

# ARBITRAGE

## ACTION TERRAIN

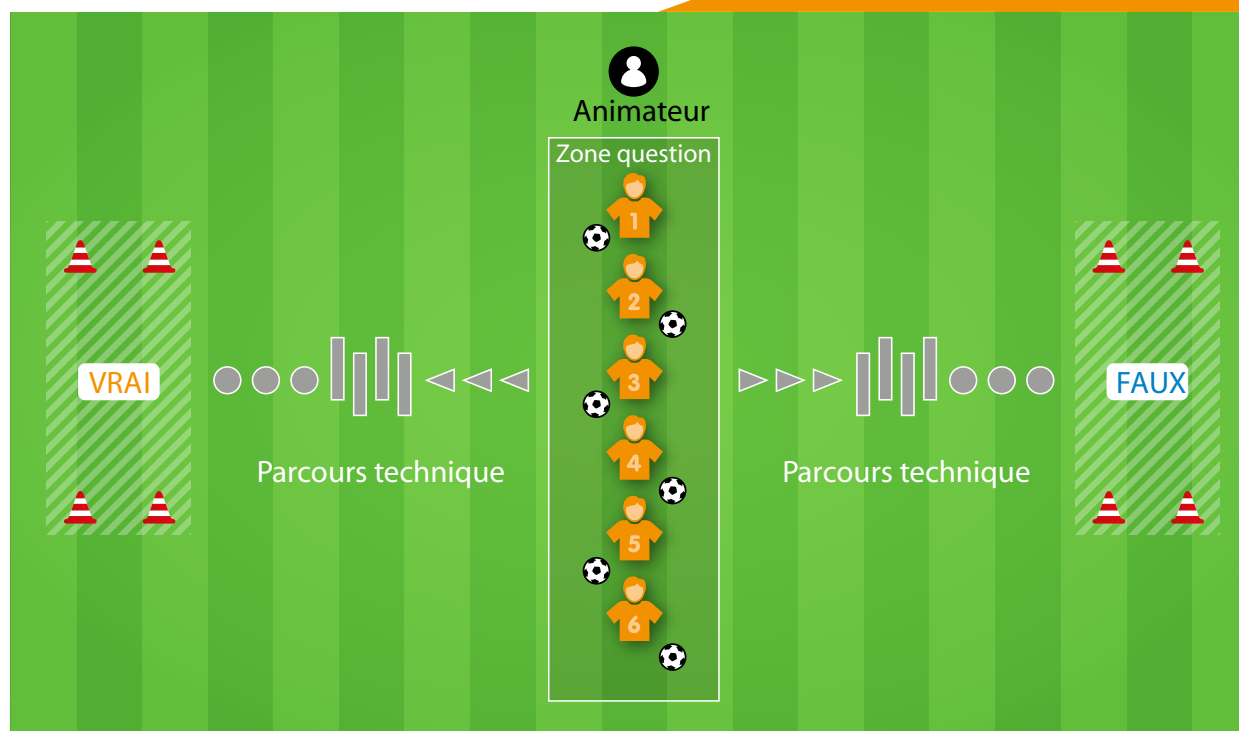
### La théorie au service du jeu

U6  
U9

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

**L'objectif de l'atelier :** Sensibiliser sur les règles du jeu par l'intermédiaire d'un atelier de questions/réponses

#### Modélisation de l'atelier :



#### Consignes de l'atelier :

- Répartir les participants en équipe.
- Matérialiser les 3 zones suivantes :
  - La zone « Vrai »
  - La zone « Question »
  - La zone « Faux »
- Positionner les joueurs (ballon aux pieds) face à l'éducateur, alignés les uns derrière les autres, dans la zone « Question ».
- Poser une question (Vrai/Faux) à tous les joueurs.
- Demander aux joueurs de répondre à la question posée par un déplacement dans la zone (Vrai/Faux) correspondante à la « bonne » réponse.

#### Espace nécessaire :

1/2 terrain de football

#### Encadrement souhaité :

1 personne

#### Effectif idéal :

12 à 20 joueurs

#### Durée de l'action :

30 minutes

#### Matériel nécessaire :

1 Quiz (V/F) - Cônes - Coupelles

- Ballons - Chasubles

#### Remarque :

Possibilité d'organiser le déplacement vers les zones de réponses avec un parcours technique, de mettre en place des exercices (talons au fesses, montées de genou etc...) pendant que les jeunes attendent la question.

# 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>