



Fédération Française de Football

Commission Fédérale des Arbitres

- Direction Technique de l'Arbitrage -

Examen Fédéral 2017 - 2018

Questionnaire Théorique (1 heure) Candidats Fédéraux Beach Soccer

Consignes :

- Le terme « Décisions » est systématiquement utilisé au pluriel même lorsque celle-ci est unique.
- Les candidats peuvent utiliser les abréviations SRA, SRP loi 8, SRP loi 13, SDR, RDT, BAT, CFI, CFD, PY, AVT, CAS, EXC, RCC lorsque celles-ci ne prêtent à aucune équivoque.
- Toute absence de la mention « Rapport » lorsqu'elle est exigée, sera sanctionnée d'un retrait de 0,25 point à la question concernée.
- Toute absence ou erreur de motif disciplinaire devant être mentionné lors d'un avertissement ou d'une exclusion, sera sanctionnée d'un retrait de 0,25 point à la question concernée.

5 Questions à 2 Points

Question n°1

Les dimensions d'un terrain de Beach Soccer sont :

Propositions de réponse

- a) Longueur de 35 à 37 mètres. Largeur de 24 à 26 mètres.
- b) Longueur de 33 à 35 mètres. Largeur de 26 à 28 mètres.
- c) Longueur de 33 à 35 mètres. Largeur de 24 à 26 mètres.
- d) Longueur de 35 à 37 mètres. Largeur de 26 à 28 mètres.

Réponse :

a)	b)	c)	d)

N.B. : Cochez la case correspondant à la bonne réponse.

Question n°2

L'arbitre accorde un coup franc à l'équipe A depuis le point central imaginaire. L'arbitre donne le signal pour exécuter le coup franc. Avant que le ballon ne soit en jeu, un coéquipier du botteur, situé dans le camp adverse, pénètre dans la zone délimitée par le ballon et les drapeaux de coin. Une fois le ballon botté, il le récupère et marque le but contre l'équipe adverse. Décisions ?

Propositions de réponse

- a) But accordé.
- b) But refusé. Avertissement au fautif pour être entré dans la zone. Coup franc sur le point central imaginaire pour l'équipe B.
- c) But refusé. Coup franc pour l'équipe B à l'endroit où le joueur a pénétré dans la zone.
- d) But refusé. Avertissement au fautif pour comportement antisportif. Coup franc sur le point central imaginaire pour l'équipe B.

Réponse :

a)	b)	c)	d)

N.B. : Cochez la case correspondant à la bonne réponse.

Question n° 3

L'équipe B mène une contre-attaque rapide. Au moment où le n°4 de cette équipe se retrouve seul face au gardien de but, à l'extérieur de la surface de réparation, le remplaçant n°7 de l'équipe A pénètre sur le terrain et dégage in extremis le ballon, empêchant le n°4B de tirer au but. Décisions ?

Propositions de réponse

- a) Arrêt du jeu. Avertissement au fautif pour comportement antisportif. Coup franc pour l'équipe B à l'endroit où le remplaçant a dégagé le ballon.
- b) Arrêt du jeu. Exclusion du fautif pour avoir anéanti une occasion nette de but. Coup franc pour l'équipe B à l'endroit où le remplaçant a dégagé le ballon. Pas de réduction de joueurs au sein de l'équipe A.
- c) Arrêt du jeu. Avertissement au fautif pour comportement antisportif. Coup franc pour l'équipe B sur le point imaginaire central.
- d) Arrêt du jeu. Exclusion du fautif pour avoir anéanti une occasion nette de but. Coup franc pour l'équipe B sur le point imaginaire central. Réduction d'un joueur au sein de l'équipe A.

Réponse :

a)	b)	c)	d)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

N.B. : Cochez la case correspondant à la bonne réponse.

Question n°4

Le joueur attaquant n°8A veut jouer rapidement un coup de pied de coin alors qu'un adversaire n°5B est à environ 1 mètre de l'arc de cercle de coin. L'attaquant frappe le ballon de telle façon que celui-ci rebondisse sur le tibia du défenseur. Le joueur n°8A reprend le ballon et marque.

Propositions de réponse

- a) But accordé, coup d'envoi.
- b) But refusé, coup de pied de coin à refaire.
- c) But refusé, coup franc indirect pour l'équipe en défense.

Réponse :

a)	b)	c)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

N.B. : Cochez la case correspondant à la bonne réponse.

Question n°5**Lors du coup d'envoi où sont placés les arbitres ?****Propositions de réponse**

- a) L'arbitre doit être placé à l'opposé de la zone de remplacement sur la ligne de touche, le second arbitre doit être placé sur la ligne de but et le troisième arbitre à hauteur de la ligne médiane imaginaire.
- b) L'arbitre doit être placé à hauteur de la ligne médiane imaginaire, le second arbitre à l'opposé de la zone de remplacement sur la ligne de touche et le troisième arbitre doit être placé sur la ligne de but.
- c) L'arbitre doit être placé sur la ligne de but, le second arbitre à hauteur de la ligne médiane imaginaire et le troisième arbitre à l'opposé de la zone de remplacement sur la ligne de touche.
- d) L'arbitre doit être placé sur la ligne de but, le second arbitre à l'opposé de la zone de remplacement sur la ligne de touche et le troisième arbitre à hauteur de la ligne médiane imaginaire.

Réponse :

a)	b)	c)	d)

N.B. : Cochez la case correspondant à la bonne réponse.

10 Questions à 3 Points

Question n°6

Parmi les fautes sanctionnées d'un coup franc direct, quelles sont les fautes spécifiques au Beach soccer ?

Réponse :

Empêcher un adversaire d'effectuer un ciseau ou une bicyclette.
Cracher ou jeter volontairement du sable sur un adversaire.

Question n°7

En quelles circonstances, un joueur qui touche délibérément le ballon de la main, doit-il recevoir un avertissement pour comportement antisportif ?

Réponse :

Pour empêcher un adversaire d'en prendre possession.
Pour tenter de marquer un but.

Question n°8

Un défenseur et adversaire de l'exécutant de la bicyclette est sanctionné d'un coup franc. Pourquoi ?

Réponse :

S'il touche le ballon avant l'exécution de la bicyclette.

S'il joue le ballon avant l'exécution de la bicyclette.

Si en touchant ou jouant le ballon, il est victime d'un contact de la part de l'exécutant de la bicyclette.

Question n°9

À quel moment l'arbitre doit-il faire le toss ?

Réponse :

Avant le début de la première période.

Avant le début de la troisième période.

Avant le début de la séance des tirs aux buts.

Question n°10

Le gardien de but de l'équipe A vient de capter un tir. Il passe le ballon à un de ses partenaires, le n°5, situé dans sa surface de réparation qui jongle avec le ballon afin d'amorcer la contre-attaque. A ce moment-là, un adversaire arrive le pied en avant à hauteur de la tête du n°5 pour tenter de récupérer le ballon. Décisions et explications ?

Réponse :

Arrêt du jeu.

Coup franc pour l'équipe A à l'endroit de la faute.

Lorsqu'il y a une faute commise par une équipe dans la moitié de terrain adverse, la reprise du jeu s'effectue à l'endroit de la faute.

Question n°11

Comment un coup d'envoi peut-il être joué ?

Réponse :

Ballon botté et bougé vers l'avant.

Ballon botté vers l'arrière lorsqu'il est ensuite joué de volée vers l'avant par un partenaire.

Question n°12

Le n°3 de l'équipe jaune passe le ballon du pied à son gardien de but. Il le récupère à la main. Il tente à plusieurs reprises de relancer le jeu mais n'y arrive pas. Les adversaires se plaignent auprès de l'arbitre. Décisions et explications ?

Réponse :

Arrêt du jeu.

Coup franc pour l'équipe adverse du gardien de but sur le point central imaginaire si il conserve le ballon en main plus de quatre secondes, sinon laisser jouer.

Une équipe qui conserve la possession du ballon dans sa surface de réparation plus de 4 secondes est sanctionnée d'un coup franc.

Question n°13

5^{ème} minute de jeu. L'arbitre siffle un coup franc en faveur du n°3 de l'équipe A. Celui-ci n'est pas blessé. Quelles sont les modalités générales d'exécution de ce coup franc ?

Réponse :

Les joueurs ne peuvent constituer de mur.

C'est le joueur qui a subi la faute qui doit tirer le coup franc.

Le ballon doit être immobile au moment de la frappe et le tireur ne doit pas toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur.

Question n°14

Alors que le ballon est en jeu, celui-ci touche un des officiels. Décisions ?

Réponse :

Si le ballon touche un des arbitres, situé temporairement sur le terrain, le jeu se poursuit car les arbitres font partie du jeu.

Si le ballon touche un des arbitres assistants, situé temporairement sur le terrain, les arbitres interrompent le jeu et celui-ci reprendra par une balle à terre sur le point central imaginaire.

Question n°15

Le n°2 A envoie le ballon, d'une louche, vers l'arrière à destination de son gardien de but. Celui-ci contrôle du pied le ballon à l'extérieur de sa surface de réparation. Il revient à l'intérieur de la surface. Le n°4 B court en direction du gardien de but en vue de lui disputer le ballon. Pressé par l'attaquant, le gardien de but récupère le ballon et l'envoie directement vers son partenaire démarqué. Décisions et explications ?

Réponse :

Arrêt du jeu.

Coup franc au milieu du terrain pour l'équipe B.

Un coup franc est accordé à l'équipe adverse sur le point central imaginaire si le gardien de but, après avoir joué le ballon à l'extérieur de la surface de réparation, se dirige vers celle-ci et touche ou joue le ballon avec une partie quelconque du corps.

10 Questions à 5 Points

Question n°16

Rentrée de touche. Le n°3 envoie le ballon à son partenaire le n°2. Celui-ci botte le ballon en direction de son gardien de but qui s'en saisit des mains. Le gardien jette le ballon devant lui et frappe en direction du but adverse. Il trompe le gardien et marque le but. Décisions et explications ?

Réponse :

Le ballon n'a pas touché le sol lors du dégagement du gardien de but :

But refusé.

Coup franc au milieu du terrain pour l'équipe adverse du gardien de but.

Un coup franc est accordé à l'équipe adverse sur le point central imaginaire si le gardien de but, alors que le ballon est en jeu, frappe directement le ballon du pied après l'avoir lâché de ses mains avant qu'il ne touche le sable.

Le ballon a touché le sol :

But accordé.

Coup d'envoi.

Question n°17

Ballon en jeu. Le n°8 vert jongle avec le ballon le long de la ligne de touche. Le défenseur n°4 bleu le presse et tente de récupérer le ballon. Au moment où le n°8 exécute le geste de la bicyclette, le n°4 tente de dégager le ballon de la tête. Celui-ci est touché par le pied du n°8 vert. Le contact ne blesse pas le n°4 bleu. Décisions ?

Réponse :

Arrêt du jeu.

Si la bicyclette est commise dans la surface de réparation de l'équipe bleue :

Penalty pour l'équipe verte.

Si la bicyclette est commise hors de la surface de réparation de l'équipe bleue :

Coup franc pour l'équipe verte.

Question n°18

Définissez les principales caractéristiques de la surface de réparation ?

Réponse :

Une ligne imaginaire parallèle à la ligne de but est tracée à l'intérieur du terrain à 9 m de ladite ligne de but.

Cette ligne est définie par deux drapeaux jaunes situés près de chacune des lignes de touche à l'extérieur du terrain.

La zone délimitée par cette ligne et la ligne de but est la surface de réparation.

Un point de réparation imaginaire est situé sur la ligne délimitant la surface de réparation à 9 m du milieu de la ligne de but.

Question n°19

Le n°4 de l'équipe A, a le ballon au pied. Il se trouve à proximité de la zone de remplacements. Il passe le ballon vers son partenaire démarqué. A ce moment-là, il décide de quitter le terrain pour se faire remplacer. Comment le remplacement doit-il s'effectuer afin de ne pas être en infraction avec les Lois du jeu du Beach soccer ?

Réponse :

Le joueur quittant le terrain doit passer la ligne de touche en traversant la zone de remplacements de son équipe.

Le remplaçant ne peut entrer sur le terrain de jeu avant que le joueur qu'il est amené à remplacer n'ait quitté le terrain.

Le remplaçant doit entrer sur le terrain par la zone de remplacements.

Le remplacement s'achève une fois que le remplaçant est entré sur le terrain par la zone de remplacements, après avoir donné la chasuble au joueur qu'il remplace.

Question n°20

Sous réserve de l'autorisation du chronométreur ou du troisième arbitre (arbitres assistants), un remplaçant pourra pénétrer sur le terrain de jeu deux minutes effectives après l'expulsion de son coéquipier, sauf si un but est marqué avant que les deux minutes ne se soient écoulées. A partir de ce constat, quelles sont les différents cas de figure qui permettent à une équipe de se compléter ?

Réponse :

Si les équipes jouent à cinq contre quatre et que l'équipe ayant la supériorité numérique marque un but, l'équipe de quatre joueurs pourra être complétée par un cinquième joueur.

Si les équipes jouent à cinq contre trois ou à quatre contre trois et que l'équipe en supériorité numérique marque un but, l'équipe de trois pourra récupérer un joueur supplémentaire.

Question n°21

Après avoir rappelé quels sont les marquages ou zones imaginaires, vous indiquerez en même temps leurs utilités ?

Réponse :

L'arc de cercle de coin imaginaire où peut se jouer un corner.

Le point central imaginaire où peut se jouer un coup franc ou un coup d'envoi ou une balle à terre.

Le point de réparation imaginaire, positionnement du ballon à l'occasion de l'exécution d'un coup de pied et pour l'exécution d'un tir au but lors de l'épreuve des tirs au but.

Ligne de surface de réparation imaginaire perpendiculaire à la ligne de but afin de déterminer la surface de réparation.

Ligne médiane imaginaire, positionnement du troisième arbitre afin de déterminer la bonne exécution d'un coup d'envoi.

Question n°22

Sur une frappe du n°9 A, le ballon touche la transversale et explose. Il franchit la ligne de but. Décisions ?

Réponse :

Dans tous les cas : changement de ballon.

Si ballon franchit la ligne de but entre les montants :

But accordé.

Coup d'envoi.

Si ballon franchit la ligne de but en dehors des montants :

Arrêt du jeu.

Balle à terre sur le point central imaginaire.

Question n°23

Emporté par son élan, le n°3 de l'équipe A sort du terrain. Le ballon est en jeu et sur la contre-attaque le n°8 de l'équipe B reçoit dans son dos, un ballon qui a été violemment lancé par le n°3 de l'équipe A. Décisions ?

Réponse :

Arrêt du jeu.

Exclusion du n°3A pour avoir adopté un comportement violent.

L'équipe A jouera avec un joueur de moins pendant deux minutes ou jusqu'à ce que l'équipe en supériorité numérique marque un but avant la fin des deux minutes.

Si la victime se trouvait à l'extérieur de la surface de réparation du fautif :

Coup franc pour l'équipe B à l'endroit où se trouvait la victime.

Si la victime se trouvait dans la surface de réparation du fautif :

Coup de pied de réparation pour l'équipe B.

Rapport.

Question n°24

Ballon en jeu. L'équipe A comporte un joueur en surnombre dans son équipe, en la personne du n°7. Alors que le n°5 remonte le terrain avec le ballon, ce remplaçant en surnombre récupère un ballon qui l'envoie du pied sur le ballon principal du match. Décisions ?

Réponse :

Arrêt du jeu.

Premier avertissement au n°7 A pour comportement antisportif (entrée sur le terrain sans autorisation).

Second avertissement au n°7 A pour comportement antisportif (jet d'objet sur ballon).

Exclusion du n°7 A pour avoir reçu deux avertissements au cours de la rencontre.

Évacuation du ballon supplémentaire.

Si le fautif se trouvait dans sa propre moitié de terrain :

Coup franc à l'endroit où se trouvait le ballon lors de l'arrêt de jeu.

Si le fautif se trouvait dans le camp adverse :

Coup franc pour l'équipe adverse sur le point central imaginaire.

Rapport.

Question n°25

Le n°2 et capitaine de son équipe, initialement averti en première période, commet une faute passible d'un avertissement (tacle irrégulier). L'arbitre laisse l'avantage pour l'équipe bleue. Le n°8 bleu parvient à tirer et marque le but contre l'équipe rouge. Décisions et explications sur le nombre de joueurs ?

Réponse :

But accordé.

Avertissement au n°2 rouge pour comportement antisportif.

Exclusion du n°2 rouge pour avoir reçu un second avertissement au cours de la même rencontre

Nomination d'un nouveau capitaine.

Coup d'envoi.

Rapport.

Son équipe ne verra pas le nombre de ses joueurs réduit car l'incorrection a été commise avant que le but ait été inscrit.