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'entrainement »).
- 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'entrainement).
- 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

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 constestée 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	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…).	L'arbitre se place pour être reconnu par chaque équipe. Il met en place les conditions de la rencontre. Il n'y a pas d'intervention de l'éducateur.
Pendant la rencontre	Différencier le signal du coup d'envoi (un coup de sifflet) de celui de la fin de la rencontre (2 coups de sifflet). Reconnaître l'espace de jeu et ses limites (ligne de touche, ligne 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.	Il n'y a pas d'intervention de l'éducateur au cours de la partie. 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 est adéquate. Il emploie une gestuelle pour communiquer.
Après la rencontre	Connaître le score final et désigner le vainqueur.	Le résultat est accepté par les joueurs et validé par l'éducateur.

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

1

LE COUP FRANC

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

2

LE COUP FRANC INDIRECT

Bras à la verticale : le coup franc est indirect.

3

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.

4

6

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.

5

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).

9

10

11

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.

13

7

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).

8

14

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.

15

DIX ANS !

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

« 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.

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

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

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.

« Challenge du meilleur arbitre-joueur »

U10
U13

Catégories « U10 – U11 » et « U12-U13 »

Nom – prénom	Justesse des décisions/10	Autorité /3	Présence Déplacements /4	Plaisir Enthousiasme Sérieux /3	Total /20