



# GUIDE DE L'ARBITRE

## SYSTEME AVEC 3 ARBITRES A PIEDS

SAISON 2017/2018

Ce document est un « GUIDE » à destination des arbitres de horse-ball. Il détaille le dispositif, les principes, les missions ainsi que le fonctionnement de l'arbitrage des rencontres de horse-ball avec 3 arbitres (1 arbitre central et 2 arbitres de zone).

Pour toutes les questions relatives à l'arbitrage ou aux conditions de participation, de qualification ou aux missions des arbitres de horse-ball, il est fait application du règlement des compétitions FFE en vigueur, Dispositions Générales et Règlement Spécifique Horse Ball, complété par les rectificatifs publiés sur [www.ffe.com](http://www.ffe.com) (Disciplines/Horse-ball).

L'arbitre de horse-ball est un officiel de compétition. Lors d'une étape de horse-ball, les arbitres sont nommés par le président de jury. Ils sont sous l'autorité et la responsabilité de ce dernier. Ils doivent être titulaires d'une licence pratiquant de l'année en cours de validité. Sur les étapes incluant des épreuves Pro Elite, Pro Elite Féminine, Pro, Pro Féminine, Amateur Elite, Amateur Elite Féminine et Amateur 1, ainsi que pour les finales des Championnats de France Amateur et Amateur Féminine, ils doivent être titulaires d'une licence de compétition de l'année en cours de validité. Pour arbitrer une rencontre de horse-ball, les arbitres doivent avoir un minimum de qualification en fonction du niveau de l'épreuve à arbitrer.

<b>Épreuves</b>	Club, Club Poney, Amateur, Amateur Féminine, Amateur Elite Féminine, Amateur 1, Amateur Elite, Pro Féminine	Pro, Pro Elite Féminine, Pro Elite
<b>Qualification</b>	<b>Club minimum</b>	<b>National minimum</b>

### 1. Le dispositif en fonction des épreuves

Catégories	Dispositifs
<b>Moustiques &amp; Poussins</b>	1 arbitre à pied sans chaise <i>ou</i> 2 arbitres à pied sans chaise => système à 2 arbitres recommandé
<b>Benjamins</b>	2 arbitres à pied sans chaise <i>ou</i> 3 arbitres à pied avec ou sans chaise => système à 3 arbitres recommandé
<b>Minimes et plus</b>	3 arbitres à pied (1 arbitre central avec ou sans chaise + 2 arbitres de zone)

Sur les catégories Moustiques, Poussins, Benjamins et Minimes (et en fonction du niveau des épreuves), les arbitres peuvent se déplacer à l'intérieur de l'aire de jeu durant la rencontre afin de guider les cavaliers et d'effectuer un arbitrage éducatif.



## 2. Détail du dispositif

3 arbitres sont nécessaires à la prise en charge d'une rencontre de horse ball (1 arbitre central et 2 arbitres de zone).

. Arbitre central : il se tient sur une chaise dans la zone de sécurité (de préférence du côté de la tribune du jury).

. Arbitre de zone A : il se déplace à pied dans la zone de sécurité du côté opposé à l'arbitre central dans le camp de l'équipe A, de préférence entre le but et la ligne des 15 mètres.

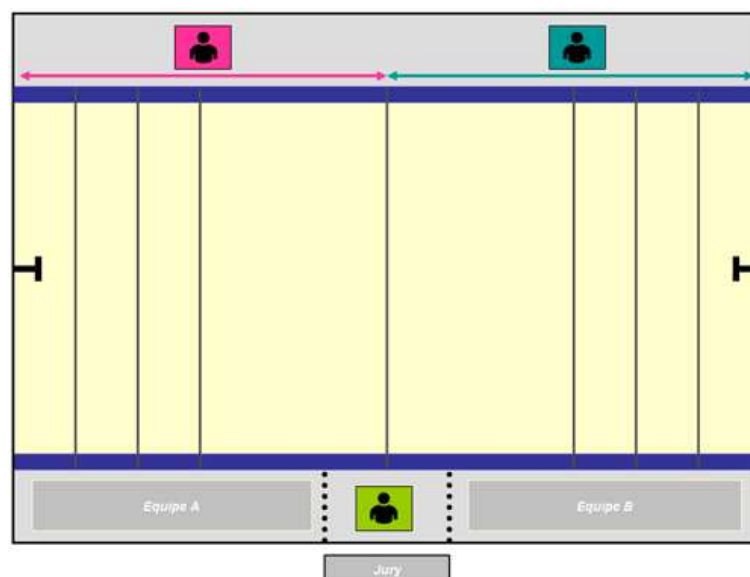
. Arbitre de zone B : il se déplace à pied dans la zone de sécurité du côté opposé à l'arbitre central dans le camp de l'équipe B, de préférence entre le but et la ligne des 15 mètres.

Dans le cas d'un terrain ne disposant pas de zone de sécurité (où ayant une zone de sécurité trop étroite pour que les arbitres soient en sécurité), les arbitres peuvent se tenir immobiles et en hauteur sur la ligne du centre (arbitre central) et sur les lignes des 10 ou 15 m (arbitres de zone).

Les entraîneurs, soigneurs, chevaux et cavaliers remplaçants se placent dans la zone de sécurité située du côté de l'arbitre central chacun dans leur camp. Une zone de tranquillité doit être balisée à 5 m de part et d'autre de la chaise de l'arbitre central. Cette zone doit être balisée à l'aide d'un dispositif ne mettant pas en danger les éventuels joueurs et chevaux sortants de l'aire de jeu (exemple : décoration florales légères, lignes au sol...). Cette zone de tranquillité ne doit pas être franchie par les entraîneurs, soigneurs, chevaux et cavaliers remplaçants.

Lors d'une rencontre, les joueurs, les entraîneurs, les soigneurs ainsi que les cavaliers remplaçants ne doivent pas parler, contester ou interpeller les arbitres. Les joueurs et les entraîneurs peuvent uniquement s'adresser aux arbitres pour demander un temps mort. Dans le cas de la transgression de ces principes (franchissement de la zone de tranquillité, interpellation des arbitres...), les sanctions peuvent aller de la pénalité 3, 2 ou 1 à la faute technique, en passant par l'avertissement, la mise à pied ou encore l'expulsion et le carton jaune ou rouge.

L'arbitrage d'une rencontre de horse ball est uniquement à la charge des arbitres. Le président du jury, le Délégué Technique, ainsi que les personnes pouvant être présentes au bord du terrain (personnel technique, arbitres...), doivent se tenir à l'écart des arbitres en charge de la rencontre et ne doivent pas intervenir auprès de ces derniers. Seul le président du jury et/ou le Délégué Technique peut intervenir en cas de litige à la demande des arbitres de la rencontre. Le président du jury et/ou le Délégué Technique sont autorisés à prendre part aux discussions lors des temps morts et à la mi-temps.





### 3. Moyens techniques

- . Une chaise d'arbitre pour l'arbitre central qui doit permettre de se tenir debout sur une plateforme à une hauteur minimum de 1,20m.
- . 1 sifflet pour chacun des arbitres.
- . 1 jeu de cartons (jaune et rouge) pour l'arbitre central.
- . 4 talkies-walkies avec oreillettes et micros pour l'arbitre central, les 2 arbitres de zone et le président de jury.
- . 1 talkie-walkie pour le secrétariat de la table de marque (si le secrétariat de la table de marque est situé à portée de voix de l'arbitre central, il n'est pas nécessaire de fournir un talkie-walkie).

### 4. Tenues

Les arbitres doivent se présenter dans une tenue correcte et conforme au sport. Les shorts et les chaussures ouvertes sont interdits.

Les arbitres doivent porter des maillots ou des chasubles lorsqu'ils officient sur une rencontre ainsi qu'un pantalon de couleur sombre. Tous les arbitres d'une même rencontre doivent porter des maillots ou des chasubles d'une couleur identique. Ils peuvent porter des maillots de couleur noire à bandes blanches verticales de 5 cm ou des maillots de couleur verte, jaune ou rose. En cas de mauvaises conditions climatiques, les arbitres sont autorisés à officier avec un blouson fermé.

### 5. Formation des arbitres

La formation, la promotion et le maintien des officiels de compétition doivent être effectués conformément aux dispositions réglementaires établies par la FFE et disponibles sur [www.ffe.com](http://www.ffe.com). Sur les étapes de compétitions, le Président de jury (ou un officiel habilité) peut « former » l'un des arbitres du dispositif lors d'une rencontre. Seul un arbitre peut-être en formation lors d'une rencontre. Dans ce cas, le formateur est aux côtés de l'arbitre en formation pour le guider dans ses interventions. Le formateur doit être uniquement équipé d'une liaison radio afin de suivre les discussions des arbitres de la rencontre.

### 6. Gestuelle des arbitres

Afin d'améliorer la communication avec les joueurs et entraîneurs mais également pour faciliter le travail du chronométrateur à la table de marque, la gestuelle doit être impérativement utilisée par les arbitres,

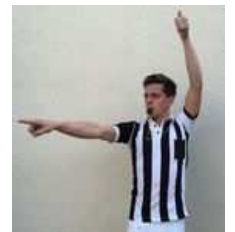
• **Temps mort, arrêt du chronomètre**

Mains perpendiculaires à la verticale au-dessus de la tête puis bras tendu vers le camp demandeur du temps mort.



• **Pénalité n°1**

1 au-dessus de la tête (arrêt du chronomètre).



• **Pénalité n°2**

2 au-dessus de la tête (arrêt du chronomètre).



• **Pénalité n°2 en tir direct**

L'arbitre se place devant la marque de pénalité et montre le but avec 1 bras.



• **Pénalité n°2 jouée**

L'arbitre se place devant la marque de pénalité et la montre avec 1 bras.



• **Pénalité n°3**

Coup de sifflet simple sans indication gestuelle.

*ATTENTION : Les arbitres doivent veiller à ne pas effectuer de gestes lorsqu'ils sifflent une pénalité n°3. Cela permet au chronométreur de faire la différence entre la pénalité n°3 qui ne nécessite pas l'arrêt du chronomètre et les pénalités n°2 ou n°1 pour lesquelles le temps doit être stoppé.*

• **But accepté**

Mouvement d'un bras main ouverte vers le bas.



• **But refusé et/ou « continuez de jouer » !**

1 bras agité main ouverte au-dessus de la tête.



• **Entre-deux**

Les mains et les avant-bras parallèles.



• **Avantage**

1 bras tendu en hauteur.



• **10 secondes**

Les 2 mains ouvertes au-dessus de la tête.



• **Mise en place pour la remise en jeu en touche**

1 bras tendu main ouverte en avant.



• **La touche peut être jouée**

1 bras tendu main ouverte en hauteur.



• **Changement de lanceur pour la remise en jeu en touche**

Moulinet des 2 mains au-dessus de la tête.



• **Faute technique**

1 bras tendu poing fermé au-dessus de la tête.



• **Carton jaune ou rouge**

L'arbitre tend le carton (jaune ou rouge) vers le joueur sanctionné (qui a été appelé à se rapprocher de l'arbitre central).



• **Non-respect de l'alignement (7 ou 5m) du 1er rang de la touche**

Mouvement des 2 mains vers l'avant en imitant l'action de pousser.



• **Remise en jeu pas droite**

Mouvement latéral d'un bras en hauteur du côté vers lequel la balle a été déviée.



• **Faute de trajectoire (offensive ou défensive)**

Mains perpendiculaires à l'horizontale devant soi.



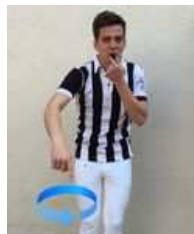
• **Prise de bras**

Se saisir l'avant-bras gauche avec la main droite.



• **Ramassage non-conforme**

Mimer un cercle avec sa main.



• **Marquage sur un attaquant non-porteur du ballon**

Une main pousse l'autre latéralement.





• **Faute défensive au ramassage**

Avant-bras croisés.



• **Sortie de l'aire de jeu du ballon ou du porteur de balle**

Bras tendu, la main forme un angle droit, doigts vers le bas.



## 7. Répartition des zones et déplacements

Les deux arbitres de zone se partagent la zone de sécurité du côté opposé à l'arbitre central. Chacun est responsable d'une moitié de terrain et a pour mission de contrôler et sanctionner les actions qui se trouvent dans cette zone. Ils se déplacent en fonction du mouvement des cavaliers et des chevaux. Ils peuvent, si le jeu le demande, aller jusqu'au milieu de terrain, par exemple afin de mieux contrôler le rang de touche. Ils doivent alors anticiper leur remplacement pour être toujours au plus près des joueurs et des chevaux lorsque ceux-ci arrivent près du but.

- . L'arbitre central reste au même poste pendant toute la rencontre.
- . Les arbitres de zone ne changent pas de camps d'une mi-temps à l'autre lors d'une rencontre.

## 8. Communication entre les arbitres

Seul l'arbitre central utilise la fréquence HF pour communiquer avec les deux autres arbitres au cours du jeu. En cas de concertation ou de doute, l'arbitre qui demande l'avis de ses partenaires doit formuler des questions claires appelant des réponses claires et rapides de type « oui » ou « non ».

Pour des raisons de sécurité, les arbitres doivent avoir 1 oreille « libre », sans écouteur/oreillette.

Dans l'idéal, le dispositif radio doit comporter :

- . 1 talkie-walkie avec oreillette et micro pour l'arbitre central, configuré en mode « conférence » ou « vox ». L'arbitre central peut ainsi parler tout au long de la rencontre en étant entendu sur les autres liaisons radio sans intervenir sur le talkie-walkie.
- . 3 talkies-walkies avec oreillettes et micros pour les 2 arbitres de zone et le président de jury, configurés en mode « classique », c'est-à-dire que les utilisateurs doivent actionner un bouton pour prendre la parole.
- . 1 talkie-walkie sans oreillette ni micro pour le secrétariat de la table de marque, configurés en mode « classique » (si le secrétariat de la table de marque est situé à portée de voix de l'arbitre central, il n'est pas nécessaire de fournir un talkie-walkie).

Lors des temps morts demandés par les équipes ou des temps morts demandés par les arbitres, les discussions doivent s'effectuer à l'aide des liaisons radios. Exceptionnellement, en cas de problème technique ou de concertation difficile, les arbitres de zone peuvent se déplacer vers la chaise de l'arbitre central. Lors de la mi-temps, les arbitres se rassemblent au centre du terrain ou à côté de la chaise de l'arbitre central.

En cas désaccord sur une faute sifflée par l'un des arbitres, le ou les arbitre(s) doi(ven)t l'indiquer immédiatement par liaison radio. Dans ce cas, l'arbitre décisionnaire sur sa zone peut demander un temps mort afin de prendre connaissance des remarques des 2 autres arbitres pour rendre sa décision finale sans pour autant se déplacer.



## **9. Communication avec les joueurs**

Les arbitres doivent être présents vocalement auprès des joueurs (avantage, avertissements oraux, priorités de ramassage...). Ils doivent s'exprimer fort afin que les joueurs puissent suivre les instructions. L'arbitre doit s'adresser aux joueurs uniquement sur la zone dont il a la charge.

Dès qu'une faute est sifflée par un arbitre, l'arbitre en charge du placement et du lancement de la pénalité doit immédiatement prendre le relai vocalement pour la remise en place des cavaliers.

*Exemple : Une P3 est sifflée par un arbitre de zone et la remise en jeu doit donc s'effectuer au centre du terrain. L'arbitre central doit immédiatement prendre vocalement le relai auprès des équipes pour placer et relancer le jeu.*

Le dispositif permet à l'autorité arbitrale d'être proche des zones de tensions (zone de tir / touche) tout en ayant du recul par rapport aux différentes situations. Ce positionnement doit aller de pair avec la mise en place d'une attitude ne permettant pas les contestations.

En fonction de la disposition des terrains, les arbitres peuvent être amenés à être proches du public. Les arbitres ne doivent en aucun cas s'adresser ou répondre aux interpellations des spectateurs. Les arbitres de zones peuvent se déplacer à loisir afin d'éviter un contact permanent avec quelques individus cherchant à les déstabiliser ou à établir un contact trop pressant. Dans le cas où un individu ou un groupe d'individus interpelle d'une manière trop agressive un arbitre, ce dernier peut arrêter le jeu et demander l'expulsion de l'individu ou un groupe d'individus de l'enceinte du concours (avec l'appui et l'accord du président du jury et du responsable de l'organisation).

## **10. Missions & Répartition des rôles**

Le dispositif demande une bonne cohésion et une mise au point entre les 3 arbitres avant la rencontre, afin de rappeler les grands principes de communication et de prise en charge des zones. Les arbitres doivent travailler en collaboration afin que le dispositif soit le plus performant possible.

Les deux arbitres de zone doivent signaler, siffler et sanctionner les fautes qui sont commises à l'intérieur de la moitié de terrain dont ils ont la charge. Ils doivent également prendre en charge le placement et la remise en jeu pour les fautes repartant dans leur zone. Ils sont également responsables de faire respecter la zone des 5 mètres lors des remises en jeu en P3 ou en touche.

L'arbitre central assiste les deux arbitres de zone en leur signalant les fautes qu'il voit (notamment le long du grand côté où il est placé), s'assure du nombre de passes réglementaires, du respect des 10 secondes, des sorties de terrains sur son grand côté, etc... Il gère la zone qui est sous ses yeux (priorités de ramassage, fautes...) ainsi les remises en jeu en touche et les remises en jeu au centre du terrain. De par sa position en hauteur, il est également chargé de la vérification des trajectoires.

Les arbitres doivent se répartir les rôles afin d'effectuer les contrôles nécessaires à la préparation d'une rencontre :

- . Les arbitres de zone doivent prendre connaissance de la feuille de match de la rencontre auprès du secrétariat afin d'effectuer les contrôles nécessaires sur le terrain d'échauffement.
- . En cas de visite vétérinaire, l'arbitre central doit également prendre connaissance et enregistrer les commentaires du vétérinaire présents sur la feuille de match afin d'effectuer un contrôle à la mi-temps de la rencontre.

*Note : Les arbitres peuvent demander une copie de la feuille au secrétariat ou encore utiliser un moyen du type « smartphone » afin de photographier les informations nécessaires.*



ARBITRE CENTRAL	ARBITRES DE ZONE – A & B
<b>PREPARATION DE LA RENCONTRE</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Récupération des informations des feuilles de matches liées aux chevaux à contrôler suite à la visite vétérinaire (équipe, nom, n°...).</li><li>• Vérifier que l'identification des arbitres est bien précisée sur les feuilles de matches pour la rencontre.</li><li>• Vérification du matériel d'arbitrage (sifflets, maillots, liaisons radios, drapeaux...).</li><li>• Mise au point de la répartition des missions des arbitres pour la rencontre.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Récupération des informations des feuilles de matches : n°, capitaine, joueurs, chevaux, entraîneur(s), couleurs des maillots...</li><li>• Vérifier que l'identification des arbitres est bien précisée sur les feuilles de matches pour la rencontre.</li><li>• Vérification du matériel d'arbitrage (sifflets, maillots, liaisons radios, drapeaux...).</li><li>• Mise au point de la répartition des missions des arbitres pour la rencontre.</li></ul>
<b>SUR LE TERRAIN D'ÉCHAUFFEMENT</b>	
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Couleurs des maillots</li><li>• Identification du capitaine (brassard)</li><li>• Numéros des joueurs et chevaux</li><li>• Identification du ou des entraîneurs</li><li>• Ajustement des casques</li><li>• Contrôles des protections éventuelles des joueurs (genouillères, attelles...) et de l'absence de bijoux, bracelet, montres, colliers...</li><li>• Contrôle des éperons</li><li>• Contrôle des protections des chevaux</li><li>• Contrôle des harnachements et des embouchures (sangle de ramassage dans le passage de la martingale...)</li><li>• Contrôle des soigneurs : 8 maximum, tenue d'équitation pour les soigneurs à cheval, pas de chevaux sans cavalier.</li><li>• Contrôle du ou des entraîneur(s) : 2 maximum avec une tenue correcte et conforme au sport.</li><li>→ Pour les catégories Pro Elite, Pro Elite Féminine et Pro :<ul style="list-style-type: none"><li>• Couleur uniforme des casques</li><li>• Culottes d'équitation blanches</li><li>• Tapis de selle uniformes</li><li>• Tenues uniformes des soigneurs</li></ul></li></ul>
<b>SUR LE TERRAIN</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Vérification des liaisons radios</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Vérification des marques de pénalités</li><li>• Vérification des liaisons radios</li></ul>
<b>À LA MI-TEMPS</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Contrôle des chevaux (blessures aux éperons, boiteries...). Les chevaux signalés sur la feuille de match suite la visite vétérinaire doivent être automatiquement contrôlés.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Contrôle des chevaux (blessures aux éperons, boiteries...). Les chevaux signalés sur la feuille de match suite la visite vétérinaire doivent être automatiquement contrôlés.</li></ul>

- . Tous les arbitres peuvent décider de sanctionner un joueur, un entraîneur ou un soigneur d'une faute technique.
- . Tous les arbitres peuvent demander un temps mort arbitre et/ou équipes.
- . Tous les arbitres peuvent décider d'infliger un carton jaune ou rouge à un joueur ou un entraîneur. Cependant, le joueur sanctionné doit se présenter devant l'arbitre central qui est le seul à pouvoir distribuer physiquement les cartons jaunes et rouges.





Bien que les arbitres aient une zone d'action délimitée, ils ont (exceptionnellement, en concertation et bonne intelligence) la possibilité de signaler, siffler et sanctionner toutes les fautes qu'ils sont en capacité de constater sur l'ensemble du terrain, en cas de danger pour les joueurs ou leurs montures par exemple. Cependant, il est préférable pour un arbitre constatant une faute commise hors de sa zone de la signaler à l'aide des liaisons radios plutôt que de siffler.

La règle de l'avantage et/ou du retour sur une faute commise doit être largement utilisée. En cas d'avantage, les arbitres doivent impérativement avertir oralement, ainsi qu'avec la gestuelle, les joueurs ayant effectué une faute. Ils doivent également, si le jeu se poursuit sur plusieurs zones, avertir les autres arbitres de l'avantage en cours (à l'aide de la gestuelle ou des liaisons radio).

De par la situation et le recul des arbitres dans le dispositif, les coups de sifflet doivent être réfléchis même s'ils sont tardifs par rapport à la faute commise. Il est préférable de siffler et sanctionner une véritable faute avec quelques secondes de retard plutôt que de se précipiter en ayant mal interprété une situation. Une bonne coordination, une communication efficace, une distribution intelligente de la parole, une appréciation réfléchie des situations... permet de réduire significativement les temps morts arbitres.

> **Tirage au sort & engagement :**

- . L'arbitre central est en charge d'effectuer le tirage au sort avant la rencontre.
- . L'arbitre de zone situé dans le camp de l'équipe qui engage est en charge de placer le ballon sur la ligne des 10m.
- . L'arbitre central est en charge du placement et du contrôle des défenseurs pour l'engagement.
- . L'arbitre de zone situé dans le camp de l'équipe qui engage est en charge de siffler le coup d'envoi de la rencontre après autorisation de l'arbitre central en lien avec la table de marque et l'équipe qui est en défense.
- . L'arbitre de zone situé dans le camp de l'équipe qui engage est en charge de contrôler le ramassage d'engagement.

> **Les 3 passes et les 10 secondes :**

- . Les trois arbitres sont en charge de décompter les 10 secondes et de les signaler à l'arbitre central pour qu'il puisse siffler.
- . L'arbitre central est en charge de la comptabilité des passes des 2 équipes. Il doit signaler aux arbitres de zone dès que le contrat de passes est atteint, à l'aide des liaisons radios.
- . Les arbitres de zone sont en charge de compter/contrôler le contrat de passes de l'équipe qui attaque vers le but situé dans la zone dont ils ont la charge.

> **Validation des buts :**

- . C'est l'arbitre de zone situé dans le camp où est inscrit un but qui doit valider le but par un coup de sifflet. Avant de valider un but, l'arbitre de zone doit obtenir la validation de l'arbitre central.
- > En cas de but inscrit sans le contrat de passes, il revient à l'arbitre central d'informer l'arbitre de zone à l'aide des liaisons radios et de la gestuelle. Dans ce cas, les 3 arbitres doivent utiliser immédiatement la gestuelle adéquate (But refusé et/ou « continuez de jouer »). L'arbitre situé dans la zone où le but est refusé doit également indiquer vocalement aux joueurs « BUT REFUSE / LE JEU CONTINUE ».

> **La touche :**

- . La gestion de la touche revient à l'arbitre central.
- . L'arbitre de zone étant dans le camp de l'équipe qui bénéficie du lancer doit se rapprocher de la ligne du milieu afin d'aider l'arbitre central dans le placement des joueurs ou l'identification de fautes (à l'aide des liaisons radios). Ils sont responsables du placement des joueurs ne participants pas à l'alignement.

> **Sorties du terrain :**

- . L'arbitre central est en charge de siffler et sanctionner les sorties de terrain sur le grand côté où il se situe.



. Les arbitres de zone sont en charge de siffler et sanctionner les sorties de terrain dans le camp du grand côté où ils se situent.

> **Entre deux :**

. Seuls les arbitres de zones sont en charge d'effectuer les entre deux du côté où ils se situent.

. Lors d'un entre deux, les 2 arbitres de zones peuvent se rapprocher : l'un effectue le lancer, l'autre se charge du respect des règles.

## **11. Synthèse des missions des arbitres**

> **L'arbitre central :**

. Il assiste les deux arbitres de zone en leur signalant les fautes qu'il voit, notamment les fautes de trajectoires en collaboration avec les autres arbitres et les fautes commises le long du grand côté où il est placé.

. Il a également la charge :

- du placement et de la remise en jeu des fautes repartant en P3 au centre du terrain
- de la gestion des remises en jeu en touche
- du décompte des passes et des 10 secondes
- du contrôle des défenseurs lors de l'engagement
- de sanctionner un joueur, un entraîneur ou un soigneur d'une faute technique
- de demander un temps mort arbitre et/ou équipes
- de décider et distribuer physiquement un carton jaune ou rouge à un joueur ou un entraîneur
- ainsi que tous les éléments généraux de la rencontre (table de marque, soigneurs, entraîneurs, remplaçants...).

> **Les arbitres de zone :**

. Ils sont en charge de signaler, siffler et sanctionner toutes les fautes commises dans la moitié de terrain dont ils ont la charge ainsi que toutes les fautes de trajectoires en collaboration avec les autres arbitres.

. Il a notamment la charge :

- du placement et de la remise en jeu des fautes repartant à l'intérieur de sa zone
- de siffler et sanctionner les sorties de terrain dans le camp du grand côté où il se situe
- d'assister l'arbitre central lors des remises en jeu en touche, en gérant le placement des joueurs ne participant pas à l'alignement notamment.
- de valider les buts
- de gérer les entre deux et les pénalités 1 & 2
- de placer le ballon sur la ligne des 10m pour l'engagement
- de donner le coup d'envoi de la rencontre et contrôler le ramassage d'engagement
- d'effectuer les entre deux dans la zone dont ils ont la charge
- de sanctionner un joueur, un entraîneur ou un soigneur d'une faute technique
- de demander un temps mort arbitre et/ou équipes
- d'infliger un carton jaune ou rouge à un joueur ou un entraîneur (le joueur sanctionné doit se présenter devant l'arbitre central).