

ACTION	PUBLIC	DUREE	ENCADREMENT	LOGISTIQUE	REMARQUES
atelier terrain : la marque	joueurs et éducateurs	20'	un arbitre	4 ballons, plots, sifflets	objectifs : connaissance de la règle de la marque et de la gestuelle afférente
atelier terrain : le tenu au sol	joueurs et éducateurs	20'	un arbitre	2 ballons, chasubles, plots, sifflets	Objectifs : connaissance des droits du plaqué, du plaqueur des autres joueurs, de la zone de plaquage, règle du ruck (formation, le hors-jeu sera traité dans l'atelier du hors-jeu). Connaissance de la sanction et de la gestuelle afférente (première en priorité)
atelier terrain : le hors jeu	joueurs et éducateurs	20'	un arbitre	1 ballon, chasubles, plots, sifflets	Objectifs : connaissance de la règle du hors jeu dans le jeu courant et sur phases statiques, connaissance des cas de remises en jeu. Connaissance de la sanction et de la gestuelle afférente (première en priorité)
atelier terrain : droits et devoirs du joueur	joueurs et éducateurs	20'	un arbitre	1 ballon, chasubles, plots, sifflets	Objectifs : connaissance des principaux gestes interdits (squeeze-ball, cuillère) mais surtout insister sur tous les interdits liés au plaquage (haut, en poussant, en projetant...). Connaissance de la sanction et de la gestuelle afférente (première en priorité)
Les principes de l'arbitrage à 2 Durant ce temps préparation des équipes pour le jeu	candidats joueurs/arbitres et éducateurs	15'	un arbitre ou plus si plusieurs ateliers	sifflets	Objectifs : expliquer et démontrer les principes de l'arbitrage à 2. 1 arbitre centré sur le jeu (proche du ballon, gère l'action en cours) 1 arbitre qui fait de la prévention (loin du ballon). Expliquer le passage du statut d'arbitre au près à arbitre prévention
Le rôle de l'éducateur/accompagnant Durant ce temps préparation des équipes pour le jeu	candidats joueurs/arbitres et éducateurs	15'	un arbitre ou plus si plusieurs ateliers	sifflets	Objectifs : expliquer aux éducateurs/accompagnant les attendus sur l'arbitrage de la mêlée éducative et sur le jeu déloyal. Pour le reste il doit aider les joueurs/arbitres et ne pas se substituer à eux
Mises en situation d'arbitrage à 2	candidats joueurs/arbitres et éducateurs	40'	2 terrains si possible	joueurs, arbitres, éducateur référent, sifflets, chasubles, plots, ballons	Objectifs : sur des périodes courtes maxi 5' mettre en situation 2 jeunes arbitres accompagné par un éducateur référent. A la fin de leur passage un arbitre fait un feed-back avec les arbitres et le référent pendant que d'autres passent en situation
Bilan	joueurs et éducateurs	20'	RAS	RAS	Objectifs : retour sur le contenu. Précisions des attentes. Questions/réponses