

Action terrain – 20'



Objectifs :

Découvrir les règles de l'arbitrage sur le principe du biathlon athlétique



Compétence(s) visée(s) :

Sensibiliser à la difficulté de prendre une décision rapide et en situation de stress.



Besoins :

Plots – Ballon – Les questions imprimées

1. **Consignes** : des QCM (réponses A, B ou C) sont disposés sur le terrain, à côté de chaque atelier et posés en-dessous d'une coupelle de couleur identifiée.

Les joueurs, répartis par binômes, partent du rond central. Chaque binôme se dirige vers un atelier prédéfini. A chaque fois que les deux joueurs réussissent l'atelier, ils peuvent lire la question (question 1 = tour 1) et revenir soumettre leur réponse à l'éducateur, placé dans le rond central. S'ils ont fait le mauvais choix, le binôme est pénalisé soit d'un tour de rond central, soit autour d'une zone de pénalité. S'ils ne réussissent pas l'atelier technique au bout de cinq essais chacun, ils ont tout de même la possibilité de répondre à la question ; mais se verront pénalisés d'un tour supplémentaire, par joueur n'ayant pas réussi l'atelier technique.

L'enchaînement des ateliers s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Objectif : terminer les deux tours le plus vite possible ou répondre à un maximum de questions dans le temps imparti.

Défis techniques :

- **Atelier 1 :**

Tirer sur la barre.

- **Atelier 2 :**

Renverser un cône par la passe. Aligner 5 petits cônes espacés, à 10 mètres.

- **Atelier 3 :**

La grappe : mettre des cerceaux au sol, pour former une grappe de raisin. Se placer à 8 mètres et faire une passe de sorte à ce que le ballon s'arrête dans un cerceau.

- **Atelier 4 :**

Faire une passe entre les cônes : les cônes ne doivent pas tomber. Positionner 6 cônes proches (espace à peine plus grand que la taille d'un ballon), à 10 mètres.

- **Atelier 5 :**

Réussir une passe enroulée (pied droit) dans le but, depuis le corner.

- **Atelier 6 :**

Jongler en mouvement sur 5 mètres, avant d'enchaîner par une reprise de volée dans le but (sans que le ballon ne touche le sol).

- **Atelier 7 :**

Réussir une passe enroulée (pied gauche) dans le but, depuis le corner.

- **Atelier 8 :**

Placer un carré de 3x3 mètres. Réaliser un jeu long (distance à adapter à la catégorie) de sorte à ce que le premier rebond se fasse dans le carré.

- **Atelier 9 :**

Utiliser un petit but (ou à défaut, une porte) et placer un obstacle (cônes par exemple) devant. Réussir à marquer dans le but en enroulant ou en piquant le ballon par-dessus l'obstacle.

- **Atelier 10 :**

Réaliser un slalom en jonglage, sur 5 mètres.



BIATHLON ARBITRAGE – Foot à 11



Atelier n°1

Question 1 :

L'arbitre procède au tirage au sort. Le joueur qui remporte le TOSS pourra

- a) Donner le coup d'envoi.
- b) Choisir soit le camp vers lequel son équipe attaquera, soit de donner le coup d'envoi.
- c) Choisir le camp vers lequel son équipe attaquera.

Question 2 :

Sur une rentrée de touche, où doivent se positionner les adversaires ?

- a) A au moins 1m de l'endroit de la remise en jeu.
- b) A au moins 2m de l'endroit de la remise en jeu.
- c) A n'importe quel endroit tant que cela ne gêne pas celui fait la touche.



BIATHLON ARBITRAGE – Foot à 11



Atelier n°2

Question 1 :

Quelle que soit la nature du coup-franc, à quelle distance doit être placé le mur ?

- a) 8.15 m
- b) 9.15 m
- c) 11 m

Question 2 :

Un joueur subit une faute à l'extérieur de la surface de réparation adverse. Il résiste quelques mètres mais s'effondre dans la surface de réparation. L'arbitre doit...

- a) Siffler la faute et reprendre le jeu par un coup-franc à l'extérieur de la surface de réparation.
- b) Siffler la faute et reprendre le jeu par un pénalty.
- c) Laisser jouer, le délai de 3 sec pour l'avantage est écoulé.



BIATHLON ARBITRAGE – Foot à 11



Atelier n°3

Question 1 :

Penalty. Le joueur attaquant frappe le ballon qui est repoussé par le gardien. C'est alors que ce même joueur reprend le ballon et marque. Décisions ?

- a) L'arbitre refuse le but. L'attaquant ne peut pas rejouer le ballon.
- b) L'arbitre refuse le but et le penalty est à retirer par un autre joueur.
- c) L'arbitre accorde le but. Aucune infraction n'est commise.

Question 2 :

Lors d'un changement, que doit faire le remplacé ?

- a) Quitter le terrain par la médiane ou par le point des limites du terrain le plus proche.
- b) Rentrer directement aux vestiaires.
- c) Quitter le terrain au même endroit que celui où pénètre le remplaçant.



BIATHLON ARBITRAGE – Foot à 11



Atelier n°4

Question 1 :

L'arbitre arrête le jeu pour sanctionner un joueur hors-jeu dans la surface de réparation adverse. Le jeu reprendra par ?

- a) Un coup-franc direct à l'endroit où se trouvait le joueur.
- b) Un coup-franc direct à l'endroit où se trouvait le ballon.
- c) Un coup-franc indirect où se trouvait le joueur en position de hors-jeu.

Question 2 :

Un gardien joue un 6 m rapidement. Un attaquant adverse entre alors dans la surface de réparation, intercepte et marque.

- a) But refusé, 6 m à refaire.
- b) But refusé, carton jaune pour l'attaquant. Le jeu reprend par un coup-franc.
- c) But accordé.



BIATHLON ARBITRAGE – Foot à 11



Atelier n°5

Question 1 :

Lors d'un duel n'entraînant pas de faute, un joueur reçoit un coup et nécessite des soins. Il devra...

- a) Quitter immédiatement le terrain pour bénéficier des soins.
- b) Attendre le soigneur sur le terrain et le quitter après les soins.
- c) Attendre le soigneur sur le terrain et pourra reprendre le jeu immédiatement, sans avoir à quitter le terrain.

Question 2 :

Un gardien entre en collision avec un attaquant adverse sans qu'une faute ne soit commise. Ils nécessitent des soins.

- a) Le gardien et l'attaquant devront quitter le terrain.
- b) L'attaquant devra forcément quitter le terrain.
- c) L'attaquant pourra rester s'il est rétabli en même temps que le gardien.



BIATHLON ARBITRAGE – Foot à 11



Atelier n°6

Question 1 :

Une équipe vient de concéder un coup-franc. Son gardien demande du temps pour placer le mur.

- a) L'arbitre en tient compte et empêche le tireur de jouer vite.
- b) L'arbitre impose un délai de 6 sec au gardien pour placer son mur.
- c) L'exécutant du coup-franc a le droit de jouer vite.

Question 2 :

Penalty. Des joueurs de l'équipe attaquante entrent dans la surface avant que le ballon ne soit joué. Le tireur marque.

- a) But accordé.
- b) But refusé, penalty à refaire.
- c) But accordé, avertissement pour les joueurs qui sont entrés dans la surface.



BIATHLON ARBITRAGE – Foot à 11



Atelier n°7

Question 1 :

Fâché d'être sanctionné d'un coup-franc, un joueur dégage le ballon au loin d'un grand coup de pied.

- a) Mise en garde : il s'agit d'une réaction de frustration.
- b) Carton blanc.
- c) Carton jaune.

Question 2 :

Passe délibérée du pied, d'un défenseur. Le gardien, surpris, détourne le ballon de la main en corner, empêchant le but.

- a) Pas de carton.
- b) Carton jaune.
- c) Carton rouge.



BIATHLON ARBITRAGE – Foot à 11



Atelier n°8

Question 1 :

Un défenseur fait opposition à un tir en écartant les bras, sans regarder le ballon, qui vient toucher sa main.

- a) Pas de faute.
- b) Faute de main seulement si le ballon se dirigeait vers les buts.
- c) Faute de main, quelle que soit la direction que prenait le ballon.

Question 2 :

Un arbitre a du retard sur une attaque rapide. Un duel attaquant / gardien se profile.

- a) L'arbitre sprinte au plus court pour limiter la distance qui les sépare.
- b) L'arbitre se décale sur la gauche et ouvre son angle de vision sur le duel.
- c) S'il est observé, l'arbitre se tient la cuisse et simule une blessure.



BIATHLON ARBITRAGE – Foot à 11



Atelier n°9

Question 1 :

Un attroupement de plusieurs joueurs est déjà constitué.

- a) L'arbitre s'interpose pour essayer de séparer les protagonistes.
- b) L'arbitre siffle et brandit le carton rouge.
- c) L'arbitre reste à l'extérieur de l'attroupement et identifie les fautifs.

Question 2 :

Un attaquant récupère le ballon suite à un contact régulier de la main. Il le passe à un partenaire, qui marque.

- a) Le but est valable.
- b) Le but doit être refusé. Le jeu reprendra alors par un 6 m.
- c) Le but doit être refusé. Le jeu reprendra par un coup-franc à l'endroit de la main.



BIATHLON ARBITRAGE – Foot à 11



Atelier n°10

Question 1 :

Quelle est la meilleure configuration dans l'analyse du hors-jeu ?

- a) Ne pas être aligné et prendre la bonne décision.
- b) Être aligné et prendre la mauvaise décision.
- c) Être aligné et prendre la bonne décision.

Question 2 :

Deux adversaires A et B sont à l'origine d'une échauffourée sans violences. B a déjà été exclu 10 min.

- a) A = carton jaune / B = carton rouge
- b) A = carton jaune / B = carton jaune
- c) A = carton blanc / B = carton jaune



BIATHLON ARBITRAGE – Foot à 11



Réponses

Atelier n°1

Question 1 : B

Question 2 : B

Atelier n°2

Question 1 : B

Question 2 : A

Atelier n°3

Question 1 : C

Question 2 : A

Atelier n°4

Question 1 : C

Question 2 : C

Atelier n°5

Question 1 : B

Question 2 : C

Atelier n°6

Question 1 : C

Question 2 : B

Atelier n°7

Question 1 : B

Question 2 : A

Atelier n°8

Question 1 : C

Question 2 : B

Atelier n°9

Question 1 : C

Question 2 : A

Atelier n°10

Question 1 : C

Question 2 : C