

Objet : Partie pratique et administrative de la validation allégée d'arbitres ayant une expérience de joueur ou d'entraîneur reconnue.

Temps : 8 heures de formation.

But : Être capable d'arbitrer avec des partenaires et de respecter les procédures administratives des rencontres du niveau approprié en lien avec le tableau de demande d'allègement de formation.

Objectifs : A la fin de la formation, le candidat sera capable :

- D'appliquer sur le terrain et respecter les éléments de base de la mécanique d'arbitrage
- Maîtriser les procédures administratives relatives à l'activité d'arbitre

Note : Cette formation obligatoire vient compléter l'épreuve unique obligatoire de formation à distance (e-Learning)

Contenus et compétences à développer au cours de la formation :

A. Technique d'arbitrage (Formation Pratique sur le terrain) :

- Mécanique à 2 officiels :
 - Savoir se placer et se déplacer sur le terrain sur le terrain en fonction du jeu et de la position de son partenaire,
 - Connaître et savoir respecter les zones de responsabilité des arbitres (zones + lignes)
 - Maîtriser les principes de mécanique sur entre-deux, remise en jeu, lancer-franc, permutation sur faute sifflée
- Communication :
 - Connaître et savoir réaliser correctement les gestes réglementaires appropriés
 - Renforcer de la voix le geste approprié à l'infraction, pour annoncer une faute ou une violation, une sanction et une réparation
- Attitude :
 - Montrer de l'assurance
 - Contrôler ses émotions et rester calme

B. Administratif :

- Feuille de marque ou e-marque :
 - Savoir contrôler les licences
 - S'assurer de la présence d'un responsable de salle
 - Compléter une feuille de marque ou e-Marque
 - Vérifier et clore une feuille de marque ou e-Marque
- Chronomètre de jeu
 - Connaître et contrôler les moments de démarrage et d'arrêt
 - Connaître les temps liés à la rencontre (durée des périodes, des temps-mort, des intervalles, ...)
- Temps-mort et remplacement
 - Connaître les éléments principaux de la règle
 - Maîtriser les procédures de l'arbitre (gestes d'annonce et de validation, placements, reprise du jeu)
- Procédures
 - Intégrer les procédures à suivre en cas d'incident,
 - Intégrer les procédures à suivre en cas de réclamation
 - Intégrer les procédures à suivre en cas de réserve
 - Intégrer les procédures à suivre en cas de faute technique ou disqualifiante
 - Être capable d'écrire les rapports en conséquence et savoir à qui les envoyer.