

Bien collaborer en binôme



Objectif:

Découvrir les bases de l'arbitrage en binôme



Compétence(s) visée(s):

Être capable d'arbitrer en collaboration avec son binôme



BESOINS

1 Ballon

Chasubles

CONSIGNES

1. Construire la règle

Lors d'un arrêt du temps ou un arrêt de jeu, les arbitres doivent communiquer entre eux le plus souvent possible et ne pas empiéter sur le rôle de l'autre et ses zones d'influence.



Les 2 arbitres ne regardent pas les mêmes joueurs, ils sont complémentaires

EXERCICE

2. Mise en place de l'exercice

Sous la forme d'une situation d'attaque défense à 3 contre 3 ou quatre contre quatre. Les attaquants doivent marquer sans utiliser le dribble. Si les défenseurs récupèrent la balle ils vont marquer dans le but en face.

But en contre-attaque : l'équipe qui vient de marquer repart sur une attaque placée.

Consignes aux joueurs



Les attaquants tentent de marquer, si la défense récupère le ballon, le jeu se poursuit sur une montée de balle vers le camp adverse.

Consignes aux arbitres



L'arbitre de but doit siffler les buts et surveiller le jeu aux 6 mètres (avec ballon, sans ballon et le pivot en particulier).

L'arbitre de champ doit siffler l'exécution des jets, les fautes d'attaquants et des défenseurs. L'arbitre doit se déplacer pour juger correctement l'intervention des défenseurs et les fautes des attaquants (passage en force, marcher, empiètement, etc.).