

Les droits et devoirs



Objectif:

Sensibiliser les joueurs et les arbitres aux actions dangereuses



Compétence(s) visée(s):

Être capable de jouer en sécurité pour soi et pour les autres



BESOINS

1 Ballon

Chasubles

CONSIGNES

1. Construire la règle

L'arbitre demande aux joueurs de citer des actions qui leur semblent dangereuses.

Plaquage dangereux :

- Prise au cou,
- Poussée sans saisir le joueur,
- Prise au col,
- Projection,
- Plaquage d'un joueur en l'air.

Actions illicites :

- Coup de poing ou de coude,
- Coup de pied,
- Croche-pied,
- Piétinement,
- Jeu sur un adversaire non porteur du ballon,
- Charge dangereuse.



X Plaquage en haut du corps

EXERCICE

2. Mise en place de l'exercice

L'éducateur peut s'il le juge nécessaire illustrer les plaquages dangereux avec une démonstration.



X Plaquage retourné

Consignes aux arbitres



À partir de ces échanges, l'arbitre doit cibler et hiérarchiser les actions illicites que les joueurs ne doivent pas commettre.

Consignes aux joueurs



En cas de démonstration, les joueurs participent en toute sécurité aux mises en situation.