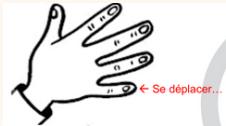


LES ZONES DE RESPONSABILITÉS

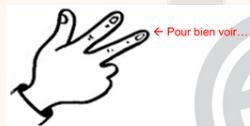
Les 5 principes de la mécanique d'arbitrage :



1.Nous devons nous **déplacer** en tant qu'arbitre, **ne pas rester statique**



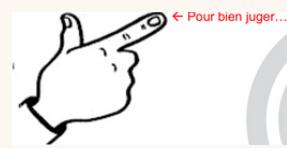
5.Dans la finalité tous ces **principes** nous permettent d'**être le meilleur arbitre possible**.



3.Le fait d'être **bien placé** va nous permettre de **mieux voir**.

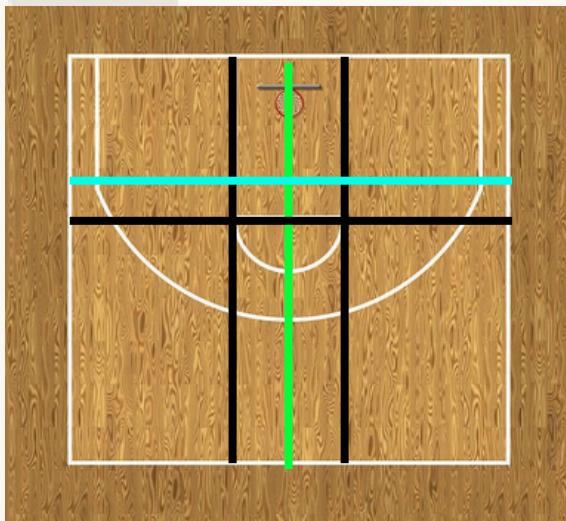


2.Nous nous **déplaçons** afin de pouvoir être **bien placés** sur les situations.



4. **Bien voir** va nous permettre de **juger au mieux** les situations sur le terrain.

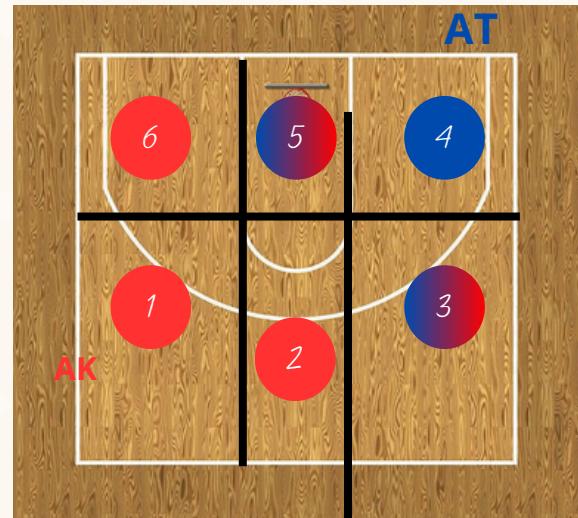
Tracer des lignes imaginaires :



Ligne **bleue** : Va **couper la zone 3 en deux parties**. Tout ce qui se passe **au dessous de la ligne sera pour AK** et tout ce qui se **passee en dessous sera pour AT**.

Ligne **verte** : Va **couper la zone 5 en deux parties**. Tout ce qui **se passe à gauche de la ligne, sera pour AK** et tout ce qui **se passe à droite pour AT**.

La responsabilité au niveau des zones :

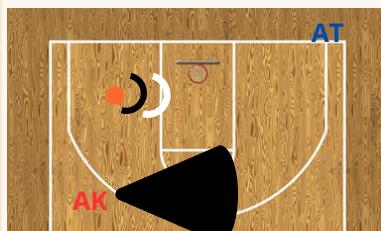


Ce qui est marqué en **rouge** correspond aux zones de responsabilité de **AK**.

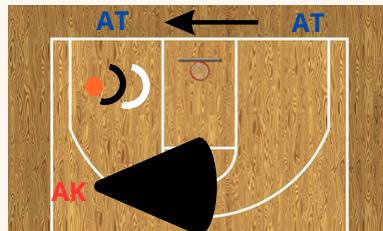
Ce qui est marqué en **bleu** correspond aux zones de responsabilité de **AT**.

Ce qui est marqué mi **bleu**, mi **rouge** correspond aux zones de responsabilité **communes**.

Le passage en zone 6 :



Si AK ne regarde pas le jeu intérieur,
AT traverse pour le gérer



2 principes lorsque qu'on arbitre :

Etre **responsable** de la faute reviens à se **référer aux zones de responsabilités**.

Etre en **compétence** de la faute est lorsque mon collègue est masqué et que j'ai l'angle pour la siffler, je suis en compétence pour prendre cette faute

