

LIVRET DE FORMATION DES JEUNES ARBITRES

Le Football...

L'arbitre officiel est un sportif chargé de diriger un match, de veiller à ce qu'il se joue dans l'esprit et selon les lois du jeu. Un terrain est grand, l'arbitre doit se situer et anticiper l'endroit où va se trouver le ballon, pour observer les duels des joueurs.

Apprendre ces lois du jeu est important pour protéger les joueurs, ainsi que pour être sûr des décisions que vous allez prendre.

L'assurance de ces décisions font déjà accepter à 70% la faute que vous avez sifflé contre le joueur ou l'équipe.

Diriger un match, c'est prendre des responsabilités, c'est prendre plaisir à diriger 22 joueurs, seul ou avec l'aide des arbitres assistants.



1 / 10

A retenir :

- Je siffle uniquement quand cela est nécessaire !!! (sifflet fox)
- J'indique la direction de l'équipe qui bénéficie du coup franc, de la remise en jeu (bras tendu à l'horizontale et dans le sens de l'équipe qui attaque ou qui devient attaquante)
- J'indique l'endroit où les défenseurs doivent se placer sur une faute (9m15 du ballon)
- Je ne me place jamais à plus de 15 m du ballon, pour suivre le jeu et voir toutes les fautes. (bonne condition physique)
- Je suis sûr de mes décisions pour ne pas me faire chahuter (coup de sifflet ferme et sec)
- Je peux faire des erreurs mais je m'informe du règlement.
- Je me place toujours pour voir le ballon et mon arbitre assistant (courir dans la diagonale du terrain)

2 / 10

Loi 1 : Terrain de jeu

En place pour le jeu

Le stade est un théâtre, le terrain une scène avec des lignes et des courbes dont aucune n'est tracée au hasard.



- **1 - surface de but** : permet de placer le ballon sur les coups de pied de but. On place la balle sur la ligne des 5m50 pour une faute commise à l'intérieur
- **2 - l'arc de cercle** : permet de placer tout le monde à 9m15 du ballon pour les coups de pied de réparation
- **3 - surface de réparation** : 16m50 de la ligne de but. Passé cette limite, la gardien n'a plus le droit d'utiliser les mains. Les fautes directes commises à l'intérieur se transforment en coup de pied de réparation
- **4 - rond central** : permet aux joueurs de respecter les 9m15 lors de l'engagement
- **5 - les lignes font partie intégrante du terrain.** : le ballon doit sortir intégralement pour qu'il y ait touche

Loi 11 : Hors-jeu

Etre en position de hors-jeu n'est pas une infraction en soi.

Un joueur se trouve en position de hors-jeu quand :

- au moment où le ballon est joué, il se situe plus près de la ligne de but adverse, que l'avant dernier adversaire.

Un joueur ne se trouve pas en position de hors-jeu quand :

- il se trouve dans sa propre moitié de terrain
- ou
- il se trouve à la même hauteur que l'avant-dernier adversaire

Infraction :

La position de hors-jeu d'un joueur ne doit être sanctionnée que si : au moment où le ballon est touché par un coéquipier ou est joué par l'un d'entre eux, le joueur prend, de l'avis de l'arbitre, une part active au jeu :

- en intervenant dans le jeu
- ou
- en influençant un adversaire
- ou
- en tirant un avantage de cette position.

Pas d'infraction :

Il n'y a pas d'infraction de hors-jeu quand un joueur reçoit le ballon directement :

- sur un coup de pied de but
- ou
- sur une rentrée de touche
- ou
- sur un corner

Infractions / Sanctions :

Pour toute infraction à la Loi du hors-jeu, l'arbitre accorde à l'équipe adverse un coup franc indirect qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

Loi 12 : Fautes et comportement antisportif

Fautes passibles d'avertissement (carton jaune) :

- Le joueur se rend coupable d'un comportement antisportif
- Manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes
- Enfreint avec persistance les Lois du Jeu
- Retarde la reprise du jeu
- Ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, d'une rentrée de touche de pied, d'un coup franc ou d'un dégagement du ballon.
- Pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre
- Quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre

Pour toutes ces fautes, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse.

Fautes passibles d'exclusion (carton rouge) :

- Faute grossière
- Acte de brutalité
- Crachats, injures
- Annihile une occasion manifeste de but en touchant le ballon délibérément de la main ou en commettant une faute passible d'un coup franc direct ou d'un coup de pied de réparation
- 2ème avertissement

