



Fiche récapitulative : Tenir le rôle d'arbitre central/d'arbitre assistant

Constat :

L'apprentissage de l'arbitrage est rarement organisé dans les clubs. Le passage des joueurs par cette fonction est pourtant riche dans son parcours, car par une meilleure connaissance des règles ils pourraient mieux comprendre la difficulté. Son enseignement généralisé apaise le climat sur les terrains de football, améliore l'image de la fonction et incite davantage de joueurs à s'orienter vers la fonction officielle d'arbitre.

Quel est le rôle de l'arbitre ?

L'arbitre central doit :

- Permettre le jeu et le réguler
- Assurer la protection des joueurs
- Identifier et sanctionner les fautes



Les arbitres assistants doivent :

- Signaler les hors-jeu, les sorties du ballons et éventuellement les fautes
- Se positionner derrière la ligne de touche, à gauche par rapport au sens de l'attaque jusqu'au milieu de terrain, sur la ligne de l'avant-dernier défenseur
-

Compétences visées chez l'arbitre :






- Il est capable de préparer et de faire démarrer un match
- Il assure la continuité du jeu par la connaissance des règles : arrête le jeu en signalant la faute et en désignant le bénéficiaire du ballon ou laisser le jeu se dérouler par application de l'avantage
- Il utilise les sanctions à sa disposition dans les cas les plus graves : exclusion temporaire ou définitive
- Il se sert des informations données par les arbitres assistants
- Il est capable de se faire respecter en tant qu'arbitre
- Il valide le score du match







Ce qu'il y a à faire	Tâches de l'arbitre	C'est réussi quand...
<u>Avant la rencontre</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier le terrain et connaître le temps de jeu - Vérifier le nombre de joueurs dans chacune des équipes - S'assurer que chaque équipe et arbitre sont bien identifiables - Attribuer l'engagement à un camp - Vérifier que chacun est dans son camp et que tous les acteurs sont prêts (joueurs, assistants...) 	<ul style="list-style-type: none"> - L'arbitre se place pour être reconnu par chaque équipe - Il met en place les conditions de la rencontre
<u>Pendant la rencontre</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Différencier le signal du coup d'envoi (un coup de sifflet) - Reconnaître l'espace de jeu et ses limites (ligne de touches et de but...) - Connaître et sanctionner les fautes - Se déplacer pour se trouver près de l'action, être attentif, et avoir un contact visuel avec les assistants - Intervenir et justifier sa décision (annoncer parfois la faute) - Valider les buts marqués et opter pour la gestuelle préconisée (indiquer le centre du terrain) - Mémoriser le score 	<ul style="list-style-type: none"> - L'arbitre sait se servir du sifflet et l'utilise à bon escient selon les situations (modérer les coups de sifflets selon les contextes) - La relation entre la faute et la sanction adéquate - Il emploie une gestuelle pour communiquer
<u>Après la rencontre</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître le score final et désigner le vainqueur 	<ul style="list-style-type: none"> - Le résultat est accepté par les joueurs et les éducateurs



Chanson de gestes :

<u>Fautes</u>	<u>Posture(s)</u>	<u>Explication(s)</u>
<u>Le coup franc</u>		Du bras, l'arbitre indique la direction du camp sanctionné
<u>Le coup franc indirect</u>		Bras à la verticale.
<u>Le coup de pied de but</u>		Le coup de pied de but, plus connu sous le nom de « six mètres ». L'arbitre central et son assistant désigne conjointement la surface de but
<u>La rentrée de touche</u>		Remise en jeu par une touche. L'arbitre central (par son bras) et son assistant (par le drapeau) indiquent le sens d'attaque de l'équipe qui en bénéficie.
<u>Le hors-jeu</u>		Drapeau levé à la verticale : l'assistant signale une position de hors-jeu. L'arbitre central siffle alors un coup franc indirect. L'assistant varie l'inclinaison de son bras pour désigner l'endroit où se trouve le joueur sanctionné de hors-jeu, soit de l'autre côté du terrain, au milieu de terrain, ou de son côté du terrain.



<p><u>Le penalty</u></p>		<p>Ou coup de pied de réparation. Tout en poursuivant sa course, l'arbitre désigne clairement le point de penalty pour sanctionner une faute dans la surface de réparation.</p>
<p><u>Le coup de pied de coin</u></p>		<p>Corner, ou plus exactement coup de pied de coin. Le directeur de jeu montre la direction du piquet de coin, son assistant en fait de même avec son drapeau.</p>
<p><u>L'avantage</u></p>		<p>Les 2 bras levés vers l'avant, l'arbitre indique que le jeu se poursuit dans une situation « d'avantage ».</p>
<p><u>Le remplacement</u></p>		<p>L'assistant maintient son drapeau à l'horizontale entre ses deux bras levés : une équipe demande à effectuer un changement de joueur.</p>

