

## **COMPTE-RENDU DU STAGE D'ARBITRAGE**

DU

**DIMANCHE 09 NOVEMBRE 2008**

**INTERVENANT : JEAN-MARC SAUR**

Etaients présents : Fabre Frédéric, Béranger Marc, Certain Aude, Ventroux Coralie, Lypca Anastasia, Leveaufre Sarah, Couteau Benoît, Blandin Charly, Blanchot Geoffroy, Antoine Jérôme, Henocq Alexandre, David Guillaume, Dantan Matthieu, Bellee Sandrine, Lambert Nicolas, Clin Pierre-Antoine, Bellee Joël et Lypca Nadine.

### o **NOUVEAUTES 2008/2009 :**

- On ne parle plus de CATEGORIE mais de DIVISION.
- JEAN-MARC nous annonce la CREATION d'une ASSOCIATION D'ARBITRES « UNION NATIONALE DES ARBITRES DE HORSE-BALL » (cf : statuts ci-joints). Son but, entre autre, est de servir de REFERENT aux joueurs, coachs de Horse-ball et de lien avec la FFE. Ses autres buts :
  - l'harmonisation de l'arbitrage
  - le suivi de la formation des arbitres
  - le suivi des organisations

Les informations d'arbitrage pourront enfin redescendre auprès des joueurs et coachs.

### o **LECTURE DU COMPTE-RENDU D'ARBITRAGE DU 26 MAI 2008 :** les articles qui suivent sont des précisions ou des corrections à ce qui a été fait le 16 mai 08.

- Au COUP d'ENVOI, les défenseurs doivent être dans le sens du jeu, donc dans le sens de la longueur.

#### ➤ **TOUCHE :**

- Si le ballon est boxé dans le couloir : les gens du couloir au ramassage – pas de ½ tour possible du 2<sup>ème</sup> rang- sinon ENTRE-DEUX.
- Après un ballon boxé, 1 joueur qui passe auprès du ballon en action de ramassage ou non = la priorité est perdue.
- En cas de décalage manifeste, de DIFFERENCE, laisser jouer la touche sauf si bien sûr le ballon a été lancé à l'extérieur du couloir.
- Le lanceur se place perpendiculaire ou parallèle au boudin. Le lancer peut se faire à deux mains en poussant (comme passe de basket).
- L'ARBITRE DOIT ETRE LE PLUS RAPIDE A SE PLACER
- GARDER LE REPERE DES MARQUES SUR LE BOUDIN.
- LE BALLON DOIT ETRE A LA MARQUE. MAIS si le lanceur est décalé et que le ballon arrive au milieu du couloir= LAISSER JOUER.
- Le TEMPS de la MISE EN PLACE de la touche est jugé par l'arbitre en fonction du NIVEAU des équipes.
- Selon le niveau des équipes, SI LE TEMPS de RAMASSAGE TROP LONG = ANTIJEU = TEMPS MORT + P3
- En cas de ballon lancé en dehors du couloir = P3 ballon au milieu de terrain.

#### ➤ **SORTIE DE BALLE :**

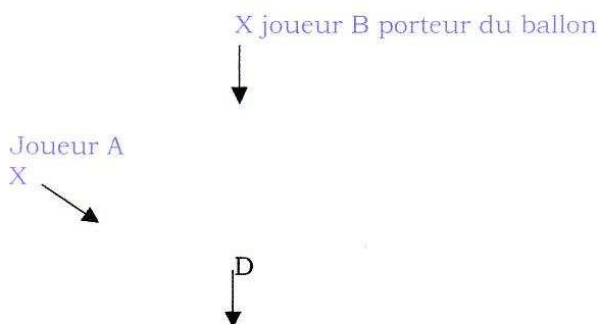
- SI LE BALLON SORT SUR LE PETIT COTE = P3 SOUS LES BUTS, BALLON à L'ENDROIT DE LA SORTIE.

➤ **RAMASSAGE**

- EN CAS de BALLON MORT dans un angle = ENTRE DEUX à 15m ; CECI NE SE VERRA que dans les petits niveaux car peu de ballon mort dans le haut niveau.
- Après une P1 manquée = PRIORITE DE RAMASSAGE A LA DEFENSE. On laisse la défense ramasser.

➤ **FAUTE OFFENSIVE :**

- **ATTENTION NOUVEAUTE :** à partir de cette année, les défenseurs **DOIVENT ETRE DANS LE SENS DU JEU DONNE PAR LE PORTEUR DU BALLON ;** et non dans le sens du jeu parallèle au boudin de côté comme l'an dernier. **Ce qui va permettre de rélargir le jeu(trajectoires) contrairement à l'an dernier où pour éviter les fautes offensives les équipes recommençaient à jouer tout droit.**
- Il y a FAUTE OFFENSIVE SI LE PORTEUR TOUCHE LE DEFENSEUR A CAUSE D'UN CHANGEMENT DE DIRECTION RAPIDE. **LE DEFENSEUR DOIT AVOIR LE TEMPS DE CHANGER SA TRAJECTOIRE.**



Le défenseur est dans le bon sens car c'est le joueur B porteur du ballon. Quand le joueur A recevra le ballon, le Défenseur devra se mettre dans le même sens que le joueur A et surtout le joueur A doit laisser le temps au défenseur de changer sa trajectoire. Donc FAUTE OFFENSIVE si le joueur A vient percuter tout de suite le Défenseur TRAVERS du DEFENSEUR, si le défenseur ne bouge pas et ne change pas de trajectoire.

➤ **ARRACHAGE**

- LAISSER JOUER LE DUEL sauf si pas de différence possible ou sortie de selle d'un des deux joueurs.

- CHOISIR le BALLON : surtout bien gonflé et voyant si le choix de la couleur est possible.

- Puis « avez-vous des questions ? » « Bon match ! »

✓ L'arbitre peut mettre des cartons une ½ Heure AVANT et une ½ Heure APRES LE MATCH.

✓ NE PAS OUBLIER que : **CE SONT LES JOUEURS ET LES COACHS QUI FONT LE MATCH ET NON L'ARBITRE !**



## ➤ **PENALITES**

- PREVENIR LES CAVALIERS QUAND L'ARBITRE LAISSE JOUER L'AVANTAGE.

### - **EN CAS DE DISCUSSION ou DE CONTESTATION :**

- **INVERSER LA FAUTE** en de discussion des joueurs ou des coachs :  
= d'abord **SIFFLER LA FAUTE** puis **RESIFFLER** pour **INVERSER la PENALITE** et le **DIRE CLAIREMENT**.
- **AUGMENTER LE DEGRE DE LA PENALITE : toujours le dire clairement.**
- **L'arbitre peut CHANGER UNE PENALITE ANNONCEE, après une discussion avec le référé, par exemple.**
- **Si l'arbitre revient à la faute : la PENALITE sera donnée en FONCTION DU LIEU de la FAUTE :**
  - entre 30 et 15m : P3.
  - entre 15 et 10m : P2
  - dans la phase de tir : P1

### ○ **PREPARATION D'UN MATCH :**

- ✓ **IMPORTANCE du COUPLE REFERE / ARBITRE A CHEVAL :** bien établir le rôle de chacun avant le match pour renforcer la communication et la complicité entre les deux. Le référé ne doit pas hésiter à parler. Les deux arbitres ont la même importance, car leurs champs de vision vont être différents pendant le match : le référé ayant un champ plus large doit donc en profiter pour voir ce que l'arbitre à cheval ne peut voir, étant plus dans l'action parmi les joueurs.
- ✓ **ARBITRER des COULEURS D'EQUIPES et NON DES NOMS D'EQUIPES !**
- ✓ **GESTES du REFERE :**
  - drapeau à droite ou à gauche vers le bas = ballon boxé
  - annoncer la couleur du maillot de la priorité de ramassage.
  - Lever le drapeau droit = le couloir est OK, l'arbitre peut siffler.
- ✓ **L'ARBITRE** doit prendre le temps de se concentrer avant le match pour entrer dans son rôle.
- ✓ **TIRAGE AU SORT :**
  - VERIFIER l'équipement des 2 équipes.
  - APPELER les 2 capitaines.
  - ANNONCER la façon dont ils vont être arbitrer : faute offensive, feinte de lancer autorisée, si besoin les nouveautés du règlement...
  - PREVENIR la possibilité d'INVERSER les fautes en cas de contestations.
  - ANNONCER LES COULEURS données de chaque équipe.
  - EFFECTUER le TIRAGE AU SORT