

FOOTBALL

Aide à la formation jeunes officiels



UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE



Dominique MONGIAT

JANVIER 2014

INTRODUCTION

Spécificité de l'arbitrage en football

3 temps : 1-arrêt du jeu 2-décisions 3-reprise du jeu

I- Arrêt du jeu = coup de sifflet

Arbitrer en football c'est siffler...mais c'est aussi respecter la **règle de l'avantage** en favorisant la continuité du jeu. L'avantage s'applique lorsque la faute n'influence pas le jeu ou lorsqu'elle profite à l'équipe adverse. L'arbitre fait alors signe de jouer (les deux bras tendus horizontalement). Il peut toutefois infliger une sanction disciplinaire (cartons) au joueur fautif à l'arrêt de jeu suivant.



L'arbitre est responsable de la **gestion du temps**. Il peut ajouter du temps en fin de rencontre si des arrêts de jeu se sont prolongés et infliger des sanctions disciplinaires en cas de pertes de temps volontaires.

II- Prise de décision :

-**Indiquer le sens** (bras horizontal en direction du but de l'équipe fautive).

-Se déplacer à **l'endroit de la faute**.

-Appliquer des sanctions :

- ➔ **disciplinaires** : avertissement verbal, carton blanc, jaune ou rouge.
- ➔ **sportives** : reprise du jeu par un coup franc direct ou indirect.



III- Reprise du jeu :

-**Ballon arrêté** et joueurs adverses à 6 mètres.

-**Avec ou sans coup de sifflet** : le coup franc peut être joué rapidement.

-**Bras levé** pour un coup franc indirect



LES REGLES FONDAMENTALES

ARBITRAGE EN DISTRICT (règles de 1^{er} ordre) :

-connaître les distances de l'aire de jeu

-appliquer le Hors-jeu

-reconnaître et sanctionner toutes les fautes (jeu dangereux, fautes antisportives et autres) par un **Coup Franc Direct** : l'arbitrage en district va ainsi être simplifier.

-**ne pas tenir compte de la règle de l'avantage** : le jeune officiel doit prendre des décisions rapides et nettes.

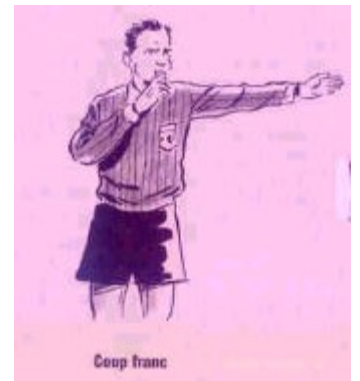
-connaître les gestes appropriés à chaque reprise du jeu :

-indiquer le sens du jeu pour un coup franc et une touche.

-se placer à l'endroit de la faute pour un coup franc et en face pour une remise en touche.

-indiquer le coup de pied de réparation ou le coup de pied de coin par un bras tendu en direction du but ou du point de corner.

-indiquer clairement le centre du terrain en cas de but.



ARBITRAGE DEPARTEMENTAL ET ACADEMIQUE (règles de 2^{ème} ordre)

-**différencier coup franc direct et indirect**

-**introduire la règle de l'avantage**

-maîtriser toutes les lois du jeu

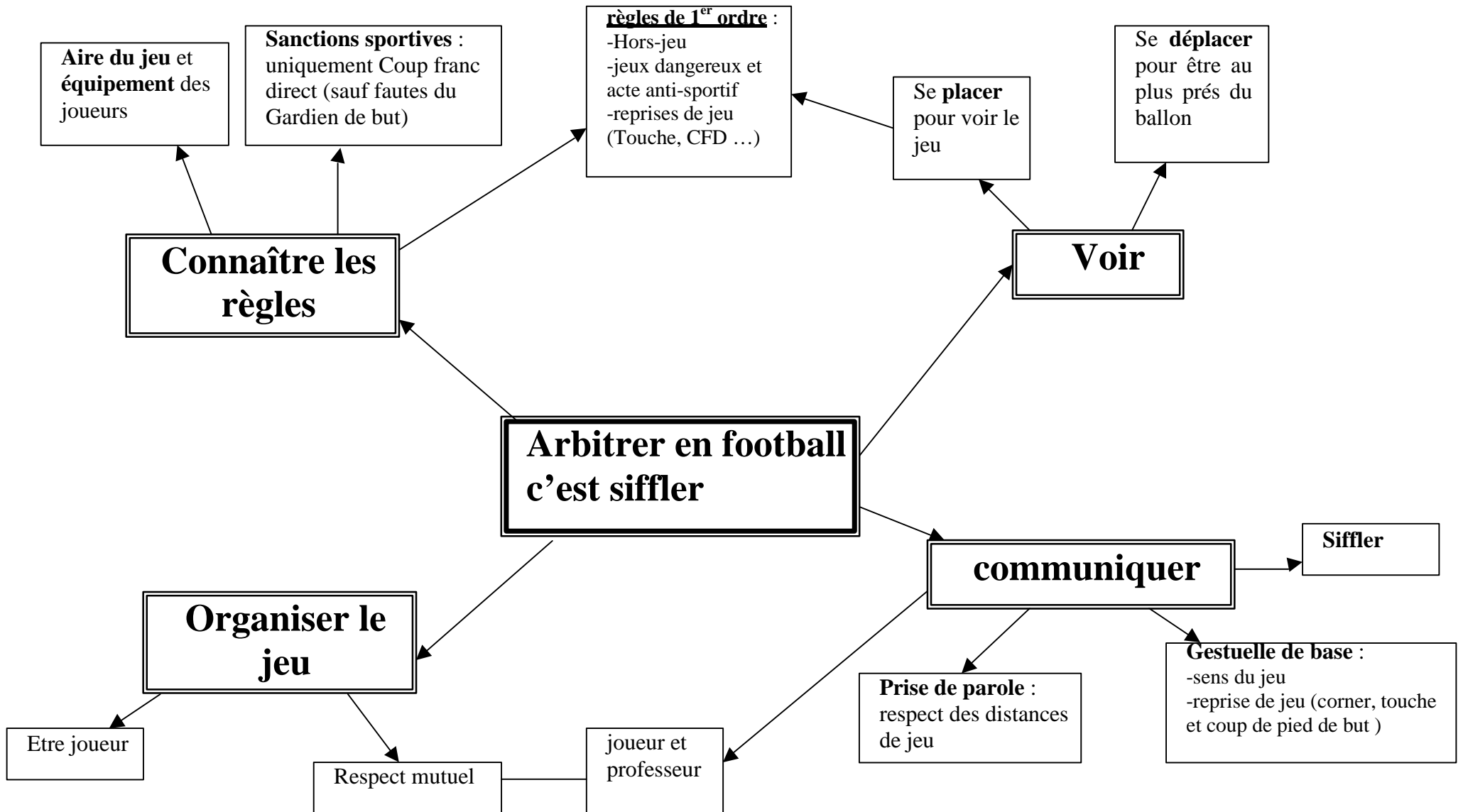
-appliquer les sanctions disciplinaires appropriées (ballon en jeu et hors du jeu) en respectant l'échelle des sanctions

-**gérer le temps de jeu** (temps additionnel) en tenant compte des temps morts (chaque équipe a le droit à un temps mort par mi-temps) et des pertes de temps.



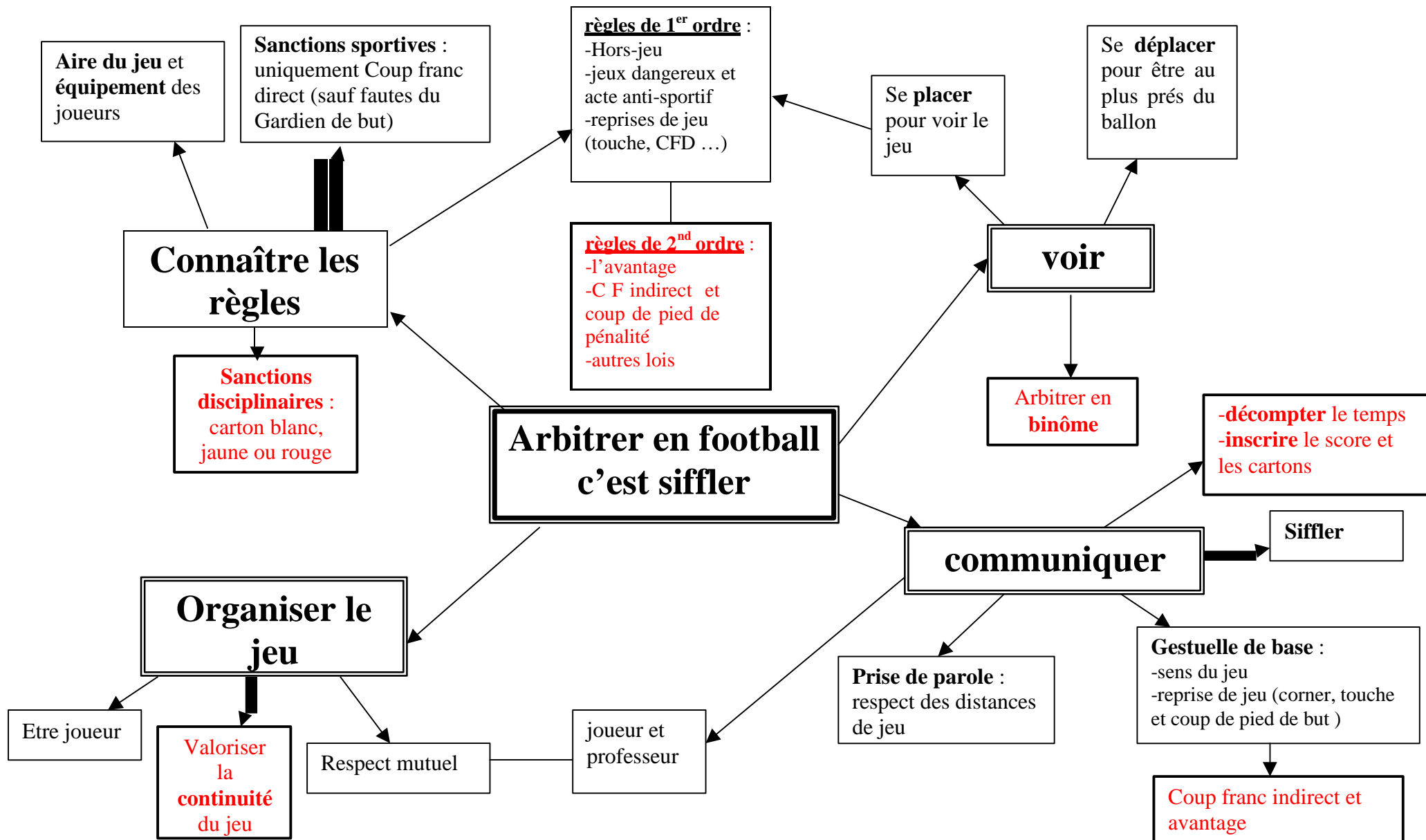
ARBITRAGE FOOTBALL

NIVEAU DISTRICT



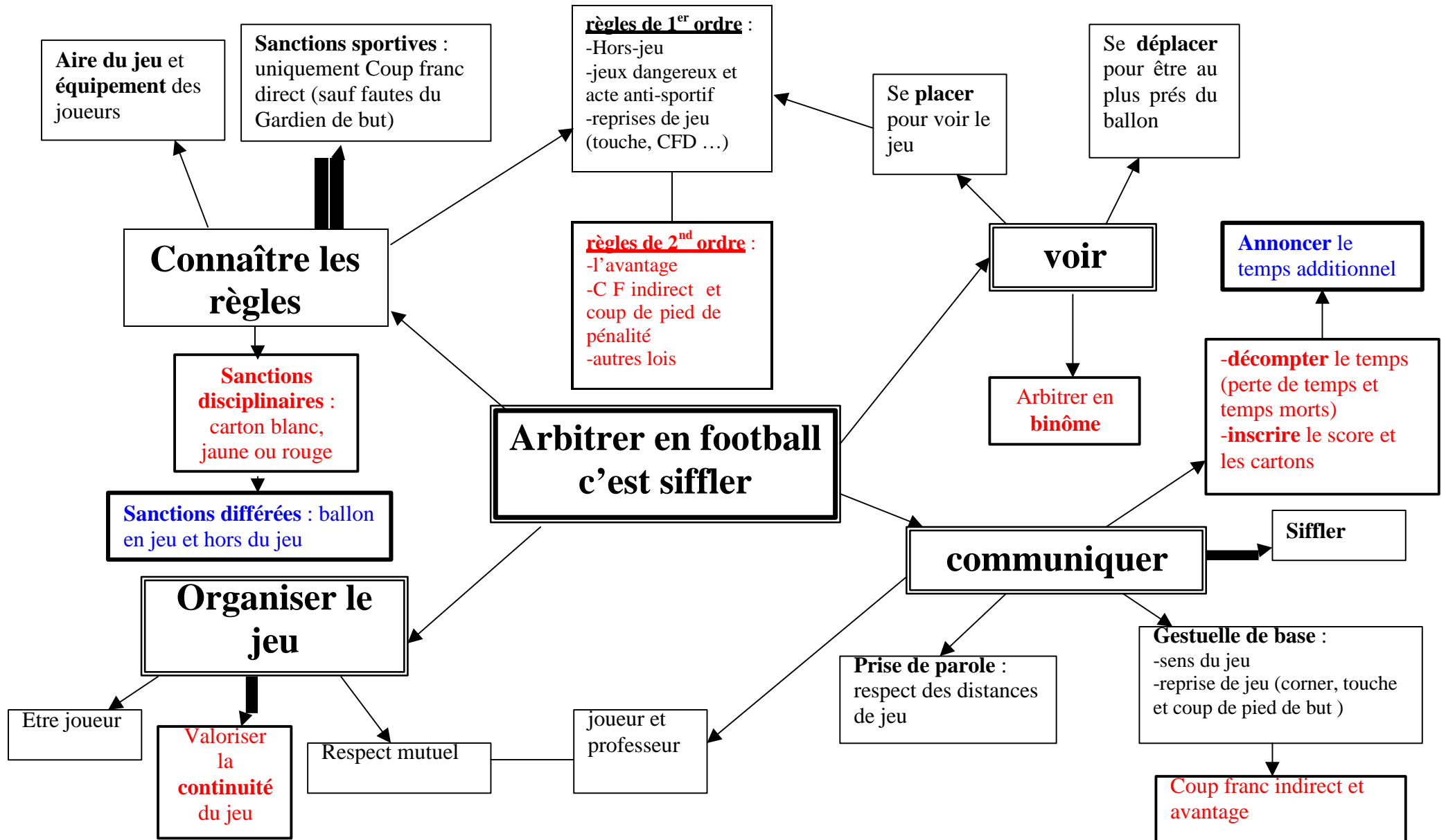
ARBITRAGE FOOTBALL

NIVEAU **DEPARTEMENTAL**



ARBITRAGE FOOTBALL

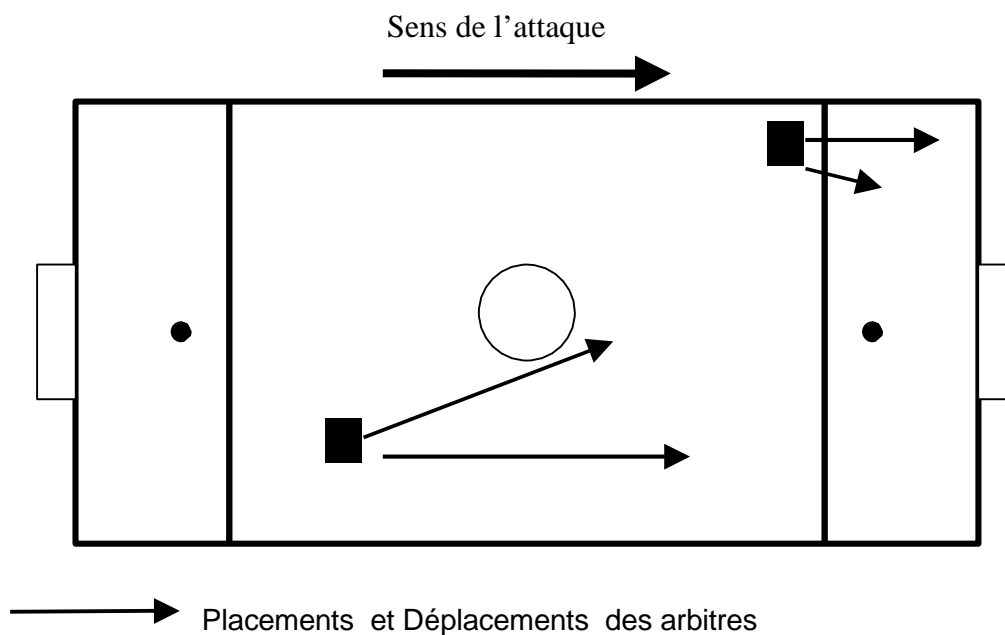
NIVEAU DISTRICT, **DEPARTEMENTAL** ET **ACADEMIQUE**



ARBITRAGE EN BINOME EN UNSS

Placements et déplacements des arbitres en binôme :

- se placer en diagonale (couverture visuelle d'une ligne de touche)
- être à vue l'un de l'autre
- encadrer les deux blocs équipes en se plaçant sur la ligne de l'avant dernier défenseur (jugement du Hors-jeu)



Procédures d'interventions :

Les deux arbitres sont en possession de leur sifflet, ils peuvent l'utiliser à tout moment, priorité est faite à celui qui siffle en premier.

Si les deux arbitres sifflent en même temps, ils doivent immédiatement se consulter et prendre une décision.

- Si deux fautes différentes dans l'action, prendre en compte la première des deux fautes commises.
- Si deux fautes différentes dans deux zones du terrain, sanctionner la plus grave (sanctions administratives possible des deux côtés).

Les rôles :

Ils sont identiques dans le cours du jeu quand le ballon est "en jeu".

Quand le ballon est hors du jeu l'arbitre de la zone concernée veille à la reprise du jeu : placement du ballon, distance à respecter en fonction du remplacement de son collègue.

Règlement UNSS -football à 7-

Loi 1 : le terrain de jeu

Longueur : de 50 à 75 m

Largeur : de 45 à 55m

But de 6m x 2m10

Point de penalty à 9 m

Surface de réparation :13m

Loi 2 : le ballon

Taille 4 pour les benjamins et minimes. Taille 5 pour les cadets et juniors/seniors.

Loi 3 : nombre de joueurs

7 joueurs +5 remplaçants maximum qui peuvent entrer et sortir à chaque arrêt de jeu.

Une équipe composée de moins de 6 joueurs est déclarée forfait.

Loi 4 : équipement des joueurs

Short et protège-tibias obligatoires dès le niveau district.

Loi 7 : durée de la partie

Dépend de la catégorie et de l'organisation de la compétition (match simple ou tournoi).

L'arrêt à la mi-temps sera de 10' maximum.

Chaque équipe pourra utiliser un temps mort de 1'30 par mi-temps.

Loi 8 : coup d'envoi et reprise du jeu

Le ballon est en jeu lorsqu'il est joué vers l'avant (un but peut être marqué sur l'engagement !!!).

Loi 9 : ballon en jeu et hors du jeu

Le ballon est hors du jeu quand :

- il a franchi entièrement la ligne de but ou la ligne de touche.
- le jeu est arrêté par l'arbitre.

On ne peut jamais accorder un coup franc ou toute autre sanction sportive si le ballon n'est plus en jeu, mais seulement notifier une sanction administrative (avertissement ou exclusion).

Loi 10 : but marqué

Le but est marqué quand le ballon a franchi entièrement la ligne de but (en l'air ou au sol) sous réserve qu'aucune infractions aux lois de jeu n'ai été commise par l'équipe en faveur de laquelle un but aura été marqué.

Loi 11 : le hors-jeu

Dans le football à 7, un joueur est en position de hors-jeu s'il se trouve entre le ballon et la ligne de but adverse au moment où celui-ci est joué **sauf** :

- s'il y a au moins 2 adversaires entre lui et la ligne de but adverse (il est en jeu s'il se trouve à la même hauteur que l'avant dernier adversaire !)
- s'il ne se trouve pas dans la zone des 13 mètres
- si le joueur reçoit le ballon d'un adversaire
- s'il reçoit le ballon directement : d'un coup de pied de but, d'une rentrée de touche ou d'un corner.

Il y a infraction si au moment où le ballon est joué par un partenaire, le joueur en position de hors-jeu prend une part active au jeu : en intervenant dans le jeu, en influençant l'adversaire ou en tirant un avantage de sa position.

NB : le « hors jeu » est jugé au départ du ballon mais signalé au moment de l'infraction.

L'arbitre reprendra le jeu par un coup franc indirect à l'endroit de l'infraction.

Loi 12 : fautes et comportements antisportifs

Sont sanctionnés comme suit :

Sanctions sportives (ou techniques)

le coup franc direct :

Il est accordé à l'équipe adverse du joueur qui commet une des 10 fautes suivantes :

- donner ou essayer de donner un coup de pied
- faire ou essayer de faire un croche-pied
- sauter sur un adversaire
- charger un adversaire
- frapper ou essayer de frapper
- bousculer un adversaire
- tenir un adversaire
- cracher sur un adversaire
- toucher délibérément le ballon des mains
- tacler pour s'emparer du ballon en touchant l'adversaire avant de toucher le ballon

Le coup de pied de réparation (penalty) :

Un penalty est accordé quand l'une de ces 10 fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, même si le ballon est à un autre endroit, pourvu qu'il soit en jeu.

Le coup de pied de pénalité (sanction spécifique au foot à 7) :

Il est accordé quand l'une des 10 fautes entraînant un coup franc direct est commise par un joueur en dehors de sa surface de réparation mais dans son propre camp. Il est exécuté dans les mêmes conditions qu'un penalty (face au but) mais le ballon est placé sur la ligne des 13 mètres.

Le coup franc indirect :

- jeu dangereux
- obstruction
- hors-jeu
- non respect des distances de jeu

Et concernant le gardien de but :

- garder le ballon en sa possession plus de 6 secondes.
 - reprendre le ballon après l'avoir relâché volontairement
 - toucher le ballon des mains sur une passe en retrait d'un coéquipier (sauf pour une passe du haut du corps)
 - toucher le ballon des mains sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.
- Sur un coup franc indirect le ballon est en jeu lorsqu'il est touché par un partenaire.

Sanctions disciplinaires et administratives (échelle des sanctions) :

Le carton blanc (pas de point de pénalité) : exclusion temporaire de 5 minutes en match simple et 3 minutes en tournoi. Il est notifié à un joueur ayant commis sa première faute passible d'un avertissement.

Le carton jaune (1 point de pénalité) : avertissement avec exclusion temporaire. Il est notifié à un joueur commettant une seconde fois l'une des fautes suivantes : acte d'anti-jeu, désapprobation, gain de temps, simulation, répétition de fautes...

Le carton rouge (3 point de pénalité) : exclusion du joueur coupable de faute grossière, acte de brutalité, coup de pied, coup de poing, crachat, main volontaire empêchant le but, faute sur un adversaire anéantissant une occasion de but manifeste mais aussi récidive d'avertissement.

Loi 15 : rentrée de touche

Elle doit s'effectuer à la main dans la zone des 13 mètres adverse et au pied ou à la main sur le reste du terrain. Pas de hors-jeu, pas de but marqué directement sur une rentrée de touche (reprise du jeu par un 6m)

FEUILLE D'OBSERVATION JEUNE OFFICIEL FOOTBALL

Nom :		Autorité, présence, Prise de décision	gestuelle	Connaissance du règlement	Coup de sifflet	Placement / jeu
Prénom :						
Etablissement :						
N° de Licence :						
Pour chaque item, l'évaluateur attribue un niveau au JO.	Niveau 1 = 1 pt Compétence non acquise.	Ne prend pas de décision. Passif	Gestes inexistant	Pas de connaissance	Ne siffle pas	Loin des actions, immobile.
	Niveau 2 = 2 pts Compétence en cours d'acquisition	Décision lente et peu claire.	Connait les gestes fondamentaux : -le sens du jeu -le but accordé -le coup franc direct -la touche	-Sanctionne toutes les fautes et les tacles par 1 CFD -Signale les sorties, les reprises de jeu.	Coups de sifflet faibles ou non appropriés.	Se déplace un peu mais reste assez loin de l'action.
	Niveau 3 = 3 pts Compétence acquise	Une majorité de bonnes décisions.	Connait les gestes fondamentaux + : -le coup franc indirect -le penalty -le décompte des 4 secondes -les temps morts	-Différencie le CFD et le CFI -Sanctionne le CFD par 1 faute collective	Coups de sifflet entendus, nets, sans la règle de l'avantage.	Est proche de l'action mais pas assez vigilant.
	Niveau 4 = 4 pts Compétence maîtrisée	Explique ses décisions aux joueurs (si nécessaire).	Connait tous les gestes + : -les fautes collectives -l'avantage	-Connait et applique le règlement avec pertinence -Utilise les sanctions sportives et administratives. -Vérifie l'équipement et les licences des joueurs.	Utilise à bon escient le sifflet en appliquant la règle de l'avantage.	Vigilant, près de l'action.
TOTAL / 20						
Mon évaluation / 20						
Professeur / 20						
Evaluation finale /20						

Niveau district validé à partir de 10 points / 20
Niveau départemental à partir de 14 points / 20
Niveau académique à partir de 18 points / 20

Compétition : _____ **Catégorie :** _____ **Poule :** _____

Lieu de rencontre : _____ **Date de la rencontre :** _____

Nom du jeune arbitre central : _____ **Noms des jeunes arbitres de touche :** _____

Equipe du : _____ **Equipe du :** _____

Ville : _____ **Ville :** _____

Académie : _____ **Académie :** _____

Accompagnateur : _____ **Accompagnateur :** _____

		N°	Noms - Prénoms	N° Licence UNSS			N°	Noms - Prénoms	N° Licence UNSS
11	à	1			à	7	1		
		2					2		
		3					3		
		4					4		
		5					5		
		6					6		
		7					7		
		8					8		
		9					9		
		10					10		
		11					11		
		12					12		
		13					13		
		14					14		
		15					15		
		16					16		

RESULTAT : _____ **BAT :** _____ **SCORE :** _____

Signature du capitaine

Signature du capitaine

JOUEURS (SES) SANCTIONNE(E)S

Equipe du :

N° JOUEUR	CARTON JAUNE	CARTON ROUGE
TOTAL		

Equipe du :

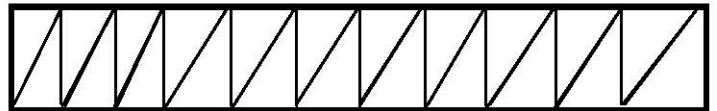
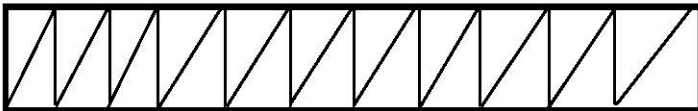
N° JOUEUR	CARTON JAUNE	CARTON ROUGE
TOTAL		

Points de pénalité

Carton jaune : 1 point

Carton rouge : 3 points (exclusion immédiate)

Changements de joueurs :



Observation du (des) jeune(s) arbitre(s)

Fair Play

	Fair Play	
	Equipe 1 :	Equipe 2 :
Cap 1		5 (+,-) = /10
Cap 2	5 (+,-) = /10	
Arbitres	/10	/10
Total équipe 1	/20	Total équipe 2 /20

Chaque capitaine d'équipe dispose de 5 points à rajouter ou retrancher des 5 points initiaux. Les arbitres disposent de 0 à 10 points.

RESERVES ET RECLAMATIONS

A rédiger par l'arbitre sous la dictée du capitaine de l'équipe plaignante.
A confirmer par lettre dans les 24 heures. Montant des droits page 61 du règlement intérieur.
Articles III 3.60, III 3.61, III 3.62, III 3.63

Signature du Capitaine
de l'équipe plaignante

Signature de l'arbitre

Signature du Capitaine
de l'équipe adverse

SI VOUS AVEZ OUBLIE VOTRE LICENCE OU VOTRE DUPLICATA... NE JOUEZ PAS

Cf. article III 3.29, article III 3.30, article III 3.31 et article III 3.32

ATTENTION : Cette feuille ne doit présenter aucune rature. En cas d'erreur, corriger et faire viser cette correction par l'arbitre et le capitaine de l'équipe adverse.