

## **LA GESTION DES MURS :**

Suite aux modifications des lois du jeu 2016-2017 :

### **1- Arrêter/intercepter des coups francs**

#### **Nouveau texte**

Si un joueur décide de jouer un coup franc rapidement et qu'un adversaire se trouvant à moins de 9,15 m intercepte le ballon, l'arbitre doit permettre au jeu de se poursuivre. Cependant, un adversaire empêchant délibérément l'exécution d'un coup franc doit être averti pour avoir retardé la reprise du jeu.

#### **Explication :**

Distinction plus nette entre « empêcher » un coup franc d'être exécuté et « intercepter » un coup franc rapidement joué.

### **2- Le ballon**

#### **Nouveau texte**

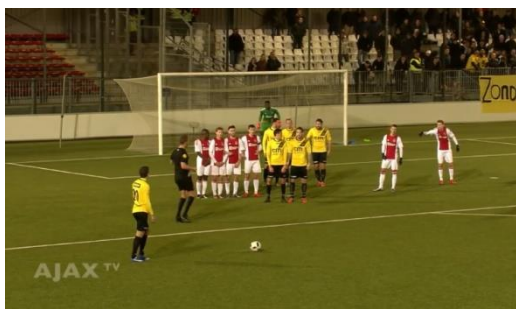
Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a clairement bougé.

#### **Explication :**

Cohérence avec le coup d'envoi, le penalty et le corner.

En revanche, si l'équipe attaquante choisit d'attendre le coup de sifflet de l'arbitre, ce dernier devra se préparer pour la remise en jeu. En effet, c'est à partir de cet instant qu'il se retrouvera sous le regard de l'ensemble des acteurs sur le terrain mais aussi sur les tribunes du stade.

Il ne faut pas être naïf, l'irrégularité qui est commise par la défense est presque toujours la conséquence de difficultés du moment, elle permet de stopper momentanément l'offensive de l'équipe adverse. Cette situation crée souvent des tensions, et l'efficacité de l'arbitre peut se mesurer à la durée de l'arrêt de jeu qui ne devrait pas dépasser 1 minute.



C'est dans les zones dites sensibles que l'on voit les qualités d'un arbitre et principalement lors de la gestion d'un mur défensif. La mise en place d'un mur est la conséquence d'une faute commise par l'équipe en défense à une trentaine de mètres de leur but.

Tout le monde sait que le choix de placer un mur revient en premier lieu à l'équipe attaquante. En effet, c'est elle, victime d'une faute, de décider de jouer rapidement le coup franc ou attendre le placement à distance réglementaire des adversaires, et le signal de l'arbitre.

**Pour une gestion efficace du mur défensif il faudra:**

- 1- Arriver rapidement sur le lieu de la faute en faisant face à la surface de réparation, ensuite faire poser le ballon au sol à l'endroit de la faute.
- 2- Annoncez au tireur deux choses importantes: N'essayez pas d'avancer le ballon dans mon dos, ne jouez pas avant mon coup de sifflet. Puis, montrez ostensiblement votre sifflet au botteur afin que tout le monde soit au courant.
- 3- Marchez en direction du but en partant du ballon et arrêtez-vous 9,15m plus loin. Pour être à la bonne distance il faudra vous entraîner en semaine de façon à trouver le nombre de foulées nécessaires pour être toujours à 9,15m précisément. Cette étape est décisive, en effet ; si un mur est à 8m par exemple, il vous amènera les foudres du tireur. Par contre, si le mur est à 11m se sont les défenseurs qui râleront après vous. Quand vous allez marcher vers le but, pensez à attaquer votre mur du bon côté en ayant la vue sur le maximum de joueurs (quitte à donner momentanément le dos à votre assistant).
- 4- Une fois le mur à 9,15m, placez-vous devant et adressez-vous à tous les défenseurs qui le composent, que vous n'hésitez pas à sanctionner un défenseur qui viendrait à toucher le ballon de la main arrivé au-dessus du visage ou sur le côté. Même regard et élocution si des attaquants se placent dans le mur. Soyez bref et faites sentir que vous êtes serein et déterminé. Rappelez aux joueurs qu'ils ne doivent pas se bousculer.
- 5- Reculez en gardant le contact visuel avec le mur, et placez-vous en fonction de l'endroit où sera joué le coup franc.

Si le tir s'annonce direct, ayez une surveillance attentive du mur, car le risque est le contact main-ballon.

Par contre, si le tir s'annonce indirect, privilégiez la surveillance des duels, accrochages mais aussi le contact ballon-main d'un défenseur ou l'attaquant prêt à tout pour marquer.

Placer un mur n'est toujours pas chose facile. A chaque fois que vous sifflez une faute à proximité de la surface de réparation, intervenez rapidement, car si vous traînez, les joueurs se mêleront de ce que vous faites et auront le temps de se frotter d'un peu trop près, voir se bousculer avec le risque d'échauffourée difficile à gérer.

Vous devez tout faire pour que la procédure se fasse dans les meilleures conditions. C'est dans ces moments de tension que l'on voit la qualité d'un arbitre.

A noter enfin que les bombes aérosols qui servent à marquer temporairement l'endroit du coup franc et l'emplacement du mur sont utilisées depuis juillet 2014 en Ligue 1, Ligue 2 et en coupes nationales.

Joël QUINIOU a dit: «C'est un élément supplémentaire pour la sérénité de l'arbitre.» et il ajoute que cette innovation «pratique» pourrait être «proposée au football amateur». A quand l'utilisation de ce spray dans nos Ligues et Districts ?