

Limite du terrain



Objectif:

Connaître le moment exact où le joueur et le ballon sont considérés hors des limites du terrain



Compétence(s) visée(s):

Être capable d'arbitrer et de reconnaître une situation de sortie de balle



BESOINS

Ballons

Plots

Chasubles

Sifflets

CONSIGNES

1. Construire la règle

L'éducateur présente les différentes subtilités d'une sortie de jeu en mettant en scène les sorties de terrain et demande aux joueurs dans quelles situations l'arbitre doit siffler une sortie de terrain.

EXERCICE

2. Mise en place de l'exercice

« Le couloir des chasseurs »

Un arbitre, un joueur dribbleur, un défenseur (le chasseur de ballon) sont nécessaires pour cet atelier.

L'arbitre suit un joueur dribbleur qui se déplace à l'intérieur du terrain dans le couloir de jeu. Son défenseur essaie de chasser le ballon hors des limites.

L'arbitre doit juger si le ballon ou le pied du dribbleur touche la ligne.

Ce que le jeune doit retenir :

Le joueur et le ballon sont hors des limites du terrain lorsqu'ils touchent :

- Toute personne qui se trouve hors des limites du terrain,
- Le sol ou tout autre objet sur, au-dessus ou en dehors des limites du terrain.
- La ligne de touche fait partie de l'extérieur du terrain.
- Le ballon est hors du terrain lorsqu'il touche les supports du panier ou la face arrière.



X Le couloir des chasseurs

Consignes aux joueurs



Les joueurs doivent progresser avec le ballon dans le couloir de jeu. L'attaquant doit attendre le défenseur s'il est dépassé. Le défenseur doit faire le maximum pour chasser le ballon hors des limites.

Consignes aux arbitres



L'arbitre doit siffler à chaque fois que le ballon ou le joueur sont hors des limites de l'espace de jeu. L'arbitre doit faire le geste approprié (bras levé, main ouverte) quand il repère le moment exact où le joueur et/ou le ballon sont hors des limites du terrain.