

ARBITRAGE ACTION TERRAIN Le jeu du drapeau

U10
U13

Compétences visées : Tenir le rôle d'arbitre assistant

L'objectif de l'atelier : Sensibiliser sur la gestuelle appliquée à la fonction d'arbitre assistant

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

- Matérialiser 3 zones distinctes le long de la ligne de touche :
 - La zone « course avant »
 - La zone « course latérale »
 - La zone « décision »
- Réaliser une présentation collective de toutes les gestuelles associées à la fonction d'arbitre assistant : *Faute, Rentrée de touche pour la défense, Rentrée de touche pour l'attaque, Coup de pied de but, Hors-jeu, Coup de pied de coin etc...*
- Débuter le parcours avec un drapeau à la main.
- Evoluer le long de la ligne de touche en adaptant ses courses aux différentes zones.
- Enoncer une « situation de jeu » lorsque le joueur arrive dans la zone « décision ».
- Demander au joueur d'adopter la signalisation adéquate en fonction de la situation énoncée : faute de l'attaquant - rentrée de touche pour la défense - hors-jeu - coup de pied de but - coup de pied de coin etc...
- Intervenir pour valider ou non la signalisation réalisée par le joueur.
- Comptabiliser les points de manière individuelle ou collective.
- Réaliser un débriefing collectif au sujet des signalisations à retenir.

Espace nécessaire :

Terrain de football

Encadrement souhaité :

2 personnes

Effectif idéal :

10 à 15 joueurs

Durée de l'action :

30 minutes

Matériel nécessaire :

Drapeau de touche - Coupelles

Remarque :

Possibilité de réaliser l'atelier en présence d'un arbitre officiel du club.