



Connaître les fautes à ne pas commettre

Constat et enjeux :

Le football, génère un « arbitrage » entre ce qui est permis dans les contacts et ce qui ne l'est pas. Les fautes et incorrections sont sanctionnées selon les cas d'un coup franc direct ou d'un coup franc indirect exécuté à l'endroit où la faute a été commise. Elles sont décrites dans la loi 12 du football et ses règles.



Mission de l'éducateur :

**Identifier les fautes sanctionnables et apprendre
aux joueurs à maîtriser leur engagement pour
en commettre le moins possible**



Actions à mettre en place :

- Appliquer les règles du jeu exactes notamment durant les séances d'entraînement.
- Pénaliser le joueur fautif en cas de fautes graves ou d'actes volontaires et/ou de récidive : sortie du match, du jeu ou de la séance ; non convocation au match suivant ; discussion avec le joueur concerné.
- Utiliser des supports éducatifs (affiches, questionnaires) pour transmettre la connaissance de ces règles.

Propositions de messages clés :

- « Mes adversaires sont des partenaires de jeu et sans eux, je ne peux participer au match »
- « Dans un match, un de mes objectifs est de commettre le moins de faute possible pour ne pas mettre mon équipe en danger »

Fiche de référence :

« Fautes et incorrections »

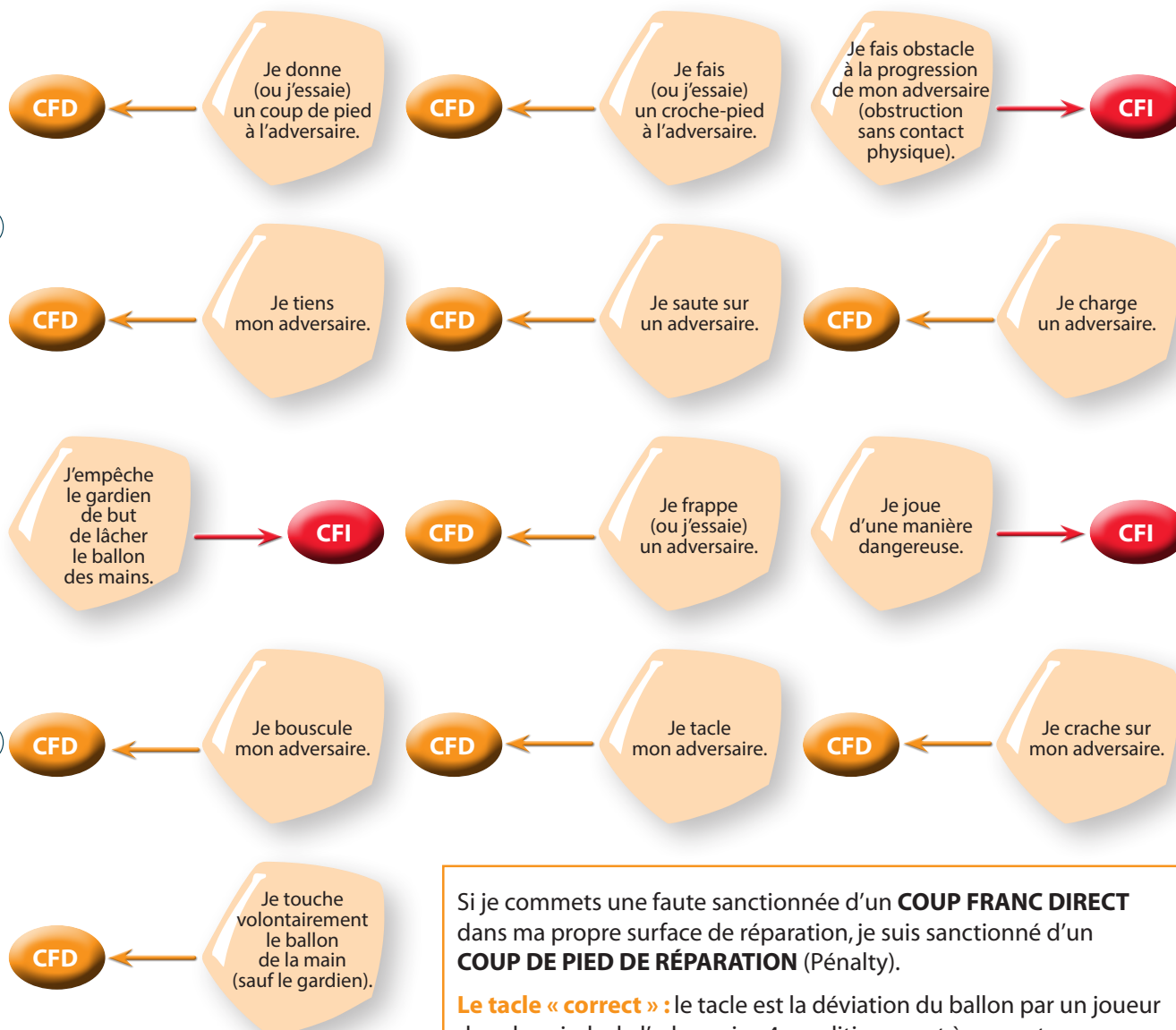
Recommandation :
Fiche à distribuer aux joueurs

Fautes et incorrections (loi 12)

U10
U13

Quelques exemples de fautes sanctionnées d'un **COUP FRANC DIRECT (CFD)** / **COUP FRANC INDIRECT (CFI)**.

Faute ou incorrection



Si je commets une faute sanctionnée d'un **COUP FRANC DIRECT** dans ma propre surface de réparation, je suis sanctionné d'un **COUP DE PIED DE RÉPARATION (Pénalty)**.

Le tacle « correct » : le tacle est la déviation du ballon par un joueur dans les pieds de l'adversaire. 4 conditions sont à respecter :

- Le tacle doit être réalisé avec la seule intention de toucher le ballon.
- Le joueur doit éviter d'entrer en contact avec l'adversaire.
- Le geste doit être effectué avec un seul pied, talon au sol et pied sur le ballon.
- Au moment du contact, le ballon doit être touché en premier.



U10
U13

Maîtriser la règle du hors-jeu

Constat et enjeux :

Au football, la règle du hors-jeu est sans doute la plus complexe à comprendre et la plus difficile à enseigner. Elle est souvent abordée de manière empirique par les joueurs au moment des rencontres sans apprentissage préalable.

De nombreux joueurs connaissent mal cette règle, source d'erreur et de contestation. Son enseignement permettrait une amélioration de la relation joueur-arbitre.



Mission de l'éducateur :

Enseigner la connaissance de la règle du hors-jeu



Actions à mettre en place :

- Expliquer la règle du hors-jeu lors d'un entraînement sur le terrain et/ou sur un tableau. La ligne de hors-jeu est nécessairement tracée ou balisée.
- Mettre en place des ateliers spécifiques sur le terrain concernant la règle du hors-jeu.
- Inciter les jeunes à tenir le rôle d'arbitre assistant lors des ateliers mis en place à l'occasion des entraînements.

Proposition de messages clés :

« En match, je ne conteste pas les décisions prises par les arbitres assistants lors des situations de hors-jeu »

Fiche de référence :

« Règle du hors-jeu : situations références en U10 ou en U13 »

Recommandation :

Fiches à distribuer aux éducateurs et aux joueurs

THÈME RÈGLES DU JEU
ET ARBITRAGE

TRANSMETTRE LA CONNAISSANCE DES RÈGLES
DU JEU

5.73



« Règle du hors-jeu : situations références en U10 ou en U13 »

U10
U13

Les conditions qui déterminent une situation de hors-jeu :

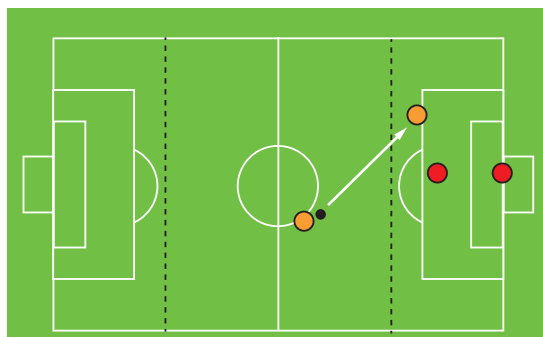
- on est « hors-jeu » uniquement quand on attaque,
- à partir de la ligne médiane dans le camp adverse ou de la ligne des 13 m (U11),
- quand on reçoit le ballon au moment de la passe d'un partenaire,
- si le joueur receveur est devant le ballon au moment de la passe,
- et s'il y a moins de deux joueurs adverses entre lui et la ligne de but à attaquer (gardien y compris).

Il n'y a jamais de hors-jeu quand un joueur reçoit directement le ballon :

- Sur une rentrée de touche,
- Sur un coup de pied de coin,
- Sur un coup de pied de but,
- Sur une passe d'un adversaire.

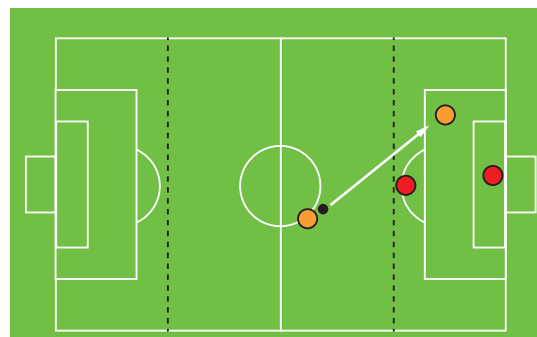
Situations pour les U10-U11

Situation 1 : Pas de hors-jeu



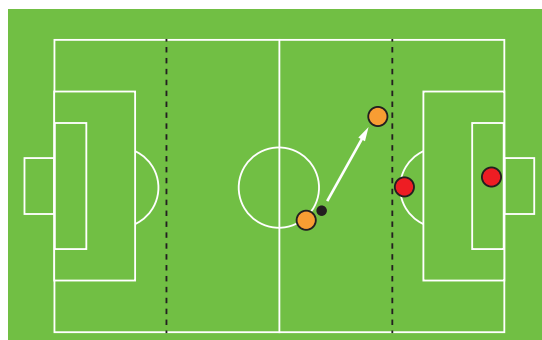
Réponse 1 : Pas de hors-jeu, car le joueur qui reçoit le ballon dans la zone de hors-jeu a deux adversaires entre lui et la ligne de but adverse.

Situation 2 : Hors-jeu



Réponse 2 : Il y a hors-jeu, car au moment de la passe, le joueur qui reçoit le ballon est dans la zone de hors-jeu adverse et n'a pas deux adversaires entre lui et le but adverse.

Situation 3 : Pas de hors-jeu



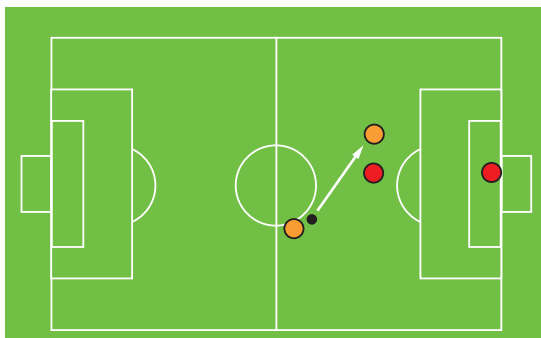
Réponse 3 : Pas de hors-jeu, le joueur qui reçoit le ballon est à l'extérieur de la zone de hors-jeu adverse.

« Règle du hors-jeu : situations références en U10 ou en U13 »

U10
U13

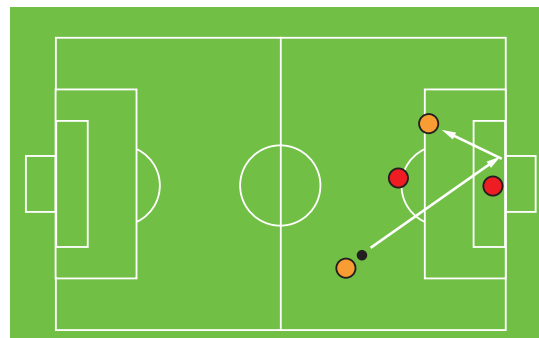
Situations pour les U13

Situation 1 : Pas de hors-jeu



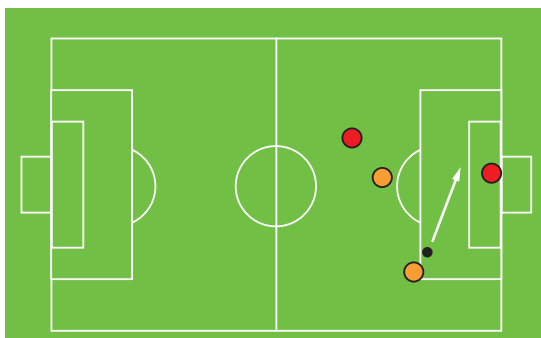
Réponse 1 : Pas de hors-jeu, le joueur qui reçoit le ballon est sur la même ligne que l'avant dernier défenseur.

Situation 2 : Hors-jeu



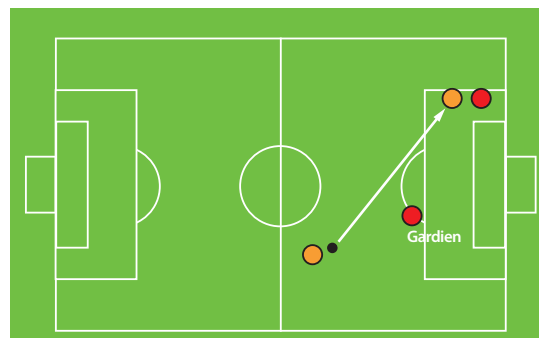
Réponse 2 : Hors-jeu, le joueur qui reçoit le ballon est plus près de la ligne de but adverse que l'avant dernier défenseur.

Situation 3 : Pas de hors-jeu



Réponse 3 : Pas de hors-jeu, car même si le joueur n'a pas deux adversaires entre lui et la ligne de bus adverse, il est situé derrière le ballon au moment de la passe.

Situation 4 : Hors-jeu



Réponse 4 : Hors-jeu car le joueur qui reçoit le ballon n'a pas deux adversaires entre lui et la ligne de but adverse.



Tenir le rôle d'arbitre central / d'arbitre assistant

U10
U13

Constat et enjeux :

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.



Mission de l'éducateur :
Connaître et pratiquer l'arbitrage



Actions à mettre en place :

- Faire arbitrer les jeunes à l'entraînement ou en match (s'appuyer sur la fiche annexe « L'arbitrage par les joueurs à l'entraînement »).
- Avoir un discours positif par rapport à la fonction d'arbitre.
- Définir le rôle de l'arbitre et enseigner la gestuelle associée.
- Inciter les arbitres du club à participer à la promotion de la fonction (ex : lors d'une séance d'entraînement).
- Mettre en place périodiquement une désignation du meilleur arbitre (utiliser la fiche annexe « Challenge du meilleur arbitre »).

Eccueil à éviter : utiliser l'arbitrage d'un match par un joueur comme une sanction.

Fiches de référence :

- « L'arbitrage par les joueurs à l'entraînement »
- « Arbitrage : Chanson de geste »
- « Challenge du meilleur arbitre »

Recommandation :
Fiche à distribuer aux joueurs

THÈME RÈGLES DU JEU
ET ARBITRAGE

PRATIQUER L'ARBITRAGE : RÔLE, TECHNIQUE

5.76

L'arbitrage par les joueurs à l'entraînement

U10
U13

A prévoir sur le terrain : drapeaux, chasubles, sifflet, fiche.

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 ballon 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 qui débute :

- 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 à l'entraînement.
- 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.

Comportements attendus par les joueurs qui se font arbitrer :

- Accepter de se faire arbitrer par un partenaire.
- Accepter les jugements de l'apprenti arbitre et accepter ses éventuelles erreurs
- Accepter d'arbitrer soi-même le match suivant.
- Prendre conscience de la difficulté de la fonction.

Ce que doit faire l'éducateur :

- Présenter le rôle des arbitres et les règles à appliquer.
- Faire arbitrer tous les joueurs.
- Soutenir l'arbitre et apporter éventuellement des explications : une faute sifflée ne peut être contestée même si l'arbitre s'est trompé.
- N'intervenir que pour résoudre un conflit ou pour corriger une erreur manifeste d'arbitrage (tout en l'expliquant).
- Etre observateur des comportements des joueurs et garant du bon déroulement de la rencontre (médiateur en cas de conflit).

« L'arbitrage par les joueurs à l'entraînement »

U10
U13

| Ce qu'il y a à faire | Tâches de l'arbitre | C'est réussi quand... |
|-----------------------------|---|---|
| Avant la rencontre | <p>Identifier le terrain et connaître le temps de jeu.</p> <p>Vérifier le nombre de joueurs dans chacune des équipes.</p> <p>S'assurer que chaque équipe et arbitre sont bien identifiables.</p> <p>Attribuer l'engagement à un camp. Vérifier que chacun est dans son camp et que tous les acteurs sont prêts (joueurs, assistants...).</p> | <p>L'arbitre se place pour être reconnu par chaque équipe.</p> <p>Il met en place les conditions de la rencontre.</p> <p>Il n'y a pas d'intervention de l'éducateur.</p> |
| Pendant la rencontre | <p>Différencier le signal du coup d'envoi (un coup de sifflet) de celui de la fin de la rencontre (2 coups de sifflet).</p> <p>Reconnaître l'espace de jeu et ses limites (ligne de touche, ligne de but...).</p> <p>Connaître et sanctionner les fautes.</p> <p>Se déplacer pour se trouver près de l'action, être attentif, et avoir un contact visuel avec les assistants.</p> <p>Intervenir et justifier sa décision (annoncer parfois la faute).</p> <p>Valider les buts marqués et opter pour la gestuelle préconisée (indiquer le centre du terrain).</p> <p>Mémoriser le score.</p> | <p>Il n'y a pas d'intervention de l'éducateur au cours de la partie.</p> <p>L'arbitre sait se servir du sifflet et l'utilise à bon escient selon les situations (modérer les coups de sifflets selon les contextes).</p> <p>La relation entre la faute et la sanction est adéquate.</p> <p>Il emploie une gestuelle pour communiquer.</p> |
| Après la rencontre | <p>Connaître le score final et désigner le vainqueur.</p> | <p>Le résultat est accepté par les joueurs et validé par l'éducateur.</p> |

Chanson de gestes

U10
U13

ARBITRAGE

CHANSON DE GESTES

Connaissez-vous les gestes de l'arbitre et de ses assistants ? Comment différencier un coup franc d'un corner ou d'un six mètres ?
Ce petit guide illustré répond à toutes vos questions.

Par Philippe Mayen et Xavier Thébault



LE COUP FRANC

Du bras, l'arbitre indique
la direction
du camp sanctionné.



LE COUP FRANC INDIRECT

Bras à la verticale :
le coup franc est indirect.



LE COUP DE PIED DE BUT

Le coup de pied de but, plus connu sous
le nom de "six mètres".
L'arbitre central (photo 3)
et son assistant (photo 4) désignent
conjointement la
surface de but.



LA RENTRÉE DE TOUCHE

Remise en jeu par une touche. L'arbitre
(par son bras, photo 5) et son assistant
(par son drapeau, photo 6) indiquent
le sens d'attaque de l'équipe
qui en bénéficie.



THÈME RÈGLES DU JEU
ET ARBITRAGE

PRATIQUER L'ARBITRAGE : RÔLE, TECHNIQUE



5.79

Chanson de gestes

U10
U13



LE HORS-JEU

Drapeau levé à la verticale (photo 9) : l'assistant signale une position de hors-jeu. L'arbitre central siffle alors un coup franc indirect (photo 2 page précédente).
L'assistant varie l'inclinaison de son bras pour désigner l'endroit où se trouve le joueur sanctionné de hors-jeu : de l'autre côté du terrain (photo 10), au milieu de terrain (photo 11) ou de son côté du terrain (photo 12).



LE PENALTY

Ou coup de pied de réparation. Tout en poursuivant sa course, l'arbitre désigne clairement le point de penalty (photo 13) pour sanctionner une faute commise dans la surface de réparation.



LE COUP DE PIED DE COIN

Corner. Ou plus exactement coup de pied de coin. Le directeur de jeu montre la direction du piquet de coin (photo 7), son assistant en fait de même avec son drapeau (photo 8).



L'AVANTAGE

Les deux bras levés vers l'avant, l'arbitre indique que le jeu se poursuit dans une situation "d'avantage".



LE REMPLACEMENT

L'assistant maintient son drapeau à l'horizontale entre ses deux bras levés : une équipe demande à effectuer un changement de joueur.

DIX ANS !

Organisées par la FFF avec La Poste, les Journées de l'Arbitrage fêtent cette saison leur 10^{ème} anniversaire. Le rendez-vous est fixé du 14 au 23 octobre.

THÈME RÈGLES DU JEU
ET ARBITRAGE

PRATIQUER L'ARBITRAGE : RÔLE, TECHNIQUE



5.80

« Challenge du meilleur arbitre-joueur »

U10
U13

L'arbitrage au sein des entraînements

Le jeu final de l'entraînement qui se rapproche souvent du match constitue un moyen essentiel pour sensibiliser les enfants à l'arbitrage.

Systematiser l'arbitrage des jeunes dans toutes les fins d'entraînement.

Planifier l'arbitrage pour que tous les enfants soient confrontés à la situation.

Changer d'arbitre toutes les 5 à 8 minutes.



Proposer éventuellement aux enfants l'arbitrage à 2 (1 arbitre par demi-terrain).

Organiser deux fois dans la saison (janvier et juin) le challenge du meilleur « joueur - arbitre » qui consiste à faire désigner par les enfants de la catégorie celui qui montre les meilleures qualités :

- Justesse des décisions (sur 10 points)
 - Autorité (sur 3 points)
- Présence et déplacements (sur 4 points)
 - Plaisir, sérieux et enthousiasme (sur 3 points).

Valoriser les prestations des joueurs « arbitre » et apporter des conseils et des correctifs comme pour les autres joueurs.

Chaque enfant remplit (en janvier et juin) le tableau comportant les quatre rubriques d'évaluation et les noms des joueurs de la catégorie. Il évalue ainsi tous ses camarades et s'auto évalue.

L'enfant qui obtient le plus grand total de points est désigné comme meilleur « joueur arbitre » de la catégorie « U10-U11 » ou « U12-U13 » et reçoit une récompense du club à l'occasion d'un moment festif qui rassemble les joueurs, éducateurs, dirigeants, arbitres et parents.



Respecter et comprendre les décisions de l'arbitre

U10
U13

Constat et enjeux :

L'opposition entre 2 équipes lors d'une rencontre de football est gérée par l'application de règles officielles rédigées par les instances. L'application de ces règles est du ressort de l'arbitre. De nombreux joueurs connaissent mal les règles et en contestent leur application. Ces comportements ont des incidences sur le climat des rencontres.



Mission de l'éducateur :

Inciter les joueurs à comprendre objectivement les décisions de l'arbitre et interdire toutes formes de contestations



Actions à mettre en place :

- Demander aux joueurs de s'arrêter de jouer au coup de sifflet de l'arbitre, de se replacer et de rester concentré. Organiser un temps d'explication relatif aux décisions prises par l'arbitre.
- Organiser un temps d'explication relatif aux décisions prises par l'arbitre à la mi-temps ou après le match.
- Rappeler aux joueurs qu'ils doivent rester exclusivement dans leur rôle, à savoir, jouer.
- Remplacer les joueurs qui contestent les décisions arbitrales lors des matchs.



Propositions de messages clés :

« L'erreur est humaine et doit être acceptée par tous les acteurs du jeu »

« L'arbitre, tout comme toi lorsque tu rates une passe, un contrôle ou bien un but immanquable, peut se tromper sur une décision »

Recommandation :

Faire passer le message aux parents sur le bord des terrains



THÈME RÈGLES DU JEU
ET ARBITRAGE

CONNAÎTRE ET COMPRENDRE LA SANCTION

5.85

