

« L'ARBITRE ACTEUR AU CŒUR DE SON CLUB »

LES OUTILS

PREAMBULE

Ce document a pour objectif de donner les outils nécessaires aux arbitres des clubs pour la mise en place de l'action « **L'arbitre acteur au cœur de son club** ».

Cette **action prioritaire** vise à créer du lien au sein même du club entre les joueurs, les éducateurs et les arbitres, afin de parfaire la formation du joueur en l'enrichissant avec une connaissance pointue de la règle et pour ceux qui le souhaitent de se lancer dans l'expérience de l'arbitrage. C'est à la fois un **outil de formation du joueur**, de son éducateur et de **promotion de l'arbitrage**.

Les cibles prioritaires sont l'EDR (**des M8 aux M14**) et les équipes jeunes (**M16 M18 ou M19**).

Cette action incontournable repose sur la bonne volonté et sur l'engagement de toutes les forces vives du club : dirigeants, éducateurs, arbitres.

Ce document propose :

- **Un contenu par niveau** en tenant compte des autres opérations existantes (ex : Centre de Perfectionnement en Arbitrage) :
 - **Moins de 8 et Moins de 10** = connaissance des règles fondamentales
 - **Moins de 12 et Moins de 14** = formation au passeport arbitrage (la connaissance des règles fondamentales étant réalisée lors du Centre de Perfectionnement en Arbitrage)
 - **Moins de 16 et Moins de 18** = perfectionnement sur les règles « sensibles » (le hors-jeu dans le jeu courant, le plaquage, le ruck, le maul, la mêlée ordonnée, la touche et l'alignement, l'avantage). Eventuellement lancement dans l'expérience de l'arbitrage
- **Une fiche de suivi** qui permettra de faire des bilans de cette opération (intermédiaire et final) :
 - Cette fiche sera à remettre au formateur de ligue **avant le 20 Décembre** pour le bilan intermédiaire et **avant le 15 Mai** pour le bilan final.

FICHE N° 1 – EDR - Moins de 8 et Moins de 10

Public cible : joueurs M8 et M10 et leurs éducateurs

Objectifs :

- ***Pour les joueurs*** : être capable de jouer en connaissant les règles du jeu fondamentales
- ***Pour les éducateurs*** : être capable d'expliquer aux joueurs les règles du jeu fondamentales

Intervenant : l'arbitre du club qui peut se faire assister si besoin

Protocole : au minimum 5 séances

Modalités pédagogiques : les séances doivent être intégrées à l'entraînement. Le but n'est pas de faire de la théorie mais de mettre en pratique lors des entraînements des ateliers visant à améliorer la connaissance des règles du jeu fondamentales des joueurs et de leurs éducateurs

Séance N°1

Thème : la marque

Séance N°2

Thème : les droits et devoirs du joueur

Séance N°3

Thème : le jeu au sol

Séance N°4

Thème : le hors-jeu

Séance N°5

Thème : révision et découverte de l'arbitrage

SEANCE N° 1

THEME	LA MARQUE
TEMPS	30 minutes
OBJECTIF	Etre capable de marquer un essai
ORGANISATION	Mise en place de diverses situations Joueurs en possession du ballon ou ballons posés à des endroits précis
MATERIEL	6 ballons
LANCEMENTS	L'arbitre demande aux joueurs d'effectuer les actions suivantes Joueur porteur du ballon : - Un joueur aplatit dans l'en-but avec les 2 mains (OK) - Un joueur fait un en-avant dans l'en-but (PAS OK) - Un joueur aplatit sur la ligne de ballon mort (PAS OK) - Un joueur aplatit sur la ligne de but (OK) Joueur non-porteur du ballon : - Un joueur aplatit avec le torse (OK) - Un joueur aplatit le ballon sur la ligne de touche de but (PAS OK) - Un joueur aplatit le ballon avec le dos (PAS OK) Les joueurs qui ne sont pas impliqués dans les actions ci-dessus sont positionnés dans l'en-but et lèvent le bras pour valider le toucher à terre valide
POINTS CLES	2 façons de réaliser un touché à terre : - En touchant le sol avec le ballon - En appuyant sur le ballon Partie du corps pour aplatir : - La (les) main(s) - Le (les) bras - La partie du corps comprise entre la taille et le cou (taille et cou compris) Un touché à terre s'effectue dans l'en-but Délimitation de l'en-but : - C'est la zone située entre la ligne de but et la ligne de ballon mort et entre les lignes de touche de but (la ligne de ballon mort et les lignes de touche de but ne font pas partie de l'en-but)

SEANCE N° 2

THEME	LES DROITS ET DEVOIRS DU JOUEUR
TEMPS	30 minutes
OBJECTIF	Etre capable de jouer en sécurité pour soi et pour les autres
ORGANISATION	Atelier inter-actif
MATERIEL	1 ballon – Chasubles
LANCEMENTS	L'arbitre demande aux joueurs de citer des actions qui leur semblent dangereuses. A partir de ces échanges l'arbitre doit cibler et hiérarchiser les actions illicites que les joueurs ne doivent pas commettre (voir ci-dessous)
POINTS CLES	Jeu dangereux et incorrection : Plaquage dangereux : - Prise au cou - Poussée sans saisir le joueur - Prise au col - Projection - Plaquage d'un joueur en l'air - ... Rappel : le plaquage à l'EDR doit être effectué avec les deux bras en saisissant le joueur au niveau de la ceinture Coup de poing ou de coude Coup de pied Croche-pied Piétinement Jeu sur un adversaire non porteur du ballon Charge dangereuse

SEANCE N° 3

THEME	LE JEU AU SOL
TEMPS	40 minutes
OBJECTIF	Etre capable de respecter les obligations d'un plaqueur, d'un plaqué, d'un autre joueur
ORGANISATION	Mises en place de diverses situations Obligations plaqué, plaqueur et autres joueurs
MATERIEL	Ballons, plots, chasubles
LANCEMENTS	En partant d'une situation de plaquage réalisée par les joueurs demander à ces derniers ce qu'ils savent sur : - les obligations du plaqué - les obligations du plaqueur - les obligations des autres joueurs A partir du retour des joueurs l'arbitre complète si besoin pour arriver à la connaissance des points clés (voir ci-dessous) Une fois les points clés présentés l'éducateur met en place des situations de jeu et l'arbitre intervient sous forme « d'arrêt sur image » afin de questionner les joueurs sur leurs obligations
POINTS CLES	Obligations du plaqué - libérer immédiatement le ballon - se relever ou s'éloigner immédiatement avant de rejouer le ballon Obligations du plaqueur - lâcher immédiatement le joueur plaqué - se relever et s'écarter du joueur plaqué et du ballon - repasser par son camp s'il veut récupérer le ballon Obligations des autres joueurs - rester debout pour jouer le ballon - passer par son camp pour jouer le ballon

SEANCE N° 4

THEME	LE HORS JEU
TEMPS	30 minutes
OBJECTIF	Etre capable de se situer sur le terrain pour ne pas être hors-jeu
ORGANISATION	Mises en place de diverses situations 1) Joueur en jeu – Joueur hors-jeu dans le jeu courant 2) Joueur en jeu et hors-jeu sur un ruck
MATERIEL	Ballons, plots, chasubles
LANCEMENTS	1) En partant d'une situation figée faisant suite à un jeu au pied, l'arbitre place des joueurs devant et derrière le botteur. Les joueurs doivent lever la main lorsque l'arbitre demande ceux qui sont en jeu ou hors-jeu. Les joueurs doivent être capable d'expliquer pourquoi ils sont en jeu ou hors-jeu. 2) En partant d'une situation figée sur un ruck, l'arbitre place des joueurs en jeu ou hors-jeu. L'arbitre questionne les joueurs pour savoir s'ils sont en jeu ou hors-jeu et pourquoi. Répéter ces situations plusieurs fois d'abord en séparant le hors-jeu dans le jeu courant du hors-jeu sur le ruck puis alterner ces situations pour que le joueur apprenne à reconnaître dans quelle situation il se trouve.
POINTS CLES	Hors-jeu dans le jeu courant - je suis devant le botteur - je suis derrière le botteur <i>Ne pas parler de la zone des 10 mètres</i> Hors-jeu sur ruck - la liaison dans un ruck - les lignes de hors-jeu du ruck - la « porte d'entrée » pour venir se lier dans un ruck

SEANCE N° 5

THEME	REVISION et DECOUVERTE DE L'ARBITRAGE
TEMPS	30 minutes
OBJECTIF	Etre capable de respecter les règles fondamentales en situation d'opposition Etre capable d'arbitrer une séquence d'opposition
ORGANISATION	1^{er} temps : à partir d'une séquence de jeu en opposition, l'arbitre fait des arrêts sur image et interroge les joueurs sur les règles vu précédemment - 15 minutes 2^{ème} temps : les joueurs qui le souhaitent arbitrent le jeu en opposition accompagné par l'arbitre (1 seul joueur/arbitre à la fois). A la fin de cette séquence l'arbitre questionne les joueurs/arbitres afin de faire émerger ce qui leur semble difficile – 45 minutes
MATERIEL	Ballons, plots, chasubles, sifflets
LANCEMENTS	Partir d'une situation de jeu en référence au Rugby Educatif (M8 : à 5 c 5 – M10 : à 10 c 10). Les mises en situation d'arbitrage peuvent se faire en effectif réduit afin de faciliter les choses pour le joueur/arbitre.
POINTS CLES	1^{er} temps : points clés de chaque règle du jeu travaillées en amont (cette petite révision permet de valider ou non ce qui a été retenu pour un travail complémentaire si possible) 2^{ème} temps : mettre en évidence : - le déplacement (souvent les joueurs/arbitres restent statiques) - la prise de décision (souvent les joueurs/arbitres voient les fautes mais n'ose pas les siffler)

FICHE N° 2 – EDR – Moins de 12 et Moins de 14 ans

Public cible : joueurs M12 et M14 et leurs éducateurs

Objectifs :

- Pour les joueurs : être capable d'arbitrer des rencontres de leur catégorie (ou des catégories inférieures lors de plateaux EDR)
- Pour les éducateurs : être capable de remplir le rôle « d'éducateur accompagnant »

Intervenant : l'arbitre du club qui peut se faire aider si besoin

Protocole : au minimum 5 séances

Modalités pédagogiques : les séances doivent être intégrées à l'entraînement. Le but n'est pas de faire de la théorie mais de mettre en pratique lors des entraînements des ateliers visant à améliorer la connaissance des règles du jeu fondamentales des joueurs et de leurs éducateurs et d'inculquer les bases de l'arbitrage.

Les joueurs que vous aurez à former auront suivi le Centre de Perfectionnement en Arbitrage (M12 ou M14) et de ce fait vous n'aborderez la connaissance de la règle (règles fondamentales) qu'en termes de rappel

Séance N°1

Thème : utilisation du sifflet et gestuelle primaire

Séance N°2

Thème : technique d'arbitrage : placement, déplacement, prise de décision

Séance N°3

Thème : technique d'arbitrage : les principes de l'arbitrage à 2

Séance N°4

Thème : technique d'arbitrage : l'arbitrage à 2 avec l'éducateur accompagnant 1^{ère} séance

Séance N°5

Thème : technique d'arbitrage : l'arbitrage à 2 avec l'éducateur accompagnant 2^{ème} séance

SEANCE N° 1

THEME	UTILISATION DU SIFFLET GESTUELLE PREMIERE
TEMPS	45 minutes
OBJECTIF	Etre capable de se faire comprendre en sifflant et en faisant des gestuelles correspondant aux fautes ou aux reprises de jeu
ORGANISATION	Utilisation du sifflet : faire découvrir aux joueurs/arbitres l'utilisation du sifflet en tant qu'outil de communication. Actions importantes (coup d'envoi, CPP, essai...) = coup de sifflet fort et long Actions mineures (en-avant, passe en avant,...) = coup de sifflet fort et court Gestuelle première : demander aux joueurs/arbitres de réaliser les gestuelles primaires (voir liste ci-dessous) et corriger si besoin
MATERIEL	Ballons, plots, chasubles, sifflets
LANCEMENTS	Utilisation du sifflet : les joueurs/arbitres se mettent en cercle et chacun leur tour demande à un autre de siffler telle ou telle situation (exemple en-avant = coup de sifflet fort et court) 10 minutes Gestuelle première : idem qu'avec l'utilisation du sifflet 10 minutes Puis combiner les deux (exemple : en-avant des bleus, mêlée rouge : le joueur doit siffler puis effectuer la (les) gestuelle(s) correspondante(s) 5 minutes Organiser un jeu en opposition où le joueur/arbitre devra mettre en application ce qu'il vient d'apprendre 20 minutes
POINTS CLES	Utilisation du sifflet : savoir siffler - long et fort - court et fort Gestuelle primaire : connaître ces gestes et leurs techniques - Essai - En-avant et passe en avant - Coup de pied de pénalité - Coup de pied franc - Avantage - Mêlée ordonnée - Ballon gardé au sol - Hors-jeu - Plaquage haut - 10 mètres de plus

SEANCE N° 2

THEME	PLACEMENT, DEPLACEMENT ET PRISE DE DECISION
TEMPS	30 minutes
OBJECTIFS	Etre capable de se placer et se déplacer pour bien voir sans gêner Etre capable de siffler lorsqu'une faute est commise
ORGANISATION	A partir de situations d'opposition en effectif réduit au départ (7 C 7) cela facilite l'action du joueur/arbitre, puis passer à un effectif plus important 10 C 10 en M12 et 15 C 15 en M14). Le joueur/arbitre est accompagné sur le terrain par l'arbitre formateur qui le guide si besoin Changer de joueur/arbitre toutes les 5 minutes environ
MATERIEL	Ballons, plots, chasubles, sifflets
LANCEMENTS	Le jeu démarre sur un coup d'envoi puis se poursuit au fil des fautes sifflées et sanctionnées par le joueur/arbitre
POINTS CLES	Placement - Sur le coup d'envoi légèrement dans le dos du botteur et côté opposé où ce dernier tape Déplacement - Jamais plus de 2 joueurs entre le joueur/arbitre et le ballon - Toujours face à la défense - Suivre les actions sans se laisser distancer, ne pas être statique - Prise de décision - Demander au joueur /arbitre de nommer la faute à voix haute avant de la siffler ou de laisser un avantage

SEANCE N° 3

THEME	PRINCIPES DE L'ARBITRAGE à 2
TEMPS	30 minutes
OBJECTIFS	Etre capable d'arbitrer à 2 en respectant chacun son espace
ORGANISATION	A partir de situations d'opposition en effectif complet sur le terrain utilisé habituellement dans la catégorie Les joueurs/arbitres sont accompagnés sur le terrain par l'arbitre formateur qui les guide si besoin Changer de joueurs/arbitres toutes les 10 minutes environ
MATERIEL	Ballons, plots, chasubles, sifflets
LANCEMENTS	Le jeu démarre sur un coup d'envoi puis se poursuit au fil des fautes sifflées et sanctionnées par les joueurs/arbitres
POINTS CLES	Principes de l'arbitrage à 2 - Le terrain est partagé en 2 dans le sens de la longueur = chacun sa moitié de terrain - On se fait toujours face - Le ballon est dans ma moitié de terrain = je gère le jeu, je suis proche du ballon - Le ballon n'est pas dans ma moitié de terrain = je fais de la prévention (hors-jeu), je place les défenseurs à 10 (ou 5) mètres sur une pénalité, je suis sur la même ligne que le ballon avec tous les joueurs devant moi (personne dans mon dos) - Lorsque le ballon change de côté = c'est l'arbitre qui n'avait pas le ballon qui annonce « je prends le jeu » à partir de là les rôles s'inversent Les pièges à éviter - Siffler à la place de l'autre - Siffler plus (l'arbitrage à 2 avec la prévention doit diminuer le nombre de coups de sifflet) - Ne pas communiquer lorsque je prends le jeu - Rester statique

SEANCE N° 4 et N° 5

THEME	L'ARBITRAGE à 2 AVEC L'EDUCATEUR ACCOMPAGNANT
TEMPS	30 minutes
OBJECTIFS	Pour les joueurs/arbitres : - être capable d'arbitrer à 2 Pour l'éducateur/accompagnant : - être capable de guider les joueurs/arbitres sans se suppléer à eux - être capable d'arbitrer la mêlée ordonnée et le jeu dangereux non sanctionné par les joueurs/arbitres
ORGANISATION	A partir de situations d'opposition en effectif complet sur le terrain utilisé habituellement dans la catégorie Les joueurs/arbitres sont accompagnés sur le terrain par leur éducateur/accompagnant Changer de joueurs/arbitres toutes les 10 minutes environ L'arbitre formateur fait des retours à chaque fin de séquence de 10 minutes avec les joueurs/arbitres et l'éducateur/accompagnant
MATERIEL	Ballons, plots, chasubles, sifflets
LANCEMENTS	Le jeu démarre sur un coup d'envoi puis se poursuit au fil des fautes sifflées et sanctionnées par les joueurs/arbitres
POINTS CLES	Pour les joueurs/arbitres - Respect des principes de l'arbitrage à 2 (voir séance 3) Pour l'éducateur/accompagnant - Aider les joueurs/arbitres sans se suppléer à eux - Passer d'un joueur/arbitre à l'autre - Connaître le protocole de la mêlée ordonnée (commandements, attitudes des joueurs...) - Intervenir en cas de jeu dangereux non sanctionné par les joueurs/arbitres

FICHE N° 3 – Equipes jeunes - Moins de 16 et Moins de 18 ou Moins de 19

Public cible : joueurs M16 et M18 ou M19 et leurs éducateurs

Objectifs :

- **Pour les joueurs** : être capable de jouer en ayant une connaissance pointue des règles du jeu dites « sensibles ». Eventuellement se lancer dans l'expérience de l'arbitrage
- **Pour les éducateurs** : être capable d'expliquer aux joueurs les règles du jeu dites « sensibles »

Intervenant : l'arbitre du club qui peut se faire assister si besoin

Protocole : au minimum 6 séances

Modalités pédagogiques : les séances doivent être intégrées à l'entraînement. Le but n'est pas de faire de la théorie mais de mettre en pratique lors des entraînements des ateliers visant à améliorer la connaissance des règles du jeu dites « sensibles » des joueurs et de leurs éducateurs

Séance N°1

Thème : le hors-jeu dans le jeu courant

Séance N°2

Thème : du plaquage au ruck

Séance N°3

Thème : le maul

Séance N°4

Thème : la mêlée ordonnée

Séance N°5

Thème : la touche et l'alignement

Séance N°6

Thème : l'avantage

SEANCE N° 1

THEME	HORS-JEU DANS LE JEU COURANT
TEMPS	40 minutes
OBJECTIF	Etre capable de se situer sur le terrain pour ne pas être hors et/ou pour se remettre en jeu
ORGANISATION	Jeu en opposition avec deux équipes. Au signal de l'arbitre un joueur botte le ballon en direction de la ligne de but adverse.
MATERIEL	Plots, ballons, chasubles
LANCEMENTS	Au signal de l'arbitre un joueur botte le ballon, à la réception du ballon l'arbitre demande un arrêt sur image. Chaque joueur indiquer s'il est en jeu ou hors-jeu. Puis les joueurs doivent savoir s'ils sont hors-jeu à plus ou moins de 10 mètres du point de chute ou du point de réception du ballon Enfin ils doivent être capable d'expliquer quels sont leurs droits et leurs devoirs pour chaque type de hors-jeu (à plus ou moins de 10 mètres)
POINTS CLES	Hors-jeu dans le jeu courant : - La définition du hors-jeu dans le jeu courant - Le point de chute ou le point de réception du ballon - La zone des 10 mètres (début et fin) - Les cas de remises en jeu (hors-jeu à plus et à moins de 10 mètres), par qui ? Comment ? - Les actions autorisées et celles qui sont interdites (hors-jeu à plus ou moins de 10 mètres) - La sanction et le point de faute - Le hors-jeu accidentel

SEANCE N° 2

THEME	DU PLAQUAGE AU RUCK
TEMPS	30 minutes
OBJECTIF	Etre capable de participer à une phase de plaquage et un ruck en connaissant la règle
ORGANISATION	Mise en place de situations diverses en partant du plaquage pour aller vers la phase de ruck
MATERIEL	Plots, ballons, chasubles
LANCEMENTS	En partant de ce que savent les joueurs (questionnement), l'arbitre complète les manques sur : - Les obligations du plaqué - Les obligations du plaqueur - Les obligations des autres joueurs Puis en partant de la situation du plaquage aller vers la création d'un ruck et comme pour le plaquage partir de ce que savent les joueurs et compléter les manques sur : - Les conditions pour la création d'un ruck - Les liaisons dans un ruck - Les actions interdites dans un ruck - La fin d'un ruck
POINTS CLES	Plaquage : - La définition du plaquage (lieu, conditions, spécificités par catégorie...) - Les obligations du plaqué, du plaqueur et des autres joueurs Ruck : - La définition du ruck (lieu, conditions...) - Comment se joindre à un ruck ? - Le hors-jeu sur le ruck - La fin normale d'un ruck - Les actions interdites (manipuler le ballon, donner un coup de pied dans le ballon...)

SEANCE N° 3

THEME	LE MAUL
TEMPS	30 minutes
OBJECTIF	Etre capable de participer à une phase de maul en connaissant la règle
ORGANISATION	Constituer 2 groupes de joueurs et leur demander de créer un maul à chaque fois qu'ils sont en contact
MATERIEL	Plots, ballons, chasubles
LANCEMENTS	En partant de ce que savent les joueurs (questionnement), l'arbitre complète les manques sur : - Les conditions de création d'un maul - Les liaisons dans un maul - Le hors-jeu sur un maul
POINTS CLES	Maul : - La définition du maul (lieu, conditions...) - Comment se joindre à un maul ? - Le hors-jeu sur le maul - La fin normale d'un maul - La fin anormale d'un maul et l'attribution du ballon - Les actions interdites (écrouler, glisser le long d'un maul, glisser vers l'arrière avec le ballon dans le maul...)

SEANCE N° 4

THEME	LA MELEE ORDONNEE
TEMPS	40 minutes
OBJECTIF	Etre capable de participer à une mêlée ordonnée en connaissant la règle
ORGANISATION	Eviter les mises en situations pour un problème de sécurité. Partir d'un brainstorming
MATERIEL	Plots, ballons, chasubles, un joug éventuellement
LANCEMENTS	Partir de la connaissance des joueurs sur cette phase de jeu et compléter les manques sur : - La constitution de la mêlée ordonnée - Les liaisons - Les commandements de l'arbitre et les actions des joueurs concomitantes - L'introduction du ballon - Le talonnage - La poussée
POINTS CLES	Mêlée ordonnée : - Définition de la mêlée ordonnée - Début et fin de la mêlée - La formation de la mêlée ordonnée (emplacement, nombre de joueurs, position des joueurs) - Les liaisons obligatoires (au sein de la même équipe et avec l'adversaire) - La posture du demi de mêlée pour l'introduction - Le hors-jeu sur une mêlée ordonnée - La longueur de poussée autorisée - Les variantes pour les moins de 19 ans - Les fautes les plus courantes (mauvaises liaisons, poussée anticipée, mêlée tournée volontairement, introduction non droite, 3^{ème} ligne qui se détache avant la fin de la mêlée)

SEANCE N° 5

THEME	TOUCHE ET ALIGNEMENT
TEMPS	40 minutes
OBJECTIF	Etre capable de participer à une touche et un alignement en connaissant la règle
ORGANISATION	Partir d'une opposition entre deux équipes. A chaque faute ou arrêt de jeu on reprend par une touche.
MATERIEL	Plots, ballons, chasubles
LANCEMENTS	A chaque touche on questionne les joueurs pour contrôler et compléter si besoin leurs connaissances. L'objectif est qu'ils connaissent : Pour la touche : - Quand le ballon est en touche - Quand il y a gain de terrain ou pas gain de terrain - Qui effectue la remise en jeu - La remise en jeu rapide Pour l'alignement : - La formation d'un alignement - Quand commence et finit un alignement - Le hors-jeu (participants et non participants à l'alignement) - Les principales actions interdites (lifts illicites, appui sur un adversaire, retenir ou pousser un adversaire, fautes sur le preneur de balle...)
POINTS CLES	Touche : - Définition de la touche (ballon porté ou non par un joueur) - Gain de terrain ou pas (attribution du ballon) - Remise en jeu rapide : où ? comment ? par qui ? les obligations Alignement : - Nombre de joueurs mini et maxi - Le commencement de la touche - Les cas de fin de touche - Les différentes lignes de hors-jeu (participants et non-participants) - Le lift

SEANCE N° 6

THEME	L'AVANTAGE
TEMPS	30 minutes
OBJECTIF	Etre capable de gérer un avantage donné par l'arbitre
ORGANISATION	Mise en place de situations diverses pour traiter les différents cas d'avantage
MATERIEL	Plots, ballons, chasubles
LANCEMENTS	Principe de la faute commandée. Une équipe utilise et sur les consignes de l'arbitre donnée en amont commet un en-avant au bout de 3 passes par exemple. L'arbitre arrête le jeu et questionne alors les joueurs pour savoir si les conditions sont réunies pour accorder un avantage. Puis on fait évoluer les situations sur des fautes entraînant un CPP (hors-jeu par exemple) et on les contextualise différemment sur le terrain (avec pression, sans pression, proche de la ligne de but adverse....)
POINTS CLES	Avantage : - Type d'avantage (territorial = gain de terrain et/ou tactique = liberté de jouer le ballon) - Cas dans lesquels l'avantage de s'applique pas - Plus d'une faute - Avantage sur faute entraînant une mêlée ordonnée toujours plus court qu'un avantage entraînant un CPP

L'ARBITRE ACTEUR AU CŒUR DE SON CLUB

FICHE DE SUIVI - SAISON 2018/2019

COMITE REGIONAL :

CLUB :

NIVEAU DU CLUB* : **PROFESSIONNEL** **FEDERAL** **REGIONAL**

PUBLIC* : M8 M10 M12 M14 M16 M18 M19

INTERVENANT

NOM : **PRENOM :**

GRADE* : **ACF** **STAGIAIRE** **REGIONAL** **FEDERAL**

***Encercler le bon item**

DATES DES INTERVENTIONS

-	-
-	-
-	-
-	-
-	-

NOMBRE DE JOUEURS IMPACTES :

NOMBRE D'EDUCATEURS IMPACTES :

POINTS POSITIFS

POINTS D'AMELIORATION

Cette fiche doit être remise au formateur de ligue en arbitrage avant le 20 Décembre 2018 pour le bilan intermédiaire et avant le 20 Mai 2019 pour le bilan final