

"Ne reste pas sur la touche, sois arbitre assistant"

Présentation de l'opération

Cette opération mise en place en Ligue de Football des Pays de la Loire et dans le District de Football de Loire-Atlantique a pour but **d'intégrer l'arbitrage comme élément du jeu.**

Lors de la rencontre le « joueur-assistant » est sous la tutelle de son éducateur ou de son dirigeant, on l'appellera alors le « dirigeant-tuteur ».

Il accompagne le « joueur-assistant », afin de le conseiller sur son positionnement, dans l'application de la gestuelle, la prise de décision. Mais il ne doit pas être "directif", c'est un guide !

Ce dispositif doit :

- Permettre aux rencontres de se dérouler dans le **meilleur climat possible.**
- **Former les jeunes joueurs aux fondamentaux de l'arbitrage.**
- **Développer l'accompagnement éducatif** en impliquant les jeunes dans les différentes composantes de la pratique.
- **Valoriser la place des arbitres.**



Tous les plateaux U11, rencontres U13, U14 et U15 sont concernés par ce dispositif.

Objectif de l'opération



Les bienfaits :

- Apprentissage des lois du jeu
- Comprendre le rôle des arbitres
- Sensibiliser à la prise de décision
- Améliorer la prise d'info dans le jeu



Le rôle de l'éducateur vis-à-vis du « joueur-assistant » :

- Me laisser faire même si je me trompe
- M'inciter à me faire essayer en match et à l'entraînement
- M'encourager lors de mes premiers pas
- M'apporter des conseils à la fin de la rencontre



« Pas d'adulte à la touche ! »

En catégorie U11, si vous êtes dans l'impossibilité de mettre un jeune U11 comme « arbitre-assistant », en aucun cas celui-ci ne sera remplacé.

Rôle du « dirigeant-tuteur »

- **Contrôler les déplacements** du « joueur-assistant »
- **Corriger les mauvaises tenues** du drapeau de touche
- **Maîtriser la concentration** du « joueur-assistant » sur son match
- **Conseiller le « joueur-assistant » à des moments opportuns** (pendant un changement, lors de la sortie du ballon, à la mi-temps, après le match, à l'entraînement)
- **Protéger** le « joueur-assistant » des remarques et désapprobations du public.



Il ne doit pas être "directif" ni arbitrer à la place du « joueur-assistant », c'est un guide !

- => **NB :**
- Pour les catégories U13, U14 et U15, le nom et numéro de licence du « dirigeant-tuteur » doivent apparaître dans la case « arbitre-assistant ».
 - Un joueur(se) ayant reçu un carton blanc ne pourra pas être en situation d'arbitre de touche pendant les 10 minutes d'exclusion temporaire.

"Ne reste pas sur la touche, sois arbitre assistant"

Les 5 points d'apprentissage pour le « joueur-assistant »

1 - TENIR CORRECTEMENT LE DRAPEAU

- Le drapeau doit avoir la tête vers le bas lors de tous les déplacements et du côté « terrain » (ce qui entraîne un changement de main lors des déplacements) et cela permet une meilleure lisibilité et connexion avec l'arbitre central
- Indication avec le drapeau des différentes remise en jeu : Touche / Corner / Coup de Pied de But (cf. slide annexe: chanson de gestes)
- Signalisation du Hors-jeu

2 - TECHNIQUES DE DEPLACEMENT

- Courses : déplacement latéral en pas chassés, course avant, sprint...
- Poursuivre toutes les actions en suivant le rythme du match de la ligne médiane jusqu'à la ligne de but de la défense (moitié de terrain)

3 - CONNEXION ARBITRE CENTRAL

- Jeu de regard en cas de doute sur l'indication de reprise du jeu (l'arbitre peut prendre alors la décision et parfois faire modifier la décision de l'assistant en cas d'une erreur avérée)
- Conserver le drapeau levé lors d'un Hors-jeu non détecté immédiatement par l'arbitre central et attendre son coup de sifflet (ou un signe d'abaisser en cas d'un avantage pour la défense)

4 - LA POSTURE

- Ne pas réagir aux remarques des joueurs et/ou se retourner aux remarques des spectateurs afin de rester ainsi concentré sur le jeu
- Ne pas réagir aux remarques des bancs de touches (les consignes de l'éducateur peuvent se faire à la mi-temps et lors des entraînements)

5 - S' ALIGNER SUR L'AVANT DERNIER DEFENSEUR

- Être attentif pour conserver son alignement avec l'avant dernier défenseur (le dernier défenseur étant, en règle générale, le gardien de but)
- Ne pas se laisser embarquer par le jeu tout en étant attentif sur les frappes en profondeur pour le jugement du hors-jeu

Les consignes du « joueur-assistant »

1. Ce que je dois faire :

Signaler quand le ballon est entièrement sorti du terrain et à qui revient la remise en jeu !

Sur l'exemple, seul le ballon n° 3 n'est plus en jeu, car c'est le seul ballon qui a franchi la ligne ENTièrement !



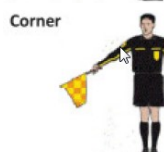
A.) Coup de pied de but

Je mets le drapeau à l'horizontal devant moi.



B.) Coup de pied de coin (corner)

Je pointe mon drapeau vers le bas du piquet.



C.) Rentrée de touche

J'indique le camp qui a mis le ballon en touche.



"Ne reste pas sur la touche, sois arbitre assistant"

D.) Un joueur est en position de hors-jeu si :

Il est plus près de la ligne de but adverse que le ballon et l'avant-dernier adversaire

E.) Un joueur n'est pas en position de hors-jeu s'il se trouve

- Dans sa propre moitié de terrain en U13 ou au-delà de la ligne des 13m adverses en U11
- À la même hauteur que l'avant-dernier adversaire
- À la même hauteur que les deux derniers adversaires

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

- Intervenant dans le jeu
- Intervenant avec un adversaire
- Tirant un avantage de cette position

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

- Sur un coup de pied de but
- Sur une rentrée de touche
- Sur un coup de pied de coin

En cas d'infraction à cette Loi, l'arbitre accorde à l'équipe adverse un coup-franc indirect qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

H.) Procédé pour signaler un joueur en position de hors-jeu :

1. Je ne me précipite pas !
2. J'attends que le joueur en position de hors-jeu au départ du ballon, touche celui-ci
3. J'indique le hors-jeu en levant le drapeau à la verticale (Fig. A)
4. J'attends la décision de l'arbitre : il siffle ou me demande de baisser le drapeau
5. S'il siffle, j'indique l'endroit du hors-jeu comme les figures ci-dessus :
 - Fig. B : Hors-jeu du côté de terrain opposé à l'assistant
 - Fig. C : Hors-jeu au milieu de terrain
 - Fig. D : Hors-jeu du côté de terrain de l'assistant



Fig. A

Fig. B

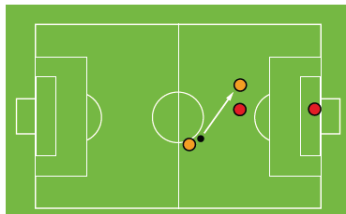
Fig. C

Fig. D

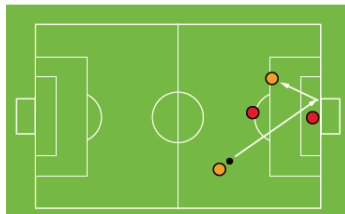
"Ne reste pas sur la touche, sois arbitre assistant"

I.) Hors-jeu ou Pas hors-jeu (exemples) :

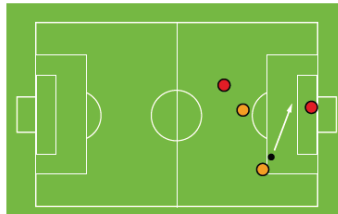
Situation 1 : Pas de hors-jeu



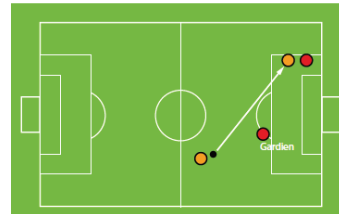
Situation 2 : Hors-jeu



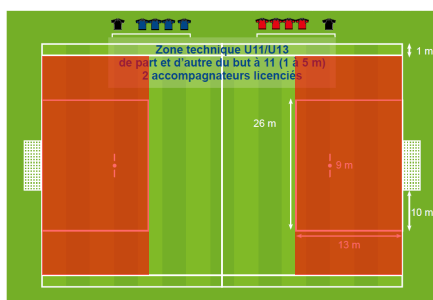
Situation 3 : Pas de hors-jeu



Situation 4 : Hors-jeu

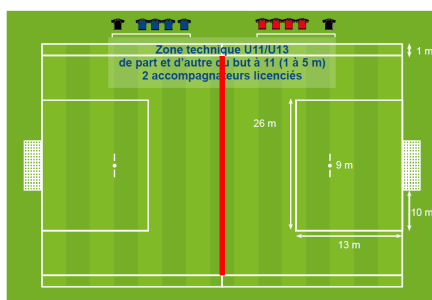


J.) Zones de hors-jeu :



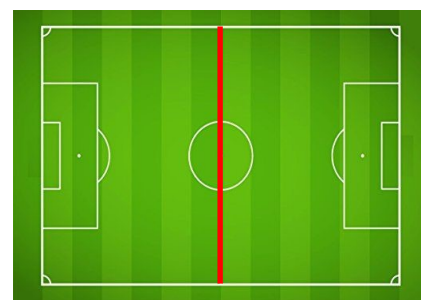
U11

HJ de la **ligne de but jusqu'au 13m**



U13

HJ à la **ligne médiane**

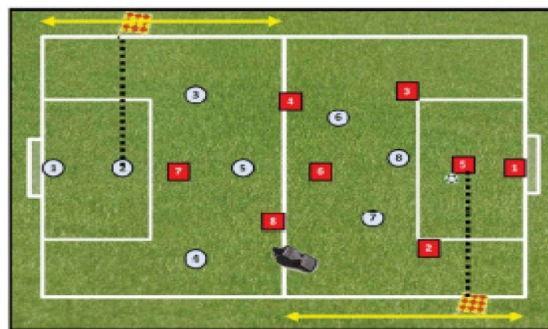


Foot à 11

HJ à la **ligne médiane**

2. Mon placement :

Pour bien juger le hors-jeu en tant qu'assistant, je dois être à hauteur de l'avant dernier joueur de l'équipe qui défend, ou à hauteur du ballon si celui-ci est plus près de la ligne de but que l'avant-dernier joueur de l'équipe défend. Je me déplace tout le long de la ligne de touche de la moitié de terrain qui m'est attribuée.



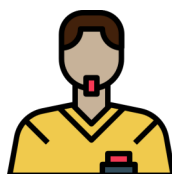
3. Ce que je ne dois pas faire :

- Arbitrer à la place de l'arbitre : je ne signale pas les fautes dans le terrain, l'arbitre est le seul juge
- Discuter avec les personnes derrière moi

Les aides pédagogiques



- Le classeur PEF



- Le référent arbitre du club



- Documents Ligue PDL