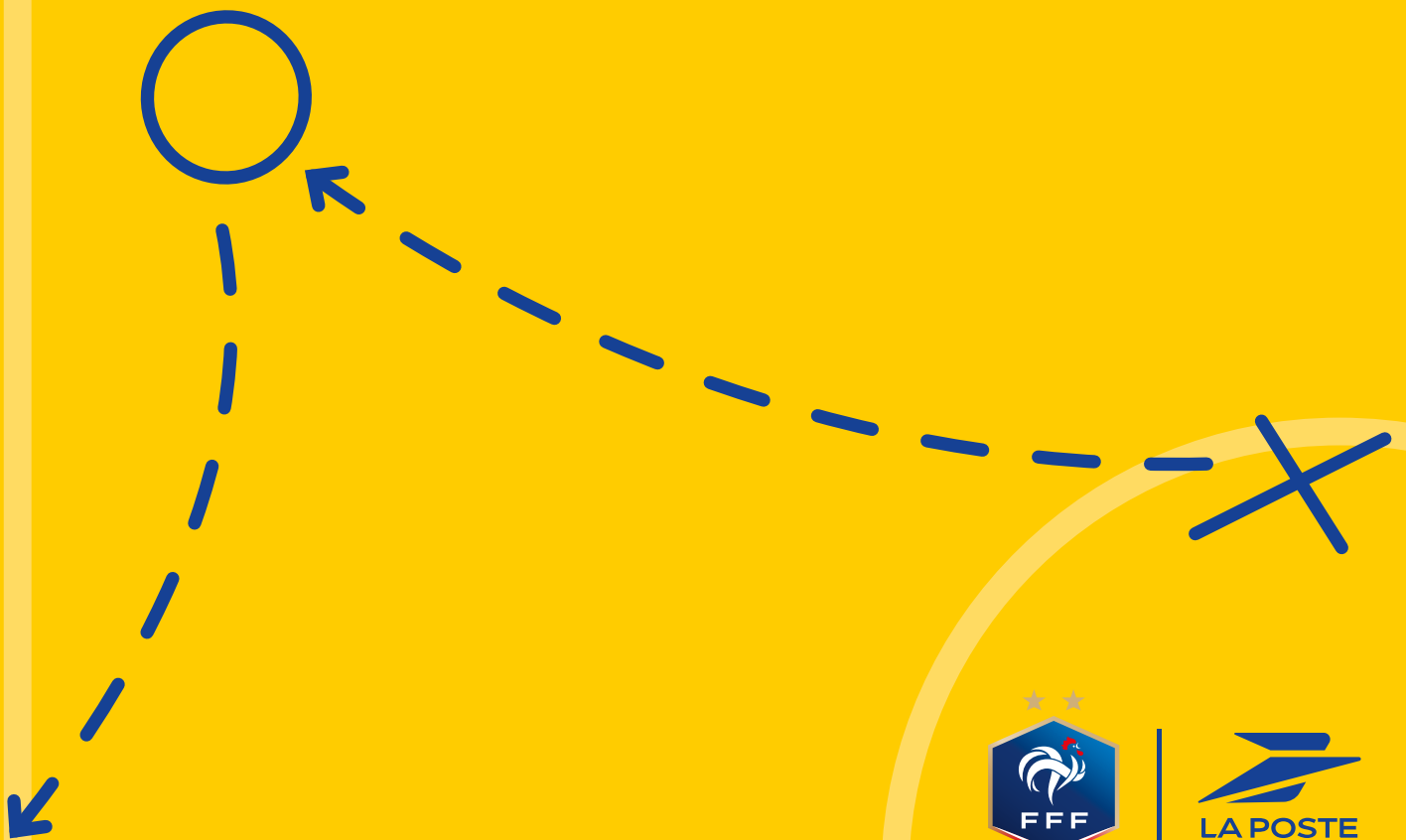




Guide de découverte de l'arbitrage

Pour le jeu, passe en mode arbitre !



Sommaire

01 Parole aux acteurs du terrain _____ p.3

Joueurs et arbitres réunis autour d'une même passion

02 La Poste et les arbitres _____ p.4

Une relation évidente qui dure depuis 17 ans !

03 Un livret en lien avec le PEF _____ p.7

Une passerelle vers l'outil pédagogique de la Fédération Française de Football

04 Fiches sportives et ludiques _____ p.8

Des exercices en mouvement pour faire ses premiers pas sur le terrain

05 Lexique _____ p.16

Pour être incollable sur le langage des arbitres

06 Notes _____ p.23

Annotez, rayez, soulignez, donnez libre cours à vos pensées

07 Fiche contacts _____ p.26

Les contacts utiles pour rejoindre le monde de l'arbitrage



Jérôme Brisard

Arbitre international de football

« Arbitrer répond à la fois à une première dimension sportive où l'arbitre est un acteur à part entière d'une rencontre avec une performance physique. Et une dimension plus éthique plus décisionnelle à savoir cette qualité de juge pour contrôler une rencontre et veiller à la bonne application des lois du jeu et encore plus de son esprit.

L'arbitre assure l'équité sportive.

Le respect des lois du jeu garantit en quelque sorte la beauté du sport. L'arbitrage est donc à cet égard essentiel dans le bon fonctionnement du sport.

Si vous êtes prêts à prendre des responsabilités et à assumer des décisions... alors il faut **RELEVER LE DEFI !**

Enfilez un maillot d'arbitre et vous ressentirez au combien cette fonction est aussi complexe que stimulante !

L'arbitrage a entre guillemets façonné l'homme que je suis aujourd'hui. Les vecteurs de développement sont nombreux mais celui que je retiens avant tout c'est celui du travail d'équipe. **Ecouter, Décider, Diriger, Rassembler** pour ne garder que la quintessence de chacun.

Ce programme d'accompagnement et de valorisation des arbitres permet notamment de susciter des vocations ô combien importante pour **assurer la pérennité de notre fonction mais également le développement du sport de façon plus large.** »



François Letexier

Arbitre international de football

« Arbitrer, c'est décider. Être en capacité de prendre des décisions, parfois impopulaires. **Arbitrer, c'est être courageux.** Être libre de ses choix, de ses actions ; garder le cap malgré les tentatives de déstabilisation ou de séduction. **Arbitrer, c'est manager.** Être en capacité d'apaiser une situation ; ou à l'inverse être en mesure de faire preuve de force et d'autorité.

Prenez un sifflet, mettez-vous dans le rôle de l'arbitre et ESSAYEZ ! Vous en sortirez grandis et plus affirmés. **L'arbitrage vous apportera des compétences physiques, techniques, managériales.** Il sera une ligne scrutée et recherchée sur votre CV. Il fera de vous un jeune adulte au profil différent, atypique et donc convoité.

L'arbitrage m'a apporté mes plus grandes joies souvent, et mes plus grandes peines parfois. Il a construit l'homme que je suis, avec ses échecs et ses réussites.

Le partenariat de La Poste auprès des arbitres est ancien et a su se développer avec le temps. Il rassemble tous les arbitres, qu'ils soient néophytes ou expérimentés ; qu'ils soient amateurs ou professionnels ; qu'ils soient arbitres de football, de rugby, de basket ou de hand. C'est parce qu'il s'adresse à tous qu'il est essentiel au développement de l'arbitrage. »



La Poste

Une histoire en mode arbitre

La Poste soutient l'arbitrage depuis plus de 17 ans.

Notre rôle de partenaire est, à travers la promotion de la fonction arbitrale et la valorisation de son contenu, d'agir concrètement pour son développement. Nous voulons convaincre, notamment les publics jeunes, qu'en devenant arbitres ils contribuent à faire vivre le sport, à nourrir leur passion et à s'enrichir sur le plan personnel. Nous souhaitons leur donner de bonnes raisons de s'engager sur la durée.



A l'occasion des Journées de l'arbitrage qui se dérouleront du 4 au 27 octobre prochain, nous porterons dans les enceintes professionnelles et amateurs les messages de sensibilisation et de recrutement. Nous sommes plus déterminés que jamais à favoriser l'émergence d'une nouvelle génération d'arbitres.

**Cette saison
on passe tous
en mode arbitre !**

Pourquoi devenir arbitre ?

Un choix à motivations multiples pour les candidats

L'arbitre agit pour l'intérêt général et assure une présence partout où le sport a besoin de lui. Tous les jours il travaille au profit de la communauté sportive. Les missions qu'il remplit sont essentielles et permettent de faire vivre l'esprit du sport ; son engagement, souvent bénévole lorsqu'il s'agit du monde amateur, garantit l'existence du sport de compétition et la préservation de ses valeurs.

Choisir la voie de l'arbitrage, c'est se rendre utile, offrir un service nécessaire à la collectivité et garantir la justice sportive. Choisir la voie de l'arbitrage c'est aussi l'expression du plaisir de vivre le sport au coeur du jeu ; celui de partager l'intensité des émotions offertes. Celui d'être un acteur privilégié du spectacle sportif. Choisir la voie de l'arbitrage, c'est enfin se donner des atouts pour son développement personnel et son épanouissement professionnel futur.*

*Une étude, réalisée en 2022 par l'institut ODOXA à la demande de La Poste, montre que 90 % des responsables de ressources humaines interrogés dans près de 300 sociétés, considèrent qu'avoir une expérience arbitrale renforce le potentiel d'employabilité et offre la possibilité d'une évolution plus rapide dans l'entreprise.

Un besoin vital pour le sport

Le sport de compétition a besoin d'arbitres ; il a besoin de femmes et d'hommes prêts à s'engager pour lui permettre de continuer à exister. A ce titre, dans une perspective de recrutement et de fidélisation, il est important de valoriser de manière continue la fonction arbitrale :

- ✕ En rappelant que l'arbitre exerce une mission de service public indispensable à la pérennité du sport de compétition.
- ✕ En assurant la sécurité des arbitres partout où ils officient.
- ✕ En soulignant le rôle déterminant des arbitres dans la promotion des valeurs de respect, de confiance et d'autorité.
- ✕ En développant une pédagogie de l'arbitrage dans les clubs mais aussi dans les écoles, les collèges, les lycées...
- ✕ En valorisant les acquis arbitraux dans une optique professionnelle.





L'ÉDUCATION **PAR LE FOOT**



**CLUB
ENGAGÉ**

**#MARQUER
DEMAIN**

CE CLUB EST ENGAGÉ DANS LE PROGRAMME ÉDUCATIF FÉDÉRAL

Un livret en lien avec le PEF !

Lancé en 2014 par la FFF, le Programme éducatif fédéral (PEF) est un outil pédagogique complet, mis à la disposition des ligues, districts, clubs amateurs et professionnels, dirigeants et éducateurs, pour former les jeunes licencié(e)s U6 à U19 (5 à 18 ans) aux règles du jeu et de vie. Il concerne 800 000 jeunes licencié(e)s et plus de 5 600 clubs l'utilisent déjà. Le PEF se compose de deux parties contenant des fiches éducatives et fiches pédagogiques (basées sur des exercices sur le terrain).

La base du Programme Educatif Fédéral, c'est la mise à disposition aux clubs d'outils éducatifs qui permettent aux dirigeants, éducateurs, joueurs et parents d'aborder 6 grands thèmes : La Santé, l'Engagement Citoyen, l'Environnement, le Fair-Play, les Règles du Jeu et Arbitrage et la Culture Foot. Chaque thème regroupe plusieurs fiches qui permettent aux jeunes licencié(e)s d'acquérir de nouvelles notions.

Comme vous le voyez, les règles du jeu et l'arbitrage sont des éléments centraux dans le PEF. Nous invitons tous les clubs à consulter et utiliser ces outils éducatifs pour faire passer les bons messages auprès des jeunes et des moins jeunes et qui sait, faire naître des vocations.

Il est également important que vous puissiez partager les actions éducatives que vous avez mises en place. Pour cela, le PEF dispose d'un site internet qui vous permet d'«Envoyer une action». Ces éléments sont alors partagés auprès des instances (Districts/Ligues/FFF) et vous permettront peut-être d'être valorisé dans le cadre du Challenge National PEF.



POUR EN SAVOIR PLUS



Bien communiquer : Gestes et règles de base



Objectif :

Découvrir l'utilisation du sifflet et des bons gestes en tant qu'outil de communication



Compétence(s) visée(s) :

Être capable de se faire comprendre en sifflant et en faisant des gestuelles correspondant aux fautes ou aux reprises de jeu



BESOINS

- 1 Ballon
- Cartons
- Drapeaux
- Sifflets

CONSIGNES

1. Construire la règle

Les joueurs arbitres se mettent en cercle et chacun à leur tour demande à un autre de siffler et de réaliser la gestuelle de telle ou telle situation (exemple coup franc = coup de sifflet + gestuelle)

- Corner
- Pénalty
- Coup-franc
- Hors-jeu
- Remplacement
- Analyse vidéo

Consignes aux joueurs



Respecter et appliquer les décisions de l'arbitre.

Consignes aux arbitres

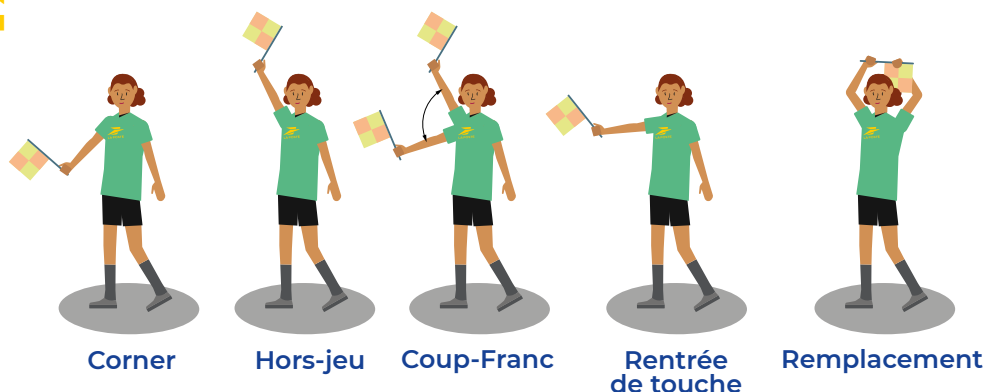


Mettre en application les règles apprises avant en utilisant le geste et coup de sifflet adapté.

EXERCICE

2. Mise en place de l'exercice

Organiser un jeu en opposition où le joueur arbitre devra mettre en application ce qu'il vient d'apprendre.



Corner

Hors-jeu

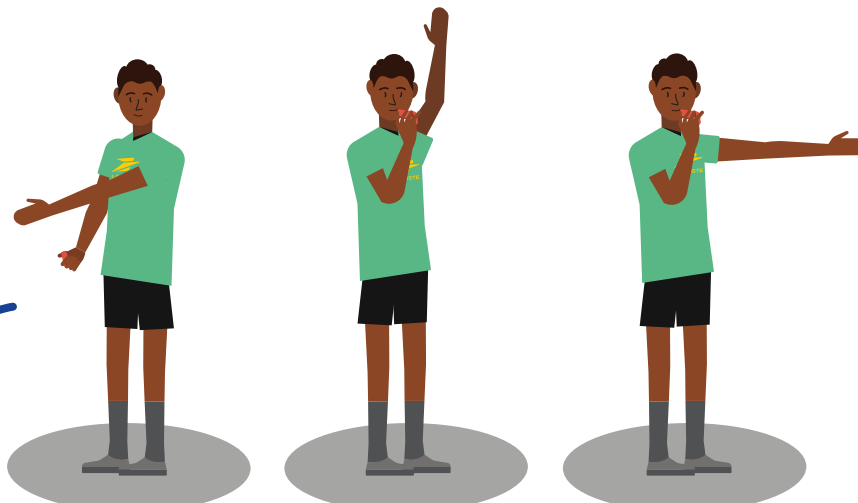
Coup-Franc

Rentrée de touche

Remplacement

Arbitre assistant

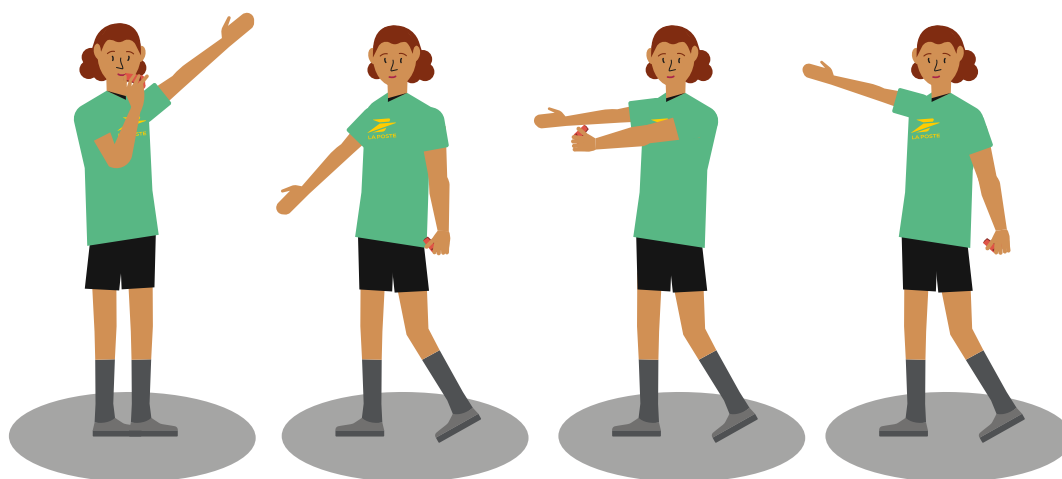
Arbitre principal



Pénalty

Coup Franc Indirect

Coup Franc direct

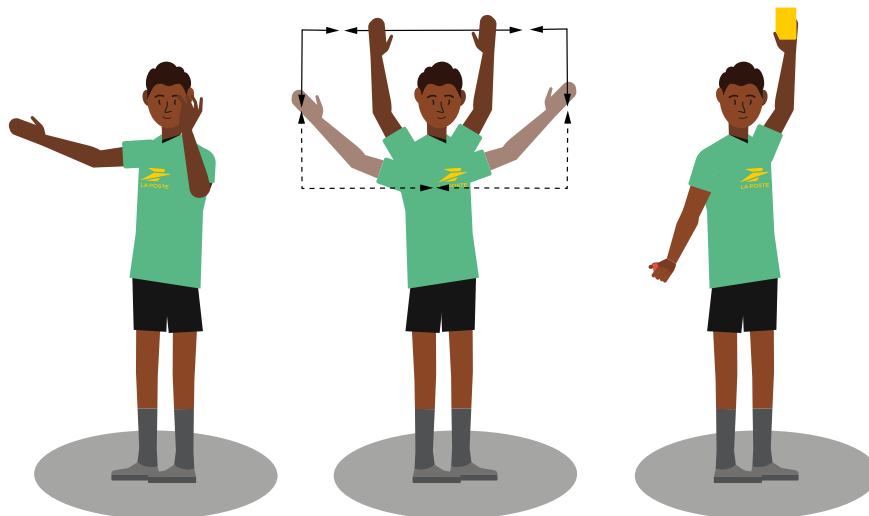


Corner

Coup de pied de but

Avantage

Avantage



Vérification Vidéo
doigt/main porté(é)
à l'oreille, l'autre main/bras
tendu(e)

Analyse Vidéo
signal télévision

Carton jaune ou rouge

QUIZZ VIDÉO

QUESTION 1 Dans cette situation, la faute du défenseur doit-elle être sanctionnée :

- A - D'un carton rouge
- B - D'un carton jaune
- C - D'aucun carton, un coup franc direct est suffisant

QUESTION 2 Sur cette action, le but doit-il être accordé ?

- A - Oui
- B - Non, une position de hors-jeu est à signaler

QUESTION 3 Dans cette situation, la main du défenseur doit-elle être :

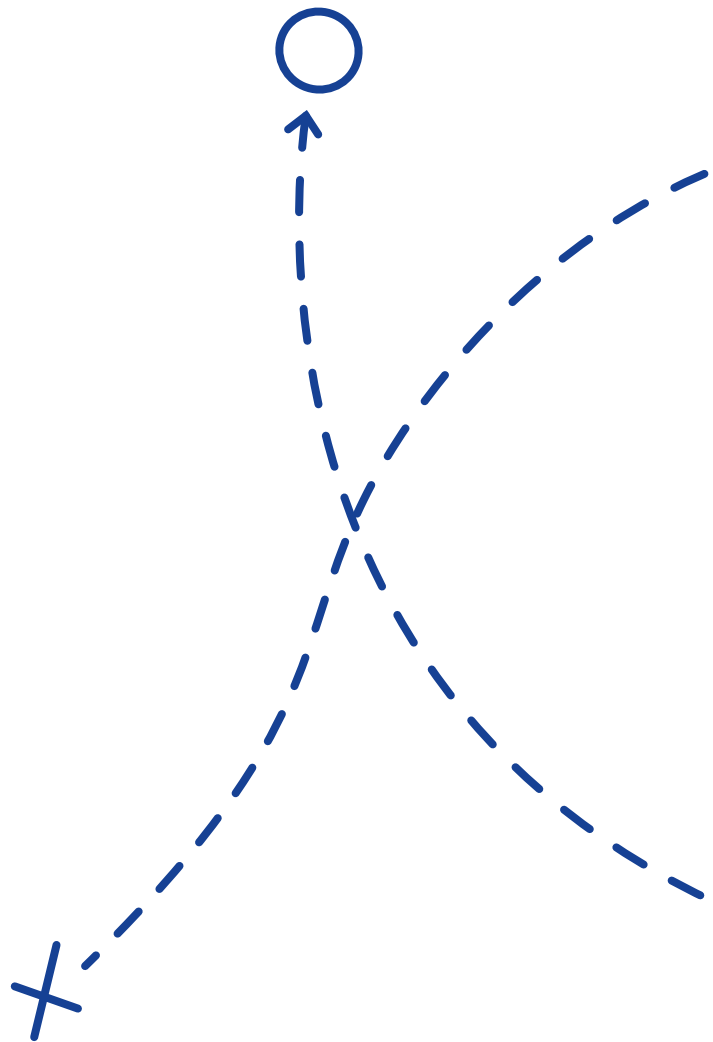
- A - Non sanctionnée car involontaire
- B - Sanctionnée d'un penalty et d'un carton
- C - Sanctionnée d'un penalty

QUESTION 4 Sur cette action, la faute du joueur en gris doit-elle être sanctionnée :

- A - D'un carton jaune
- B - D'un carton rouge
- C - D'aucun carton, un coup franc direct est suffisant

QUESTION 5 Dans cette situation, la faute doit-elle être sanctionnée ?

- A - D'un carton jaune
- B - D'un carton rouge
- C - D'aucun carton, un coup franc direct est suffisant



QUESTION 6 Dans cette situation, la faute du joueur bleu doit-elle être sanctionnée ?

- A - D'un carton jaune
- B - D'un carton rouge
- C - D'aucun carton, un coup franc direct est suffisant

QUESTION 7 Dans cette situation, la faute doit-elle être sanctionnée :

- A - D'un carton jaune
- B - D'un carton rouge
- C - D'aucun carton, un coup franc direct est suffisant

QUESTION 8 Dans cette situation, la main du défenseur doit-elle être :

- A - Sanctionnée d'un penalty
- B - Sanctionnée d'un penalty et d'un carton
- C - Non sanctionnée car involontaire

QUESTION 9 Sur cette action, le buteur est-il en position de hors-jeu ? :

- A - Non, le but doit être accordé
- B - Oui, le but doit être annulé

QUESTION 10 Dans cette situation, le joueur en violet commet-il une faute ?

- A - Oui
- B - Oui et il doit être sanctionné d'un carton jaune
- C - Non, il joue le ballon



RÉPONSES :

1 - A / 2 - A / 3 - A / 4 - A / 5 - B / 6 - B / 7 - C / 8 - A / 9 - B / 10 - B

Biathlon athlétique



Objectif:

Découvrir les règles de l'arbitrage sur le principe du biathlon athlétique



Compétence(s) visée(s):

Sensibiliser à la difficulté de prendre une décision rapide et en situation de stress.



BESOINS

Plots

Ballon

Les questions imprimées

CONSIGNES

1. Construire la règle

Des QCM (réponses A ou B) sont disposées sur le terrain, à des postes matérialisés par des coupelles.

Les joueurs, répartis par binômes, partent du rond central. Chaque binôme se dirige vers un poste prédéfini. A chaque fois, ils reviennent soumettre leur réponse, placé dans le rond central.

S'ils ont fait le mauvais choix, le binôme est pénalisé soit d'un tour de rond central, soit autour d'une zone de pénalité, soit d'une pénalité technique au choix de l'éducateur.

Ils visitent ainsi tous les postes, aussi vite que possible, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tous partant en même temps, pénalités accomplies, établit directement le classement.

EXERCICE

2. Mise en place de l'exercice

Organiser des postes prédéfinis où les questions sont posées en-dessous de coupelles. L'éducateur se place au centre pour valider ou non les réponses des joueurs.

QUESTION 1

Un joueur mieux placé dit « laisse ! » à un partenaire. Il récupère le ballon et marque :

- A - But accordé
- B - But annulé. Coup franc indirect pour la défense

QUESTION 2

Pénalty. Le ballon frappe la barre et revient sur le tireur. Celui-ci reprend et marque.

- A - But accordé
- B - But annulé. Coup franc indirect pour la défense.

QUESTION 3

Un défenseur retient un attaquant par le maillot, d'abord en dehors de la surface de réparation, puis dans celle-ci.

- A - Coup franc direct car c'est la première faute qui compte.
- B - Pénalty car c'est plus avantageux

QUESTION 4

Tir d'un attaquant. Le gardien est battu. Le ballon est repoussé de la main, sur sa ligne par un défenseur, en direction de l'attaquant qui reprend et marque.

- A - Carton jaune
- B - Carton rouge

QUESTION 5

L'arbitre laisse l'avantage après une faute à 20m. L'attaquant s'avance et tire, mais à côté.

- A - « 6m »
- B - Retour au coup franc

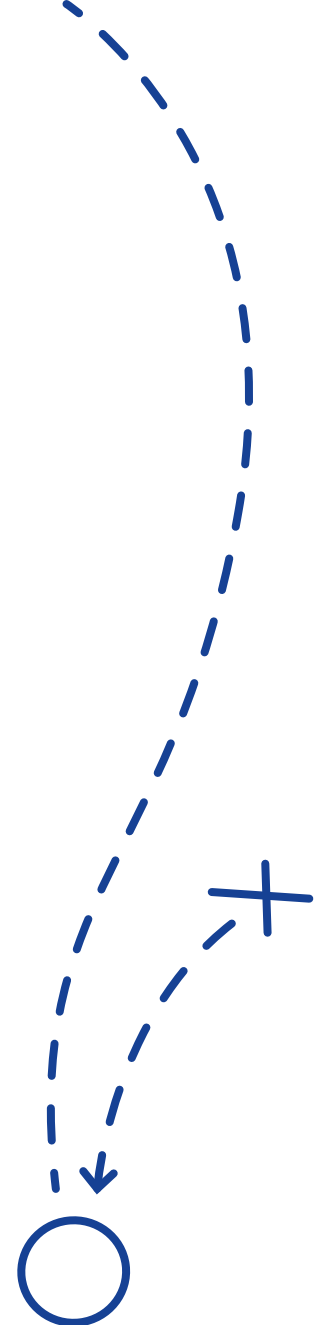
QUESTION 6

Un joueur est en position de hors-jeu. Sur un tir, il laisse passer le ballon entre ses jambes. Le but est marqué.

- A - But accordé.
- B - But refusé. Hors-jeu

RÉPONSES :

1 - A / 2 - B / 3 - B / 4 - A / 5 - A / 6 - B



Hors-jeu



Objectif:
Comprendre la règle du hors-jeu



Compétence(s) visée(s):
Développer l'intelligence de jeu

Pour les joueurs: Utiliser la règle du hors-jeu en apprenant aux défenseurs et aux attaquants à se placer et à se déplacer.

Pour les assistants: Interpréter la règle du hors-jeu et appliquer la bonne signalisation.

Prendre conscience de la complexité de l'arbitrage.



BESOINS

Chasubles de différentes couleurs

4 drapeaux de touche

4 coupelles

CONSIGNES 1

1. Construire la règle

Au signal de l'éducateur, 2 binômes se placent, drapeau en main, face à face, et l'un derrière en face de l'avant dernier défenseur (le gardien étant le dernier défenseur).

Les attaquants progressent en direction du but, tandis que 2 défenseurs en poursuite arrivent et essaient d'intercepter le ballon.

Ils doivent essayer de marquer sans être sanctionnés hors-jeu (1 point par but). S'ils le sont, les binômes lèvent le drapeau à la verticale pour le signaler.

A chaque interception, les défenseurs doivent réaliser une passe entre eux pour marquer 1 point. Ensuite, le ballon est rendu à l'équipe attaquante.

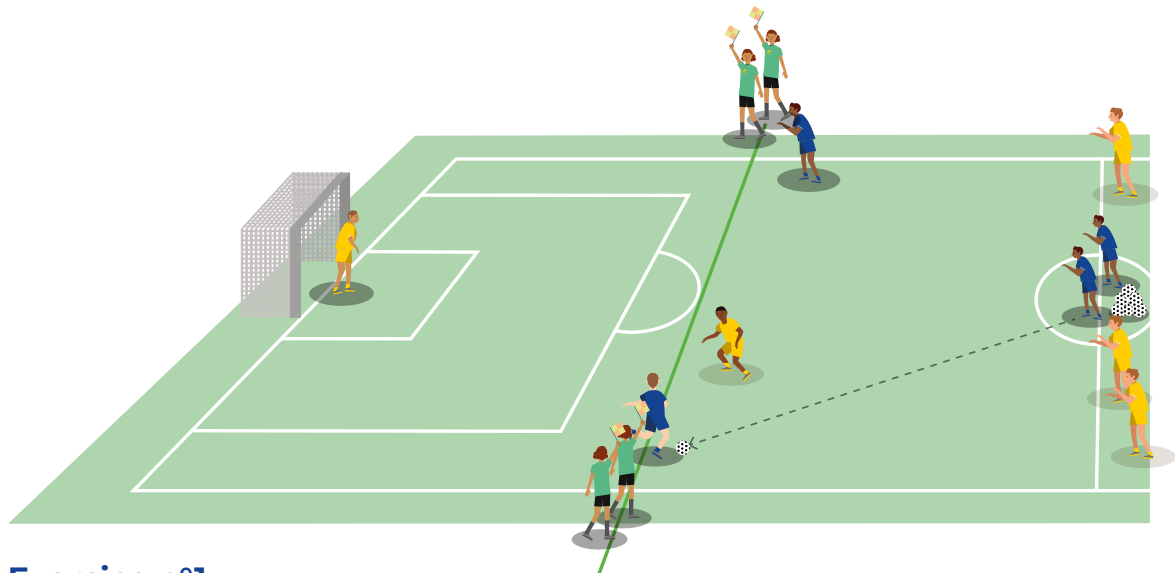
Les binômes assistants doivent se déplacer pour être toujours en face de l'avant dernier défenseur.

L'éducateur intervient dans un 1er temps sur la gestuelle et le positionnement des assistants puis corrige les techniques de courses et de jeu.

EXERCICE

2. Mise en place de l'exercice

En partant d'une situation de jeu, les arbitres doivent lever le drapeau lorsqu'ils identifient un ou plusieurs joueurs en position de hors-jeu. Les arbitres doivent être capables d'expliquer pourquoi ils sont en jeu ou hors-jeu.



Exercice n°1

CONSIGNES 2

1. Construire la règle

L'éducateur forme 3 équipes de 4 joueurs dont 1 équipe joue le rôle d'arbitre assistant

L'équipe bleue doit essayer de conserver le ballon sans s'occuper des arbitres assistants pour le hors-jeu.

L'équipe rouge doit récupérer le ballon et marquer dans 1 des 4 buts en moins de 3 passes.

Les arbitres assistants signalent les hors-jeu. Ils ont chacun un sens du jeu à respecter (symbolisé par une flèche noir).

Une démonstration pour chaque arbitre assistant est indispensable.

Ceux-ci doivent toujours être alignés sur le dernier défenseur

EXERCICE

2. Mise en place de l'exercice

En partant d'une situation de jeu d'un 4x4, les arbitres doivent lever le drapeau lorsqu'ils identifient un ou plusieurs joueurs en position de hors-jeu. Les arbitres doivent être capables d'expliquer pourquoi ils sont en jeu ou hors-jeu.



Exercice n°2

→ Sens de déplacement de l'arbitre

— Ligne de hors-jeu respecté

— Ligne de hors-jeu non-respecté

Lexique

A

Acte de brutalité

Action lors de laquelle un joueur, sans disputer le ballon, agit ou essaie d'agir avec violence ou brutalité envers un adversaire.

Agent extérieur

Tout animal, objet ou structure, etc. ainsi que toute personne n'étant pas un arbitre ou ne figurant pas sur la feuille de match (joueurs, remplaçants et officiels d'équipe).

Analyse

Visionnage d'une action par l'arbitre assistant vidéo ou par l'arbitre lui-même (analyse au bord du terrain) dans les cas prévus par le protocole. L'arbitre signale l'analyse en effectuant le signe « télévision » (en dessinant les contours d'un écran de télévision).

Arrêter définitivement

Mettre prématurément fin à un match, le plus souvent du fait d'interférences extérieures.

Avantage

Principe selon lequel l'arbitre laisse le jeu se poursuivre lorsqu'une faute s'est produite si cela profite à l'équipe non fautive.

Avertissement

Sanction disciplinaire matérialisée par un carton jaune ; deux avertissements infligés au même joueur ou officiel dans un même match entraînent son exclusion.

B

Balle à terre

Moyen de reprendre le jeu après que l'arbitre l'a arrêté en vertu des dispositions applicables des Lois du Jeu. Le ballon est alors en jeu dès qu'il touche le sol.

Blessants, injurieux ou grossiers

Nature de mots, phrases, expressions ou actes les rendant passibles d'exclusion.

Botter

On considère le ballon comme botté – c'est-à-dire joué au pied – lorsque le joueur touche le ballon avec son pied (cheville incluse).

Brutalité

Attitude délibérément violente.

Lexique

C

Charge

Contact physique contre un adversaire, en général à l'aide de l'épaule et du haut du bras (à proximité du corps).

Comportement antisportif

Attitude contraire au principe de fair-play ; passible d'avertissement.

Coup franc direct

Coup franc à partir duquel il est possible de marquer un but en expédiant le ballon directement dans le but de l'équipe adverse.

Coup franc indirect

Coup franc à partir duquel il est possible de marquer un but uniquement si un autre joueur (de n'importe quelle équipe) touche le ballon une fois qu'il a été botté.

Coup franc rapidement joué

Coup franc exécuté (avec l'autorisation de l'arbitre) très rapidement après l'interruption du jeu.

D

Délibérément

Manière volontaire et non pas accidentelle d'effectuer une action.

Désapprobation

Désaccord manifesté verbalement et/ou gestuellement envers la décision d'un arbitre ; passible d'avertissement.

Discrétion

Pouvoir de jugement qu'ont les arbitres lorsqu'ils prennent une décision.

Distance de jeu

Distance par rapport au ballon qui permet à un joueur de toucher le ballon en tendant le pied ou la jambe, ou en sautant ou, pour les gardiens, en sautant avec les bras tendus. La distance dépend de la taille du joueur.

Disputer le ballon

Action par laquelle un joueur, aux prises avec un ou plusieurs adversaires, cherche à conquérir ou conserver le ballon.

Distraire

Action par laquelle un joueur tente de déranger, troubler ou déconcentrer l'adversaire (en général de façon abusive).

Lexique

E

Encadrement

Ensemble des officiels d'équipe (voir « officiel d'équipe ») figurant sur la feuille de match (principalement encadrement technique et encadrement médical).

Esprit du jeu

Ensemble des principes éthiques propres à la pratique du football, également applicables aux circonstances spécifiques d'un match donné.

Évaluation d'une blessure

Examen rapide réalisé en général par un membre de l'encadrement médical afin de voir si le joueur nécessite des soins.

Exclusion

Sanction disciplinaire matérialisée par un carton rouge – pouvant être infligée directement ou à la suite de deux avertissements – et imposant au joueur ou à l'officiel d'équipe concerné de quitter le terrain et/ou ses abords immédiats. Un joueur exclu avant de pénétrer sur le terrain au début du match peut être remplacé.

Exclusion temporaire

Si le règlement de la compétition l'autorise, sanction imposée à un joueur coupable de certaines fautes passibles d'avertissement (ou toutes, selon le règlement de la compétition) et lui interdisant de participer au match pour une période de temps donnée.

F

Faire obstacle à la progression d'un adversaire

Freiner un adversaire, le bloquer ou l'empêcher de se déplacer.

Faute/infraction

Action qui enfreint les Lois du Jeu.

Faute grossière

Fait de tacler ou disputer le ballon avec violence ou brutalité, ou de façon à mettre en danger l'intégrité physique d'un adversaire ; passible d'exclusion.

Feinte

Action visant à troubler l'adversaire. Les Lois du Jeu considèrent certaines feintes comme autorisées et d'autres comme « illégales ».

Feuille de match

Document officiel sur lequel chaque équipe soumet en général le nom des joueurs, des remplaçants et des officiels d'équipe.

Lexique

H

Hybride

Se dit d'une surface de jeu naturelle renforcée grâce à l'intégration de fibres synthétiques.

I

Imprudent

Qualification d'une action (en général tacler ou disputer le ballon) effectuée sans égards ni attention, au point d'être sanctionnable d'un coup franc direct.

Inconsidéré

Qualification d'une action (en général tacler ou disputer le ballon) effectuée sans tenir compte du caractère dangereux ou des conséquences pour l'adversaire ; passible d'un avertissement.

Intercepter

Empêcher un ballon d'atteindre sa destination prévue.

J

Jouer

Action pour un joueur de toucher le ballon.

M

Maillot

Vêtement de la tenue d'une équipe porté par un joueur sur la partie supérieure de son corps. À l'exception de la longueur des manches, les maillots des joueurs d'une même équipe sont identiques – hormis pour le gardien de but, dont le maillot doit avoir des couleurs distinctes de celles portées par les autres joueurs et par les arbitres.

Mettre en danger l'intégrité physique d'un adversaire

Faire courir un danger ou un risque (de blessure) à un adversaire.

Mise en garde

Réprimande verbale constituant le premier niveau de l'approche disciplinaire (sans sanction).

N

Négligeable

Anodin, infime, au point de retirer tout pertinence.

Lexique

O

Officiel d'équipe

Toute personne figurant sur la feuille de match et n'étant pas joueur, comme par exemple un entraîneur, un physiothérapeute ou un médecin (voir « encadrement »).

P

Pause de rafraîchissement

Courte période de repos, d'une durée allant de 90 secondes à 3 minutes, que peut prévoir le règlement d'une compétition à des fins médicales pour que la température corporelle des joueurs redescende lorsque les conditions climatiques l'exigent.

Pause de réhydratation

Courte période de repos, en général de moins d'une minute, que peut prévoir le règlement d'une compétition afin que les joueurs prennent le temps de boire.

Position de reprise du jeu

La position d'un joueur lors d'une reprise du jeu est déterminée par l'emplacement de ses pieds ou de toute partie de son corps en contact avec le sol, sauf dans les circonstances décrites à Loi 11 – Hors-jeu.

Prolongation

Procédure impliquant deux périodes de jeu supplémentaires et visant à départager les équipes en cas d'égalité à l'issue du temps réglementaire.

Protège-tibias

Équipement porté par un joueur afin de protéger ses tibias contre d'éventuelles blessures. Les joueurs doivent porter des protège-tibias d'une matière adéquate et d'une taille appropriée pour offrir un degré de protection raisonnable. Ils doivent être recouverts par les chaussettes.

R

Règle des buts inscrits à l'extérieur

Principe selon lequel les buts inscrits à l'extérieur comptent double, et qui permet de départager deux équipes ayant inscrit le même nombre de buts au terme d'une confrontation aller-retour.

Remplacement pour commotion cérébrale

Option mise à la disposition des compétitions qui permet à chaque équipe d'effectuer un remplacement supplémentaire (et de bénéficier d'une opportunité de remplacement supplémentaire, le cas échéant) en cas de commotion potentielle ou avérée d'un joueur. Voir le « Protocole relatif aux remplacements permanents supplémentaires pour commotion cérébrale ».

Reprise du jeu

Moyen de remettre le ballon en jeu après une interruption.

Lexique

S

Sanction disciplinaire

Avertissement (carton jaune) ou expulsion (carton rouge) infligé par l'arbitre au regard d'une infraction aux Lois du Jeu.

Sanctionner

Fait de punir une intervention illicite, en général en interrompant le jeu et en accordant un coup franc ou un penalty à l'équipe adverse.

Sauvetage

Action d'un joueur visant à intercepter ou tenter d'intercepter le ballon lorsqu'il se dirige dans le but ou tout près avec n'importe quelle partie du corps à l'exception des bras/mains (sauf le gardien dans sa propre surface de réparation).

Signal

Indication dont se servent les arbitres pour communiquer leurs décisions de manière visuelle (en général mouvement de la main, du bras ou du drapeau) ou acoustique (sifflet de l'arbitre).

Simulation

Action visant à donner l'impression que quelque chose s'est produit alors que ce n'est pas le cas (voir « tromper ») ; commise par un joueur pour tirer un avantage indu.

Surface technique

Zone délimitée et permettant aux remplaçants et officiels d'équipe de s'asseoir au bord du terrain.

Suspendre

Arrêter un match pendant un certain temps avec l'intention de reprendre le jeu, par exemple en cas de brouillard, fortes pluies, orage, blessure grave, etc.

Système électronique de suivi et d'évaluation des performances

Équipement qui enregistre et analyse des données sur la performance physiologique d'un joueur.

Lexique

T

Tacler

Action de disputer le ballon avec le pied (au sol ou dans les airs). N.B. : à l'inverse du terme anglais qui s'applique indifféremment selon que le joueur est sur ses appuis ou non, le terme « tackle » en français se réfère le plus souvent à un tackle « glissé » (sliding tackle en anglais).

Technologie sur la ligne de but

Système électronique qui informe immédiatement l'arbitre lorsqu'un but a été marqué.

Temps additionnel

Temps ajouté à la fin de chaque période pour compenser le temps « perdu » en raison des remplacements, blessures, sanctions disciplinaires, célébrations de buts, etc.

Terrain

Surface de jeu délimitée par les lignes de touche et les lignes de but (et la base des filets de but le cas échéant).

Tenir un adversaire

Infraction survenant uniquement lorsque le contact d'un joueur avec le corps ou l'équipement d'un adversaire entrave les mouvements de cet adversaire.

Tirs au but

Procédure pour décider de l'issue d'un match, lors de laquelle chaque équipe tire alternativement un penalty jusqu'à ce que l'une d'elles ait marqué un but de plus et que les deux équipes aient exécuté le même nombre de tirs (sauf si, avant que les deux équipes n'aient exécuté leurs cinq tirs, l'une d'elles a déjà marqué plus de buts que l'autre ne pourra jamais en marquer même en finissant sa série de tirs).

Tromper

Action visant à induire en erreur l'arbitre afin que celui-ci prenne une décision incorrecte ou inflige une sanction disciplinaire incorrecte qui profite à l'auteur de la tromperie et/ou à son équipe.

V

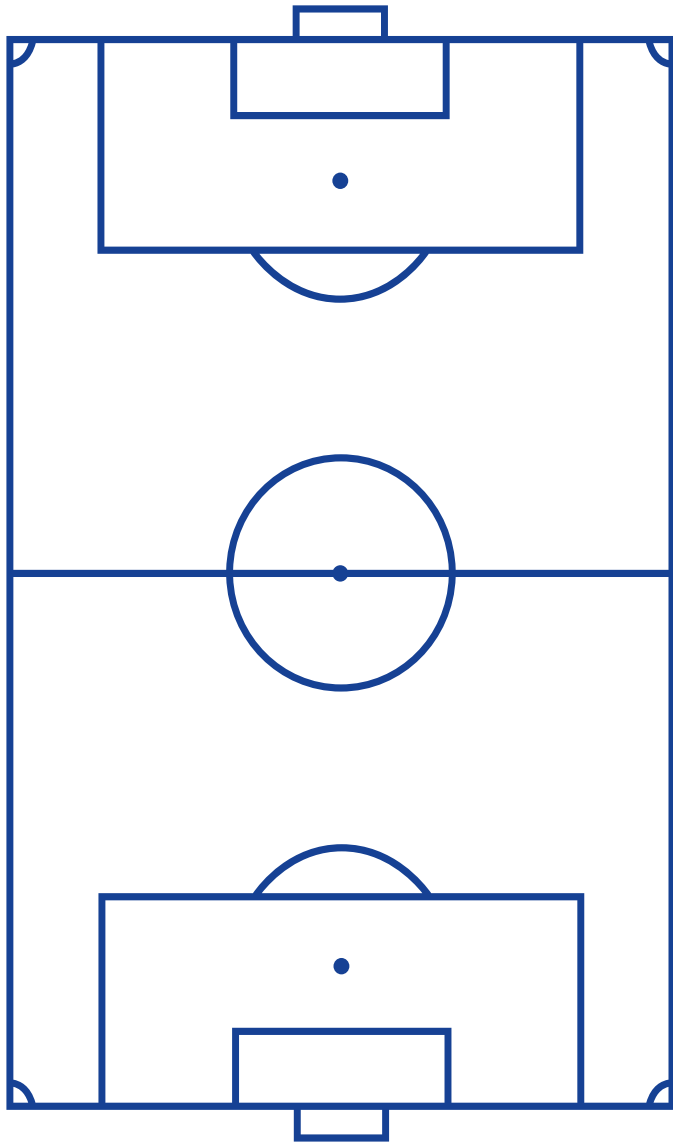
Violent

Qualification d'une action (en général tacler ou disputer le ballon) effectuée avec une intensité, force et/ou énergie excessive ; passible d'exclusion.

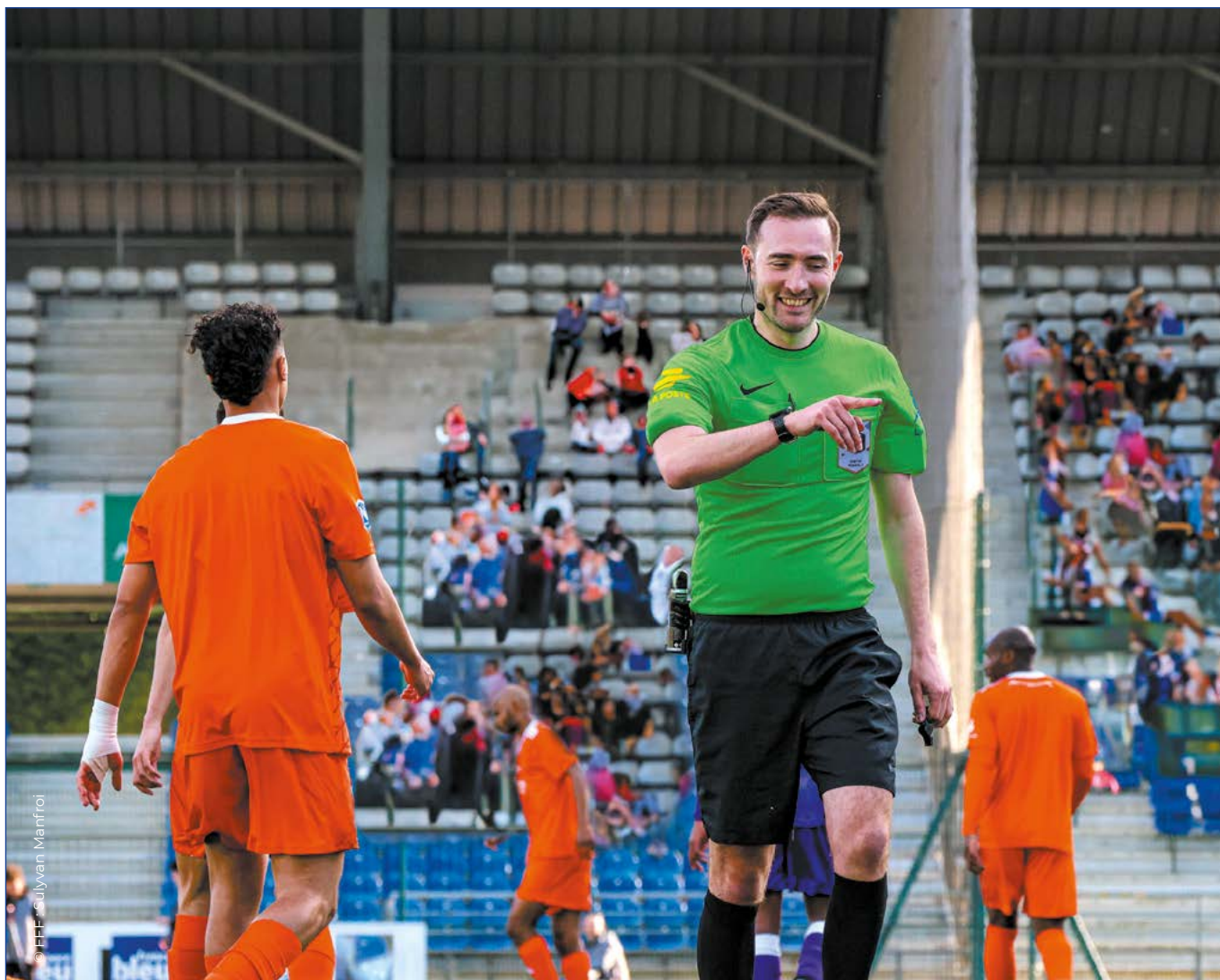
Vérification

Contrôle des images par l'arbitre assistant vidéo dans les cas prévus par le protocole. L'arbitre la signale si besoin en apposant son doigt sur son oreillette et en tendant l'autre bras.

Notes







© FFF - Guyvan Manfroi

Pour le jeu, passe en mode arbitre ! Journées de l'arbitrage La Poste du 4 au 27 octobre 2024

Pour découvrir l'arbitrage : tousarbitres.fr



Pour plus d'information :

Rendez-vous sur le site tousarbitres.fr
et les réseaux sociaux



@tousarbitres



@fff



@tousarbitres



@fff



@tousarbitres



@fff



@tousarbitres



@fff



Contact La Poste

Jean-Raphaël Gaitey
Partenariats sportifs
La Poste Groupe
Jean-raphael.gaitey@laposte.fr

Contacts FFF

Nicolas Pottier
Coordinateur Fédéral
de l'arbitrage amateur
Fédération Française de Football
npottier@fff.fr

AUVERGNE - RHÔNE-ALPES

Richard Pion
rpion@laurafoot.fff.fr

Vincent Genebrier
vgenebrier@laurafoot.fff.fr

BOURGOGNE FRANCHE-COMTÉ

Jacques Badet
jbadet@lbfc.fff.fr

BRETAGNE

Jonathan Tribodet
jtribodet@footbretagne.fff.fr

CENTRE - VAL-DE-LOIRE

Grégory Chéneau
gcheneau@centre.fff.fr

CORSE

Jean-Marie Cazali
jeanmariecazali@ymail.com

GRAND-EST

Matthieu Lombard
mlombard@lgef.fff.fr

HAUTS-DE-FRANCE

Guillaume Debart
gdebart@lfhf.fff.fr

MÉDITERRANÉE

Cyril Boureau
cboureau@mediterranee.fff.fr

NORMANDIE

Maxence Laurent
mlaurent@normandie.fff.fr

NOUVELLE AQUITAINE

David Wailliez
dwailliez@lfna.fff.fr

OCCITANIE

Daniel Feuillade
daniel.feuilleade@occitanie.fff.fr

PARIS - ÎLE-DE-FRANCE

Daniel Chabot
dchabot@paris-idf.fff.fr

PAYS DE LA LOIRE

Gwendal Lebasacle
glebasacle@lfpl.fff.fr



