

📄 Affichages : 15153



Formation Sport-Boules Arbitre Local

Le contenu de formation de l'arbitre est tout à fait en adéquation avec la formation du jeune officiel FFSB, pour le Jeune Arbitre.

L'arbitre local officie sur les compétitions "promo" et "loisir" organisées au sein de son AS (16 ou 32 équipes suivant l'importance du CBD).

L'arbitre local peut être appelé sur le terrain pour solutionner les litiges suivants :

- 1°) Mesure de point.
- 2°) Validité d'une boule ou d'un but sur le terrain.
- 3°) Point de chute au tir.
- 4°) Déplacement d'objet(s).
- 5°) Gestion de la fin d'une partie au temps.

1°) La formation de l'arbitre local concernant la mesure de point :

Cette première partie de formation consiste à faire pratiquer les arbitres locaux sur l'utilisation des outils de mesure (compas, mesureur, mètre ruban) dans différentes situations, sur la position pour être efficace dans la mesure et sur le rendu de la décision.

Avant d'effectuer toute action de mesure, l'arbitre doit s'assurer que tous les objets soient marqués au sol (équerre). Les joueurs sont tenus à marquer leur(s) boule(s).

Situation :



Parfois il faut déplacer une boule pour effectuer une mesure.

Il faut "contremarquer" la boule à déplacer, effectuer la mesure et remettre la boule à l'aide des contremarques.

Position de l'arbitre :

La position préconisée par la FFSB est celle présentée ci-contre.

Position accroupie, les deux mains au sol, les doigts positionnés de manière à placer l'instrument de mesure, de traçage à la bonne hauteur.

L'arbitre a ainsi 4 points d'appuis au sol.

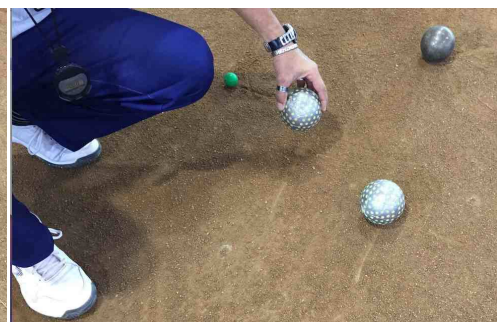
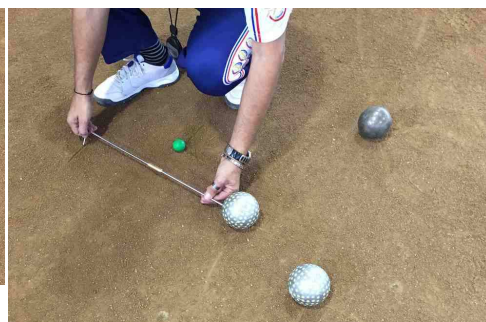
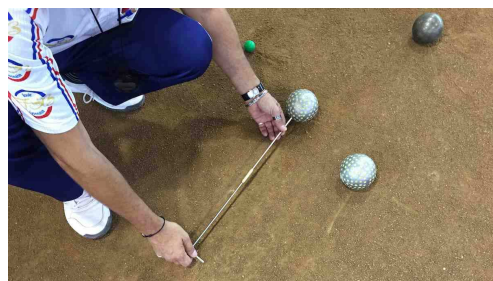


Contremarquer :

Cette action consiste à tracer deux arcs de cercle situés à 0,5 m de la boule qui sera déplacée. Ce contremarquage ne doit pas gêner l'arbitre dans sa mesure de point.

Étant droitier, l'arbitre en situation va effectuer sa mesure d'abord entre la boule noire et le but (main droite côté but).

Puis il ira comparer sa mesure entre la boule verte et le but. Une fois le contremarquage réalisé, il déplacera la boule.



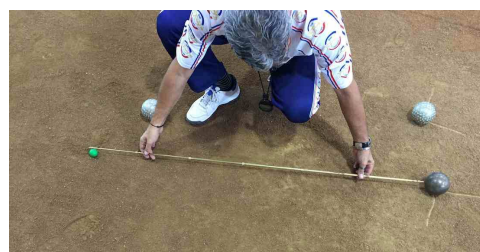
Choix de l'instrument de mesure :

Le compas pour les points allant jusqu'à 30 cm.

Le mesureur pour les points de 30 cm à 1 m.

Le mesureur avec un joueur du jeu pour aider, pour les points allant d' 1 m à 2 m.

Le mètre ruban avec un joueur du jeu pour aider pour les points à plus de 2 m.



La mesure de point :

L'arbitre situé derrière, cherche à placer le mesureur sur le diamètre de la boule et sur le diamètre du but.



L'arbitre effectue un réglage fin du mesureur, en se reculant de la boule et du but.



L'arbitre place son mesureur pour confirmer son réglage.



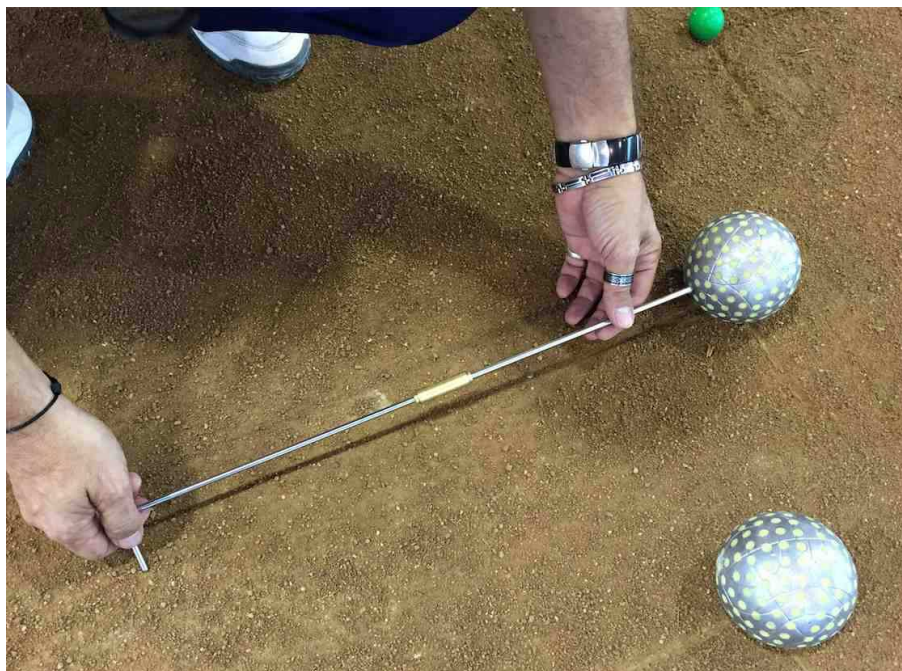
Puis il compare sa mesure avec l'autre boule.



Il peut définir à qui est le point. Il peut revenir à la situation de départ avant de donner sa décision.
Il montre la boule qui a le point.

L'arbitre remet la boule déplacée à l'aide des contremarques.





Cas particulier :

L'arbitre déplace un objet en mesurant. Il doit continuer la mesure.

L'arbitre peut attribuer le point s'il considère que le déplacement n'a pas changé la situation ou si sa décision était déjà fondée. Dans le cas contraire, il considérera qu'il y a équidistance. L'objet déplacé sera remis en place, conformément à la décision prise.

Traitement de l'équidistance :

Y-avait-il équidistance avant que l'on joue ?	Y-a-t-il équidistance après que l'on ait joué ?	Conséquence
Non	Oui	C'est la même équipe qui rejoue.
Oui	Oui	C'est à l'adversaire de jouer.
Oui	Non	C'est à l'équipe qui n'a pas le point de jouer.

Évaluation de l'arbitre en formation :

L'évaluateur vérifiera :

1. Une position correcte.
2. Être capable de se baisser et de se relever sans difficulté.
3. La sûreté gestuelle (pas de tremblement, pas d'hésitation).
4. Le rendu de la décision (contenu de la décision, procédure, donner le point à la bonne boule).

Ces 3 critères (évaluation oui / non) se réaliseront dans les situations :

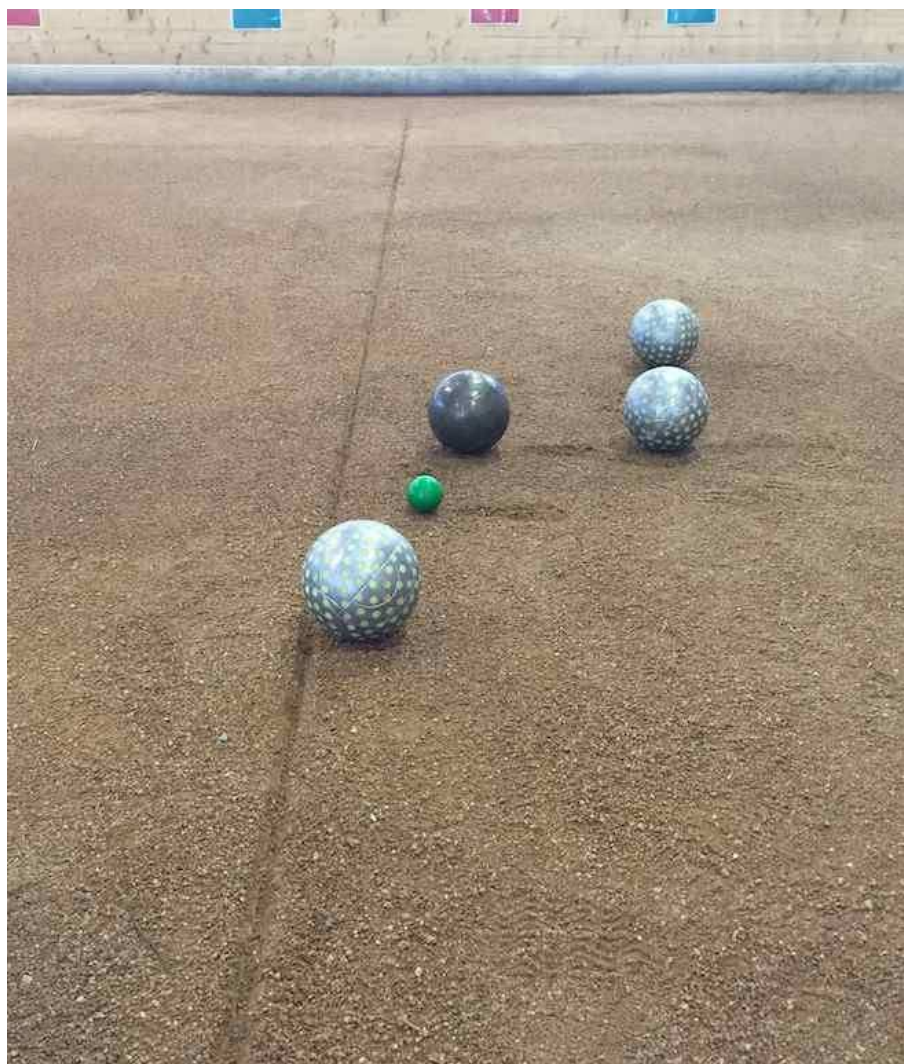
- Mesure d'un point à - 25 cm.
- Mesure d'un point avec un objet à déplacer.
- Mesure d'un point situé à + 0,40 m et à - 0,80 m.
- Mesure d'un point à + d' 1,5 m.

- Étude d'un cas avec déplacement d'un objet pendant la mesure.

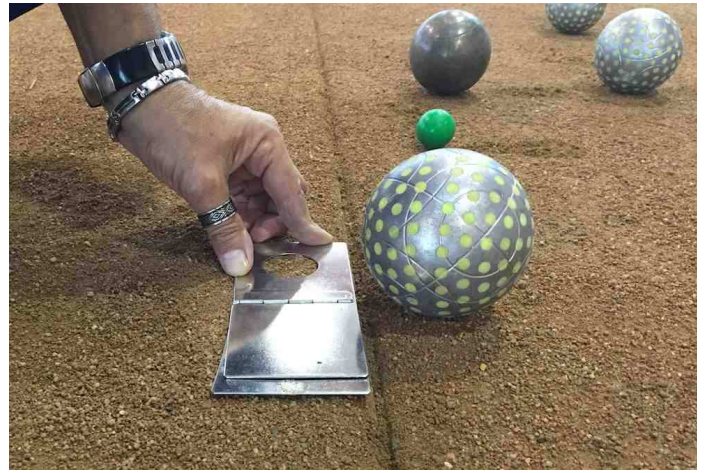
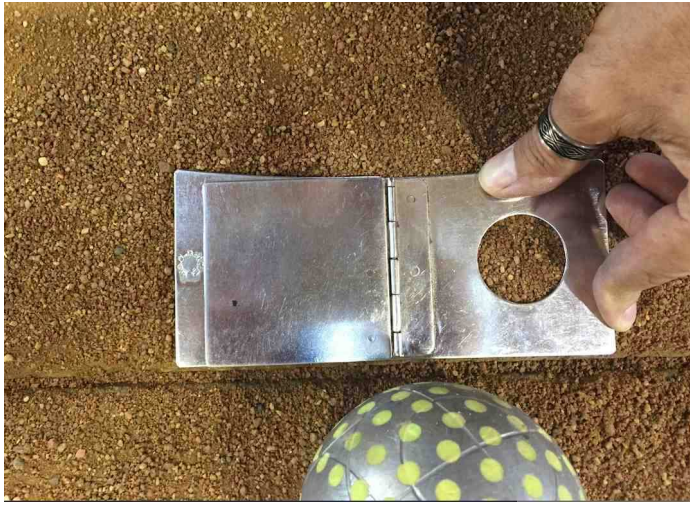
2°) Savoir reconnaître la validité d'une boule ou d'un but sur le terrain

L'arbitre local peut être appelé pour juger la validité d'une boule sur le terrain (boule située proche d'une ligne latérale ou de perte), ou d'un but (toutes les lignes).

Situation 1 : La ligne est visible :



L'arbitre place l'équerre sur la lèvre extérieure de la ligne. Il articule ensuite l'équerre.



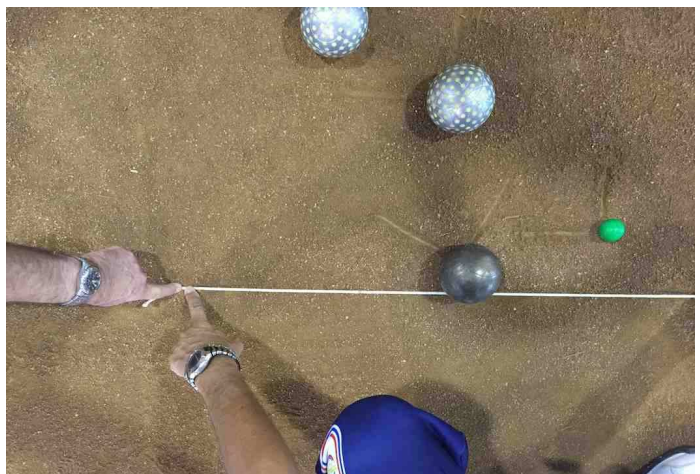
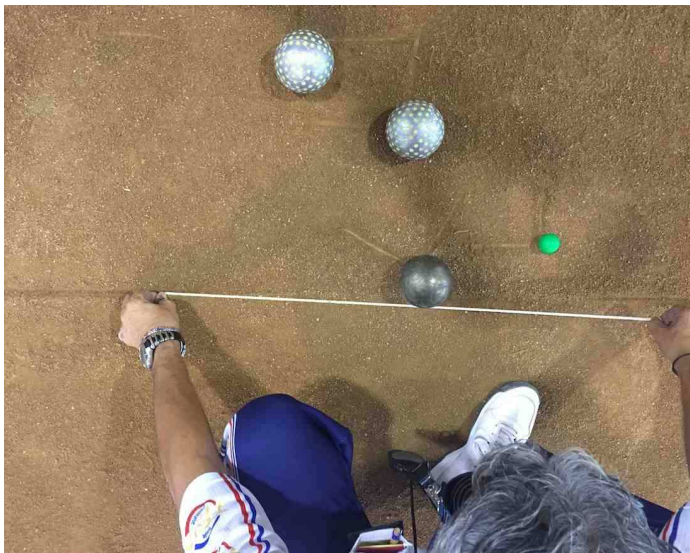
Si la boule n'est pas en contact avec l'équerre. Elle est jugée valide.

Situation 2 : La ligne n'est pas visible :



L'arbitre repère les deux points visibles sur la ligne les plus près de la boule à juger.

Il place la ficelle sur ces deux points sur la lèvre extérieure de la ligne. Il demande à des joueurs du jeu de l'aider à maintenir la ficelle.





L'arbitre place l'équerre sur le bord de la ficelle et l'articule. La boule est en contact avec l'équerre. L'arbitre la retire du jeu et demande aux joueurs de retracer la ligne.





Complément de formation : Une boule jouée à l'arrêt ou en mouvement qui rentre en contact avec une boule immobile située dans le cadre limitrophe....

La boule jouée est annulée.

Si une boule roule le long d'une ligne latérale, elle n'est pas perdue. Pour qu'elle le soit, son centre doit dépasser ou surplomber l'axe de la ligne latérale.

Évaluation de l'arbitre local en formation : L'évaluateur vérifiera :

1. Une position correcte.
2. La sureté gestuelle (pas de tremblement, pas d'hésitation).
3. Le rendu de la décision.

Ces 3 critères d'évaluation (oui / non) se réaliseront dans les situations suivantes :

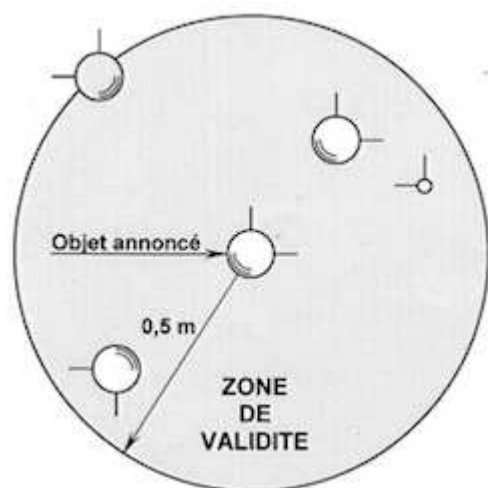
- Boule au bord d'une ligne de perte.
- But au bord de la 1ère ligne.
- Boule au bord d'une ligne latérale avec ligne effacée sur 5 cm.
- Boule au bord d'une ligne latérale avec ligne effacée sur 50 cm.

3°) Savoir juger un coup de tir :

Dans cette partie, l'arbitre local se forme à gérer un coup de tir et un litige concernant l'annonce et le marquage des raies de tir.

L'annonce :

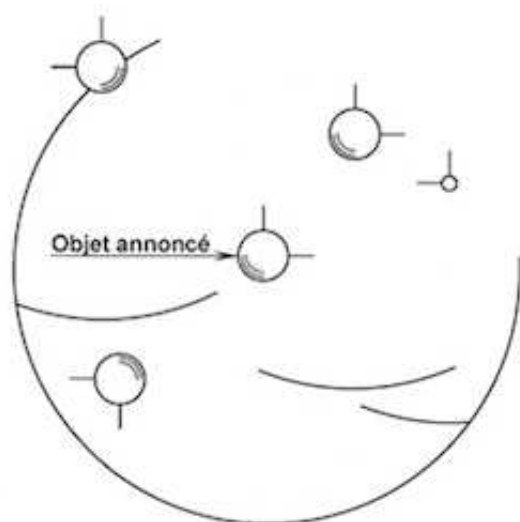
L'annonce d'un objet définit seulement une zone sur le terrain dans laquelle sera jugée la validité du tir. Elle n'engage pas d'avantage le tireur.



Il existe d'ailleurs quantité de situations où l'on frappe, volontairement ou non, autre chose que ce qu'on annonce. Les raies de tir sont tracées pour pouvoir juger la validité du tir.

Une raie est tracée par les adversaires à 0,50 m en avant de l'objet annoncé. Lorsque l'objet annoncé est entouré d'objets divers, l'arc est prolongé dans les sens utiles.

Devant TOUS les objets (but et boules des deux équipes) situés à moins de 0,50 m de l'objet annoncé, il faut tracer une raie de tir à la condition qu'elle se trouve à l'intérieur de la zone de validité.

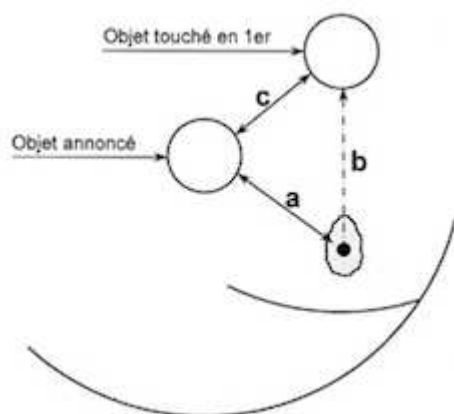


Validité du tir:

Pour vérifier la validité du tir; il faut contrôler les 3 distances définies dans l'article 42 du RTI.

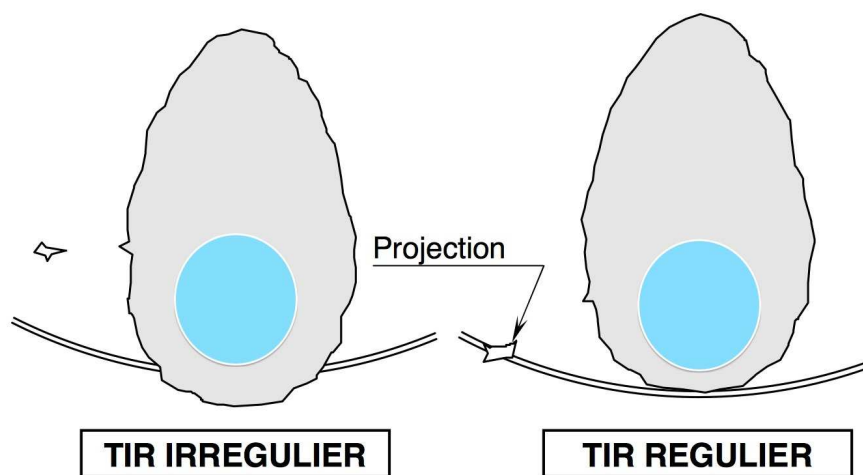
Un coup de tir est régulier si les 3 conditions suivantes sont remplies simultanément :

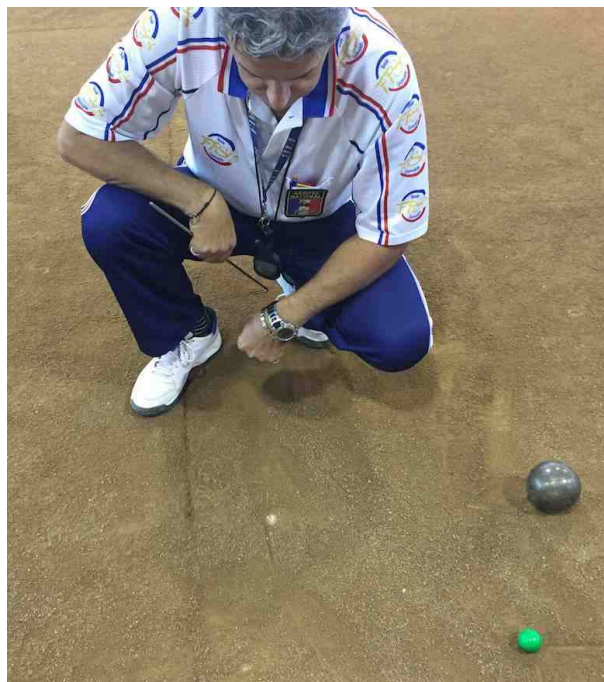
- a) Le point de chute n'est pas à + de 0,50 m de l'objet annoncé.
 - b) Le point de chute n'est pas à + de 0,50 m de l'objet frappé en premier.
 - c) L'objet frappé en premier n'est pas à + de 0,50 m de l'objet annoncé.
- Si l'objet frappé en premier l'est sans contact préalable avec le sol, seule la dernière condition est à vérifier.



Donc si un objet (y compris le but, annoncé ou non) est dans la zone de validité définie par l'annonce et qu'il est frappé en premier dans les conditions qui respectent les points b et c définis par l'article 42 du RTI, le coup est régulier et toutes les conséquences doivent obligatoirement être acceptées.

Juger un coup de tir : C'est l'ensemble de la trace qui est prise en compte. L'arbitre doit se baisser pour juger un coup de tir. Il peut placer son doigt au bord de la trace pour le conforter dans sa prise de décision comme sur la photo ci dessous.





Tir régulier

Tir irrégulier



Évaluation :

L'évaluateur vérifiera :

- 1) La bonne position.
- 2) La sureté gestuelle. Pas de tremblement. Être capable de se baisser et de se relever sans difficulté.
- 3) Le rendu de la décision. Pas d'hésitation.

4°) Les déplacements d'objets :

Dans cette partie, l'arbitre se forme à savoir repérer un coup nul, un point et un tir irrégulier.

Le coup nul :

La boule jouée est annulée et retour à la situation de départ :

- Point de chute au point et au tir dans la ligne latérale avec la moitié ou plus à l'extérieur du jeu.
- Boules qui sort du jeu et qui revient et qui déplace des objets immobiles.
- Effet (s) de la boule en action, au delà des 45 sec (faute signalée).

Cas particuliers :

- Boule du tireur qui reste dans le jeu sans avoir touché un objet = Boule annulée.
- Objet qui revient dans le cadre, dans l'action tir, et qui rencontre un objet en mouvement = les deux objets sont annulés.
- But enfoncé = Les deux équipes peuvent le remettre à niveau à tout moment de la mène sauf si la remise en place nécessite le déplacement d'une boule au moins.

Tir irrégulier :

- Lorsque la règle vue au cours précédent n'est pas respectée.

Point irrégulier :

- Quand la boule pointée s'immobilise à + de 2 m de la 1ère ligne, dans le cadre central.
- Projection d'un objet à + de 0,50 m.
- Quand la boule jouée se perd après avoir déplacé un objet.
- Quand la boule touchée se trouve en situation de perte et à 0,50 m de sa marque initiale. (attention à la mesure).
- Quand une boule projette un objet qui en projette un autre. Le point est irrégulier quand l'un des objets déplacé l'est à + de 0,50 m.

Règle de l'avantage :

Cette règle ne s'applique que sur les coups irréguliers. Les coups irréguliers sont laissés à la disposition de l'équipe adverse.

- Acceptation de la nouvelle situation avec marquage des nouveaux emplacements des objets.
- Acceptation de la nouvelle situation avec annulation de la boule jouée.
- Remise en place de tous les objets, avec annulation obligatoire de la boule jouée.

Pour le tir, avec but non annoncé, celui revient obligatoirement à son emplacement.

Cas particuliers :

- Remise en place du but non annoncé quand une boule vient prendre une partie ou la totalité de son emplacement.

Si c'est la boule jouée = Elle est placée devant le but, enbiberon, en contact, dans l'axe du jeu et pas en situation de perte.

Si c'est une boule du jeu = La boule occupante est placée dans l'axe rejoignant sa marque primitive et celle du but.

Matériel nécessaire :

équerre pour trouver les marques primitives / ficelle pour trouver l'axe / marqueur pour tracer cet axe au sol.

- Quand l'arbitre est appelé pour régler un litige entre deux équipes, il doit questionner les joueurs avant de rendre son jugement :

Est-ce une situation provoquée par une action point ou une action tir ?

Si c'est au tir, est-ce une situation avec annonce du but ou non ?

Est-ce la mène à but non annulable et non perdable ?

Évaluation :

L'évaluateur vérifiera :

- La sûreté gestuelle.
- Le rendu de la décision. (contenu et procédure)

Ces deux critères (évaluation binaire) se réaliseront dans les situations :

- Coup nul. Point de chute au tir dans la ligne latérale et boule de son camp détruite.
- Coup régulier au point. Projection d'un objet qui en projette un autre.
- Coup régulier au tir. But non annoncé tapé régulièrement et boule(s) touchée(s) située(s) à 0,60 m de la boule annoncée.
- Coup irrégulier au point :
- Projection simple.
- Projection avec boule qui se perd.
- Projection d'une boule qui va sur une ligne de perte ou latérale.

- Coup irrégulier au tir avec but nonannoncésur une mène de la partie et sur la mène à but non annulable et non perdable.
- Coup irrégulier au tir avec but annoncé sur une mène de la partie et sur la mène à but non annulable et non perdable.
- Remise en place du but non annoncé quand une boule vient occuper une partie de son emplacement.

5°) Savoir gérer la fin d'une partie au temps :

Définition de la fin d'une mène :

- Perte ou annulation du but.
- La dernière boule est jouée et tout est figé.

Quand l'horloge sonne la fin du temps :

- La mène est en cours = les joueurs continuent jusqu'à la fin de la mène.

S'il n'y a pas d'égalité = c'est la fin de la partie.

S'il y a égalité autorisée par le concours = c'est la fin de la partie.

S'il y a égalité non autorisée par le concours = Une mène à but non annulable et non perdable est obligatoirement jouée.

- La mène est terminée quand l'horloge sonne la fin du temps = obligation de rejouer une mène.

Compléments de formation :

- Sur la mène à but non annulable et non perdable, le but peut être annoncé dans les mêmes conditions que les autres mènes.

Le but est déplacé dans l'aire de jeu :

Le coup est régulier = marquage du nouvel emplacement.

Le coup est irrégulier = application de la règle de l'avantage.

- Le but est perdu au point ou au tir (coup régulier ou irrégulier accepté) = le but revient obligatoirement en place.
- L'obligation de jouer toutes les boules :

Chaque équipe décide en toute autonomie si elle joue ou non toutes les boules à sa disposition.

Lorsqu'il ne reste des boules à jouer que dans une seule équipe, c'est elle qui décide de jouer ou non les boules restantes afin d'éviter de démarquer ou éventuellement de pouvoir rejouer une mène. La mène suivante peut démarrer une fois toutes les boules rangées. Ce sera unemène normale.

Une équipe peut accepter les points concédés par l'adversaire. Il suffira que ce dernier l'indique clairement. naturellement il n'est pas obligatoire d'accepter, les boules peuvent être jouées.

