

EPS : comment bien arbitrer ?

Il faut :

- Connaître parfaitement les **règles du jeu** et les **conseils d'arbitrage suivants**.
- **Ne pas favoriser** une équipe.
- Etre **attentif**.
- **Suivre le jeu de près**.
- **Siffler distinctement et rapidement**.
- **Parler distinctement et peu**.
- Bien indiquer **où** et **à qui est la balle**.
- Regarder le chronomètre de temps en temps.
- **Ne pas être influencé** par les spectateurs ou les joueurs, sauf si un joueur fait preuve d'honnêteté et signale une erreur de l'arbitre en sa faveur.
- **Ne pas changer d'avis** après une décision.

Début de la partie :

Tirer rapidement au sort l'équipe qui aura l'engagement → Faire placer l'équipe adverse à 3 mètres → Dire : « **jouez** »

La balle sort des limites du terrain :

Siffler distinctement → Dire : « **sortie** » → se placer à proximité de l'endroit où la balle est sortie en montrant avec la main où doit avoir lieu la remise en jeu → annoncer la couleur de l'équipe bénéficiaire de la remise en jeu : « **balle aux...** » → Faire placer l'équipe adverse à 3 mètres → Dire : « **jouez** »

Faute (brutalité ou règle de jeu non respectée) :

Siffler distinctement → dire : « **faute** » → se placer à proximité de l'endroit où la faute a eu lieu en montrant avec la main où doit avoir lieu la remise en jeu → annoncer la couleur de l'équipe bénéficiaire de la remise en jeu : « **balle aux...** » → Faire placer l'équipe adverse à 3 mètres → Dire : « **jouez** » (**Laisser l'avantage** en cas de faute, si l'équipe qui subit la faute a encore la balle, dire « **avantage** ».)

On peut exclure un joueur une minute en cas de contestation répétée ou de faute grave.

Point marqué :

Siffler distinctement → annoncer : « **point pour les...** » → Récapituler distinctement le score → Se placer au centre du terrain en montrant avec la main où doit avoir lieu la remise en jeu → Annoncer la couleur de l'équipe bénéficiaire de la remise en jeu « **balle aux...** » → Faire placer l'équipe adverse à 3 mètres → Dire : « **jouez** »

Fin de la partie :

Lorsque le temps est écoulé, siffler distinctement trois fois et faire un geste avec les deux mains horizontales qui se croisent. Annoncer le score final.