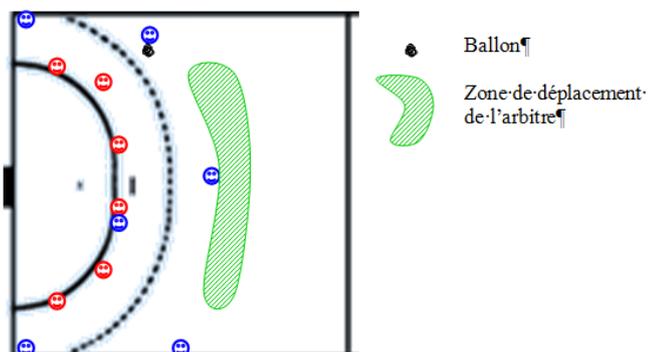


Le déplacement de l'arbitre est très important. Un bon déplacement permet de mieux voir le jeu et donc de siffler au plus juste.

Selon s'il arbitre en binôme ou en solo, l'arbitre n'adoptera pas le même déplacement sur le terrain.

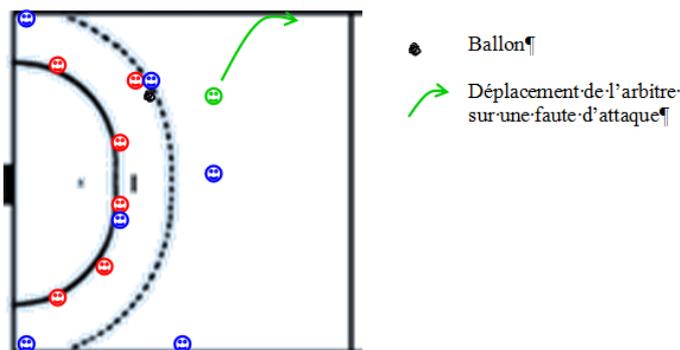
En solo



L'arbitre se déplace proche du jeu **en suivant le ballon** sans gêner la circulation de balle. Sa zone de déplacement ressemble à une banane.

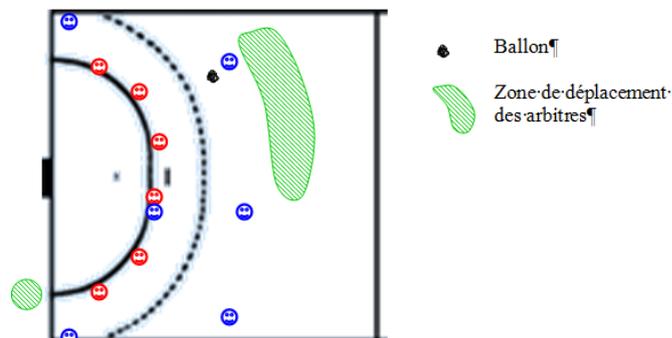
Lorsqu'il siffle une **faute de défense**, il **s'avance pour désigner l'endroit où la faute doit être jouée**. D'où l'intérêt de suivre le ballon, pour permettre le jeu rapide.

Lorsqu'il siffle une **faute d'attaque**, l'arbitre doit **immédiatement s'écarter du jeu** afin de permettre la contre-attaque ou la montée de balle sans gêner. Mais il doit toujours garder un œil sur le jeu, notamment pour vérifier si la faute est bien jouée au bon endroit.



Dans le cas d'une **contre-attaque**, l'arbitre **la suit jusqu'au bout** tout en restant proche de la ligne de touche afin d'être proche d'un éventuel duel attaquant/défenseur en fin de montée de balle, de voir s'il y a zone...

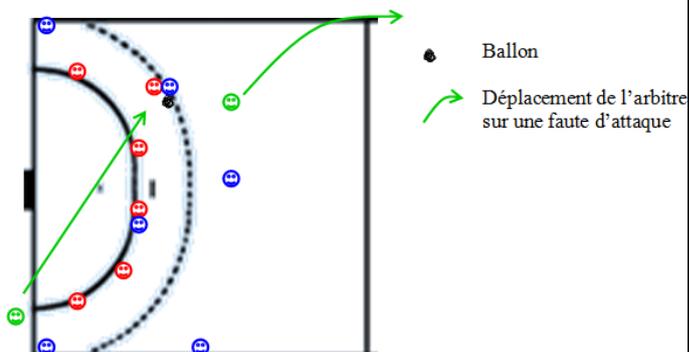
En binôme



L'**arbitre de zone** se place au niveau de l'intersection entre la ligne de la zone et la ligne de but. L'**arbitre de champ** se place sur l'autre moitié du terrain, proche du jeu, sans gêner.

Lorsqu'il siffle une **faute de défense**, l'**arbitre de champ** s'avance pour désigner l'endroit où la faute doit être jouée.

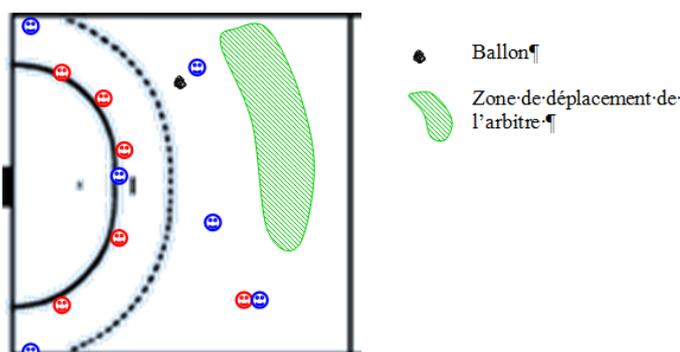
Lorsqu'il siffle une **faute d'attaque**, l'**arbitre de champ** doit **immédiatement s'écarter du jeu** afin de permettre la contre-attaque ou la montée de balle sans gêner. C'est l'**arbitre de zone** qui indique là où la faute doit être jouée.



Dans l'autre demi-terrain, l'**arbitre de champ** devient **arbitre de zone**, et inversement.

Dans le cas d'une **montée de balle**, il **laisse passer** le groupe de joueurs et il se replace derrière le jeu comme il le ferait sur une attaque placé tout en faisant attention à ne pas gêner la circulation du ballon et des joueurs

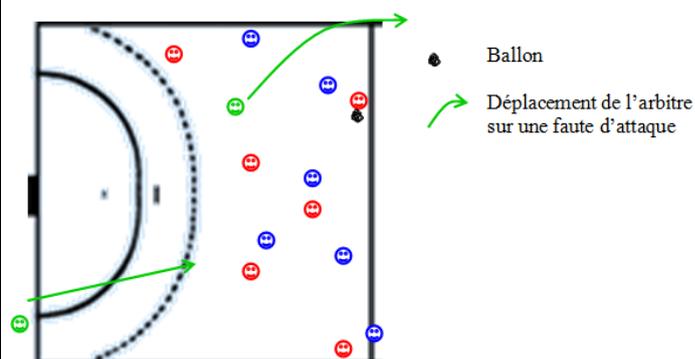
Dans le cas d'une **prise en strict**, il se place et **s'oriente** de façon à toujours avoir un œil sur la prise en strict et le ballon.



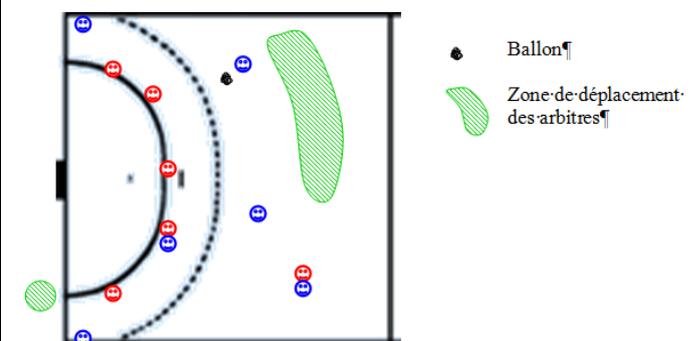
Quand l'arbitre **sanctionne** un défenseur ou un attaquant, il **s'avance à environ 2 mètres** du joueur à sanctionner afin que l'ensemble des personnes présentes comprennent qui est sanctionné. Mais il doit veiller à ne pas s'approcher de trop afin que le joueur ne puisse pas le toucher. Après avoir sanctionné, il indique l'endroit de la faute et peut relancer le jeu.

Dans le cas d'une **contre attaque** et d'une **montée de balle**, l'**arbitre de champ** **la suit jusqu'au bout** tout en restant proche de la ligne de touche d'afin d'être proche d'un éventuel duel attaquant/défenseur de fin de montée de balle, de voir s'il y a zone...

L'**arbitre de zone** doit se placer de manière à **voir l'ensemble des joueurs** non concernés par l'action.



Dans le cas d'une **prise en strict**, l'**arbitre de champ** essaie de se mettre de l'autre côté de la prise en strict. Il ne doit pas non plus laisser la prise en strict dans son dos.



Lorsque l'arbitre **sanctionne la défense**, et qu'il n'y a **pas de changement de direction dans le jeu**, c'est l'**arbitre de champ** qui **s'avance à environ 2 mètres** du joueur à sanctionner afin que l'ensemble des personnes présentes comprennent qui est sanctionné.

Lorsque l'arbitre **sanctionne la défense**, et qu'il n'y a **changement de direction dans le jeu**, c'est l'**arbitre de zone** qui indique l'endroit où la faute doit être jouée. L'autre arbitre anticipe **sans quitter le jeu du regard**.

Lorsque l'arbitre **sanctionne l'attaque**, c'est l'**arbitre de zone** qui indique l'endroit où la faute doit être jouée. L'autre arbitre anticipe **sans quitter le jeu du regard**.