

# 10 conseils pour arbitrer le foot d'animation

**U9, U11 et U13.** L'arbitrage par un bénévole, en foot à 7 ou à 9, fait souvent l'objet de contestations de la part des éducateurs ou parents présents sur la touche.

**VESTIAIRES** a demandé à Jean-Marc BERTHAUD, CTD de l'Ain pendant 31 ans, de nous donner quelques recettes pour limiter les incidents, à défaut de pouvoir les éradiquer.

Il convient d'abord de faire la différence entre les oppositions en U9 où l'arbitre est plus un "accompagnateur du jeu", et les matches en U13 qui nécessitent une bien meilleure connaissance des lois du jeu. En effet, celui qui aura le sifflet devra être capable, si besoin, de commenter son arbitrage, toujours avec le souci que celui-ci demeure éducatif.

Par

**Jean-Marc  
BERTHAUD**



Ex-Conseiller Technique  
Départemental

**1/** Connaître les lois du jeu et leurs aménagements. Il apparaît judicieux, avant un match, de remettre à l'arbitre bénévole une feuille de "rappel" des principales règles spécifiques à la catégorie, si cela n'est pas déjà fait systématiquement.

**2/** Pas de protocole visant à édicter les règles de comportement des deux équipes. En foot à 7 ou à 9, l'arbitre est là pour instaurer d'emblée un climat de confiance permettant à tous d'activer la notion de plaisir, en jouant !

**3/** Etre équipé correctement (sifflet, chrono ou montre et non téléphone portable...), et éviter la tenue vestimentaire trop «touriste» (jean et chaussures de ville). Mais surtout, suivre le jeu, se déplacer, rester attentif... Bref, avoir une tenue et un comportement respectueux des joueurs et de leur encadrement.

**4/** Ne pas se mettre dans la peau de l'arbitre "chasseur de fautes", mais de l'arbitre "guide" qui installe un climat agréable avec les enfants, et favorise leur plaisir de jouer.



**5/** Privilégier l'arbitrage éducatif. Expliquez, commentez vos décisions ! Exemple : "main involontaire, jouez !". Ici, le bénévole fait savoir qu'il a vu la main mais, la considérant involontaire, il laisse jouer. Même démarche si une faute bénigne ne lui a pas échappé, mais ne mérite pas qu'on arrête le jeu.

**6/** Savoir adapter, à bon escient, le règlement. Exemple, sur une rentrée de touche mal exécutée, il peut être plus éducatif de la faire rejouer. Après quoi on pourra toujours, le cas échéant, changer la touche de camp. Surtout, ne pas être «prisonnier» des lois du jeu... En football réduit, tous les coups francs étant directs, il faudra

savoir faire la part des choses avant de siffler, notamment dans la zone des 13 mètres, toute faute de «maladresse» donnant un coup franc indirect en football à 11 et qui, là, vous obligerait à accorder un pénalty souvent bien sévère !

**7/** Etre juste et honnête, y compris avec sa propre équipe ! Par crainte d'être taxé de favoritisme, l'arbitre aura tendance parfois à se montrer plus intransigeant avec son club.

**8/** En cas de tricherie, de contestations, d'excès d'engagement, savoir se montrer ferme, voire autoritaire, surtout en U13 où quelques joueurs commencent à être plus difficiles à canaliser. Les fautes caractérisées d'anti-jeu commises par l'équipe défendante dans sa propre moitié de terrain et en dehors de sa zone des 13

mètres, doivent d'ailleurs être sanctionnées d'un coup de pied de pénalité à 13 m.

**9/** Savoir aussi reconnaître ses erreurs. Exemple : "pardon, je n'ai pas vu, j'étais masqué". Établir une vraie communication avec les joueurs et les éducateurs, se montrer ouvert, permet bien souvent d'éviter que la situation s'envenime, source de tension sur et autour du terrain.

**10/** Ignorez tout commentaire ou attitude négative de la part des parents des deux équipes. Si la situation devient intolérable, aller voir calmement l'éducateur en lui demandant de les ramener lui-même à la raison. Ce sera plus efficace. ■