

Placement, déplacement et prise de décision



Objectif:

Se déplacer intelligemment dans l'objectif de bien voir sans gêner le jeu



Compétence(s) visée(s):

Être capable de se placer et de se déplacer pour bien voir sans gêner. Être capable de siffler lorsqu'une faute est commise



BESOINS

Ballons

Sifflets

Plots

Chasubles

CONSIGNES

1. Construire la règle

Sur le coup d'envoi se placer 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 rester statique.



X L'arbitre n'a pas de visibilité

EXERCICE

2. Mise en place de l'exercice

Situation d'opposition en effectif réduit au départ (7 contre 7) car cela facilite l'action du joueur arbitre, puis passer à un effectif plus important.

Le joueur arbitre est accompagné sur le terrain par l'arbitre formateur. Changement d'arbitre toutes les 5 minutes.

Le jeu démarre sur un coup d'envoi puis se poursuit au fil des fautes sifflées et sanctionnées par le joueur arbitre.



X L'arbitre doit donc se déplacer

Consignes aux arbitres



Demander à l'arbitre de nommer à voix haute avant de siffler ou de laisser un avantage.

Consignes aux joueurs



Respecter et appliquer les décisions de l'arbitre.