

LE SIFFLET PROVENCAL

LE DUEL GARDIEN DE BUT, ATTAQUANT



Intervention licite du gardien



Tacle assasin de l'attaquant sur le gardien



Le gardien gagne son duel contre l'attaquant



Le gardien n'a pas les pieds au sol, il touche le ballon des mains, il est considéré comme étant en possession du ballon. L'attaquant ne peut lui subtiliser. CFD pour l'équipe qui défend (SRCP loi 13).



L'attaquant en blanc fait une charge irrégulière sur le gardien, en ayant un contact physique avec ce dernier en utilisant son corps. CFD pour l'équipe qui défend (SRCP loi 13).

Cette rubrique a pour but de vous apporter une aide lorsque vous devez prendre une décision sur un fait de jeu. Pour prendre une bonne décision, dans un espace de temps très court, toute la difficulté réside à se poser la ou les bonnes questions. Et ça n'est pas toujours facile.

Exemple d'un cas courant :

Un long ballon est envoyé dans le dos de la défense qui surprend tous les défenseurs. Un attaquant, qui a suivi la passe, se présente face au gardien qui sort à sa rencontre. Le gardien se précipite et plonge dans les pieds de son adversaire qui tombe. Le ballon est hors de contrôle des deux joueurs.

Voici les questions à se poser tout en mémorisant l'emplacement du contact :

1. *Le gardien a-t-il touché le ballon ?*

• **SI OUI :**

Il y a 99% de chances pour que cette intervention soit licite, la probabilité qu'il y ait faute est donc infime. **LAISSEZ JOUER.**

• **SI NON :**

2. *A-t-il fait volontairement obstacle de son corps ?*

• **SI OUI :**

La décision est claire, vous devez siffler le **PENALTY OU LE COUP FRANC DIRECT** qui s'impose, d'où l'importance d'avoir « photographié » auparavant l'endroit où est intervenu le contact. En fonction de l'endroit de la faute, de sa nature, mais également de la possibilité pour l'attaquant de marquer ou non, une sanction administrative peut survenir : Avertissement ou Exclusion.

• **SI NON :**

LAISSEZ JOUER, à moins que vous soyez certain que l'attaquant a profité du contact avec le gardien pour simuler et donc pour vous tromper. Dans ce cas, vous devez siffler un **COUP FRANC INDIRECT** contre l'attaquant à l'endroit de la **SIMULATION** sauf circonstances particulières de la loi 8. Un avertissement doit lui être infligé pour ce comportement antisportif.

Rappels importants :

• Si le gardien fait faute sans brutalité, par inadvertance ou par imprudence dans un endroit où l'attaquant n'a aucune chance de marquer ou de faire marquer un de ses coéquipiers, la sanction technique peut suffire. En clair, une faute du gardien ne doit pas obligatoirement être sanctionnée d'un avertissement.

• Le fait de siffler faute pour simulation contre l'attaquant implique **OBLIGATOIREMENT** un carton jaune. C'est un carrefour incontournable du règlement.

Ce genre d'action est toujours très difficile à juger car, tout comme la défense, l'arbitre est souvent en retard et très loin du contact pour apprécier facilement la situation. Il est donc important d'essayer de « lire » le jeu de chaque équipe pour essayer d'anticiper au maximum et ne pas se retrouver pris au dépourvu. Le « flair », l'inspiration, mais également la chance ne sont jamais de trop pour prendre **LA BONNE DÉCISION.**