

Bien se placer



Objectif:

Apprendre à bien se placer et se déplacer pour voir le jeu



Compétence(s) visée(s):

Être capable d'arbitrer une situation en s'aidant de son placement



BESOINS

1 Ballon

Chasubles

Coupelles

CONSIGNES

1. Construire la règle

La position de base est en diagonale.

Pour cet atelier, un arbitre de champ et un arbitre de but. Lorsque le sens du jeu change : les rôles s'inversent. L'arbitre peut/doit se déplacer latéralement pour mieux voir. Il peut intervenir sur le lieu d'une faute pour donner une information précise aux joueurs et accentuer sa présence.

En cas de changement de possession, l'arbitre de champ va se placer en position d'arbitre de but en prenant soin de ne pas gêner la contre attaque. Sa course en « C » doit lui permettre de regarder le jeu tout en se replaçant.

EXERCICE

2. Mise en place de l'exercice

L'atelier se présente sous la forme d'un 3 contre 2 sur un demi-terrain.

Organisation : Ailier - arrière - demi-centre / 2 défenseurs / 1 gardien.

Les attaquants doivent attaquer le but sans changement de secteur.

Le porteur de balle touché est obligé de faire une passe.

Les défenseurs obtiennent un point si les attaquants ne marquent pas. Au bout de 5 points, la défense change.



→ Déplacement de l'arbitre



Défenseur



Attaquant

Consignes aux joueurs



Les joueurs doivent marquer un but le plus rapidement possible (situation de surnombre).

Consignes aux arbitres



L'arbitre doit se déplacer pour juger correctement l'intervention des défenseurs et les fautes des attaquants (passage en force, marcher, etc.).