



FÉDÉRATION
FRANÇAISE
KARATÉ

FICHES PÉDAGOGIQUES ARBITRAGE CLUB

La Fédération Française de Karaté propose des fiches pédagogiques d'arbitrage à destination des clubs pour familiariser les jeunes à l'arbitrage.


Avec la participation des responsables d'arbitrage des régions


ffkarate.fr



LEÇON N°1

LES POINTS

 Le **TSUKI** (le poing)
Technique qui vaut 1 point


 Le **GERI** (le pied)
Technique qui vaut 2 points lorsqu'elle est touchée le ventre, le dos ou les côtes.

Technique qui vaut 3 points lorsqu'elle est effectuée au niveau du visage



 Drapeau dirigé
vers le bas
pour signaler
1 point



 Drapeau dirigé
au milieu
pour signaler
2 points



 Drapeau dirigé
vers le haut
pour signaler
3 points



JEUX N°1



CONSIGNES

Par trois, l'un est arbitre, le second la cible (rouge) et le troisième le combattant (bleu).

L'arbitre se place derrière la cible sans le gêner et avec son drapeau définit la hauteur qu'il veut (bas, moyen, haut)..

A ce moment, le combattant doit effectuer une technique sur la cible correspondant au drapeau.

La cible ne bouge pas et laisse le combattant contrôler sa technique.



VARIANTES

Nous pouvons également demander au combattant d'exécuter des techniques sur la cible et l'arbitre devra rapidement, indiquer les différents niveaux, mais attention à la bonne forme de la technique et au contrôle.

JEUX N° 2

CONSIGNES

Par trois, deux combattants face à face et un arbitre avec les drapeaux dans la diagonale des combattants.

Le professeur dit **Hajime**, le combat commence, à chaque bonne technique, l'arbitre signalera le point sans arrêter le combat, juste en faisant le geste avec le drapeau.

Dès que le professeur dit «**Yame**» le combat s'arrête et on change les rôles.

VARIANTES

Nous pouvons aussi demander à l'arbitre de déclencher un drapeau et le combattant doit reproduire la technique, s'il la réussit, il récupère le point correspondant.





JEUX N° 3

CONSIGNES

Par trois, deux partenaires et un observateur situé perpendiculairement à l'axe des 2 joueurs.

L'enseignant choisit la situation d'apprentissage (Exemple : Kizami + Gyaku Tsuki).

Durant une minute, c'est toujours le même joueur qui réalise la commande. A chaque répétition d'action, l'observateur va lever son drapeau, si selon lui la technique est correcte (respect des 4 critères), il lève le bras.

Ainsi le joueur peut réguler son action en fonction du feedback. Si l'action n'est pas juger valable, l'observateur peut dire le critère manquant selon lui, très vite dans l'action, ou plus simplement ne pas bouger.

A SAVOIR

4 critères d'attribution d'un point :

- Potentiel d'efficacité
- Distance correcte
- Timing
- Zanshin



LEÇON N° 2

LES C-1



Les **C1** ou **Catégorie 1**

Ce sont les comportements interdits de première catégorie

Ce sont les techniques qui ont un contact excessif, ou une frappe sur les articulations.

L'arbitre croise ses bras du côté du fautif.



JEUX N° 1

CONSIGNES

Positionner des plots les uns sur les autres et y placer un jalon, ainsi qu'un casque au bout de celui-ci.

Les élèves devront courir face à cette cible et y faire une technique. Un élève sera derrière avec deux drapeaux.

Si la cible tombe, celui qui a les drapeaux les croisera, puis le fautif devra remettre la cible en place.

A SAVOIR

Le but est de ne pas faire tomber la cible, donc soit de la toucher en contrôlant ou de s'arrêter juste avant de la toucher.



JEUX N° 2

CONSIGNES

3 par 3, un arbitre avec deux drapeaux, un avec deux cibles (une rouge et une bleue), l'autre sera le combattant.

Pendant un combat d'une minute celui qui a les cibles arrête son déplacement et positionne sa cible ou il veut (visage, bras, dos, ventre, genou,...) l'autre doit rapidement réagir, si c'est une zone valable, il touche la cible, si c'est une zone interdite, il ne doit pas faire de technique.



A SAVOIR

Et l'arbitre fera le signe croisé avec les drapeaux si ce n'est pas une zone valable

LEÇON N° 3

LES C-2

Les **C2** ou **Catégorie 2**

Ce sont les comportements interdits de seconde catégorie comme :

- Les **sorties** que l'on nomme **JOGAI**
- Les **poussées**
- Les **saisies**



JEUX N° 1

CONSIGNES

Tous les élèves vont se positionner dans l'aire de combat.

A l'extérieur de l'aire, des **juges** qu'on va nommer en leur donnant un drapeau.

Dès que le professeur annonce **Hajimé**, les élèves vont devoir courir le plus vite possible à l'intérieur de l'aire sans sortir.

Si un élève sort de la zone, un juge le signalera en tapant son drapeau sur le tapis et l'élève recevra un avertissement.

Au bout de 4 avertissements, l'élève est éliminé.

VARIANTES

Le professeur pourra diminuer la zone et rajouter des consignes comme ne pas se toucher, sur une jambe,...



FÉDÉRATION
FRANÇAISE
KARATÉ

JEUX N° 2

CONSIGNES

Le professeur prépare des papiers sur lesquels il notera des techniques mais aussi tous les cas de C2 (saisie, poussée, jogai, tenir d'une main, parler, mubobi, fuite).

Un élève, de chaque équipe, devra tirer au sort un papier et reproduire la situation. La première équipe qui trouve le mime gagne un point.

VARIANTES

Le professeur pourra aussi demander la gestuelle de l'arbitre à l'équipe qui a trouvé le mime pour gagner un deuxième point



JEUX N°3

CONSIGNES

Par deux, chaque combattant est équipé de deux épingles à linge fixées sur la veste du karaté-gi au niveau des épaules.

Les combattants doivent saisir les épingles à linge du camarade sous forme de combat.

Un arbitre, par groupe, sera présent pour arrêter le combat dès qu'il y a une saisie, une poussée ou une fuite.

Celui qui a réussi à saisir les deux épingles à linges avant le **yamé** du professeur, gagne





JEUX N° 4

CONSIGNES

Nous allons utiliser les quatre coins de l'aire de combat. Chaque équipe est constituée d'un juge avec deux drapeaux et de deux combattants.

Les combattants combattent sur la bande.

Sur chaque sortie de la bande, intérieur ou extérieur, le juge doit déclencher le signal avec le drapeau en tapant deux coups sur le sol correspondant à la couleur du combattant, puis mettre son drapeau à la vertical



LEÇON N° 4

LA GESTUELLE

L'arbitre valide avec des gestes les points des combattants



**Bras tendu
vers le bas
pour signaler
1 point**



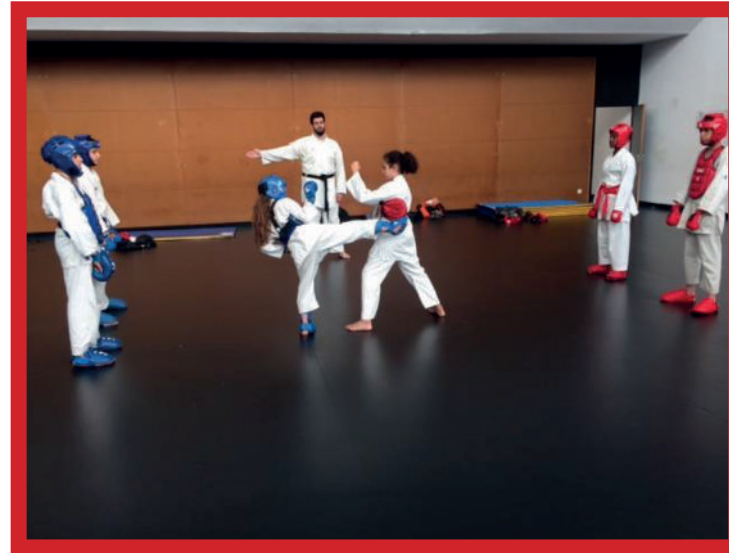
**Bras tendu
au milieu
pour signaler
2 points**



**Bras tendu
vers le haut
pour signaler
3 points**



JEUX N° 1



CONSIGNES

Former deux équipes à l'extérieur de l'aire

Chaque équipe se place face à face.

Chaque élève a un numéro.

Au milieu de l'aire se trouve une cible tenue par un élève.

Le professeur annonce un numéro et montre la valeur d'un, deux ou trois points.

Les deux élèves ayant ce numéro devront aller le plus vite possible à la cible et effectuer une technique dont la valeur correspond au geste du professeur et retourne dans son équipe.

Celui qui réussit la technique le plus vite rapporte un point à son équipe



JEUX N° 2

CONSIGNES

Former des équipes de quatre par exemple à l'extérieur du tatamis.

Les quatre premiers de chaque équipe se présentent devant le professeur, se situant au milieu du dojo.

A voix basse, le professeur donne un premier terme à mimer à leur équipe comme par exemple **yamé**

Le jeune court vers son équipe pour mimer le terme **yamé**.

Dès qu'une équipe trouve le mot, un autre jeune court vers le professeur pour prendre le terme suivant à mimer.

Au fur et à mesure des termes trouvés, le professeur compte les points.

L'équipe qui aura trouvé le plus grand nombre de terme sera déclarée vainqueur.



JEUX N° 3

CONSIGNES

Deux par deux, face à face, séparés de 6m

La première ligne réalise le gestuel du point qu'elle souhaite que son camarade réalise.

L'autre ligne en courant va se positionner face à son partenaire et exécute la technique demandée par le geste.

VARIANTES

La notion de chrono peut être rajoutée.



JEUX N° 4

CONSIGNES

Deux par deux , l'un marche et fait la gestuelle du **yamé**, puis la gestuelle du point et relance le combat.

Il se déplace à nouveau.

Son camarade doit le suivre et reproduire les gestes de son partenaire arbitre



LEÇON N° 5

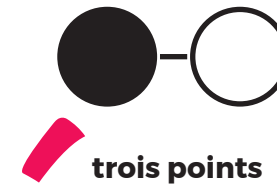
ADMINISTRATIF



Les scores

En plus du tableau d'affichage (K-Top), un arbitre note sur une feuille les points pour éviter d'éventuelles erreurs mais avec des signes.

- **un point** est noté par **cercle**.
- **deux points** est noté par un **cercle coloré**.
- **trois points** est schématisé par un **cercle coloré, un tiret et un autre cercle vide**.



JEUX N° 1

CONSIGNES

Constituer plusieurs équipes.

Positionner les élèves, les uns derrière les autres à une extrémité du tatami.

En face, de chaque équipe, un membre de l'équipe en garde. A côté de celui-ci, un juge assis avec une feuille et un crayon.

Dès que le professeur dit **hajimé** les élèves effectuent un relais, courent face à leur cible et effectuent une technique et remplace leur camarade.

Si la technique est bien faite, le juge dessine le point sur la feuille.

Dès que le professeur annonce **yamé**, les juges font le total et l'équipe ayant le plus de points sera déclarée vainqueur.



JEUX N° 2

CONSIGNES

Par équipe de quatre, les uns derrière les autres au bord du tatami.

Les premiers doivent, les yeux fermés, aller chercher des protections de pieds ou de poings, posées sur le sol et les ramener dans une zone définie par une ceinture en cercle à l'autre bout du tatami.

Les autres doivent les guider. Au bout d'une minute, on compte le nombre de protections ramenées, par exemple un gant rouge 1 point, un pied rouge 2 points, un gant bleu 3 points et un pied bleu 3 points.



JEUX N° 3

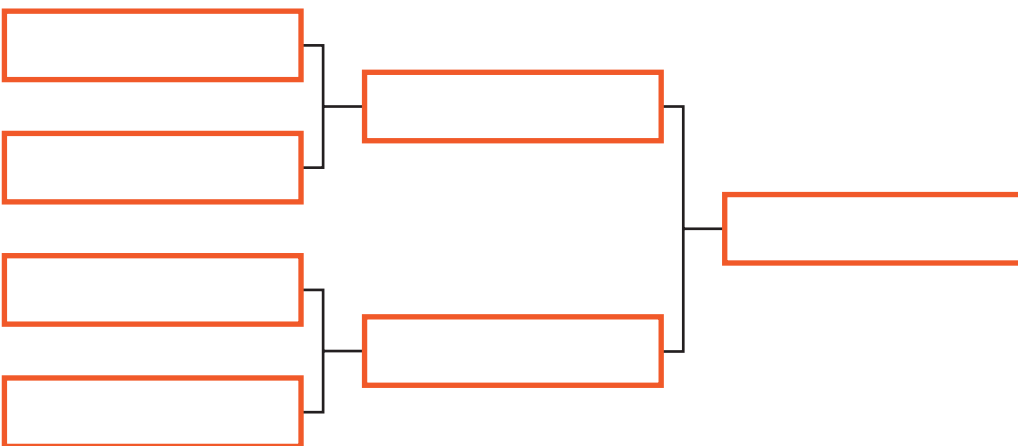
CONSIGNES

Par équipe de quatre, avec une feuille de tableau par groupe, mettre le prénom de chaque enfant dans les premières cases.

Réaliser un combat arbitré par les jeunes et inscrire le prénom du vainqueur dans la case de la deuxième colonne.

Puis, faire combattre les jeunes pour la troisième place, en prenant les deux perdants du premier match.

Pour terminer, prendre les deux jeunes qui ont gagné leur premier match pour combattre pour la finale.



LEÇON N° 6

KATA

Le jugement

Dans le jugement des katas, il y a des **critères de jugement** à respecter comme **l'équilibre**.

Cela signifie que les positions doivent être stables, dès que le déplacement est fait. Rien ne doit bouger.



JEUX N° 1

CONSIGNES

Former des équipes de quatre bien espacées et donner un numéro de 1 à 4 à chaque élève.

Le professeur annonce le numéro 1 et le 2 pour réaliser un kata et accroche un bout de ceinture rouge pour l'un et bleue pour l'autre. Les numéros 3 et 4 vont juger uniquement l'équilibre à l'aide d'un drapeau rouge et bleu pour désigner le vainqueur.

Dès que le professeur annonce **hajimé**, le 1 et le 2 effectuent le kata de leur choix.

Lorsqu'il annonce **hantei** et qu'il tape dans ses mains, le 3 et le 4 lèvent le drapeau de la couleur de celui qui a eu le meilleur équilibre.

Ensuite, au tour du 3 et 4 de faire leur kata puis le 1 et 3, le 2 et 4, le 1 et 4 et enfin le 2 et 3.

Chaque victoire rapporte un point, celui qui a le plus de point gagne, puis on peut recréer des équipes par rapport au classement.





JEUX N° 2

CONSIGNES

Le jeu «1-2-3 soleil» vous connaissez ?!

Mais là, les élèves doivent faire leur kata dès que le camarade commence à compter.

Dès qu'il se retourne, les élèves doivent s'arrêter et ne pas bouger.

S'il bouge, il doit reprendre son kata au début

VARIANTES

Pour que ce soit plus difficile, on peut aussi le faire les yeux fermés

