

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 8 mètres.

- **Atelier 3 :**

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

- **Atelier 4 :**

Réaliser 10 jongles de la tête (à réguler suivant le niveau de pratique).

- **Atelier 5 :**

Réussir une passe enroulée dans le but, depuis le corner.

- **Atelier 6 :**

Tirer sur un côté et marquer, sans toucher le piquet. Placer un piquet à 1 mètre du poteau (à l'intérieur du but et de chaque côté).

- **Atelier 7 :**

Réaliser 30 jongles (à réguler suivant le niveau de pratique).

- **Atelier 8 :**

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 8 mètres.



BIATHLON ARBITRAGE – Foot à 8



Atelier n°1

Question 1 :

Lors d'un match U10-U11 ou U12-U13, combien y a-t'il de joueurs par équipe sur le terrain ?

- a) 6
- b) 7
- c) 8

Question 2 :

Lors d'un match U10-U11 ou U12-U13, combien doit-il y avoir de joueurs au minimum par équipe sur le terrain ?

- a) 5
- b) 6
- c) 7



BIATHLON ARBITRAGE – Foot à 8



Atelier n°2

Question 1 :

Lors d'un match U10-U11 ou U12-U13, un joueur peut-il marquer directement sur l'engagement ?

- a) Oui
- b) Non
- c) Seulement si le ballon ne touche pas le sol

Question 2 :

Lors d'un match U10-U11 ou U12-U13, le gardien peut-il prendre le ballon à la main suite à une passe volontaire de la tête, d'un coéquipier ?

- a) Oui
- b) Non
- c) Seulement si le gardien dit « laisse »



BIATHLON ARBITRAGE – Foot à 8



Atelier n°3

Question 1 :

Lors d'un match U10-U11 ou U12-U13, les coup-francs indirects existent-ils ?

- a) Oui
- b) Non
- c) Seulement si le gardien prend le ballon à la main, sur une passe en retrait

Question 2 :

Lors d'un match U10-U11, dans quelle zone un joueur peut être signalé en position de hors-jeu ?

- a) Dans sa propre moitié de terrain
- b) Dans la moitié de terrain adverse
- c) A partir de la surface de réparation adverse



BIATHLON ARBITRAGE – Foot à 8



Atelier n°4

Question 1 :

Lors d'un match U10-U11 ou U12-U13, le gardien peut-il dégager le ballon de volée ?

- a) Oui
- b) Non
- c) Seulement s'il laisse un rebond

Question 2 :

Lors d'un match U10-U11 ou U12-U13, si le gardien prend le ballon à la main suite à une passe volontaire du pied, d'un coéquipier. Que se passe-t'il ?

- a) Coup-franc direct
- b) Pénalty
- c) Coup-franc indirect



BIATHLON ARBITRAGE – Foot à 8



Atelier n°5

Question 1 :

Lors d'un match U10-U11 ou U12-U13, un joueur peut-il être signalé en position de hors-jeu sur une rentrée de touche ?

- a) Oui
- b) Non
- c) Seulement à partir de la surface de réparation adverse

Question 2 :

A quoi correspond un coup de pied de réparation ?

- a) Une remise en jeu suivant une sortie de but (6 m)
- b) Un corner
- c) Un pénalty



BIATHLON ARBITRAGE – Foot à 8



Atelier n°6

Question 1 :

A quoi correspond un coup de pied de but ?

- a) Une remise en jeu suivant une sortie de but (6 m)
- b) Un corner
- c) Un pénalty

Question 2 :

Lors d'un match U10-U11 ou U12-U13, lors d'un coup de pied de but, combien de joueurs de l'équipe en possession du ballon peuvent se trouver dans la surface de réparation ?

- a) Un seul, le gardien
- b) Trois : le gardien et deux défenseurs
- c) Toute l'équipe



BIATHLON ARBITRAGE – Foot à 8



Atelier n°7

Question 1 :

Lors d'un match U10-U11 ou U12-U13, à quel endroit s'effectue un coup de pied de but ?

- a) A l'entrée de la surface de réparation
- b) Dans une zone allant du but au point de pénalty
- c) A n'importe quel endroit, dans la surface de réparation

Question 2 :

Lors d'un match U10-U11 ou U12-U13, lors d'un coup de pied de but, combien de joueurs de l'équipe adverse peuvent se trouver dans la surface de réparation ?

- a) Aucun
- b) Un seul, l'attaquant
- c) Toute l'équipe



BIATHLON ARBITRAGE – Foot à 8



Atelier n°8

Question 1 :

Lors d'un coup de pied de réparation, combien de joueurs peuvent se trouver dans la surface de réparation ?

- a) Un seul
- b) Deux
- c) Trois

Question 2 :

Sur corner, je peux marquer directement contre l'adversaire.

- a) Vrai
- b) Faux
- c) Seulement si le ballon ne touche pas le sol



BIATHLON ARBITRAGE – Foot à 8



Réponses

Atelier n°1

Question 1 : C

Question 2 : B

Atelier n°2

Question 1 : B

Question 2 : A

Atelier n°3

Question 1 : A

Question 2 : C

Atelier n°4

Question 1 : B

Question 2 : C

Atelier n°5

Question 1 : B

Question 2 : C

Atelier n°6

Question 1 : A

Question 2 : C

Atelier n°7

Question 1 : B

Question 2 : A

Atelier n°8

Question 1 : B

Question 2 : A