

# ARBITRAGE

## ACTION EN SALLE

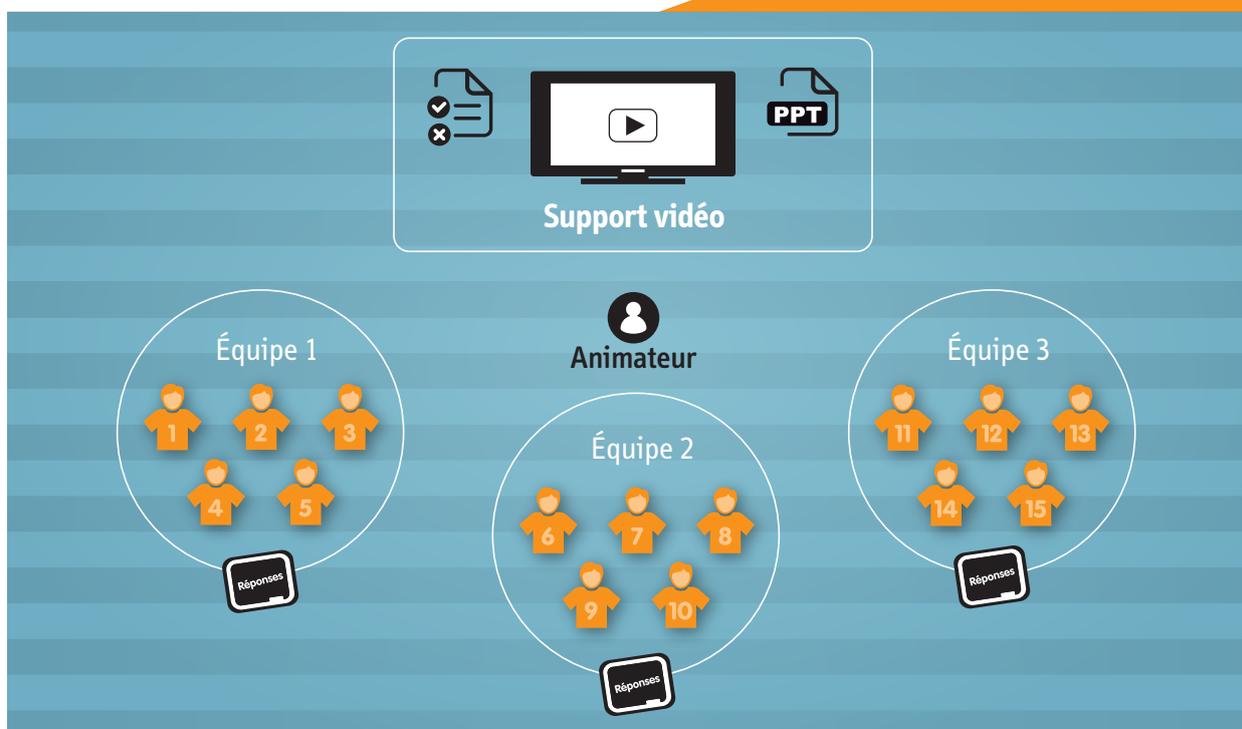
### Je me teste sur l'arbitrage

U6  
U9

**Compétences visées :** Connaître les règles essentielles du jeu

**L'objectif de l'atelier :** Organiser un jeu de questions/réponses sur le thème de l'arbitrage

#### Modélisation de l'atelier :



#### Consignes de l'atelier :

- Mettre en place cet atelier dans les locaux du club.
- Répartir les joueurs en équipe de 5.
- Désigner un joueur « capitaine » d'équipe.
- Animer un questionnaire sur les lois du jeu, par équipe.
- Ecrire les réponses aux questions sur une ardoise (une par équipe).
- Comptabiliser les points et valoriser l'équipe vainqueur.

#### Espace nécessaire :

Club house -  
Siège du club - Salle

#### Encadrement souhaité :

1 éducateur

#### Effectif idéal :

10 à 15 participants

#### Durée de l'action :

30 minutes

#### Matériel nécessaire :

Salle - Chaises - Tables -  
Ardoises - Questionnaire  
et/ou Powerpoint

#### Remarque :

Possibilité d'inviter un  
arbitre du club pour  
animer l'atelier.

# QUESTIONNAIRE « ARBITRAGE »

	Questions	Réponses
1	Comment distingue-t-on le capitaine des autres joueurs : à ses chaussures, à son brassard ou à sa grande taille ?	<i>A son brassard (le capitaine doit toujours avoir une attitude exemplaire sur le terrain).</i>
2	Mon 1er est un moyen de transport, mon 2e est un adjectif possessif, mon 3e est une couleur. Mon tout sert à sanctionner un joueur.	<i>Carton jaune (car - ton - jaune), ou carton rouge.</i>
3	Je pense que l'arbitre a commis une erreur. Que dois-je faire : je lui dis qu'il s'est trompé, je ne lui dis rien et je me replace, je le dispute ?	<i>Je ne lui dis rien et je me replace.</i>
4	Vrai ou faux : J'ai le droit de jouer au football avec des filles.	<i>Oui, la mixité est autorisée jusqu'en U15.</i>
5	Lorsque je joue au football, je dois écouter les consignes : de mes parents, de mon éducateur, de mes adversaires ?	<i>De mon éducateur car c'est le responsable de mon équipe et c'est lui le « spécialiste » du football.</i>
6	Au football, que se passe-t-il pour un joueur qui reçoit 2 cartons jaunes au cours du même match ?	<i>Il est exclu du terrain par l'arbitre : carton rouge.</i>
7	Quel signal dois-tu attendre avant d'engager la partie ?	<i>Le coup de sifflet de l'arbitre.</i>
8	Si mon partenaire fait une grosse erreur technique : je l'encourage, je ne dis rien, je le dispute ?	<i>Je l'encourage.</i>
9	Vrai ou faux ? Les protège-tibias sont obligatoires lors d'un match de football.	<i>Vrai, cela me permet de limiter les risques de blessure.</i>
10	Je me rends coupable d'une faute si : je fais un « petit pont » à mon adversaire, je pousse mon adversaire, le ballon sort du terrain ?	<i>Je pousse mon adversaire.</i>
11	Le football est un sport : individuel, collectif, de combat ?	<i>C'est un sport collectif car plusieurs joueurs composent ton équipe.</i>
12	Quel équipement ne figure pas dans le matériel de l'arbitre : le sifflet, le brassard de capitaine, le drapeau de touche ?	<i>Le brassard de capitaine appartient aux équipes.</i>
13	Lors d'un coup franc, comment appelle-t-on le groupe de joueurs que le gardien place en ligne devant lui ?	<i>Le mur (doit être placé à 6m du ballon chez les jeunes et à 9m15 dans les autres cas).</i>
14	Trouvez l'intrus : Ligne de touche, ligne de but, ligne de mire.	<i>Ligne de mire car elle n'existe pas pour délimiter un terrain de football.</i>
15	Comment appelle-t-on la barre fixée horizontalement au sommet de deux poteaux et délimitant le haut d'un but : La barre de rive, la barre transversale, la barre de céréales.	<i>La barre transversale.</i>
16	Quelles sont les valeurs de la Fédération Française de Football (« PRETS ») ?	<i>Plaisir - Engagement - Respect - Tolérance - Solidarité</i>
17	Que se passe-t-il si je commets une faute dans ma propre surface de réparation contre un adversaire : Penalty, Hors-jeu, Corner ?	<i>Penalty.</i>
18	Quel autre nom utilise-t-on pour évoquer le « carton jaune » : l'applaudissement, l'avertissement, le divertissement ?	<i>L'avertissement.</i>
19	Mon 1er est une planète, mon 2e est un département français, mon tout est le lieu sur lequel tu pratiques le football.	<i>Terrain (Terre - Ain).</i>
20	Comment appelle-t-on les minutes que l'arbitre ajoute à la fin d'un match : le temps additionnel, le temps perdu, ou le petit plus du chef ?	<i>Le temps additionnel (il correspond au temps des arrêts de jeu).</i>

# QUESTIONNAIRE « ARBITRAGE »

Questions - Vrai ou faux		Réponses	
1	J'ai le droit de jouer au football avec des filles.	<b>Vrai</b>	<i>Oui, la mixité est autorisée jusqu'en U15.</i>
2	Tu peux poursuivre ton action et marquer un but même si l'arbitre a sifflé un hors-jeu.	<b>Faux</b>	<i>Tu dois t'arrêter et te replier sans contester sa décision.</i>
3	Pour qu'un but soit accordé par l'arbitre, il faut que le ballon touche la ligne de but.	<b>Faux</b>	<i>Il faut que le ballon ait entièrement franchi la ligne de but entre les montants.</i>
4	Les protège-tibias sont obligatoires lors d'un match de football.	<b>Vrai</b>	<i>Cela me permet de limiter les risques de blessure.</i>
5	Sur un corner, je peux marquer un but directement contre l'équipe adverse.	<b>Vrai</b>	
6	Le ballon peut être botté dans n'importe quelle direction au coup d'envoi.	<b>Vrai</b>	
7	Ton gardien peut prendre le ballon à la main dans sa surface de réparation sur une passe que tu lui as faite avec la cuisse.	<b>Vrai</b>	<i>Il peut aussi se saisir du ballon sur une passe de la tête ou de la poitrine.</i>
8	Un joueur peut être signalé en position de hors-jeu sur un coup de pied de but (6m).	<b>Faux</b>	<i>Un joueur ne peut pas être hors-jeu sur un coup de pied de but.</i>
9	Un joueur peut être sanctionné hors-jeu sur une passe réalisée avec la main de la part de son propre gardien.	<b>Vrai</b>	
10	Le vainqueur du TOSS d'avant match choisit d'obtenir le coup d'envoi du match.	<b>Faux</b>	<i>Le vainqueur obtient le choix du camp.</i>

# ARBITRAGE ACTION TERRAIN Le jeu du drapeau

U10  
U13

**Compétences visées :** Tenir le rôle d'arbitre assistant

**L'objectif de l'atelier :** Sensibiliser sur la gestuelle appliquée à la fonction d'arbitre assistant

## Modélisation de l'atelier :



## Consignes de l'atelier :

- Matérialiser 3 zones distinctes le long de la ligne de touche :
  - La zone « course avant »
  - La zone « course latérale »
  - La zone « décision »
- Réaliser une présentation collective de toutes les gestuelles associées à la fonction d'arbitre assistant : *Faute, Rentrée de touche pour la défense, Rentrée de touche pour l'attaque, Coup de pied de but, Hors-jeu, Coup de pied de coin etc...*
- Débuter le parcours avec un drapeau à la main.
- Evoluer le long de la ligne de touche en adaptant ses courses aux différentes zones.
- Enoncer une « situation de jeu » lorsque le joueur arrive dans la zone « décision ».
- Demander au joueur d'adopter la signalisation adéquate en fonction de la situation énoncée : faute de l'attaquant - rentrée de touche pour la défense - hors-jeu - coup de pied de but - coup de pied de coin etc...
- Intervenir pour valider ou non la signalisation réalisée par le joueur.
- Comptabiliser les points de manière individuelle ou collective.
- Réaliser un débriefing collectif au sujet des signalisations à retenir.

## Espace nécessaire :

Terrain de football

## Encadrement souhaité :

2 personnes

## Effectif idéal :

10 à 15 joueurs

## Durée de l'action :

30 minutes

## Matériel nécessaire :

Drapeau de touche - Coupelles

## Remarque :

Possibilité de réaliser l'atelier en présence d'un arbitre officiel du club.

# ARBITRAGE

## ACTION TERRAIN

### L'arbitrage au carré

U14  
U19

**Compétences visées :** Maitriser la règle du hors-jeu

**L'objectif de l'atelier :** Mettre en place un atelier de signalisation du hors-jeu

#### Modélisation de l'atelier :



#### Consignes de l'atelier :

- Matérialiser 2 zones distinctes :
  - Une zone « carrée » : réaliser une conservation de balle à 4 vs 4.
  - Une zone « décision » : 2 joueurs/arbitres se situent sur les 2 lignes de délimitation du carré.
- Répartir les joueurs en 2 équipes.
- Organiser une opposition de 6 contre 6 dans la zone « carrée ».
- Nommer 2 arbitres qui doivent :
  - Se tenir sur les 2 lignes de délimitation du carré dénommées « zone de décision ».
  - Être aligné avec l'avant dernier défenseur.
  - Lever le drapeau à chaque fois qu'un joueur qui reçoit le ballon est hors-jeu (derrière le dernier joueur de l'équipe adverse).

#### Espace nécessaire :

Terrain de football

#### Encadrement souhaité :

1 personne

#### Effectif idéal :

10 joueurs

#### Durée de l'action :

10 minutes

#### Matériel nécessaire :

Drapeau de touche  
- Coupelles - Ballons -  
Chasubles

#### Remarque :

Le jeu ne doit pas s'arrêter à chaque signalisation de hors-jeu. L'objectif est d'apprendre la gestuelle et la mécanique du hors-jeu.