

Autres arbitres : COMMENT OPTIMISER LE JUGEMENT ?

Suite aux modifications des lois du jeu 2016-2017 :

LOI 6 – AUTRES ARBITRES

Changement de titre

Titre précédent

Arbitres assistants

Nouveau titre

Les autres arbitres

Explication

Les tâches de tous les autres arbitres (arbitres assistants, quatrième arbitre, arbitres assistants supplémentaires et arbitre assistant de réserve) sont désormais intégrés à cette Loi.

• SIGNALISATION DES FAUTES (règle générale)

- La signalisation des fautes est recommandée si elles sont commises près de l'arbitre assistant.

• FAUTE COMMISE PAR UN DÉFENSEUR A LA LIMITE DE LA SURFACE DE RÉPARATION

1- Si la faute est commise à l'intérieur de la surface de réparation hors du champ de vision de l'arbitre :

- Consultez l'arbitre du regard pour voir où il se trouve et quelle décision il a prise.
- **Si l'arbitre n'a pas pris de décision** : Signalez la faute en utilisant le drapeau de la MAIN DROITE
- Echanger un regard avec l'arbitre en agitant le drapeau (sans agressivité).
- Longez le long de la ligne de touche en direction du piquet de coin.

2 - Si la faute est commise à l'extérieur de la surface de réparation :

- Consultez l'arbitre du regard pour voir où il se trouve et quelle décision il a prise.
- Signalez la faute en utilisant le drapeau de la MAIN DROITE si nécessaire.
- Déplacez-vous clairement le long de la ligne de touche en direction de la ligne médiane ou à la hauteur de la limite de la surface de réparation (suivant l'endroit de la faute commise) pour indiquer à l'arbitre que la faute a eu lieu hors de la surface de réparation.
- Prendre immédiatement après la surveillance du hors-jeu.
- **Si l'équipe victime de la faute bénéficie d'un réel avantage ; NE PAS LEVER LE DRAPEAU.**
Dans ce cas, il est très important que l'arbitre assistant et l'arbitre se consultent du regard.

3 - Dans le cas où l'arbitre ne remarque pas votre placement et prend une décision erronée :

- LEVEZ LE DRAPEAU sans l'agiter, attirez l'attention de l'arbitre qui prendra la bonne décision.

• POSITIONNEMENT ET COOPERATION AVEC L'ARBITRE

Consultation

Concernant les questions disciplinaires, un regard et un signe discret de la main de l'arbitre assistant à l'arbitre peuvent parfois suffire. Dans les cas où une consultation directe s'impose, l'arbitre assistant peut pénétrer de deux ou trois mètres sur le terrain si nécessaire. Lorsqu'ils s'entretiennent, l'arbitre et l'arbitre assistant doivent se tourner vers le terrain pour que leur conversation reste confidentielle et qu'ils puissent garder les joueurs et le terrain dans leur champ de vision.

• SORTIE DES BALLONS EN TOUCHE :

Le ballon franchit entièrement la ligne de touche : REGLE GENERALE

• POSITIONNEMENT ET COOPERATION AVEC L'ARBITRE

- En cas de situation claire sur la rentrée de touche, l'arbitre assistant peut signaler directement la direction sur toute la longueur de la ligne de touche.
- Lorsque l'arbitre assistant a le moindre doute quant à la direction, il doit simplement lever le drapeau, établir le contact visuel avec l'arbitre et suivre le signal de ce dernier.
- Lorsque l'arbitre assistant signale avec le drapeau que le ballon est sorti du terrain de jeu (même si les joueurs continuent de jouer le ballon), il doit garder son signal jusqu'à ce que l'arbitre l'ait vu.

Pour signaler une rentrée de touche, vous devez **ETRE ARRETÉ** et face au terrain.



Touche en faveur de l'attaque:

Pour signaler la touche, vous devez interrompre votre course, se placer face au terrain, échanger un regard avec l'arbitre et levez directement le drapeau **de la MAIN DROITE** comme indiqué sur la photo ci-contre. Puis, reprise immédiate de la surveillance du hors-jeu.



Touche en faveur de la défense :

Pour signaler la touche, vous devez interrompre votre course, se placer face au terrain, échanger un regard avec l'arbitre et levez directement le drapeau de **la MAIN GAUCHE** comme indiqué sur la photo ci-contre. Puis, reprise immédiate de la surveillance du hors-jeu.

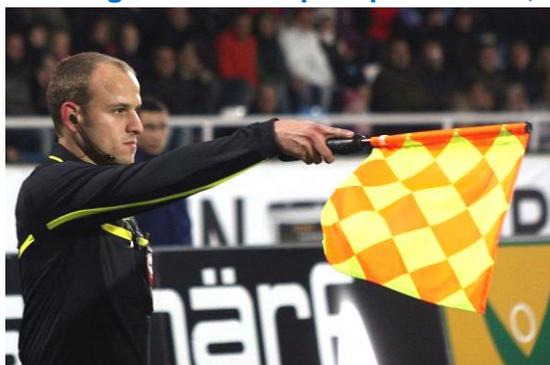
• SORTIE DES BALLONS EN COUP DE PIED DE BUT

Un CPB est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui attaque, franchit entièrement la ligne de but, à terre ou en l'air sans qu'un but ait été marqué.

• POSITIONNEMENT ET COOPERATION AVEC L'ARBITRE

- En cas de situation claire sur le coup de pied de but, l'arbitre assistant peut signaler directement le coup de pied de but.
- Lorsque l'arbitre assistant a le moindre doute quant à la sortie du ballon, il doit simplement lever le drapeau, établir le contact visuel avec l'arbitre et suivre le signal de ce dernier.
- Lorsque l'arbitre assistant signale avec le drapeau que le ballon est sorti du terrain de jeu (même si les joueurs continuent de jouer le ballon), il doit garder son signal jusqu'à ce que l'arbitre l'ait vu.

Pour signaler un coup de pied de but, vous devez être **ARRETÉ** et face au terrain.



Sur coup de pied de but :

Contact visuel immédiat avec l'arbitre, puis soulevez instantanément le drapeau de **la MAIN DROITE** en indiquant la surface de but. Puis, commencer à vérifier que le ballon est dans la surface de but, placez-vous aux 16,50m pour s'assurer que le ballon quitte la surface de réparation et que les attaquants sont à l'extérieur. Immédiatement après, reprise de la surveillance du hors-jeu.

• SORTIE DES BALLONS EN COUP DE PIED DE COIN

Un corner (*coup de pied de coin*) est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui défend, franchit entièrement la ligne de but, à terre ou en l'air sans qu'un but ait été marqué.

Procédure :

- Le ballon est positionné dans la surface de coin la plus proche de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de but
- Le ballon doit être **immobile** et botté par un joueur de l'équipe qui attaque.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et **a clairement bougé**, même s'il n'est pas sorti de la surface de coin.

• POSITIONNEMENT ET COOPERATION AVEC L'ARBITRE

Lorsque vous arrivez à la hauteur du piquet de coin ; placez-vous derrière celui-ci dans l'axe de la ligne de but afin de ne pas gêner le botteur et contrôlez que le ballon est bien placé dans la surface de coin. Si présence rapprochée de défenseur(s), faites respecter la distance des 9,15m avant le botté. Après le botté, reprenez immédiatement la surveillance du hors-jeu.

Pour signaler un coup de pied de coin, vous devez être **ARRETÉ** et face au terrain.



La course de l'arbitre assistant en direction du piquet de coin

Sur coup de pied de coin :

Contact visuel immédiat avec l'arbitre et, signalisation synchronisée, course rapide en direction du piquet de coin. Drapeau tenu de **la MAIN GAUCHE** durant toute la course. Arrivé près du drapeau de coin ; indiquez la base du piquet de coin avec **la MAIN DROITE**.



Le placement de l'arbitre assistant sur coup de pied de coin

Placement sur coup de pied de coin :

Placez-vous derrière le piquet de coin, dans l'axe de la ligne de but afin de ne pas gêner le botteur et contrôlez que le ballon est bien placé dans la surface de coin. Le drapeau est tenu de **la MAIN GAUCHE**



L'arbitre assistant demande aux défenseurs se positionner à 9,15 m

Lorsque l'arbitre choisi de faire appel à l'arbitre assistant pour contrôler la distance des 9,15 m

Il est recommandé que l'arbitre assistant ne mesure pas la distance en comptant les pas. Cette participation exceptionnelle de l'arbitre assistant sur le terrain n'est recommandée que lors des coups francs très proches de la ligne de touche, mais aussi lors des coups de pied de coin.

• HORS-JEU

• POSITIONNEMENT ET COOPERATION AVEC L'ARBITRE

Pour que le jugement du hors-jeu soit efficace :

- En premier lieu, la condition physique de l'arbitre assistant est une base incontournable pour assurer sa mission.
- L'objectif principal de l'arbitre assistant est de prendre la bonne décision au bon moment.
- Elle le sera si vous disposez d'une condition physique vous permettant d'adopter le placement idéal.

En effet, le placement prend une part prépondérante dans la décision et c'est souvent un placement approximatif qui entraîne une erreur de jugement.

Pour juger le hors-jeu, vous devez donc vous déplacer et vous placer de manière optimale. L'efficacité viendra du bon choix du type de course que vous allez choisir : avant, latérale ou à reculons.

Quand utiliser ces courses et comment progresser ?

- **La course avant** doit être utilisée uniquement lorsque l'attaque progresse rapidement et que le seul moyen d'être à l'amorce de la deuxième partie de l'action (sans doute un centre) est cette course rapide. Elle nécessite un travail tant en vivacité qu'en vitesse.
- **La course latérale** est réservée au cas où le jeu (en principe sur une brève durée) ne progresse pas mais se déroule de gauche à droite (et inversement) du terrain avant l'amorce d'une véritable attaque. Elle est aussi recommandée quand le jeu arrive dans la surface de réparation. Il faudra travailler la tonicité sur des petits pas latéraux, puis l'amplitude de la foulée (attention aux chevilles à froid).

La course à reculons précisions : Suite à l'évolution des lois du jeu 2016-2017, l'IFAB précise désormais dans des directives l'évolution que doit adopter chaque arbitre. Comme on peut le constater, il n'est pas écrit qu'il est interdit d'utiliser la course à reculons. Cependant, l'arbitre assistant doit utiliser la course latérale pour faire tout le temps face au terrain. Il est donc évident qu'à reculons, l'assistant ne fait plus face au terrain. Nos directives concernant la DTA est de supprimer la course à reculons de notre évolution...

L'arbitre assistant doit se tenir à hauteur de l'avant-dernier défenseur ou du ballon si ce dernier est plus proche de la ligne de but que l'avant-dernier défenseur. L'arbitre assistant doit toujours faire face au terrain, même quand il court. Les déplacements en pas chassés sont de rigueur sur de courtes distances. Ceci est particulièrement important pour l'évaluation des hors-jeu et garantit un meilleur champ de vision.

En cas de hors-jeu, l'arbitre assistant doit tout d'abord lever son drapeau (de **LA MAIN DROITE** afin d'avoir un meilleur champ de vision) et si l'arbitre interrompt le jeu, l'arbitre assistant doit utiliser son drapeau pour indiquer à quel endroit du terrain l'infraction a été commise. Si l'arbitre ne voit pas immédiatement le drapeau, l'arbitre assistant devra maintenir son signal jusqu'à ce que l'arbitre en prenne acte ou que le ballon soit clairement contrôlé par l'équipe en défense.

Pour signaler un hors-jeu, vous devez être ARRETÉ et face au terrain.



Signalisation du hors-jeu :

Contact visuel immédiat avec l'arbitre, et signalisation synchronisée du hors-jeu en levant le drapeau verticalement de **la MAIN DROITE** puis, orientez le drapeau en fonction de l'endroit où se trouvait le joueur en situation irrégulière. Baissez le drapeau lorsque le défenseur va poser le ballon à l'endroit du hors-jeu, puis reprenez immédiatement la surveillance du hors-jeu.

• HORS-JEU

• POSITIONNEMENT ET COOPERATION AVEC L'ARBITRE



Surveillance du hors-jeu :

Pendant toute la rencontre, l'arbitre assistant doit être aligné « *au millimètre* » sur l'avant dernier défenseur, comme sur la photo ci-contre. L'arbitre assistant doit utiliser la même vitesse de course que l'avant dernier défenseur.



En cas d'infraction au hors-jeu, l'arbitre accordera un C.F.I.

À l'endroit où a été commise l'infraction,

Y compris si elle est commise dans la propre moitié de terrain du joueur

Un défenseur quitte le terrain sans la permission de l'arbitre

Il est considéré comme étant sur la ligne de but ou de touche pour toute situation de hors-jeu jusqu'au prochain arrêt

- *Ou jusqu'à ce que l'équipe qui défend ait joué le ballon en direction de la ligne médiane et que le ballon ait quitté la surface de réparation*

Sortie délibérée du terrain = avertissement au prochain arrêt de jeu

Ici, l'**arbitre assistant** n'est pas aligné sur l'avant dernier défenseur, un attaquant franchi la surface de réparation et prend une part active au jeu. Il doit être sanctionné d'un coup franc indirect là où il se trouvait derrière le défenseur.

• REMPLACEMENT DE JOUEURS

• POSITIONNEMENT ET COOPERATION AVEC L'ARBITRE

En l'absence de quatrième arbitre, l'arbitre assistant doit aller jusqu'à la ligne médiane pour participer à l'exécution des procédures de remplacement ; l'arbitre doit attendre que l'arbitre assistant ait repris sa place pour siffler la reprise du jeu.

Une fois que l'arbitre assistant a été informé d'une demande de remplacement, il doit faire un signe à l'arbitre lors de la prochaine interruption de jeu.

Pour signaler une demande de remplacement de joueur, vous devez être **ARRÊTÉ** et face au terrain.



Remplacement de joueur :

Lors d'un arrêt de jeu, l'arbitre assistant qui a en charge le remplacement de joueurs doit indiquer à l'arbitre qu'une équipe demande à effectuer le remplacement d'un joueur. Le drapeau doit être tenu des deux mains au dessus de la tête. L'autre assistant répercute le même signalement si l'arbitre lui fait face au moment de la demande sinon, s'abstenir.



Contrôle de l'équipement :

Le contrôle de l'équipement des joueurs doit s'effectuer avec le plus grand soin à chaque remplacement.

- Assurez-vous de la numérotation du maillot
- Contrôlez les protège tibias et chaussures
- Examen des shorts compressants
- Vérification sous le col du maillot
- Assurez-vous que chaque main ne porte pas de bague ou de chevalière. L'alliance est tolérée avec une protection.
- Vérification couleur adhésif des chaussettes
- Maillot dans le short avant l'entrée sur le terrain

• BUT MARQUÉ:

• POSITIONNEMENT ET COOPERATION AVEC L'ARBITRE

Ce qu'il faut faire dès qu'un but est marqué ou non :

But marqué régulièrement :

Si un but est marqué sans qu'aucun doute ne soit possible, l'arbitre et l'arbitre assistant échangent un regard, et l'arbitre assistant longera en courant la ligne de touche (course avant) sur une distance de 25 à 30 mètres en direction de la ligne médiane sans lever son drapeau.



Le ballon franchi entièrement la ligne de but

But marqué, le ballon semble en jeu :

Si un but a été marqué et si le ballon semble cependant toujours en jeu, l'arbitre assistant devra d'abord lever son drapeau pour attirer l'attention de l'arbitre puis suivre la procédure habituelle consistant à courir le long de la ligne de touche (course avant) sur une distance de 25 à 30 mètres en direction de la ligne médiane.



Le but est marqué, le ballon semble en jeu

Le ballon n'a pas franchi entièrement la ligne de but

Si le ballon n'a pas franchi entièrement la ligne de but et que le match se poursuit normalement parce que le but n'a pas été marqué, l'arbitre échangeera un regard avec l'arbitre assistant et lui fera, si nécessaire, un signe discret de la main.



Le ballon n'a pas franchi entièrement la ligne de but

TECHNIQUE DU DRAPEAU :

• POSITIONNEMENT ET COOPERATION AVEC L'ARBITRE

Le drapeau de l'arbitre assistant doit toujours être déployé et visible par l'arbitre. Cela signifie que l'arbitre assistant doit porter son drapeau dans la main la plus proche de l'arbitre.

Pour faire un signal, l'arbitre assistant doit interrompre sa course, se placer face au terrain, échanger un regard avec l'arbitre et lever son drapeau avec des gestes posés (sans agitation ni exagération).

Le drapeau se veut une extension du bras. Les arbitres assistants doivent lever leur drapeau de la main qui sera utilisée pour le signal suivant.

Si les circonstances changent et si le signal suivant doit se faire de l'autre main, l'arbitre assistant changera son drapeau de main au-dessous du niveau de la taille.

Si l'arbitre assistant signale que le ballon est hors du jeu, il doit maintenir son signal jusqu'à ce que l'arbitre en prenne acte.

Si l'arbitre assistant signale une faute passible d'exclusion et que son signal n'est pas remarqué immédiatement :

• **si le match a été interrompu**, la reprise doit être modifiée conformément aux Lois du Jeu (coup franc, penalty, etc.) ;

• **si le jeu a repris**, l'arbitre pourra prendre des mesures disciplinaires, mais ne pourra accorder ni coup franc ni penalty.

Gestuelle

En règle générale, l'arbitre assistant doit s'abstenir de tout signe manifeste de la main. Cependant, dans certains cas, un signe discret de la main pourra aider l'arbitre. Tout signe de la main doit avoir une signification claire, définie lors de la discussion d'avant-match lors des consignes.