



PROGRAMME EDUCATIF FEDERAL

FICHE « ACTION »

Santé

Engagement
citoyen

Environnement

Fair-play

Règles du jeu
et arbitrage

Culture foot



JURA SUD FOOT

19/09/2018

Nb participants : 38

District



Thématique

REGLES DU JEU
ET ARBITRAGE



Nom de l'action

Biathlon de l'arbitrage
Catégorie U13

Résumé de l'action

Cette action a été mise en place pour les joueurs de la catégorie U12-U13. Elle a permis aux joueurs d'effectuer des **exercices techniques** tout en améliorant leurs **connaissances sur les règles du jeu et l'arbitrage**.

L'intervention s'est déroulée en deux étapes (groupe nombreux donc divisé en 2 – 18 ou 20 joueurs par groupe) :

- **Quiz par équipe en salle** : constitué d'une série de 12 questions avec 2 réponses possibles à chaque fois. Les joueurs devaient lever un carton « A » ou « B » pour répondre aux questions sur le thème de l'arbitrage et des lois du jeu,
- **Biathlon sur le terrain** : en binôme avec 8 ateliers à réaliser pour pouvoir répondre aux différentes questions postées sur chaque exercice.

Référent PEF :
Elodie MYOTTE-
MOUILLER



BIATHLON DE L'ARBITRAGE – U13

1. L'arbitre-assistant lève son drapeau pour signaler un joueur en position de hors-jeu. Les défenseurs s'arrêtent de jouer et un autre attaquant, qui lui n'est pas en position de hors-jeu, s'empare du ballon et marque.
 - But refusé. Coup franc indirect sanctionnant le hors-jeu.
 - But valable.

2. Coup franc pour la défense dans sa surface de réparation. Le gardien passe le ballon à un partenaire alors que tous deux sont dans la surface.
 - Le coup franc a été tiré correctement. Laisser jouer.
 - Le ballon n'est pas en jeu. Coup franc à retirer.

3. Epreuve des tirs au but lors d'un match de coupe. Quel conseil donnez-vous à votre capitaine avant le toss (tirage au sort) ?
 - S'il le gagne, de commencer à tirer.
 - S'il le gagne, de laisser l'équipe adverse commencer à tirer.

4. Un défenseur, qui rate son contrôle, envoie le ballon du genou en direction de son gardien dans sa surface.
 - Le gardien a le droit de prendre le ballon des mains.
 - Si le gardien saisit le ballon des mains, coup franc indirect.

5. Coup franc direct pour l'attaque. Un défenseur sort du mur trop tôt mais n'empêche pas le tireur de marquer.
 - Pas de carton au défenseur, car le but a quand même été marqué.
 - Avertissement au défenseur, qui n'a pas respecté la distance.

6. Un défenseur retient un adversaire par le maillot, d'abord en dehors de la surface de réparation, puis dans celle-ci.
 - Coup franc direct.
 - Penalty.

