

# 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**.



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

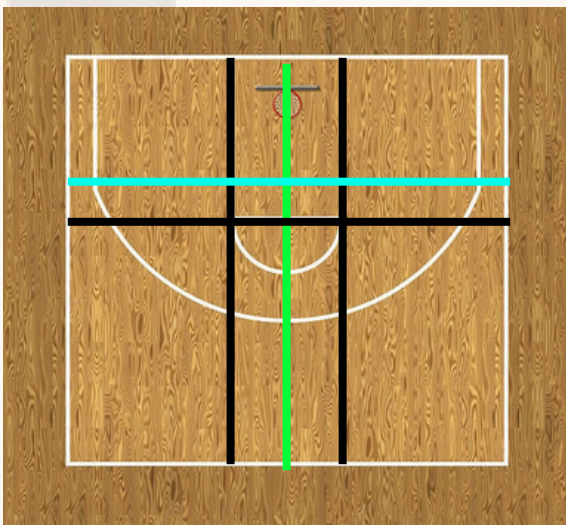


3. Le fait d'être **bien placé** va nous permettre de **mieux voir**.



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

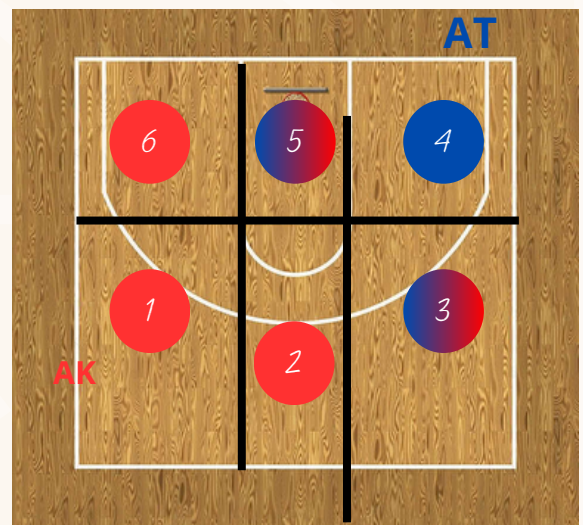
## Tracer des lignes imaginaires :



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 **passé 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 :

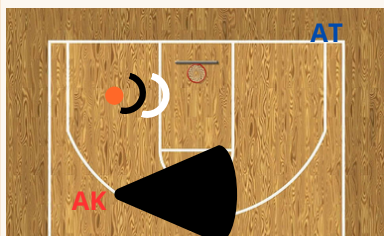


Ce qui est marqué en **rouge** correspond aux zones de responsabilité de **AK**.

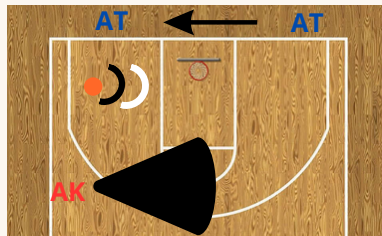
Ce qui est marqué en **bleu** correspond aux zones de responsabilité de **AT**.

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 revient 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