

RECYCLAGE des éducateurs du foot d'animation du samedi 11 janvier 2014





ORDRE DU JOUR



MATIN

- Ouverture / Présentation
- Réflexions / Echanges
- 1) Le gardien de but en football d'animation
- 2) Le rôle du responsable école de foot
- 3) La sensibilisation à l'arbitrage en U12-U13

REPAS

APRES MIDI

- Les gestes de base du gardien de but
- Demi groupe
- 1) Biathlon arbitrage avec les U13
- 2) Sensibilisation aux gestes qui sauvent

CLOTURE

L'encadrement du recyclage



Pascal Gressani



Emilie Trimoreau



Damien Roy



Gilles Rouge



Florent Descharmes



Rudy Jeanne Rose



Didier Leger



ORDRE DU JOUR



MATIN

- Ouverture / Présentation
- Réflexions / Echanges
- 1) Le gardien de but en football d'animation
- 2) Le rôle du responsable école de foot
- 3) La sensibilisation à l'arbitrage en U12-U13

REPAS

APRES MIDI

- Les gestes de base du gardien de but
- Demi groupe
- 1) Biathlon arbitrage avec les U13
- 2) Sensibilisation aux gestes qui sauvent

CLOTURE



REFLEXIONS ET ECHANGES



LE GARDIEN DE BUT EN FOOTBALL D'ANIMATION

PHASE DE REFLEXION

◎ REFLEXION INDIVIDUELLE 5min:

LE GARDIEN DE BUT : UN SPORT INDIVIDUEL
SPORT COLLECTIF ?

DANS UN

◎ REFLEXION COLLECTIVE 15min:

QUI SONT LES GARDIENS EN FOOTBALL D'ANIMATION ?

L'ENTRAINEMENT COMMUN AVEC LE RESTE DU GROUPE ?

L'ENTRAINEMENT SPECIFIQUE?

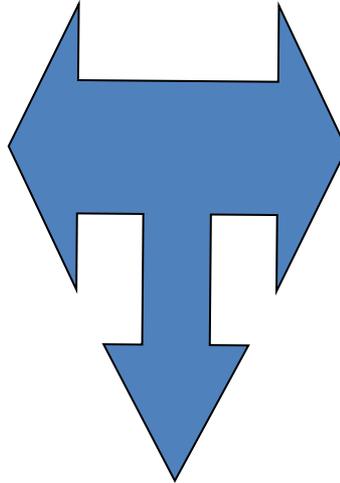


LE GARDIEN DE BUT

?????? UN SPORT INDIVIDUEL DANS UN SPORT COLLECTIF ?????

OUI :

- PAS LA MEME TENUE
- UTILISATION DES MAINS
- PERSONNE POUR RATTRAPPER SES ERREURS



NON :

- POSTE PRIMORDIAL DANS UNE EQUIPE
- MEME RESULTAT QUE LE RESTE DE L'EQUIPE
- PORTE LE LOGO DE SON CLUB
- PREMIER ATTAQUANT DE SON EQUIPE

- INTEGRER LES GARDIENS AU MAXIMUM DANS LES JEUX D'ENTRAINEMENT POUR NE PAS CRÉER UN ISOLEMENT
 - ATTENTION AUX REMARQUES ET REFLEXIONS DU GROUPE VIS À VIS DU GARDIEN
 - QUALITE DU JEU AU PIED DE PLUS EN PLUS IMPORTANT, VOIR PRIMORDIAL POUR LE GARDIEN
 - ETRE GARDIEN DOIT ETRE VOULU.
- LE GARDIEN DOIT ETRE PLUS FORT MENTALEMENT QU'UN AUTRE JOUEUR!

QUI SONT ILS?

UN ENFANT MOTIVE PAR CE POSTE

REPONDRE A SON ATTENTE EN LE FAISANT JOUER À CE POSTE EN SEANCES
D'ENTRAINEMENT ET EN MATCHS.

LUI PERMETTRE, VOIR L'OBLIGER EGALEMENT À JOUER EN TANT QUE JOUEUR POUR LUI
PERMETTRE DE DEVELOPPER LA TECHNIQUE DE JOUEUR DE CHAMP ET DE S'INTEGRER
AU GROUPE

UN JOUEUR DE CHAMP

POUR LES SEANCES D'ENTRAINEMENT OU LES MATCHS :
ALTERNER UN MAXIMUM POUR QUE TOUT LE MONDE JOUE LE MEME TEMPS DANS
LE BUT ET ESSAYER D'INTERESSER CERTAINS JOUEURS À CE POSTE TOUT EN LEUR
FAISANT REALISER LA DIFFICULTE ET LA TECHNICITE DE CE POSTE



L'ENTRAÎNEMENT

SEANCES COMMUNES AU RESTE DU GROUPE

FAIRE PARTICIPER LE GARDIEN AUX SEANCES D'ENTRAÎNEMENT DES JOUEURS
(TECHNIQUE, MOTRICITE...)

NE PAS PROPOSER DES EXERCICES AVEC UNE FINITION IRRÉALISTE SUR LE BUT (FRAPPE A 2 m...)
SITUATION DE REUSSITE DU GARDIEN EN SEANCE D'ENTRAÎNEMENT POUR LA CONFIANCE.)

L'EDUCATEUR DOIT INTERVENIR SUR LES GESTES DE BASE DU GARDIEN
(PRISE DE BALLE, DEPLACEMENT, RELANCE, PAROLE,...)

SEANCES SPECIFIQUES GARDIENS

À PARTIR DE LA CATEGORIE U10 :

TRAVAIL TECHNIQUE DE BASE

DECOMPOSER CHAQUE GESTE POUR PRIVILEGIER LA QUALITE

MAITRISER LE GESTE À L'ARRET POUR ENSUITE, L'INTEGRER À UNE SITUATION EN
MOUVEMENT. LE DEPLACEMENT NE PERTUBANT PLUS LA QUALITE GESTUELLE

EFFECTUER LES EXERCICES AU RALENTI, SANS INTENSITE, AFIN D'OBTENIR UNE BONNE
COMPREHENSION DE CHAQUE TECHNIQUE

REALISER, AU DEPART, CHAQUE SITUATION SANS OBSTACLE, ECRAN OU OPPOSITION, AFIN
D'ACCROITRE LA CONCENTRATION SUR LE GESTE

LES MATCHS

L'EDUCATEUR DOIT SOUTENIR SON GARDIEN.
LE PROTEGER DES CRITIQUES SI FACILES À DONNER. (JOUEURS,
PARENTS...)

LE CONSEILLER ET CORRIGER SES ERREURS TECHNIQUES, DE
PLACEMENT ET DE JUGEMENT
L'IDEAL ETANT LA PRESENCE DE LA PERSONNE EFFECTUANT LE
SPECIFIQUE

LE FELICITER SUR UNE BONNE ACTION.
LE RECONFORTER LORS D'UN RATE. LE GARDIEN PLUS QU'UN AUTRE
JOUEUR SAIT LORSQU'IL A COMMIS UNE BEVUE, ELLE SE PAIE CASH.

UN ATTAQUANT QUI RATE 10, 20 FOIS S'ENTEND DIRE,
« C'EST BIEN, CONTINUE, CELA VA RENTRER ».
LE GARDIEN QUI RATE DOIT AVOIR LES MEMES ENCOURAGEMENTS.

NE JAMAIS OUBLIER QUE SI LE GARDIEN PREND UN BUT, C'EST QUE LES
AUTRES JOUEURS ONT FAILLI EUX AUSSI AVANT LUI!





LE rôle du responsable ecole de foot

PHASE DE REFLEXION

REFLEXION COLLECTIVE 20min:

UN RESPONSABLE ECOLE DE FOOT EST-IL NECESSAIRE DANS UN CLUB ?

LISTER LES TACHES DU RESPONSABLE ECOLE DE FOOT :

- SUR LE TERRAIN
- EN DEHORS DU TERRAIN

L'ORGANISATION GENERALE

**CELLE-CI DOIT ETRE EN ADEQUATION AVEC LE PROJET CLUB
ET EN FONCTION DES STRUCTURES, DU NB DE LICENCIES.....**

ORGANISATION PAR CATEGORIE

- L'ENGAGEMENT DES EQUIPES
 - LE NOMBRE DE SEANCES
- TRAVAIL PAR GROUPE DE NIVEAU, PAR TRANCHE D'ÂGE....
- L'EDUCATEUR RESTE AVEC SON GROUPE OU CHANGE REGULIEREMENT....

LA POLITIQUE TECHNIQUE

- MISE EN PLACE D'UN ORGANIGRAMME EN FONCTION DU Nb D'EDUCATEURS, DES COMPETENCES, DES DIPLOMES
- PLANIFICATION ANNUELLE (THEMES PAR CATEGORIE, PERIODE....)
 - JOURNEE DE TESTS

LE BUDGET DE L'ECOLE DE FOOT

- AVOIR CONNAISSANCE DU BUDGET VOIR LE GERER
- Achats de matériels, tenues, formation des éducateurs, organisation d'évènements



LA COMMUNICATION

AVEC LES PARENTS

- REUNION DE DEBUT DE SAISON (fixe les règles de vie, le fonctionnement, présentation des éducateurs, questions diverses....)
 - NOTES D'INFORMATION
 - CONVOCATIONS
 - MAILS, SMS
 - SITE INTERNET, BLOG....

AVEC LES EDUCATEURS ET DIRIGEANTS

- REUNION TECHNIQUE
- SOUTIEN (TECHNIQUE ET ORGANISATIONNEL)
 - FORMATION CONTINUE
- ASSURER UN LIEN ENTRE LES CATEGORIES
 - CONVIVIALITE

LA COMMUNICATION

AVEC LE COMITE DIRECTEUR

- REUNION DE BUREAU
- ASSURER UN LIEN REGULIER AVEC LES RESPONSABLES DU CLUB

AVEC LES INSTANCES FEDERALES

- REUNION TECHNIQUE
- REUNION DE RENTREE
 - TIRAGE AU SORT
- REGLEMENTATION, CALENDRIER
 - FORMATION
- LABEL ECOLE DE FOOT
- SITE INTERNET (rubrique foot animation, PV commission)

CONVIVIALITE

EVENEMENTS SPORTIFS

- STAGE
- TOURNOI ORGANISE PAR LE CLUB (futsal, extérieur)
- TOURNOI DANS D'AUTRES CLUBS (futsal, en province, à l'étranger...)
- MATCHS AMICAUX
- JOURNEES EVENEMENTIELLES (match de gala, kermesse-foot, foot-golf, défi-foot)

EVENEMENTS EXTRA-SPORTIFS

- ARBRE DE NOEL, GALETTE DES ROIS, GOUTER
- CHASSE AUX OEUFS
- SORTIE (match de foot, parc d'attractions....)
- REPAS DE FIN D'ANNEE



FORCE DE PROPOSITION

ANALYSE

- ETRE PRESENT SUR ET EN DEHORS DU TERRAIN
 - PRENDRE DU RECUL
- UTILISER DES OUTILS (questionnaire, tableaux, pourcentage....)

FORCE DE PROPOSITION

- ÊTRE INNOVANT
- DEVELOPPER
- FAIRE AVANCER L'ECOLE DE FOOT ET LE CLUB



RESPONSABLE ECOLE DE FOOT

**SA PRESENCE AUPRES DES
EDUCATEURS EST INDISPENSABLE**

**80% DU TEMPS SUR LE TERRAIN
20% DU TEMPS ADMINISTRATIF**



LA SENSIBILISATION A L'ARBITRAGE EN U12-U13

PHASE DE REFLEXION

● REFLEXION INDIVIDUELLE 8min:

REPONDRE AU QUIZ DES U13

● REFLEXION COLLECTIVE 12min:

LISTER LES ACTIONS À METTRE EN PLACE POUR L'APPRENTISSAGE DES RÈGLES DE JEU ET LE RÔLE DE L'ARBITRE ASSISTANT ?



L'ARBITRAGE EN U12-U13

**IL EST ESSENTIEL QUE TOUS LES ACTEURS CONNAISSENT
LES LOIS DU JEU ET SACHENT LES METTRE EN APPLICATION**

DES EDUCATEURS AUX PARENTS

PENDANT L'ENTRAINEMENT

- FAIRE RESPECTER LES LOIS DU JEU EN ETANT PEDAGOGUE
- METTRE DES ARBITRES ET DES ASSISTANTS DANS VOS JEUX
 - BIATHLON ARBITRAGE

HORS DU TERRAIN

- SEANCE SUR LES LOIS DU JEU (stage, intempéries)
 - UTILISATION DU FILM DEF
 - JEU, QUIZ



L'ARBITRAGE EN U12-U13

PENDANT LES MATCHS

- ARBITRAGE DES MATCHS PAR DES JEUNES DU CLUB (encadrés par des adultes)
 - OU PAR DES DIRIGEANTS PEDAGOGUES
- ARBITRAGE DE TOUCHE PAR LES JOUEURS REMPLACANTS (15min maxi, mettre en place un roulement pour tout le monde)
- METTRE UN DIRIGEANT OU UN PARENT POUR LES AIDER ET LES GUIDER

AUTRE

- COMMUNICATION (affiche avec les lois du jeu, fascicule pour les joueurs/parents/dirigeants, flyers)
- UTILISATION DU FILM DEF POUR DES REUNIONS
 - INTERVENTION D'UN ARBITRE DU CLUB
- RECHERCHER DES VOCATIONS AUPRES DES JEUNES DU CLUB





QUESTIONS DIVERSES

LOIS DU JEU DU FOOTBALL D'ANIMATION

LOI 1 : LES DIMENSIONS DU TERRAIN

1) Quels sont les dimensions d'un terrain de football à 8 ?

- ¼ terrain à 11 ½ terrain à 11 1/6 terrain à 11

2) Quels sont les dimensions de la surface de réparation ?

- 26m X 13m 50m X 13m 26m X 6 m

3) A quelle distance se trouve le point de penalty de la ligne de but ?

- 6m 9m 11m

LOI 2 : LE BALLON

4) Quelle taille de ballon est utilisée au football à 8 ?

- Ballon taille 3 ballon taille 4 ballon taille 5

LOI 3 : LE NOMBRE DE JOUEURS

5) Quel est le nombre minimum de joueurs obligatoire ?

- 5 6 8

6) En football à 8, combien de remplaçants peut posséder une équipe ?

- 0 à 2 0 à 3 0 à 4

7) Les filles et les garçons jouent il ensemble ?

- OUI NON

LOI 8 : COUP D'ENVOI

13) Peut-on marquer directement sur un coup d'envoi ?

OUI NON

14) Comment doit être joué le ballon sur le coup d'envoi ?

Vers l'arrière sur le côté vers l'avant

LOI 11 : LE HORS JEU

15) A partir de quelle zone du terrain se juge le hors jeu en catégorie U12-U13 ?

Tout le terrain la surface de réparation la moitié du terrain

16) Sur une touche d'un partenaire, un joueur peut-il être hors jeu ?

OUI NON

LOI 12 ET 13 : FAUTES ET INCORRECTIONS, COUP FRANC

17) Le gardien peut-il prendre le ballon à la main suite à une passe d'un partenaire ?

OUI NON

18) La relance du gardien peut s'effectuer (entourer les bonnes réponses)

A la main de volée de demie volée au pied ballon au sol

19) Sur un coup franc indirect, peut-on marquer sans que personne ne touche le ballon ?

OUI NON

20) Quelles sanctions entraînent une faute commise par un défenseur dans sa propre surface de réparation ?

Coup franc sur la ligne des 13 mètres pénalty Corner

21) A quelle distance minimum doit se trouver les adversaires lors d'un coup franc dans le football à 8 ?

5m 6m 9,15m

LOI 15 : RENTREE DE TOUCHE

22) Entourer les bonnes attitudes pour faire une touche (1 réponse par ligne) :

Au pied à la main de la tête

A cloche pied les 2 pieds au sol en sautant

Les pieds derrière la ligne / 1 pied dedans et 1 à l'extérieur du terrain / les pieds dans le terrain

Le ballon au niveau du ventre / le ballon derrière la tête / le ballon au-dessus de la tête

LOI 16 : LE COUP DE PIED DE BUT (6 METRES)

23) A quel niveau doit se poser le ballon pour effectuer un coup de pied de but ?

Sur la ligne de but à hauteur du point de penalty sur la ligne des 13m

24) Le ballon doit il sortir de la surface de réparation ?

OUI NON

25) Par qui peut être effectué le coup de pied de but (cocher la ou les bonnes réponses) ?

Un remplaçant un joueur le gardien l'éducateur

LOI 17 : COUP DE PIED DE COIN

26) Qu'est ce qu'un coup de pied de coin ?

6 mètres balle à terre pénalty corner



QUESTIONNAIRE FILM U12-U13



LOIS DU JEU DU FOOTBALL D'ANIMATION

LOI 1 : LES DIMENSIONS DU TERRAIN

1) Quels sont les dimensions d'un terrain de football à 8 :

- ¼ terrain à 11 ½ terrain à 11 1/6 terrain à 11

2) Quels sont les dimensions de la surface de réparation :

- 26m X 13m 50m X 13m 26m X 6 m

3) A quelle distance se trouve le point de penalty de la ligne de but :

- 6m 9m 11m

LOI 2 : LE BALLON

4) Quelle taille de ballon est utilisée au football à 8 :

- Ballon taille 3 ballon taille 4 ballon taille 5

LOI 3 : LE NOMBRE DE JOUEURS

5) Quel est le nombre minimum de joueurs obligatoire :

- 5 6 8

6) En football à 8, combien de remplaçants peut posséder une équipe :

- 0 à 2 0 à 3 0 à 4

7) Les filles et les garçons jouent il ensemble :

- OUI NON

LOI 4 : L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

8) Entourer les équipements obligatoires et rayer les interdits :

Short

chaussettes

~~bonnets~~

~~boucle d'oreille~~

gants

Protège-tibia

chaussures de foot

maillots

~~cache cou~~

LOI 5 ET 6 : ARBITRES ET ARBITRES ASSISTANTS

9) Quel comportement dois-je respecter après le coup de sifflet d'un arbitre suite à une faute commise de ma part ?

- Continuer de jouer
- Arrêter le jeu et contester la décision
- Arrêter le jeu, m'excuser auprès de l'adversaire et me replacer

10) Par qui l'arbitre doit être assisté sur la touche en U12-U13 ?

- Parents dirigeants joueurs remplaçants

LOI 7 : DUREE DES RENCONTRES

11) Quel est la durée totale d'un match U12-U13 ?

- 90min 60min 30min

12) Lors d'un match U12-U13 que doit-on avoir après 15min de chaque période ?

- Continuer de jouer mi-temps Pause coaching

LOI 8 : COUP D'ENVOI

13) Peut-on marquer directement sur un coup d'envoi ?

OUI NON

14) Comment doit être joué le ballon sur le coup d'envoi ?

Vers l'arrière sur le côté vers l'avant

LOI 11 : LE HORS JEU

15) A partir de quelle zone du terrain se juge le hors jeu en catégorie U12-U13 ?

Tout le terrain la surface de réparation la moitié du terrain

16) Sur une touche d'un partenaire, un joueur peut il être hors jeu ?

OUI NON

LOI 12 ET 13 : FAUTES ET INCORRECTIONS, COUP FRANC

17) Le gardien peut il prendre le ballon à la main suite à une passe d'un partenaire ?

OUI NON

18) La relance du gardien peut s'effectuer (entourer les bonnes réponses)

A la main de volée de demie volée au pied ballon au sol

19) Sur un coup franc indirect, peut-on marquer sans que personne ne touche le ballon ?

OUI NON

20) Quelles sanctions entraînent une faute commise par un défenseur dans sa propre surface de réparation :

Coup franc sur la ligne des 13 mètres pénalty Corner

21) A quelle distance minimum doit se trouver les adversaires lors d'un coup franc dans le football à 8 :

5m 6m 9,15m

LOI 15 : RENTREE DE TOUCHE

22) Entourer les bonnes attitudes pour faire une touche (1 réponse par ligne) :

Au pied à la main de la tête

A cloche pied les 2 pieds au sol en sautant

Les pieds derrière la ligne / 1 pied dedans et 1 à l'extérieur du terrain / les pieds dans le terrain

Le ballon au niveau du ventre le ballon derrière la tête le ballon au-dessus de la tête

LOI 16 : LE COUP DE PIED DE BUT (6 METRES)

23) A quel niveau doit se poser le ballon pour effectuer un coup de pied de but ?

Sur la ligne de but à hauteur du point de penalty sur la ligne des 13m

24) Le ballon doit il sortir de la surface de réparation ?

OUI NON

25) Par qui peut être effectué le coup de pied de but ? (cocher la ou les bonnes réponses) :

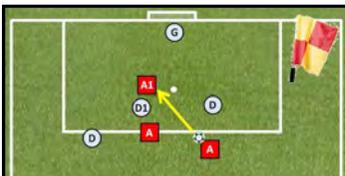
Un remplaçant un joueur le gardien l'éducateur

LOI 17 : COUP DE PIED DE COIN

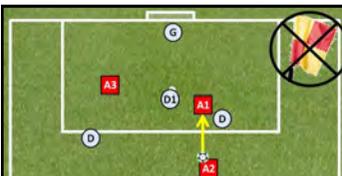
26) Qu'est ce qu'un coup de pied de coin ?

6 mètres balle à terre pénalty corner

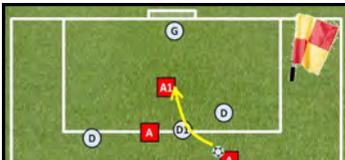
HORS JEU OU NON ?



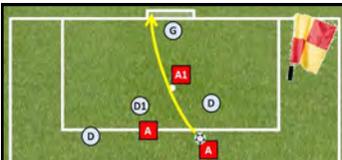
L'attaquant A passe le ballon à son partenaire A1. Hors jeu car A1 intervient dans le jeu.



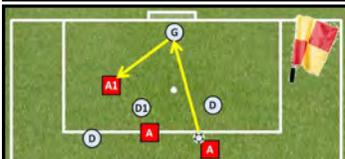
L'attaquant A2 passe le ballon à son partenaire A1. Pas de hors jeu car A3 n'intervient pas dans le jeu.



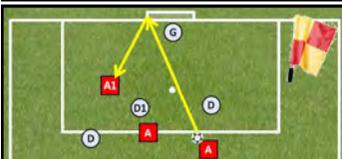
A passe le ballon à A1, D1 dévie le ballon de la tête mais A1 récupère le ballon. Hors jeu car A1 intervient dans le jeu, le fait qu'un défenseur touche le ballon ne remet pas en jeu son adversaire. Le hors jeu se juge au départ du ballon.



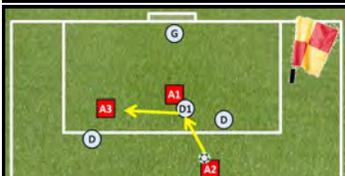
A frappe au but, le gardien est gêné dans sa vision par A1. Hors jeu de A1 car il interfère dans l'action de jeu (ici gêne visibilité du gardien)



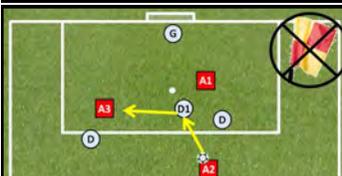
A frappe au but, le gardien repousse le ballon sur A1. Hors jeu car A1 tire avantage de sa position de hors jeu au départ du ballon (frappe de A)



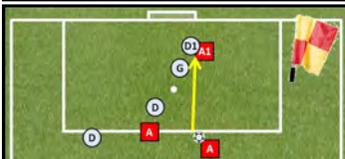
A frappe au but, la ballon rebondit sur le poteau vers A1. Hors jeu car A1 tire avantage de sa position de hors jeu au départ du ballon (frappe de A)



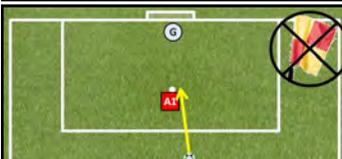
A 2 envoie le ballon vers A1. D1 dévie le ballon sous la pression de A1 qui lui dispute le ballon. Le ballon arrive vers A3, A1 doit être signalé hors jeu pour avoir interféré avec D1.



A 2 envoie le ballon vers A1. D1 dévie le ballon. Le ballon arrive vers A3, A1 ne doit pas être signalé hors jeu car il n'a pas disputé le ballon à D1

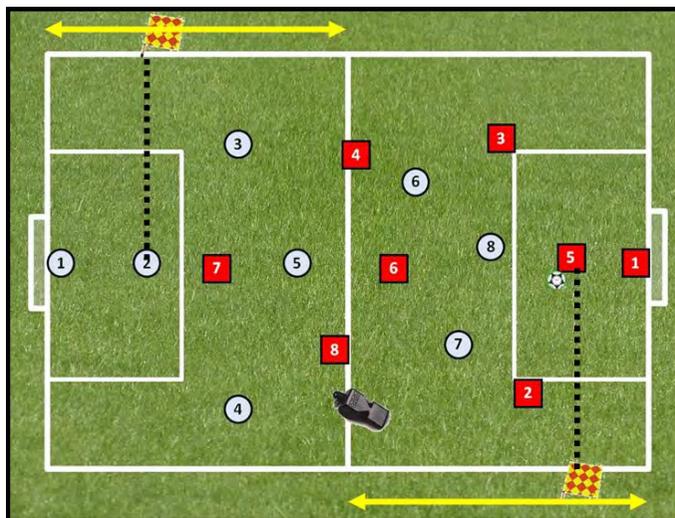


A passe le ballon à A1. Hors jeu de A1 car il intervient dans le jeu. Il n'y a plus qu'un seul adversaire, le gardien étant en avant de A1 au moment de la passe.



Pas de hors jeu de A1, car le ballon lui est « passé » par un adversaire.

PLACEMENT DES ARBITRES



Pour bien juger le hors jeu en tant qu'assistant, je dois être à hauteur de l'avant dernier joueur de l'équipe défendante, ou à hauteur du ballon si celui-ci est plus près de la ligne de but que l'avant dernier joueur de l'équipe défendante.

Je me déplace tout le long de la ligne de touche de la moitié

MES DROITS DE JOUEURS

Je ne suis pas arbitre assistant plus de 15 min par match, tous les joueurs de l'équipe devront passer un temps égal sur la saison en tant qu'arbitre.

Mon éducateur et les dirigeants de mon club m'aideront pour me permettre d'arbitrer le mieux possible, en étant à mes côtés lors des rencontres et en me guidant, en m'entraînant à l'arbitrage durant les séances d'entraînement, en m'inculquant les règles du football.

**BIEN CONNAITRE LES
REGLES DE MON SPORT
C'EST MIEUX LE PRATIQUER**



**AUJOURD'HUI, J'AI MATCH
DE FOOT MAIS....**



**..... JE SUIS AUSSI
ARBITRE ASSISTANT**

Ce document est à destination des jeunes joueurs qui doivent arbitrer à la touche sur les rencontres de football à 8 (U12-U13).

CE QUE JE DOIS FAIRE

Signaler quand le ballon est entièrement sorti du terrain et à qui revient la remise en jeu



Seul le ballon n°4 n'est plus en jeu, car c'est le seul qui a franchi la ligne **ENTIÈREMENT**.

Corner



Je pointe le drapeau vers la base du piquet

Coup de pied de but



Je mets le drapeau à l'horizontale devant moi

Rentrée de touche



J'indique le camp qui a mis le ballon en touche

Remplacement demandé



A un arrêt de jeu, je mets le drapeau à l'horizontale au-dessus de moi

Signaler quand un joueur est en position de hors jeu SANCTIONNABLE

Lorsque je vois un joueur en position de hors jeu :

- Je ne me précipite pas !
- J'attends que le joueur en position de hors jeu au départ du ballon touche celui-ci
- J'indique le hors-jeu en levant le drapeau à la verticale.
- J'attends la décision de l'arbitre : il siffle ou me demande de baisser le drapeau



S'il siffle, j'indique l'endroit du hors-jeu comme les schémas ci-dessous :



Hors jeu du coté de terrain de l'assistant	Hors jeu au milieu du terrain	Hors jeu du coté de terrain opposé à l'assistant
--	-------------------------------	--

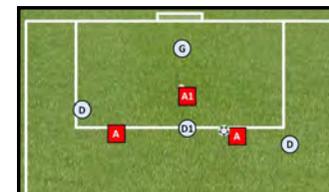
CE QUE JE NE DOIS PAS FAIRE

- Arbitrer à la place de l'arbitre : je ne signale pas les fautes dans le terrain, l'arbitre est le seul juge.
- Discuter avec les gens derrière moi

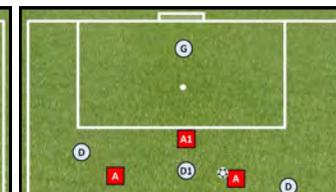
LE HORS JEU : EXPLICATIONS

Un joueur est en position de hors jeu quand il est **devant le ballon** et qu'il n'y a pas 2 adversaires entre lui et la ligne de but.

Pour les rencontres **U12/U13**, le hors jeu se juge à partir de la **ligne médiane**.



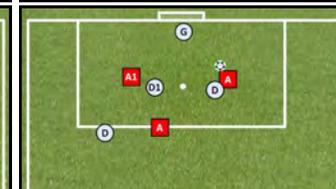
A1 est en position de hors jeu



A1 est en position de hors jeu en U13 mais pas en U11



A1 n'est pas en position de hors jeu (même hauteur que son avant dernier adversaire)



A1 n'est pas en position de hors jeu (car derrière ballon)

A quel moment je dois juger le hors-jeu ?

La position de hors jeu doit être jugée au moment où le ballon est joué ou touché par un coéquipier du joueur en position de hors jeu

A quel moment je dois signaler le hors-jeu ?

Je dois signaler le joueur hors-jeu s'il prend une part active :

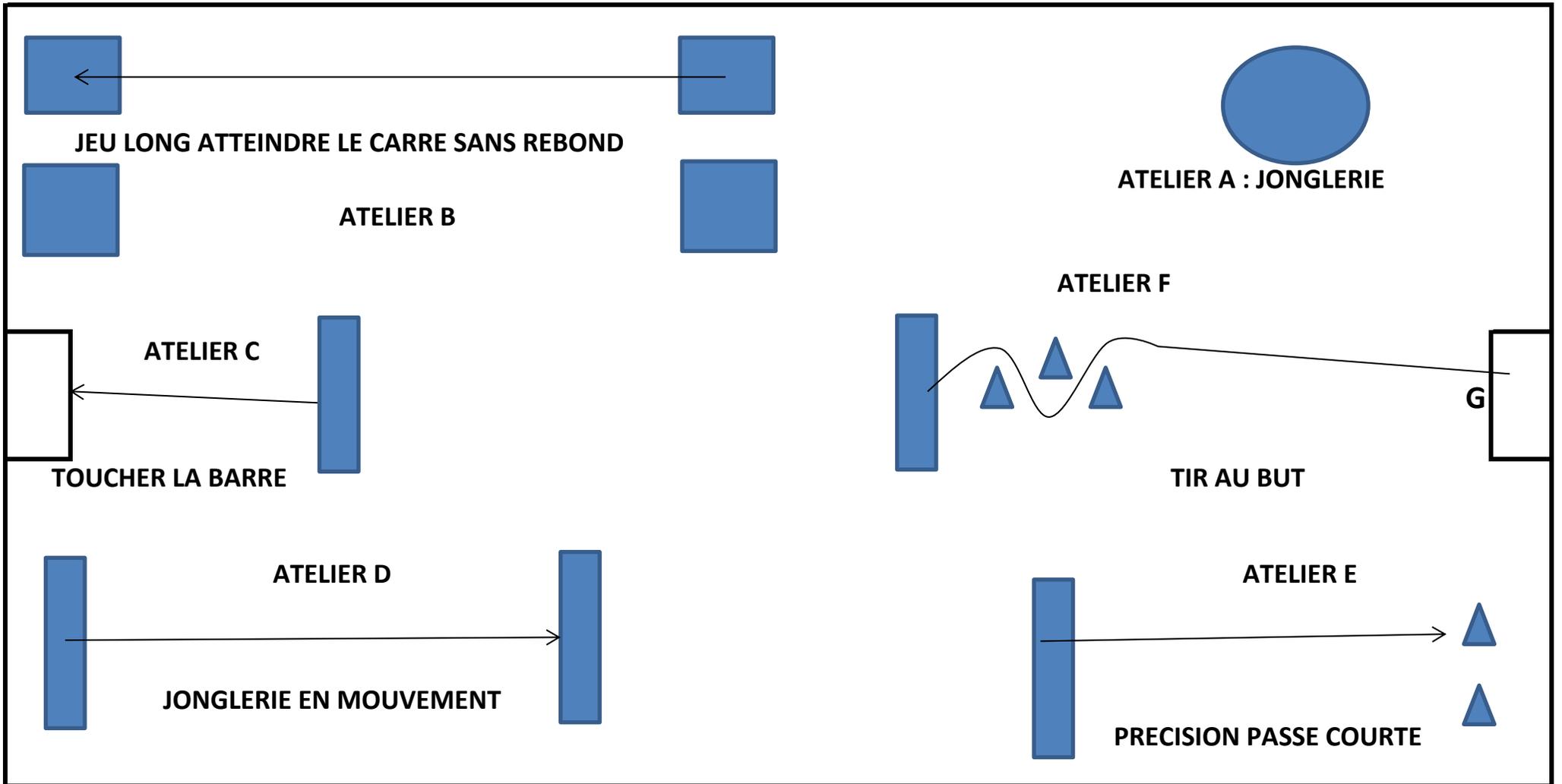
- en jouant le ballon
- en disputant le ballon à un adversaire ou en le gênant
- en reprenant le ballon après un tir sur le poteau ou repoussé par le gardien

Reprise du jeu ?

Coup franc indirect où était le joueur au départ du ballon

Pas de hors jeu quand un joueur reçoit le ballon directement sur un coup de pied de but, une rentrée de touche et un coup de pied de coin (= corner)

BIATHLON ARBITRAGE U12-U13



A. ATELIER DE JONGLERIE

1er PASSAGE : 25 contacts (sans touche de rattrapage) pied fort

2ème PASSAGE : 15 contacts (1 touche de rattrapage) pied faible

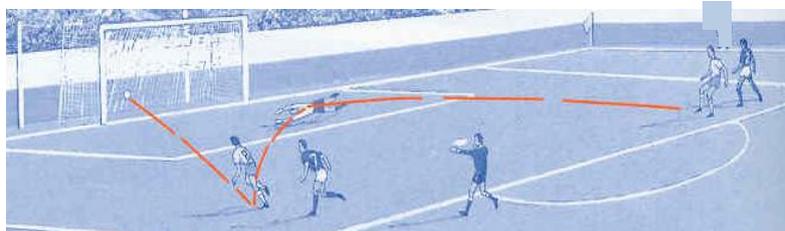
Question 1

Peut-on charger le gardien qui saute pour s'emparer du ballon ?

- A. Oui, à condition que la charge soit régulière.
- B. Non. Un gardien dans sa surface de réparation qui saute pour s'emparer du ballon, qui touche le ballon des mains ou des bras, ou qui tient le ballon, ne peut pas être chargé..

Question 2

L'ailier droit tire au but. Le gardien plonge et renvoie le ballon sur l'attaquant situé à gauche, qui reprend et marque.
Décisions ?



- A. But accordé.
- B. But refusé. Hors-jeu

B. ATELIER JEU LONG

1er PASSAGE : 2 ballons chacun dans la zone de mon partenaire sans rebond

2ème PASSAGE : 2 allers-retours sans rebond

Question 3

Un attaquant tente un « ciseau » à proximité du visage d'un défenseur et marque.

Décisions ?

- A. Il n'y pas contact. But valable.
- B. L'attaquant joue dangereusement mais ne touche pas le défenseur. But refusé.

Question 4

Parmi les situations suivantes, quand n'y a-t-il jamais hors-jeu ?

- A. Sur rentrée de touche.
- B. Sur une passe de la tête
- C. Sur « 6 m ».
- D. Sur un coup franc indirect

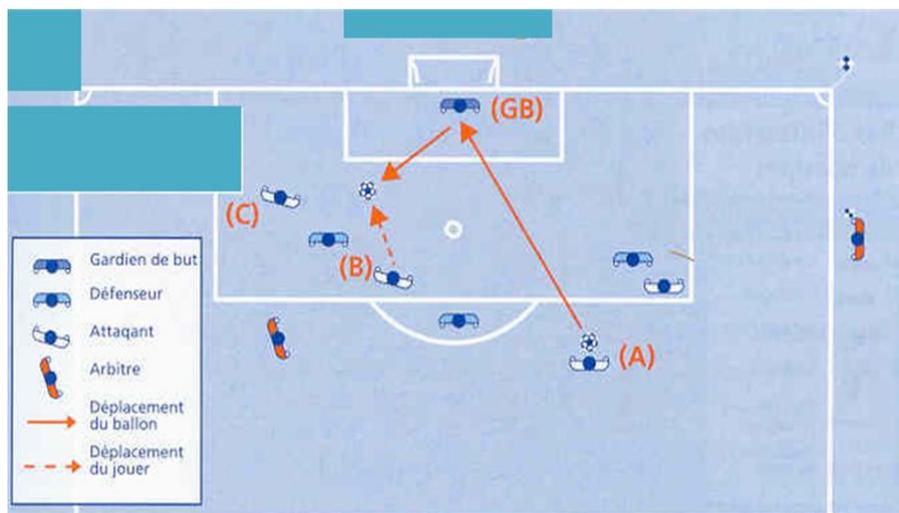
C. PRECISION : TOUCHE LA BARRE

1er PASSAGE : 1 fois chacun

2ème PASSAGE : 2 fois chacun

Question 5

L'attaquant A tire au but. Le gardien plonge et renvoie le ballon comme il peut, selon la flèche. C'est l'attaquant B qui récupère le ballon.
Décisions ?



- A. L'attaquant C, en position de hors-jeu, ne touche pas le ballon. Laisser jouer.
- B. L'attaquant C intervient dans le jeu car il se trouve à proximité. Infraction au hors-jeu. Coup franc indirect pour la défense

Question 6

Rentrée de touche.
Quelles sont les propositions correctes ?

- A. L'exécutant peut avoir les pieds sur la ligne.
- B. Les adversaires doivent être à au moins 2 m.
- C. Il n'y pas d'infraction au hors-jeu.

D. JONGLERIE EN MOUVEMENT

1er PASSAGE : 10 mètres sans que le ballon touche le sol

2ème PASSAGE : 15 mètres sans que le ballon touche le sol

Question 7

Sur rentrée de touche,

b. les adversaires doivent se trouver à une distance d'au moins

A. 1 m.

B. 2 m.

C. Aucune distance n'est préconisée, mais ils ne doivent pas gêner le lanceur.

Question 8

Coup franc indirect pour l'attaque. Le tireur frappe au but. Le gardien plonge, touche le ballon, mais ne l'empêche pas d'entrer dans ses buts.

Décisions ?

A. But accordé.

B. But refusé. CFI à retirer.

E. PRECISION PASSE COURTE

1er PASSAGE : Toucher 1 fois chacun le plot

2ème PASSAGE : Toucher 2 fois chacun le plot

Question 9

En U12-U13, voyant le gardien avancé, le tireur d'un coup d'envoi le lobe et marque directement.

- A. But accordé.
- B. But refusé

Question 10

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.

- A. Le coup franc a été tiré correctement. Laisser jouer.
- B. Le ballon n'est pas sorti de la surface. Coup franc à retirer.

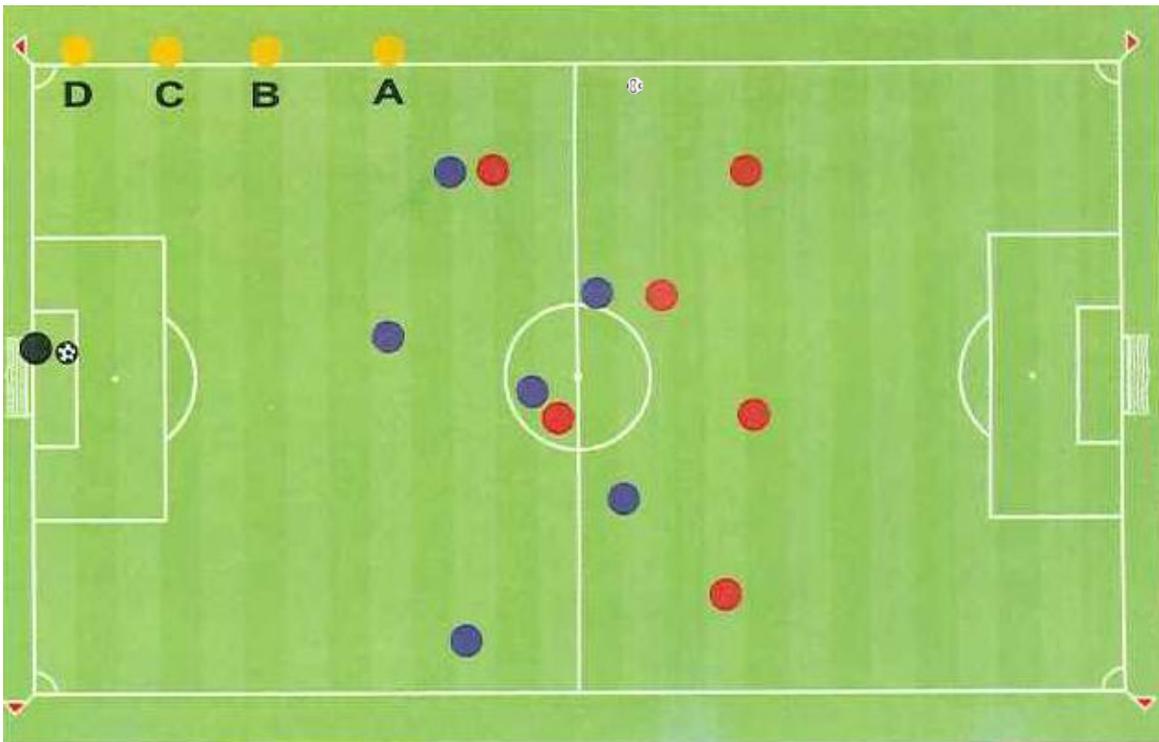
F. TIR AU BUT

1er PASSAGE : Marquer 1 but chacun

2ème PASSAGE : Marquer 2 but chacun

Question 11

A quel endroit l'arbitre assistant se place-t-il pour juger le hors-jeu ?



A B C D

Question 12

Avant le début du match, le capitaine A gagne le toss.
Que peut-il choisir ?

- A. L'engagement ou le camp
- B. L'engagement.
- C. Le camp.

A. ATELIER DE JONGLERIE

3 ESSAIS CHACUN, 20s de pénalité si défi non réalisé par joueur
 PUIS QUESTION, SI MAUVAISE REPONSE = REFAIRE LE DEFI

1er PASSAGE : 25 contacts (sans touche de rattrapage) pied fort

2ème PASSAGE : 15 contacts (1 touche de rattrapage) pied faible

Question 1

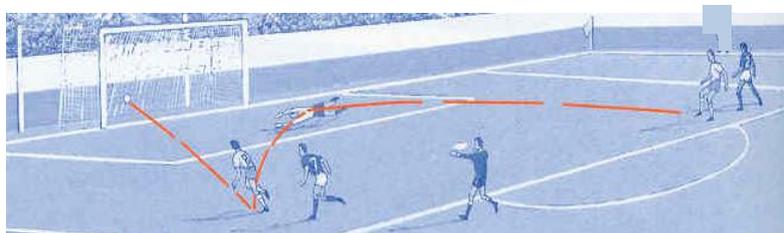
Peut-on charger le gardien qui saute pour s'emparer du ballon ?

- A. Oui, à condition que la charge soit régulière.
- B. Non. Un gardien dans sa surface de réparation qui saute pour s'emparer du ballon, qui touche le ballon des mains ou des bras, ou qui tient le ballon, ne peut pas être chargé..

Question 2

L'ailier droit tire au but. Le gardien plonge et renvoie le ballon sur l'attaquant situé à gauche, qui reprend et marque.

Décisions ?



- A. But accordé.
- B. But refusé. Hors-jeu

EQUIPE	DEFI			REPONSE		PENALITE (20s par défi raté par joueur)
	OK	1 / 2	0 / 2	BONNE	FAUSSE	
1						
2						
3						
4						
5						
6						

B. ATELIER JEU LONG

3 ESSAIS CHACUN, 20s de pénalité si défi non réalisé par joueur
 PUIS QUESTION, SI MAUVAISE REPONSE = REFAIRE LE DEFI

1er PASSAGE : 1 ballon chacun dans la zone de mon partenaire sans rebond

2ème PASSAGE : 1 aller-retour sans rebond

Question 3

Un attaquant tente un « ciseau » à proximité du visage d'un défenseur et marque.

Décisions ?

A. Il n'y pas contact. But valable.

B. L'attaquant joue dangereusement mais ne touche pas le défenseur. But refusé.

Question 4

Parmi les situations suivantes, quand n'y a-t-il jamais hors-jeu ?

A. Sur rentrée de touche.

B. Sur une passe de la tête

C. Sur « 6 m ».

D. Sur un coup franc indirect

EQUIPE	DEFI			REPONSE		PENALITE (20s par défi raté par joueur)
	OK	1 / 2	0 / 2	BONNE	FAUSSE	
1						
2						
3						
4						
5						
6						

C. PRECISION : TOUCHE LA BARRE

3 ESSAIS CHACUN, 20s de pénalité si défi non réalisé par joueur
 PUIS QUESTION, SI MAUVAISE REPONSE = REFAIRE LE DEFI

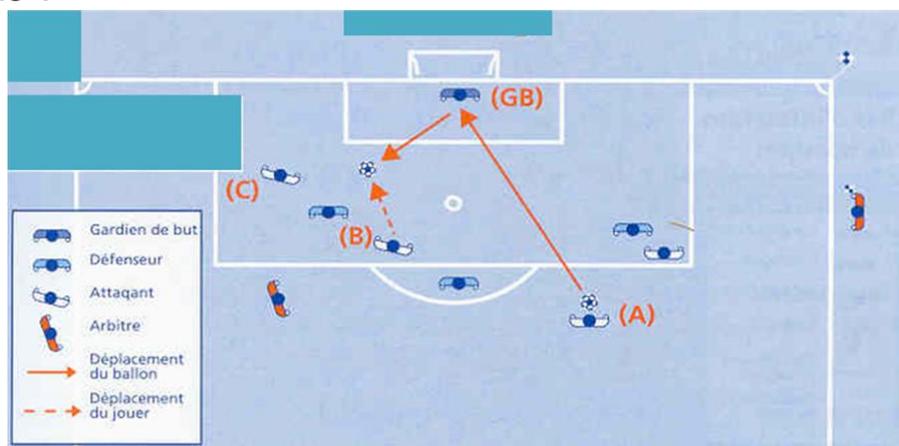
1er PASSAGE : 1 fois chacun

2ème PASSAGE : 2 fois chacun

Question 5

L'attaquant A tire au but. Le gardien plonge et renvoie le ballon comme il peut, selon la flèche. C'est l'attaquant B qui récupère le ballon.

Décisions ?



- A. L'attaquant C, en position de hors-jeu, ne touche pas le ballon. Laisser jouer.
- B. L'attaquant C intervient dans le jeu car il se trouve à proximité. Infraction au hors-jeu. Coup franc indirect pour la défense

Question 6

Rentrée de touche.

Quelles sont les propositions correctes ?

- A. L'exécutant peut avoir les pieds dans le terrain.
- B. Les adversaires doivent être à au moins 2 m.
- C. Il n'y pas d'infraction au hors-jeu.

EQUIPE	DEFI			REPONSE		PENALITE (20s par défi raté par joueur)
	OK	1 / 2	0 / 2	BONNE	FAUSSE	
1						
2						
3						
4						
5						
6						

D. JONGLERIE EN MOUVEMENT

3 ESSAIS CHACUN, 20s de pénalité si défi non réalisé par joueur
 PUIS QUESTION, SI MAUVAISE REPONSE = REFAIRE LE DEFI

1er PASSAGE : 10 mètres sans que le ballon touche le sol

2ème PASSAGE : 15 mètres sans que le ballon touche le sol

Question 7

Sur rentrée de touche,

b. les adversaires doivent se trouver à une distance d'au moins

- A. 1 m.
- B. 2 m.
- C. Aucune distance n'est préconisée, mais ils ne doivent pas gêner le lanceur.

Question 8

Coup franc indirect pour l'attaque. Le tireur frappe au but. Le gardien plonge, touche le ballon, mais ne l'empêche pas d'entrer dans ses buts.
 Décisions ?

- A. But accordé.
- B. But refusé. CFI à retirer.

EQUIPE	DEFI			REPONSE		PENALITE (20s par défi raté par joueur)
	OK	1 / 2	0 / 2	BONNE	FAUSSE	
1						
2						
3						
4						
5						
6						

E. PRECISION PASSE COURTE

3 ESSAIS CHACUN, 20s de pénalité si défi non réalisé par joueur
 PUIS QUESTION, SI MAUVAISE REPONSE = REFAIRE LE DEFI

1er PASSAGE : Toucher 1 fois chacun le plot

2ème PASSAGE : Toucher 2 fois chacun le plot

Question 9

En U12-U13, voyant le gardien avancé, le tireur d'un coup d'envoi le lobe et marque directement.

A. But accordé.

B. But refusé

Question 10

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.

A. Le coup franc a été tiré correctement. Laisser jouer.

B. Le ballon n'est pas sorti de la surface. Coup franc à retirer.

EQUIPE	DEFI			REPONSE		PENALITE (20s par défi raté par joueur)
	OK	1 / 2	0 / 2	BONNE	FAUSSE	
1						
2						
3						
4						
5						
6						

F. TIR AU BUT

3 ESSAIS CHACUN, 20s de pénalité si défi non réalisé par joueur
 PUIS QUESTION, SI MAUVAISE REPONSE = REFAIRE LE DEFI

1er PASSAGE : Marquer 1 but chacun

2ème PASSAGE : Marquer 2 but chacun

Question 11

À quel endroit l'arbitre assistant se place-t-il pour juger le hors-jeu ?



A B C D

Question 12

Avant le début du match, le capitaine A gagne le toss.
 Que peut-il choisir ?

- A. L'engagement ou le camp
- B. L'engagement.
- C. Le camp.

EQUIPE	DEFI			REPONSE		PENALITE (20s par défi raté par joueur)
	OK	1 / 2	0 / 2	BONNE	FAUSSE	
1						
2						
3						
4						
5						
6						

PARTIE PHYSIQUE

1) LES DEPLACEMENTS

a) PAS CHASSES (DEPLACEMENT LATERAUX)

OBJECTIF : Se déplacer latéralement vers un ballon arrivant à proximité sans croiser les jambes, un pied chasse l'autre tout en restant face au jeu.

Pour les déplacements courts (maxi 5m) préparatoires à une intervention (prise de balle, plongeon...)

INSISTER SUR :

Réaliser des pas courts et rasants

Fléchir les jambes

Redresser le buste

Etre sur ses appuis, plantes de pied, talon décollé du sol

Placer les avant bras à l'horizontal (toujours être prêt à intervenir)

Fixer les yeux sur le jeu ou le ballon

b) DEPLACEMENT AVANT

OBJECTIF : Course vers l'avant, de façon plus ou moins rapide en fonction de la situation, déplacement naturel.

c) DEPLACEMENT ARRIERE (PAS D'ESCRIMEUR)

OBJECTIF : Se déplacer de façon équilibrer (sans croisement) sur un ballon lobé dans l'axe pour préparer une prise de balle ou un plongeon.

INSISTER SUR :

Placer le pied arrière à la perpendiculaire du pied avant

Foulées courtes et rasantes

Epaules face au jeu

Etre sur ses appuis, talons décollés du sol

Placer les avant bras à l'horizontal (toujours être prêt à intervenir)

Fixer les yeux sur le jeu ou le ballon

Réaliser une impulsion puis une réception sur la jambe arrière lors des interventions

d) OBLIQUE ARRIERE (PAS CROISES)

OBJECTIF : Reculer de façon équilibrée sur un ballon lobé en diagonale arrière pour préparer une prise de balle ou un plongeon.

Pour tout déplacement long (plus de 5m) nécessaire à une intervention sur un ballon lobé long et excentré

INSISTER SUR :

Croiser les jambes par l'avant

Placer les épaules dans la direction du jeu (à la perpendiculaire des jambes)

Foulées courtes et rasantes

Etre sur ses appuis, talons décollés du sol

Placer les avant bras à l'horizontal (toujours être prêt à intervenir)

Fixer les yeux sur le jeu ou le ballon

Réaliser une impulsion puis une réception sur la jambe arrière lors des interventions

e) PAS CROISES (PRECEDENT LE PLONGEON)

OBJECTIF : SE déplacer latéralement pour des interventions très rapides sur des ballons tendus.

INSISTER SUR :

Croiser les jambes par l'avant

Fixer les yeux sur le ballon

Décroiser les jambes au moment du plongeon et déclencher la poussée par la jambe la plus éloignée du ballon

2) LA VITESSE

a) LA VITESSE GESTUELLE

OBJECTIF : A l'arrêt et sans opposition, manipuler le ballon afin d'accélérer la cadence de prise de balle en conservant la justesse gestuelle

INSISTER SUR :

Se concentrer sur la qualité de la prise de balle
Maîtriser constamment le ballon

b) VITESSE DE REACTION

OBJECTIF : Réduire le temps entre l'information et la réaction

INSISTER SUR :

Grande concentration
Eviter l'anticipation

c) VIVACITE AU SOL

OBJECTIF : Chercher à passer de la position debout à la position couché le plus rapidement possible

INSISTER SUR :

Eviter l'anticipation
Grande concentration

d) VITESSE REFLEXE

OBJECTIF : Réaction très rapide à une situation (frappe à bout portant)

INSISTER SUR :

Fléchir les jambes
Etre sur ses appuis, talons décollés du sol
Placer les avant bras à l'horizontal (toujours être prêt à intervenir)
Fixer les yeux sur le jeu ou le ballon
Grande concentration

3) LES APPUIS

a) LA COURSE D'ELAN

OBJECTIF : Utiliser les différents déplacements en fonction des différentes situations

INSISTER SUR :

Fléchir les jambes
Etre sur ses appuis, talons décollés du sol
Placer les avant bras à l'horizontal (toujours être prêt à intervenir)
Fixer les yeux sur le jeu ou le ballon
Grande concentration
Choisir le bon déplacement

b) L'IMPULSION DES DEUX PIEDS

OBJECTIF : Sauter avec impulsion des deux pieds (balle aérienne sans opposition)

INSISTER SUR :

Placer les deux pieds au même niveau
Être sur ses appuis, talons décollés du sol
Fixer les yeux sur le jeu ou le ballon
Coordonner le mouvement bras-impulsion (prise d'élan avec les bras avant l'impulsion des jambes)

c) L'IMPULSION D'UN PIED

OBJECTIF : Sauter avec impulsion d'un pied (balle aérienne opposition)

INSISTER SUR :

Éviter une flexion trop importante de la jambe d'impulsion
Choix de la bonne jambe d'impulsion (jambe opposée à l'arrivée du ballon)

d) LES APPUIS – BLOCAGE

OBJECTIF : Prendre appui et changer de direction

INSISTER SUR :

Repartir le poids du corps sur les deux appuis
S'adapter très rapidement à la situation

PARTIE TECHNIQUE

1) PRISE DE BALLE

a) AU SOL

OBJECTIF : Prise de balle des ballons au sol

INSISTER SUR :

Fléchir une jambe sur le talon opposé (jambe en travers du passage) sans poser le genou au sol, trajectoire du ballon situé entre les deux jambes. (Si le ballon arrive à gauche → Flexion de la jambe droite)
Placer le corps derrière le ballon puis le ramasser entre ses deux pieds, mains ouvertes face à lui, genoux placés à l'extérieur des bras, coudes serrés pour former la cage. IL ne faut pas bloquer le ballon avec les mains, mais avancer celles-ci au devant du ballon pour le faire rouler sur les mains, puis les bras et l'amener contre la poitrine.
Fermer la cage, en ramenant les mains à la poitrine et en baissant la tête.
Fixer le regard sur le ballon

b) A MI-HAUTEUR

OBJECTIF : Prise de balle des ballons à mi-hauteur

INSISTER SUR :

Placer tout le corps derrière le ballon
Récupérer le ballon au niveau des avant bras, les mains ne rentrant pas en contact avec le ballon.
Bien former le panier avec les bras, le buste et la tête à la fin de la prise de balle, coudes serrés
Fixer le regard sur le ballon

c) AÉRIENNE

OBJECTIF : Prise de balle des ballons aériens

INSISTER SUR :

Fixer le regard sur le ballon
Aller au devant du ballon
Amortir le ballon grâce aux avant bras en fin de prise de balle
Placer les mains en opposition derrière le ballon et le recouvrir au maximum (pouce face à face, position du triangle ou W)
Réaliser un contact simultané des deux mains sur le ballon

2) **PLONGEON**

a) LATERAUX

OBJECTIF : Plonger sur les deux côtés

INSISTER SUR :

Etre sur ses appuis, talons décollés du sol

Fixer le regard toujours sur le ballon

Capter le ballon en avant

Rentrer en contact avec le sol par le pied, puis la cuisse, le flanc et en dernier le bras

Chuter sur le côté et non le dos ou le ventre

Eviter le contact du ballon avec le sol

Conserver toujours le corps entre le ballon et le but

Chercher à couper la trajectoire du ballon

Pousser sur ses appuis pour plonger (ne pas se laisser tomber)

Intervention sur un ballon haut :

Poussée de la jambe intérieure (ballon à gauche, poussée de la jambe gauche)

Utilisation de la main correspondante au côté où l'on plonge en se gardant la possibilité d'utiliser la main opposée pour les ballons situés sous la barre

Intervention sur un ballon bas :

Poussée de la jambe extérieure (ballon à gauche : poussée de la jambe droite)

Utilisation de la main correspondante au côté où l'on plonge

b) AVANT

OBJECTIF : Plongeon sur des ballons se trouvant devant soi

INSISTER SUR :

Ramasser le ballon dans la cage avant de se coucher. Le premier contact au sol s'effectue avec les pieds.

Plaquer le bassin au sol, jambes écartées pour protéger le ballon.

Rappel des techniques de prise de balle au sol et à mi-hauteur

Etre sur ses appuis, talons décollés du sol

c) ARRIERES

OBJECTIF : Plonger sur des ballons lobés

INSISTER SUR :

Regarder en permanence le ballon

Se réceptionner sur le côté (!!!! au dos !!!)

Essayer de capter le ballon plutôt que le dévier

Eviter le plongeon si la prise de balle est possible

Etre sur ses appuis, talons décollés du sol

d) PARADE REFLEXE

OBJECTIF : Adaptation très rapide à des trajectoires de balles contrariées

INSISTER SUR :

Etre sur ses appuis, talons décollés du sol

Se placer sur la trajectoire du ballon

Grande concentration

3) REDUCTION DE L'ANGLE DE TIR



OBJECTIF : Prise de conscience du placement du gardien par rapport au but et au ballon, réduire l'angle permet de rendre la tâche plus difficile au tireur.

INSISTER SUR :

Avancer pendant les dernières foulées qui précèdent l'armée de l'attaquant (foulées rapides et de plus en plus courtes)

Le gardien doit être stabilisé sur ses deux appuis au moment du déclenchement du tir

La réduction de l'angle de tir ne doit se faire qu'au dernier moment pour éviter l'anticipation de l'attaquant

Utilisation des différents déplacements

Ne pas quitter le ballon des yeux

4) SORTIE DANS LES PIEDS

OBJECTIF : Récupérer le ballon dans les pieds de l'adversaire

INSISTER SUR :

Décider d'intervenir quand le ballon est décollé des pieds de l'adversaire

Passer rapidement de la position debout à la position couchée

Choisir le bon côté pour se coucher (ballon à droite se coucher sur le flanc droit...)

Se coucher à 1.50-2m de l'adversaire et finir en glissant en centrant le ballon sur le nombril

5) RELANCE ET DEGAGEMENTS

a) Relance à la main

OBJECTIF : Utilisation de la relance à la main pour des dégagements rapides, plus ou moins courts et précis

INSISTER SUR :

Bien synchroniser le mouvement du lancer

Adopter la technique appropriée :

Roulées au sol (ballon libéré au ras du sol pour éviter les rebonds)

Javelotées (à utiliser sur les relances courtes, comme un lancer de pierre)

En bras roulé (ballon lancé par dessus l'épaule, éviter le lancer sur le côté)

Rester lucide dans le choix du dégagement (coté opposé, coéquipier libre)

b) Relance au pied

OBJECTIF : Dégagement long, frappe de volée, de demi volée ou balle au sol

INSISTER SUR :

Pour les frappes de volée et de demi volée à l'arrêt, déposer le ballon devant soi (légèrement vers l'avant après l'élan) en conservant les bras tendus.

Frapper le ballon avec le coup du pied au centre du ballon

Rester lucide dans le choix du dégagement (coté opposé, coéquipier libre)

c) Technique des joueurs de champ

OBJECTIF : Utiliser des gestes de joueurs dans des situations particulières, sortie à l'extérieur de la surface, passe en retrait d'un coéquipier.

INSISTER SUR :

Rester lucide dans le choix du dégagement malgré la pression d'un adversaire

Chercher à lever le ballon sur le dégagement (pied d'appui en arrière du ballon au moment de la frappe)

Garder une certaine précision dans toutes les situations

d) Dégagement des poings

OBJECTIF : Dégager avec les poings lors des sorties aériennes

INSISTER SUR :

Frapper le ballon au milieu, Phalanges de la main fermées, poignet dans le prolongement de l'avant bras

Frapper des deux poings : les poings sont réunis face à face et les coudes serrés

SPECIFIQUE GARDIEN DE BUT