

TENIR LE RÔLE D'ARBITRE CENTRAL(E) / D'ARBITRE ASSISTANT(E)

→ CONSTAT & ENJEUX

L'apprentissage de l'arbitrage est rarement organisé dans les clubs. Le passage des joueur(se)s par cette fonction est pourtant riche dans son parcours, car par une meilleure connaissance des règles ils pourraient mieux comprendre la difficulté. Son enseignement généralisé apaise le climat sur les terrains de football, améliore l'image de la fonction et incite davantage de joueur(se)s à s'orienter vers la fonction officielle d'arbitre.



→ ACTION(S) À METTRE EN PLACE

- **Faire arbitrer les jeunes à l'entraînement ou en match** (s'appuyer sur la fiche annexe « L'arbitrage par les joueur(se)s à l'entraînement »).
- **Avoir un discours positif** par rapport à la fonction d'arbitre.
- **Définir le rôle de l'arbitre** et enseigner la gestuelle associée.
- **Inciter les arbitres du club à participer** à la promotion de la fonction (ex : lors d'une séance d'entraînement).
- **Mettre en place périodiquement une désignation du/de la meilleur(e) arbitre** (utiliser la fiche annexe « Challenge du/de la meilleur(e) arbitre »).

Écueil à éviter : utiliser l'arbitrage d'un match par un/une joueur(se) comme une sanction.

→ FICHES À VOIR

- « L'arbitrage par les joueur(se)s à l'entraînement »
- « Arbitrage : Chanson de geste »
- « Challenge du/de la meilleur(e) arbitre »

→ RECOMMANDATION

Fiches à distribuer aux joueur(se)s





L'ARBITRAGE PAR LES JOUEUR(SE)S À L'ENTRAÎNEMENT

A prévoir sur le terrain : drapeaux, chasubles, sifflet, fiche.

QUEL EST LE RÔLE DE L'ARBITRE ?

L'arbitre central(e) doit :

- 1** | Permettre le jeu et le réguler
- 2** | Assurer la protection des joueur(se)s
- 3** | Identifier et sanctionner les fautes

Les arbitres assistant(e)s doivent :

- 1** | Signaler les hors-jeu, les sorties du ballon et éventuellement les fautes.
- 2** | Se positionner derrière la ligne de touche, à gauche par rapport au sens de l'attaque jusqu'au milieu de terrain, sur la ligne de l'avant-dernier défenseur.



COMPORTEMENTS ATTENDUS PAR LES JOUEUR(SE)S QUI SE FONT ARBITRER

- Accepter de se faire arbitrer par un partenaire.
- Accepter les jugements de l'apprenti arbitre et accepter ses éventuelles erreurs
- Accepter d'arbitrer soi-même le match suivant.
- Prendre conscience de la difficulté de la fonction.

COMPÉTENCES VISÉES CHEZ L'ARBITRE QUI DÉBUTE

- Il/Elle est capable de préparer et de faire démarrer un match.
- Il/Elle assure la continuité du jeu par la connaissance des règles : arrête le jeu en signalant la faute et en désignant le bénéficiaire du ballon ou laisser le jeu se dérouler par application de l'avantage.
- Il/Elle utilise les sanctions à sa disposition dans les cas les plus graves : exclusion temporaire ou définitive à l'entraînement.
- Il/Elle se sert des informations données par les arbitres assistants.
- Il/Elle est capable de se faire respecter en tant qu'arbitre.
- Il/Elle valide le score du match.

CE QUE DOIT FAIRE L'ÉDUCATEUR(TRICE)

- Présenter le rôle des arbitres et les règles à appliquer.
- Faire arbitrer tou(te)s les joueur(se)s.
- Soutenir l'arbitre et apporter éventuellement des explications : une faute sifflée ne peut être contestée même si l'arbitre s'est trompé(e).
- N'intervenir que pour résoudre un conflit ou pour corriger une erreur manifeste d'arbitrage (tout en l'expliquant).
- Être observateur(trice) des comportements des joueur(se)s et garant(e) du bon déroulement de la rencontre (médiateur en cas de conflit).



L'ARBITRAGE PAR LES JOUEUR(SE)S À L'ENTRAÎNEMENT

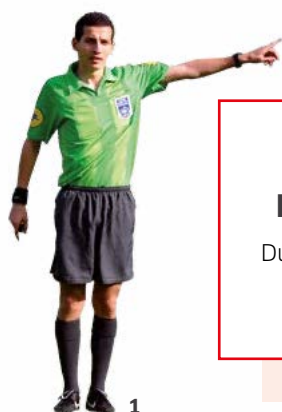
CE QU'IL Y A À FAIRE	TÂCHES DE L'ARBITRE	C'EST RÉUSSI QUAND...
<p>Avant la rencontre</p>	<p>Identifier le terrain et connaître le temps de jeu.</p> <p>Vérifier le nombre de joueur(se)s dans chacune des équipes.</p> <p>S'assurer que chaque équipe et arbitre sont bien identifiables.</p> <p>Attribuer l'engagement à un camp. Vérifier que chacun est dans son camp et que tous les acteurs sont prêts (joueur(se)s, assistant(e)s, etc.).</p>	<p>L'arbitre se place pour être reconnu(e) par chaque équipe.</p> <p>Il/Elle met en place les conditions de la rencontre.</p> <p>Il n'y a pas d'intervention de l'éducateur(trice).</p>
<p>Pendant la rencontre</p>	<p>Différencier le signal du coup d'envoi (un coup de sifflet) de celui de la fin de la rencontre (2 coups de sifflet).</p> <p>Reconnaître l'espace de jeu et ses limites (ligne de touche, ligne de but, etc.).</p> <p>Connaître et sanctionner les fautes.</p> <p>Se déplacer pour se trouver près de l'action, être attentif(ive), et avoir un contact visuel avec les assistants.</p> <p>Intervenir et justifier sa décision (annoncer parfois la faute).</p> <p>Valider les buts marqués et opter pour la gestuelle préconisée (indiquer le centre du terrain).</p> <p>Mémoriser le score.</p>	<p>Il n'y a pas d'intervention de l'éducateur(trice) au cours de la partie.</p> <p>L'arbitre sait se servir du sifflet et l'utilise à bon escient selon les situations (modérer les coups de sifflets selon les contextes).</p> <p>La relation entre la faute et la sanction est adéquate.</p> <p>Il/Elle emploie une gestuelle pour communiquer.</p>
<p>Après la rencontre</p>	<p>Connaître le score final et désigner le vainqueur.</p>	<p>Le résultat est accepté par les joueur(se)s et validé par l'éducateur(trice).</p>



CHANSON DE GESTES

Connaissez-vous les gestes de l'arbitre et de ses assistant(s) ? Comment différencier un coup franc d'un corner ou d'un six mètres ? Ce petit guide illustré répond à toutes vos questions.

Par Philippe Mayen et Xavier Thébaud



1

LE COUP FRANC

Du bras, l'arbitre indique la direction du camp sanctionné.



2

LE COUP FRANC INDIRECT

Bras à la verticale : le coup franc est indirect.

3

LE COUP DE PIED DE BUT

Le coup de pied de but, plus connu sous le nom de « six mètres ». L'arbitre central (photo 3) et son assistant (photo 4) désignent conjointement la surface de but.



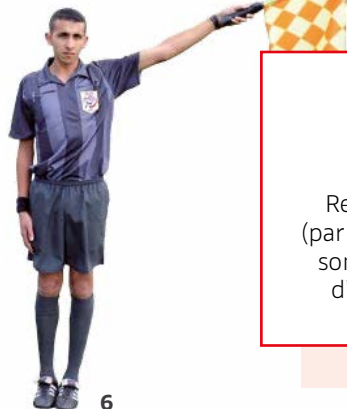
3



4



5



6

4

LA RENTRÉE DE TOUCHE

Remise en jeu par une touche. L'arbitre (par son bras, photo 5) et son assistant (par son drapeau, photo 6) indiquent le sens d'attaque de l'équipe qui en bénéficie.



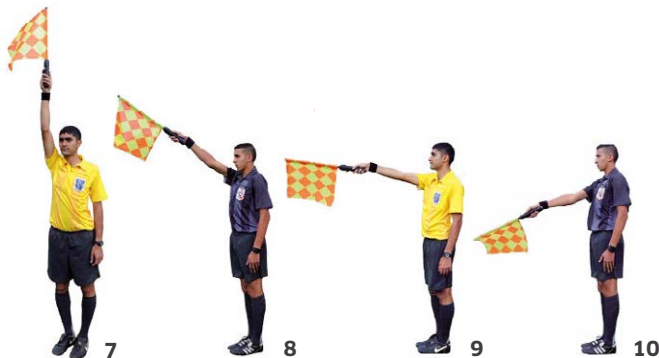
CHANSON DE GESTES

5

LE HORS-JEU

Drapeau levé à la verticale (photo 7) : l'assistant signale une position de hors-jeu. L'arbitre central siffle alors un coup franc indirect (photo 2 page précédente).

L'assistant varie l'inclinaison de son bras pour désigner l'endroit où se trouve le/la joueur(se) sanctionné(e) de hors-jeu : de l'autre côté du terrain (photo 8), au milieu de terrain (photo 9) ou de son côté du terrain (photo 10).



12

13

7

LE COUP DE PIED DE COIN

Corner. Ou plus exactement coup de pied de coin. Le directeur de jeu montre la direction du piquet de coin (photo 12), son assistant en fait de même avec son drapeau (photo 13).

6

LE PENALTY

Ou coup de pied de réparation. Tout en poursuivant sa course, l'arbitre désigne clairement le point de penalty (photo 11) pour sanctionner une faute commise dans la surface de réparation.



11



15

8

L'AVANTAGE

Les deux bras levés vers l'avant, l'arbitre indique que le jeu se poursuit dans une situation "d'avantage".



14

9

LE REMPLACEMENT

L'assistant maintient son drapeau à l'horizontale entre ses deux bras levés : une équipe demande à effectuer un changement de joueur(se).



CHALLENGE DU/DE LA MEILLEUR(E) ARBITRE-JOUEUR(SE)

L'ARBITRAGE AU SEIN DES ENTRAÎNEMENTS

Le jeu final de l'entraînement qui se rapproche souvent du match constitue un moyen essentiel pour sensibiliser les enfants à l'arbitrage.

Systématiser l'arbitrage des jeunes dans toutes les fins d'entraînement.

Planifier l'arbitrage pour que tous les enfants soient confrontés à la situation.

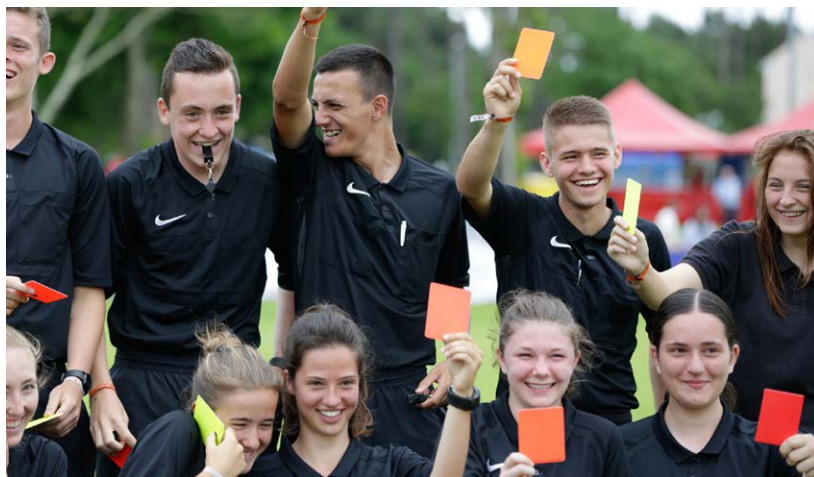
Changer d'arbitres toutes les 5 à 8 minutes.

Proposer éventuellement aux enfants **l'arbitrage à 2** (1 arbitre par demi-terrain).

Valoriser les prestations des joueur(se)s « arbitres » et apporter des conseils et des correctifs comme pour les autres joueur(se)s.

Organiser deux fois dans la saison (janvier et juin) le challenge du/de la meilleur(e) « joueur(se) - arbitre » qui consiste à faire désigner par les enfants de la catégorie celui/celle qui montre les meilleures qualités :

- **Justesse des décisions** (sur 10 points)
 - **Autorité** (sur 3 points)
 - **Présence et déplacements** (sur 4 points)
 - **Plaisir, sérieux et enthousiasme** (sur 3 points).



Chaque enfant remplit (en janvier et juin) le tableau comportant les quatre rubriques d'évaluation et les noms des joueur(se)s de la catégorie. Il évalue ainsi tous ses camarades et s'auto évalue.

L'enfant qui obtient le plus grand nombre de points est désigné comme meilleur(e) « joueur(se) arbitre » de la catégorie « U10-U11 » ou « U12-U13 » et reçoit une récompense du club à l'occasion d'un moment festif qui rassemble les joueur(se)s, éducateur(trice)s, dirigeant(e)s, arbitres et parents.



