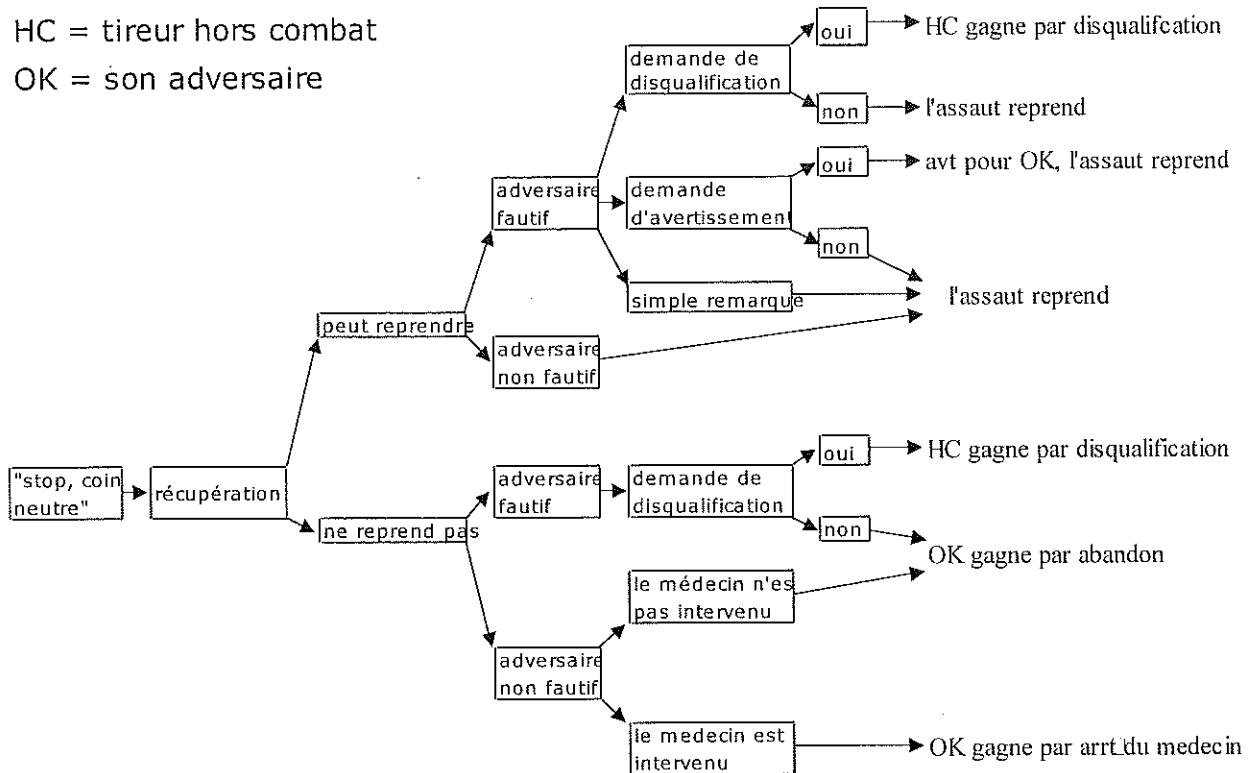
- l'arbitre décide seul de la conduite à tenir
- si il considère que le tireur simule ou est hors de forme et que cette récupération nuit **à l'équité de la rencontre** il peut prononcer l'abandon du tireur ou demander l'arrêt de la rencontre pour supériorité manifeste.
- si il considère que **l'interruption est justifiée** (saignement, coup plexus, visage...) il fera le choix entre les différentes options qui s'offrent à lui : le tireur peut il reprendre ou non ? Le coup est il interdit ou non ?

En résumé : l'assaut peut être interrompu momentanément, mais c'est à l'arbitre de déceler 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.

¹⁶ *L'inverse serait absurde : pourquoi demander un avertissement pour un tireur après la disqualification de l'adversaire, donc l'arrêt de la rencontre.*

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 :



7) 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"

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

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

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

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

. S'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 en observant :

- son **regard** (fixe-t-il encore son adversaire ou a-t-il le regard dans le vague ?)
- son **attitude générale** (garde, tonus musculaire...)
- **accepte-t-il** encore le combat ? (tendance à tourner le dos ...)

Vous décidez seul. Cependant, vous devez vous rappeler que :

1°) si vous arrêtez le combat, vous allez devoir compter jusqu'à 8 (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 les juges en tiendront compte dans la note de 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, il est d'usage d'attribuer la défaite de leur tireur à l'arbitre) mais ils sont toujours contents de quitter la salle avec un tireur debout.

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

Rappel : les soigneurs jettent parfois la serviette pendant le compte de l'arbitre pour éviter à leur tireur une défaite par HC (avec la suspension médicale consécutive).
Mais le compte de l'arbitre est toujours prioritaire sur le jet de la serviette.

Les cas de figure : le soigneur du TCR jette la serviette :

=> Si le jet intervient sans compte de l'arbitre => victoire TCB par abandon du soigneur

=> Si le jet intervient pendant le compte de l'arbitre, il y a 2 possibilités :

- soit le TCR est en garde à 8 => victoire du TCB par abandon du soigneur
- soit le TCR n'a pas récupéré à 8...9...10! Fin du combat => victoire TCB par HC.

En aucun cas, l'arbitre arrête le compte avant 8 sur le jet de serviette du soigneur.

A 8, il décide, selon l'état du tireur, d'arrêter la rencontre ou de poursuivre jusqu'à 9 ou 10.

Nouveauté : cas particulier :

Le TCR , compté déjà 2 fois sur coup autorisé, l'est une 3^{ème} fois sur un coup jugé interdit par l'arbitre.

Celui-ci demande un AV aux juges pour coup interdit.

Si les juges n'accordent pas l'AV, le coup est donc considéré comme autorisé et devient le 3^{ème} compte à 10.

Dans ce cas, l'arbitre ne compte plus : 9...10 après l'AV non prononcé, comme précédemment, mais prononce désormais directement : « fin du combat ».

⇒ Victoire du TCB par HC.

Nouveauté du Code 2016:

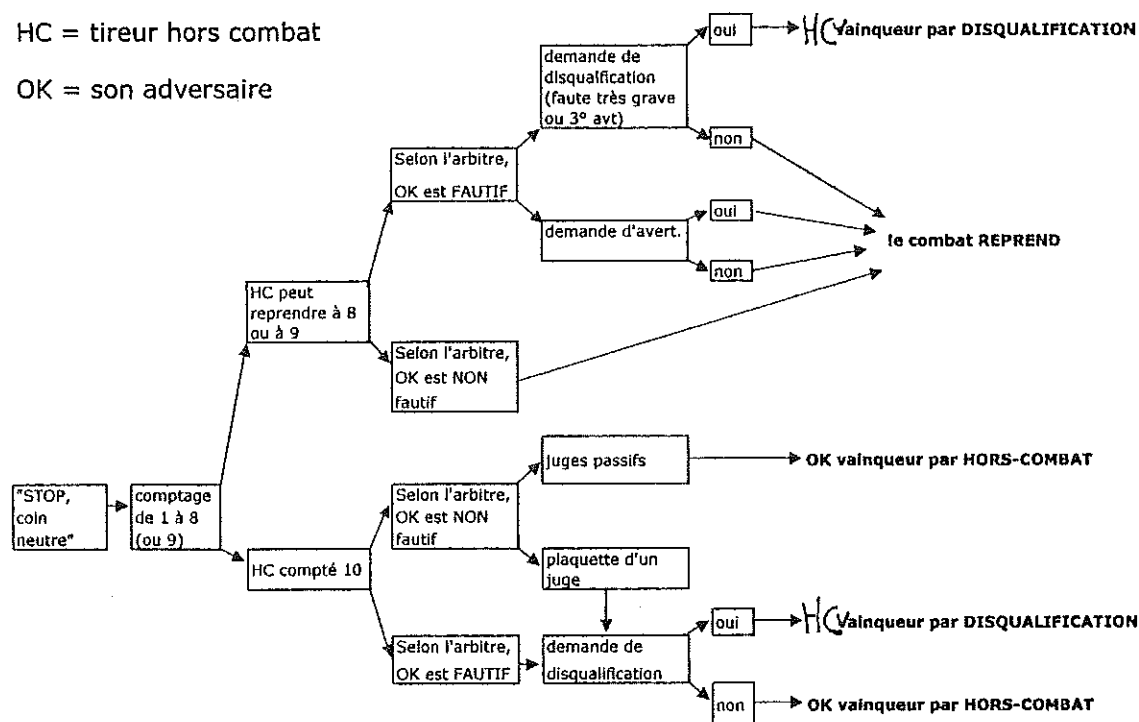
5.9.2.2: « tireur HC par coup dans la coquille »:

« Si il s'agit d'un « hors-combat » sur un coup triangle génital ou poitrine pour les féminines: l'arbitre peut laisser le tireur ou la tireuse récupérer sans le ou la compter. L'autre tireur doit rejoindre le coin neutre opposé au point de chute ou d'arrêt de son adversaire. »

Le schéma décisionnel de l'arbitre en cas de hors combat est le suivant :

HC = tireur hors combat

OK = son adversaire



CONCLUSION :

Ce document, destiné aux officiels et aux formateurs, rassemble pour l'heure les savoirs pratiques du corps des officiels.

La transmission de ces savoirs dans les secteurs contribuera à la progression générale du niveau des prestations ainsi qu'à une homogénéisation nécessaire des pratiques des officiels.

Réactualisé le 6 avril 2015

Jean-Marie JECKER.

En annexe :

Les planches sur la gestuelle de l'arbitre et du juge ont été réalisées par le dessinateur Gilles MEZZOMO GillesMEZZOMO@aol.com

Les aspects éthiques de l'arbitrage :

Les arbitres doivent avoir conscience que leurs prestations peuvent avoir, dans certains cas, des effets néfastes sur le résultat de la rencontre, sans qu'ils s'exposent forcément à une réclamation recevable.

Ainsi, les arbitres doivent savoir qu'arrêter fréquemment la rencontre **défavorise objectivement** le tireur ayant la meilleure condition physique car il offre à son adversaire plus fatigué de nombreux temps de récupération.

En combat, où le HC est décisive, le déroulement d'une rencontre peut donc aboutir à des résultats diamétralement opposés en fonction de la fréquence et de la durée des temps de récupération dues aux interventions de l'arbitre.

De même, les arbitres doivent savoir que ne pas sanctionner les accrochages, stopper et remettre à distance les tireurs dès que ceux-ci boivent aux poings ou dès qu'un tireur met les bras en croix au moindre corps à corps (manipulation de l'arbitre pour éviter les échanges aux poings) **défavorise objectivement** le tireur le plus fort aux poings en réduisant ses chances de porter des coups décisifs.

En assaut, les arbitres doivent savoir que ne pas sanctionner les pressions abusives, les accrochages, les poussées avec le corps, les tireurs qui mettent systématiquement un pied à travers les cordes pour se donner un temps de récupération etc....

défavorise objectivement le tireur voulant produire une boxe aérienne, virtuose et fluide... que tout le monde veut voir en assaut !

Au-delà de la préoccupation nécessaire du respect du règlement, les arbitres doivent donc avoir une pleine conscience des enjeux et des conséquences de leur arbitrage pour ne pas faire perdre les tireurs qui devaient gagner.

Annexe 1: les décisions des rencontres en SAVATE

Décisions		Assaut	Combat
Par la notation		<ul style="list-style-type: none"> o Victoire TCR ou TCB avec l'unanimité 3 juges/3 ou la majorité 2 juges/3 o Non décision => <i>Suppression en voie de validation par le CD.</i> 	
Autres cas	<i>Avec accord des juges</i>	<ul style="list-style-type: none"> o Disqualification TCR ou TCB avec 3/3 ou 2/3 juges o Disqualification des 2 T avec 3/3 ou 2/3 juges o Supériorité manifeste TCR ou TCB avec 3/3 ou 2/3 juges o Saignement simultané des 2 T 	
	La rencontre n'atteint pas son terme	Refus d'assaut des 2 T avec 3/3 ou 2/3 juges => non décision pour refus d'assaut ⇨ Suppression en voie de validation par le CD	Non combat des 2 T avec 3/3 ou 2/3 juges => non décision pour non combat ⇨ Suppression en voie de validation par le CD
	<i>Sans l'accord des juges</i>	<ul style="list-style-type: none"> o Arrêt du médecin o Arrêt du soigneur (jet de la serviette) o Abandon TCR ou TCB o Tireur en retard sur l'enceinte 	
		Hors combat	

Cas particuliers :

1. Saignement simultané des 2 tireurs :

L'arbitre dit : STOP ! MEDECIN !

Le médecin examine les tireurs. S'il décide d'arrêter la rencontre et si l'arbitre et les juges estiment qu'il n'y a aucune faute de commise, alors les juges procèdent au décompte des points du début de la rencontre jusqu'au moment de son arrêt. (Voir décisions par la notation)

C'est la seule décision par la notation rendue avant la durée effective de la rencontre.

2. Tireur en retard sur l'enceinte

L'arbitre fait déclencher le chronomètre : chrono !

1 mn de retard : l'arbitre prononce le 1^{er} AV tout seul

2 mn : 2^{ème} AV tout seul

3 mn : 3^{ème} AV et la disqualification tout seul

C'est le seul cas de disqualification prononcé par l'arbitre sans l'avis des juges.

Annexe 2 : LA GESTUELLE DE L'ARBITRE

Dans les compétitions officielles, l'utilisation d'un langage gestuel pour l'arbitre devient une nécessité pour au moins 3 raisons :

- la redéfinition de la fonction de l'arbitre : **faire appliquer le règlement**. C'est autorisé ou c'est interdit.
Les interventions telles que : « armez vos coups, boxez à distance, pivotez, frappez moins fort etc.. » disparaîtront avec l'utilisation du geste et les interventions de l'arbitre n'en seront que plus claires.
- la fluidité des rencontres : un avertissement demandé oralement en assaut pour « coup trop puissant en assaut... » suspend la rencontre une trentaine de secondes en moyenne alors que la procédure gestuelle ne nécessite qu'une dizaine de secondes. Les combattants et les spectateurs apprécieront.
- Le développement international : il s'avère indispensable de constituer un corps d'arbitres internationaux issus de tous les pays pratiquant la Savate.
La maîtrise du français ne doit plus constituer une entrave à ce développement. L'utilisation par tous, quelle que soit leur nationalité, du même langage gestuel, lèvera cet obstacle.

La CNA a décidé de mettre en application les procédures gestuelles suivantes :

1. la procédure de demande d'avertissement

Evènements	Décisions de l'arbitre	Interventions de l'arbitre	
		orales	gestuelles
Evènement motivant une sanction	Demande d'AV Procédure générale	Stop ! Coins neutres !	-se place au centre désigne les CN Rejoint le coin rouge -lève un bras tendu pour demande d'AV.
		Demande d'AV pour ce tireur	-tend les 2 bras vers le tireur concerné -expose le motif par geste -place ses 2 bras tendus vers le bas à 45° (= juges prêts?) -après 2 secondes, lève les 2 bras (= prononcez vous !) -se place devant le DO -si l'AV est prononcé (2/3 juges) lève le bras en indiquant le n° d'AV -en cas d'AV non prononcé, croise les 2 avant bras au dessus de la tête. En cas de demande d'AV aux 2 tireurs, l'arbitre annonce sa demande en désignant bras tendus les 2 tireurs placés dans les coins neutres, puis fait ses demandes séparément en commençant par le tireur le moins sanctionné
		Au centre ! En garde ! Allez !	Il fait revenir les tireurs au centre et fait repartir la rencontre

2. les motifs de sanction

MOTIFS	GESTUELLE
Interdit	avant-bras croisés devant la poitrine
Ce geste précède le geste indiquant le motif précis	
Coup trop puissant en assaut	poing fermé contre paume au dessus de la tête
Trajectoire verticale	Mouvement de balancé vertical de bas en haut bras tendu
Non respect des commandements de l'arbitre	paume droite sur l'écusson
Boxe tête en avant	Montre d'une main le front en avançant la tête
Accrochages répétés	Mime de ceinturer
Coup dans la coquille	Désigne le bas ventre avant bras en V
Coup poitrine (féminines)	Avant- bras parallèles devant la poitrine
Frappe tibiale	Tronc vertical, désigne le tibia en levant le genou
Parade interdite (avec membre inférieur)	Tronc vertical, lève le genou, désigne la jambe en effectuant un mouvement extérieur du genou
Frappe gant ouvert	Désigne la paume du poing
Prédominance de séries de poings	Mouline des avant-bras devant la poitrine
Pression abusive	Joint les paumes de main avant bras horizontaux
Distance	Tend les bras vers l'extérieur pour écarter

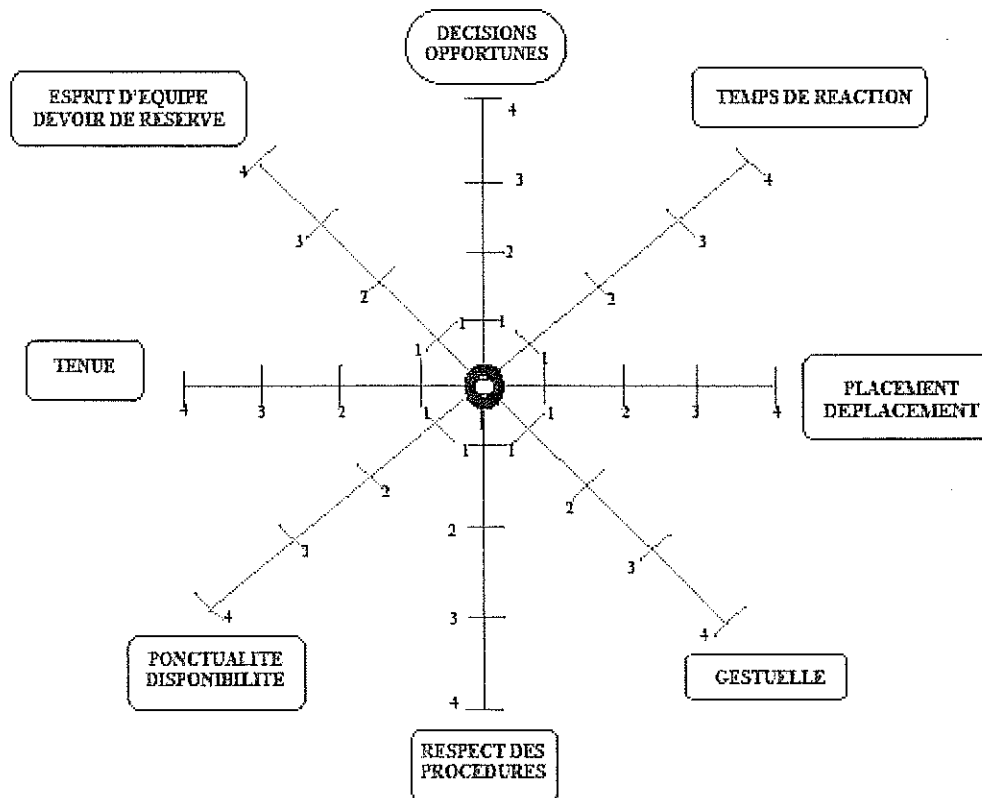
ANNEXE 3 : LES DOCUMENTS D'ÉVALUATION DU DO

1. **La fiche d'évaluation du DO pour arbitres de secteur ou nationaux disponible sur le DVD CNA 2011. (JP GUIRARD)**
2. **La fiche d'évaluation du DO pour juges de secteur ou nationaux disponible sur le DVD CNA 2011. (JP GUIRARD)**
3. **Exemple de fiche d'évaluation pour le débriefing (en fin de compétition) ci jointe. (Rodolphe REDON)**
4. **Exemple de fiche d'évaluation des prestations (destinée au responsable des officiels à la CNA) ci jointe. (JM JECKER)**

EVALUATION DE L'ARBITRE EN SITUATION

DATE :	COMPETITION :	FORME et Nombre de rencontres	Niveau de COMPETENCE
ARBITRE évalué	NOM :	Assaut :	1 : Non Acquis
	PRENOM :	Combat 2S :	2 : En cours d'acquisition
	Ligue :	Combat 1S :	3 : A consolider
			4 : Acquis

Pour chacun des critères, définis ci-dessous, attribuer une note de 1 à 4 à reporter sur l'échelle correspondante.



DO évaluateur	NOM :	PRENOM :
	Ligue :	
OBSERVATIONS : A améliorer		OBSERVATIONS : Totalemnt maîtrisé

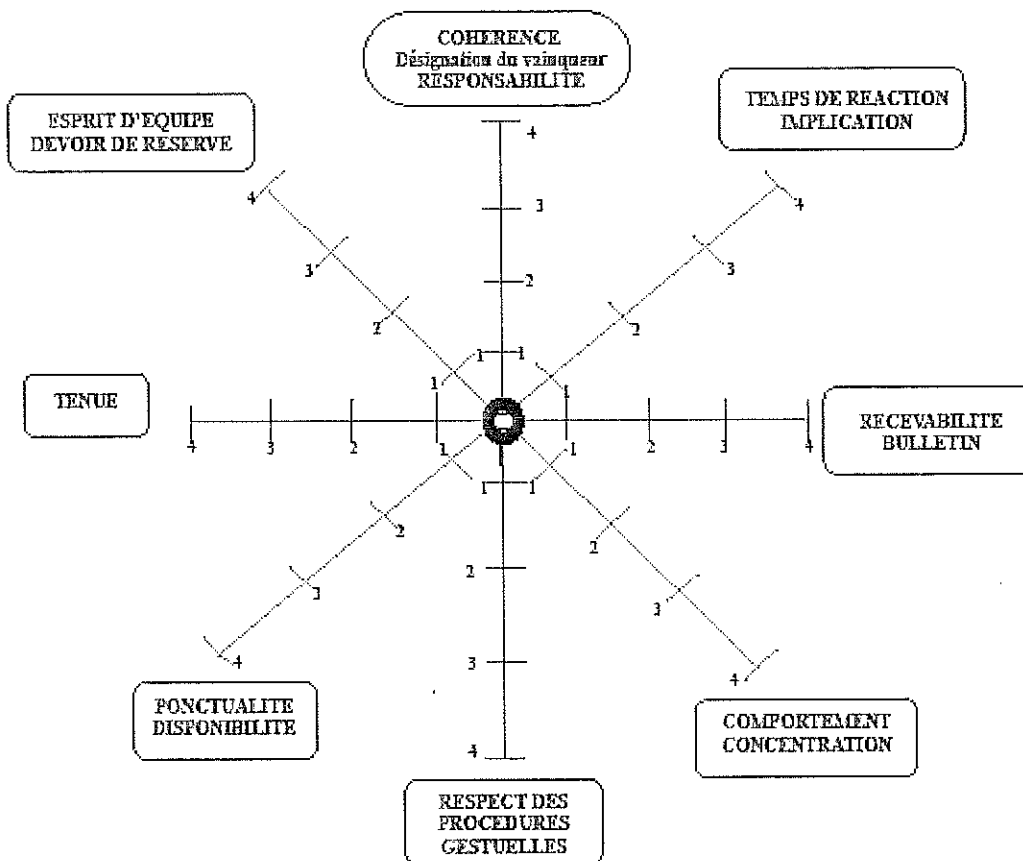
RETOURNER Au Responsable du suivi des officiels de la CNA, pour les arbitres Nationaux
 & RETOURNER Au Responsable du Secteur Arbitrage (RSA), pour les arbitres de SECTEUR

Proposé par Jean Pierre Garand 150992

EVALUATION DES JUGES EN SITUATION

DATE :	COMPETITION :	FORME et Nombre de rencontres	Niveau de COMPETENCE
ARBITRE évalué	NOM :	Assaut :	1 : Non Acquis
	PRENOM :	Combat 2S :	2 : En cours d'acquisition
	Ligue :	Combat 1S :	3 : A consolider
			4 : Acquis

Pour chacun des critères, définis ci-dessous, attribuer une note de 1 à 4 à reporter sur l'échelle correspondante.



DU évaluateur	NOM :	PRENOM :
	Ligue :	
OBSERVATIONS : A améliorer		OBSERVATIONS : Totalemnt maîtrisé

A RETOURNER Au Responsable du volet des officiels de la CNA, pour les juges Nationaux
 et RETOURNER Au Responsable du Secteur Arbitrage (R.S.A.), pour les juges de SECTEUR

Proposé par Jean Pierre Guenard 15/09/02

Fiche d'évaluation - Officiels

Compétition

Niveau

Date

Lieu

Observateur	Nom Prénom
	Qualification

Officiel	Nom Prénom					
	Ligue					
Niveau actuel	Jeune	Stagiaire	Ligue	Secteur	National	International

Arbitre

à revoir à renforcer à améliorer Acquis

Attitude Générale	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tenue Vestimentaire	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stoppe à bon escient De façon ferme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ne se laisse pas influencer Domine la situation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissance Utilisation des gestes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissance Application des règles	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Concentration Attention	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Placements Déplacements	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Communication avec l'équipe d'officiels	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Juge

Désigne un vainqueur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rempli correctement son bulletin sans rature	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Communique avec l'arbitre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Répond sans hésitation aux sollicitations de l'arbitre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Appréciation générale de l'observateur

COMPETITION :

LIEU :

DATE :

NOMS	NIV	OBLIGATIONS		Placements	ARBITRAGE			JUGEMENT		CHRONO
		tenue	Esprit collectif		Identification Réactivité	gestuelle	Gestion crises	Décisions	Code verso	

CRITERES d'APPRECIATION : échelonnés => 0-1-2-3
 OBLIGATIONS : ponctualité - tenue - devoir de réserve
 ARBITRAGE : placement/déplacements - Identification des actions interdites – Temps de réaction - Lisibilité – Fluidité – Gestion des situations de crise
 JUGEMENT : Validité de la décision – Recto - Utilisation du verso - Communication avec l'arbitre
 NIV DIFFICULTE DE LA RENCONTRE : facile => difficile: 0 – 1 – 2 - 3

Points à améliorer :

ARBITRAGE :	
JUGEMENT :	

DO DE LA COMPETITION :