

UNSS 78



FORMATION DES JEUNES OFFICIELS EPREUVE THEORIQUE DEPARTEMENTALE 2007 "Le Football à 7 et son arbitrage"

Formation/Théorie – Test de connaissances (QCM + questions)
Sur 48 points : Validation Théorique départementale à 30 points minimum .

NOM : _____ Prénom : _____

Date de naissance : ____ / ____ / ____ Nom du Professeur EPS : _____

Numéro de licence : _____

Nom de l'établissement : _____

Adresse de l'établissement : _____

Code postal : 78 _____ Commune : _____

Durée de l'épreuve : **45 minutes**

NOTE : _____ / 48 points

NOTE THEORIQUE : _____ / 8 Points

Entourez la ou les case(s) correspondante(s) à votre choix

Quelques abréviations :

C.F.I = Coup Franc Indirect	C.F.D = Coup Franc Direct	B.A.T = Balle A Terre
C.E = Coup d'Envoi	C.P.C = Coup de Pied de Coin	C.P.P = Coup de Pied de Pénalité
C.P.B = Coup de Pied de But	C.P.R = Coup de Pied de Réparation	J.O = Jeune Officiel
C.B = Carton Blanc	C.J = Carton Jaune	C.R = Carton Rouge

QUESTIONN°1

Avant le Coup d'Envoi d'une rencontre, l'arbitre procède au tirage au sort entre les 2 capitaines. Celui qui gagne au tirage au sort : / 1

- a) Peut choisir le coup d'envoi ou son camp pour débiter le match
- b) Choisira obligatoirement son camp pour débiter le match
- c) Donnera obligatoirement le coup d'envoi de la rencontre.

____ / 1

QUESTION N°2

Un joueur de l'une des équipes en présence ne présente pas sa licence. Il ne peut présenter non plus de pièce d'identité officielle, mais par contre, présente une carte scolaire avec photo. **Décision ? / 1**

- a) Le joueur ne peut en aucun cas participer à la rencontre
- b) Le joueur se présente à l'arbitre avec sa carte d'identité scolaire que l'arbitre lui restitue après vérification, le joueur pouvant participer à la rencontre.
- c) Le joueur se présente à l'arbitre avec sa carte d'identité scolaire. Après vérification l'arbitre la conserve pour l'adresser à la Commission Sportive concernée. Le joueur peut participer à la rencontre.

QUESTION N°3

Coup Franc Direct pour l'équipe attaquante A à 20 mètres des buts adverses. Le tireur frappe le ballon, celui-ci rebondit sur le poteau, lui revient, il le reprend, tire à nouveau, le ballon est détourné en corner par le gardien. **Décision ? / 1**

- a) C.F.I pour l'Equipe B à l'endroit où le joueur a repris le ballon.
- b) C.P.C
- c) C.F.D pour l'Equipe B à l'endroit où le joueur a repris le ballon.

QUESTION N° 4

Un joueur blessé, sorti pour se faire soigner, peut revenir sur le terrain, ballon en jeu : / 1

- a) De sa propre initiative à n'importe quel moment
- b) Sur autorisation de l'arbitre ou de l'arbitre assistant le plus proche
- c) Sur la seule autorisation de l'arbitre.

QUESTION N° 5

Un joueur, ballon en jeu, se débarrasse de ses protège tibias. L'arbitre l'invite à quitter le terrain pour les remettre. Celui-ci s'y refuse. **Décision ? / 1**

- a) Au 1^{er} arrêt de jeu, refouler le joueur hors du terrain
- b) Arrêt du jeu, avertissement au joueur pour comportement antisportif, C.F.I à l'endroit où se trouvait le joueur
- c) Arrêt du jeu, refoulement du joueur hors du terrain, reprise du jeu par B.A.T.

QUESTION N° 6

Pour reprendre le jeu par une Balle A Terre, l'arbitre : / 1

- a) N'est pas obligé d'attendre la présence d'un joueur de chaque équipe à proximité pour exécuter celle-ci.
- b) Est obligé d'attendre la présence d'un joueur de chaque équipe à proximité pour exécuter celle-ci
- c) Est obligé d'attendre la présence d'un joueur de l'une des équipes pour exécuter celle-ci

___ / 5

QUESTIONN° 7

La distance de 11 mètres est celle qui, au foot à 11 joueurs : / 1

- a) Sépare la ligne de but de la ligne de la surface de réparation parallèle à cette ligne de but
- b) Sépare le point où est donné le coup d'envoi du cercle délimitant le rond central
- c) Sépare le point de penalty de la ligne de but.

QUESTIONN°8

Un attaquant, ballon aux pieds, perd sa chaussure. Cependant, il continue sa course sur quelques mètres, tire et marque. **Décision ? / 1**

- a) But refusé, reprise du jeu par C.F.I contre l'attaquant à l'endroit où il a perdu sa chaussure.
- b) But accordé
- c) But refusé, reprise du jeu par B.A.T à l'endroit où l'attaquant a perdu sa chaussure.

QUESTIONN° 9

Un joueur donne un coup de pied à l'un de ses partenaires au milieu du terrain. **Décision ? / 1**

- a) Exclusion pour conduite brutale et coup franc indirect à l'endroit où est le partenaire
- b) Avertissement pour conduite antisportive et C.F.I à l'endroit où est le partenaire
- c) Exclusion pour conduite brutale et C.F.D à l'endroit où est le partenaire

QUESTION N° 10

Un attaquant en possession du ballon est écarté du bras par un défenseur alors qu'il se trouve sur la ligne de la surface de réparation parallèle à la ligne de but. **Décision ? / 1**

- a) C.F.D sur la ligne de la surface de réparation
- b) C.F.I sur la ligne de la surface de réparation
- c) C.P.R

QUESTIONN° 11

Coup de pied de but. Le gardien de but frappe le ballon qui rebondit sur le dos de l'un de ses défenseurs situé à hauteur du point de penalty. Le ballon revient en arrière et pénètre dans le but. **Décision ? / 1**

- a) C.P.C
- b) C.P.B à recommencer
- c) But accordé

QUESTIONN° 12

Sur coup de pied de réparation, le gardien de but adverse du botteur : / 1

- a) Doit rester immobile jusqu'au botté du ballon
- b) Doit rester immobile jusqu'au signal de l'arbitre
- c) Peut bouger en avant dès le botté du ballon
- d) Peut bouger en avant dès le signal de l'arbitre

___ / 6

QUESTIONN° 13

Altercation entre 2 joueurs au cours de laquelle un joueur de l'Equipe A donne un coup de poing à son adversaire. Dans la confusion qui s'en suit, l'arbitre exclut le n°10 de l'Equipe A. A cet instant, son arbitre assistant l'appelle et lui indique qu'en fait le fautif est le n°8. **Décision ? / 1**

- a) L'arbitre peut revenir sur sa décision. Exclusion du n° 8 et le n°10 peut rester sur le terrain.
- b) L'arbitre ne peut revenir sur sa décision, le n°10 reste exclu.
- c) L'arbitre ne peut revenir sur sa décision d'exclure le n°10 qui est prise et il exclut aussi le n°8.

QUESTIONN° 14

Un attaquant est retenu par le maillot au milieu du terrain, toutefois il se dégage, conserve le ballon, poursuit sa course seul, se présente devant le gardien, le dribble et tire... à côté. **Décision ? / 1**

- a) L'arbitre revient à la faute initiale, C.F.D
- b) L'arbitre revient à la faute initiale, C.F.D et avertissement au défenseur
- c) C.P.B et avertissement au défenseur

QUESTIONN° 15

Rentrée en touche pour l'équipe attaquante. Un défenseur se place sur la ligne de touche pour gêner le lanceur qui tient le ballon dans les mains. / 1

- a) Arrêter l'exécution de la rentrée en touche et faire reculer le défenseur. S'il récidive, avertissement pour comportement antisportif.
- b) Laisser faire, le lanceur peut reculer
- c) Siffler immédiatement pour accorder un C.F.I sur la ligne de touche à 2 mètres pour sanctionner le fautif.

QUESTIONN° 16

Un joueur commet une faute passible d'un avertissement. Celle-ci est sifflée par l'arbitre. Le joueur se met à contester vivement la décision de l'arbitre et d'un coup de pied rageur éloigne le ballon dans la tribune. **Décision ? / 1**

- a) Le joueur reçoit directement un C.R
- b) L'arbitre brandit un 1^{er} C.J pour la faute puis un second pour la contestation et enfin le rouge pour l'exclusion
- c) Le joueur ne recevra qu'un avertissement car 2 sanctions ne peuvent être données simultanément

QUESTIONN° 17

Un joueur est sorti pour remettre son équipement en ordre. Voyant son équipe attaquer, il pénètre sans autorisation sur le terrain, reçoit le ballon d'un coéquipier, tire et marque. / 1

- a) But refusé, avertissement au joueur pour être entré sans autorisation. Vérification de son équipement. C.F.I à l'endroit où il a joué le ballon.
- b) But refusé, avertissement au joueur pour être entré sans autorisation, vérification de son équipement, C.P.B.
- c) Si son équipement est conforme après vérification, le but est accordé, sinon C.F.I à l'endroit où il a joué le ballon.

_____ / 5

QUESTIONN° 18

Appliquer la règle de l'avantage c'est : / 1

- a) Ne pas siffler une faute commise sans jamais pouvoir y revenir
- b) Ne pas siffler une faute commise, mais pouvoir y revenir dans un délai court (2 à 3 secondes)
- c) Ne pas siffler une faute commise, mais pouvoir y revenir quel que soit le délai écoulé.

QUESTIONN° 19

Il pleut. Sur un ballon joué en profondeur, le gardien de but adverse plonge au devant d'un attaquant, capte le ballon avec les mains dans la surface de réparation, mais glisse sur le terrain détrempé et se retrouve ballon en main en dehors de cette surface au pied d'un attaquant. **Décision ? / 1**

- a) Exclusion du gardien pour avoir empêché une occasion de but, C.F.I
- b) C.F.I contre le gardien.
- c) C.F.D contre le gardien

QUESTIONN° 20

Sur un coup d'envoi, le ballon est en jeu dès que : / 1

- a) Le ballon a été botté en avant ou en longeant la ligne médiane
- b) Le ballon a été botté en avant et joué par un partenaire
- c) Le ballon a été botté en avant.

QUESTIONN° 21

Sur les remises en jeu, indiquées ci-dessous, sur une seule d'entre elles un but ne peut pas être marqué directement par le botteur. **Laquelle ? / 1**

- a) C.P.B dans le but adverse
- b) C.P.C dans le but adverse
- c) C.F.D dans son propre but
- d) C.E

QUESTIONN° 22

Coup d'envoi de la 2ème période. Un joueur de l'Equipe B qui bénéficie de ce coup d'envoi botte le ballon directement dans le but adverse où le ballon pénètre. / 1

- a) But accordé
- b) But refusé ; C.P.B pour l'Equipe A après avoir fait rentrer le gardien de but.
- c) But refusé, C.E à recommencer après avoir fait rentrer le gardien de but.

QUESTIONN° 23

Le coup de pied de pénalité sera exécuté de façon : / 1

- a) Indirect
- b) Direct sans mur
- c) Direct avec mur
- d) Ballon à 6 mètres
- e) Ballon à 9 mètres
- f) Ballon à 13 mètres

___ / 6

QUESTION N° 24

Dans quelles conditions l'arbitre doit siffler un coup de pied de pénalité ? / 1

- a) Faute, entraînant un C.F.D, située dans le camp adverse
- b) Faute entraînant un C.F.D située dans son propre camp.

QUESTION N° 25

Dans quelles conditions attribue-t-on un Carton Blanc ? / 1

- a) Une faute passible d'un carton jaune pour la 1^{ère} fois
- b) Cracher sur un adversaire
- c) Stopper le ballon à la main (sauf le gardien) sur la ligne de but volontairement

QUESTION N° 26

Quel est le temps de l'exclusion temporaire suite à un carton blanc ou jaune ? / 1

- a) 5' en match simple
- b) 5' en tournoi
- c) 3' en tournoi
- d) 10' en match simple

QUESTION N° 27

Dans quelles conditions un joueur ne sera pas sanctionné pour une position de hors-jeu ? / 1

- a) Sur une touche
- b) Dans la zone des 13 mètres
- c) Sur un C.P.B
- d) Sur un C.F.D

QUESTION N° 28

En attaque, dans la zone des 13 mètres adverse, comment s'exécute la rentrée de touche ? / 1

- a) Obligatoirement à la main
- b) Obligatoirement au pied
- c) Au choix : au pied ou à la main

QUESTION N° 29

Sur une passe au pied en retrait à son propre gardien, celui-ci récupère la balle à la main, sur la ligne de but. **Décision ? / 1**

- a) C.F.I sur la ligne de but
- b) C.P.R
- c) C.F.I à 6 mètres perpendiculaire à l'endroit où le gardien a récupéré la balle à la main
- d) C.P.P perpendiculaire à l'endroit où le gardien a récupéré la balle à la main
- e) Avertissement au gardien

QUESTION N° 30

Peut-on demander un temps mort au cours d'une rencontre ? / 1

- a) oui 1'30 par période
- b) oui 1'30 par match
- e) non

c) oui 2' par période

d) oui 2' par match

___ / 7

QUESTIONN° 31

Quel est l'équipement obligatoire d'un joueur de football au niveau départemental ? / 3

a)

d)

b)

e)

c)

f)

QUESTIONN° 32

Donnez les 5 motifs passibles d'un avertissement : / 5

a).....

b).....

c).....

d).....

e).....

QUESTIONN° 33

Donnez les 5 motifs passibles d'une exclusion : / 5

a).....

b).....

c).....

d).....

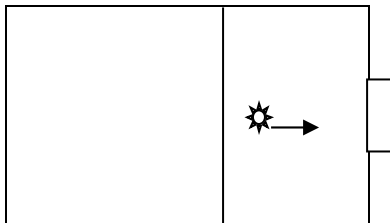
e).....

QUESTION N ° 34

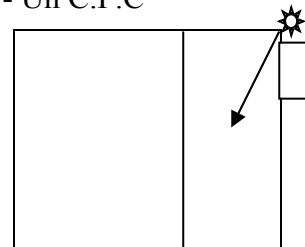
(possibilité de faire un schéma pour répondre)

A quel endroit doivent se trouver l'arbitre et son assistant sur : / 5

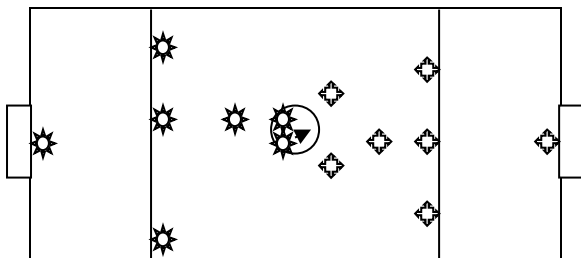
- Un C.P.R



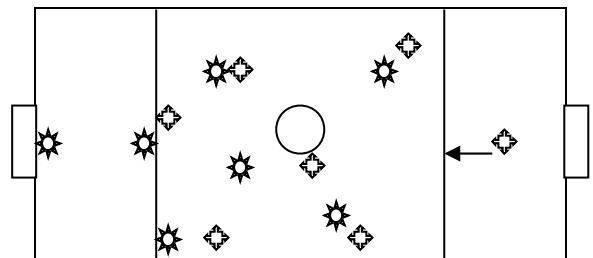
- Un C.P.C



- un C.E (pour les joueurs ☆)



- un C.P.B (pour les joueurs ◇)



- Une rentrée de touche

