

Définir des champs de compétences transversales pour une éducation à l'arbitrage en EPS

Compétence : savoir faire pratique(1) et savoir théorique(2) dans un contexte environnemental(3).

Situation de référence (3)	Connaissances réglementaires (2)		Connaissances méthodologiques (1)
	Code de jeu	Code d'arbitrage	

Identifier Voir	Débutant	Situation minimale d'action	1 à 2 règles ou principes fondamentaux	1 à 2 fautes à voir	Se placer prêt de l'action être attentif
	Confirmé	Situation intermédiaire réduite respectant la logique de l'activité	Plus de règles ou principes fondamentaux	2 ou + de fautes à voir	Se déplacer suivre l'action Choisir la meilleure position pour pouvoir percevoir le maximum
	Expert	Situation compétitive réglementaire ou situation d'évaluation certification type BAC.	Les règles du jeu	Toutes les fautes à connaître et à voir	Anticiper les déplacements des protagonistes ainsi que les fautes probables selon le contexte
Signaler Arrêter	Débutant	Situation minimale d'action	Assurer l'équité du jeu	Un seul type d'action signalant son intervention	Avoir le matériel d'arbitrage et savoir s'en servir. Arrêter l'action ou Prendre note de la faute constatée
	Confirmé	Situation intermédiaire réduite respectant la logique de l'activité	Assurer la continuité du jeu	Deux types d'action signalant deux types d'intervention	Arrêter l'action ou laisser le jeu se dérouler selon la règle de l'avantage Prendre note de manière binaire de la gravité de la faute
	Expert	Situation compétitive réglementaire ou situation d'évaluation certification type BAC.	Assurer la fluidité du jeu	Choix de différents types d'intervention selon le moment de l'action et le contexte de déroulement de l'action	Evaluer de manière assez fine le contexte d'action, les caractéristiques des protagonistes et choisir en fonction ses types d'intervention S'adapter au niveau de pratique.
Statuer	Débutant	Situation minimale d'action	1 à 2 fautes à voir	1 seul type de sanction ou réparation	Mettre en relation la faute et la réparation ou sanction
	Confirmé	Situation intermédiaire réduite respectant la logique de l'activité	Nombre de fautes plus important à voir	2 ou 3 types de sanctions ou réparation possibles selon la gravité de la faute	Mettre en relation la faute et les réparations ou sanctions possibles et décider de la réparation
	Expert	Situation compétitive réglementaire ou situation d'évaluation certification type BAC.	Les règles d'arbitrage ou de jugement	Toutes les sanctions et réparation prévues	Mettre en relation rapidement les deux codes et décider
Signaler Réparer et Faire appliquer	Débutant	Situation minimale d'action	Annoncer la faute ou prendre note de la faute Connaître le score	Annoncer la sanction ou noter la pénalisation Mémoriser la marque ou les scores	Parler claire ment et fort ou écrire vite et lisiblement en employant le bon vocabulaire Compter la marque ou calculer les pénalisations
	Confirmé	Situation intermédiaire réduite respectant la logique de l'activité	1 à 2 fautes à voir	Annoncer la sanction ou noter la pénalisation Mémoriser la marque ou les scores	Employer une gestuelle ou une symbolique simplifiée pour communiquer avec les protagonistes.
	Expert	Situation compétitive réglementaire ou situation d'évaluation certification type BAC.	Règlement sportif Assurer la régularité et l'équité du jeu Annoncer, afficher ou suivre la marque	Donner la victoire Proclamer les résultats	Communiquer rapidement aux acteurs, aux assesseurs, au public en utilisant le code de communication conventionnel. ou Transcrire la prestation et les fautes constatées à l'aide d'outils conventionnels et/ou d'une symbolique Ajouter ou soustraire d'un capital points de départ les pénalités réparations ou points. Ou Organier et gérer un tableau de rencontres