

LE TEMPS ADDITIONNEL

Le règlement de la loi 7 prévoit que l'arbitre se doit de récupérer les arrêts de jeu à la fin de chaque mi-temps. Il doit donc estimer le plus précisément possible le temps perdu par suite de remplacement, de transport de joueurs blessés hors du terrain, de manœuvres visant à perdre du temps ou toute autre cause « anormale ».



Car les arrêts de jeu « normaux » comme les rentrées de touche, les coups de pied de but, les coups d'envoi et les coup francs ne doivent pas donner lieu à récupération de temps, à moins bien sûr, que l'arbitre ne les trouve excessifs.

Pour aider les arbitres dans leur décompte, la DNA, dans la circulaire 7.02, leur demande d'ajouter 30 secondes pour tout remplacement normalement effectué et 1 minute pour tout examen d'un joueur blessé compte tenu de son évacuation hors du terrain. Toutefois, si un remplacement ou l'examen d'un joueur blessé excède ces durées forfaitaires, l'arbitre doit comptabiliser les temps effectifs d'arrêts de jeu.

Pour les autres causes d'arrêt de jeu « anormales » car trop longues, l'arbitre prendra soin également d'estimer le plus précisément possible leur durée afin de rajouter le temps perdu à l'issue de chaque mi-temps. Tout ce temps cumulé d'arrêts de jeu doit être communiqué à la fin de chaque période aux deux équipes pour éviter tout problème susceptible de se produire lors de ce temps additionnel. Je vous conseille, à la 45e et à la 90e minute de vous rapprocher des bancs et d'indiquer clairement par la voix et le geste le temps minimal que vous allez ajouter.

Enfin, soyez le plus juste possible dans cette évaluation, car vous êtes le garant de l'éthique sportive et qu'il n'est pas acceptable qu'une équipe qui a « joué la montre » se voit récompensée au prétexte que vous n'avez pas ajouté ce temps perdu pour l'adversaire



Les Arbitres de la Finale des U17



Les Arbitres de la Finale des Vétérans

L'avantage est la possibilité donnée à l'arbitre d'évaluer une situation et de juger s'il convient de laisser l'action se poursuivre par application de ce principe ou, au contraire, d'arrêter le jeu. C'est un pouvoir discrétionnaire important car l'arbitre est le seul juge en la matière pour l'apprécier. Ce faisant, il doit toujours garder à l'esprit qu'il ne doit jamais défavoriser l'équipe qui a subi la faute. Ça n'est donc pas en fonction de l'équipe fautive mais bien en fonction de l'équipe victime que l'avantage doit être apprécié.

A l'heure où il est plus qu'important de rendre lisible l'arbitrage et donc de tenter d'uniformiser les décisions, il est impossible de légiférer sur quand, dans quelles circonstances, et comment appliquer cette règle de l'avantage. Et ce pour une raison évidente : l'interprétation que l'on peut faire d'une situation est multiple et bien différente d'un arbitre à l'autre en fonction de paramètres eux aussi multiples.

Néanmoins certains principes sont à considérer obligatoirement. Quels doivent donc être les éléments à prendre en compte pour juger de la pertinence ou non de laisser l'avantage ?

La volonté et la faculté de jouer : elle est prépondérante car l'arbitre doit être un facilitateur de jeu et que la fluidité de la partie lui incombe. Si les joueurs veulent aller de l'avant en respectant le jeu et leurs adversaires, l'arbitre doit leur permettre de le faire sans hacher le jeu. Dans ce cas il devra leur laisser la possibilité de garder le ballon en jeu sans interruptions intempestives de sa part. Si au contraire l'une ou l'autre des équipes ou même les deux pratiquent un jeu dur, il faudra utiliser l'avantage avec parcimonie et au contraire sanctionner techniquement mais également disciplinairement les fautifs. De la même manière, la qualité technique des joueurs est à prendre en compte dans votre réflexion. Moins le niveau technique sera élevé, plus il faudra avoir recours au sifflet plutôt qu'à l'avantage car les joueurs victimes essayeront rarement de poursuivre leur action, préférant souvent un coup franc.

L'importance de la faute : le football moderne est caractérisé par un engagement physique bien plus important qu'auparavant. La lutte acharnée des joueurs pour s'emparer du ballon, le caractère de combat imprimé à la majeure partie des rencontres, tout cela exige de l'arbitre une direction de match irréprochable. Il doit donc chercher à intervenir dans le jeu exclusivement si cela le rend indispensable pour imposer son autorité ou pour réprimer des irrégularités graves. En d'autres termes, lorsque l'intégrité personnelle d'un joueur est en danger, l'avantage ne doit pas être laissé sauf situation franche de but.

Le sens du jeu : il n'est sûrement pas opportun d'accorder l'avantage à un défenseur placé à 80 mètres des buts adverses au prétexte qu'il parvient, malgré la faute, à transmettre le ballon à un autre défenseur. Par contre, ce même défenseur positionné à seulement 30 m des buts adverses aimerait sans doute profiter de la possibilité de profiter de l'avantage, s'il peut, dans de bonnes conditions, transmettre le ballon à un partenaire idéalement placé.

L'endroit de la faute : un avantage sera toujours plus profitable si l'équipe qui en bénéficie est en position offensive, soyez donc très prudents vis-à-vis des fautes commises dans la propre moitié de terrain de l'équipe victime. N'oubliez pas non plus qu'une ligne de but et /ou de touche constitue(nt) un adversaire potentiel de plus avec une particularité importante : en cas de sortie du ballon, le règlement ne vous autorise pas à revenir sur l'avantage. Ne prenez pas non plus de risques inconsidérés sur les fautes passibles d'un penalty. On a déjà vu des avantages laissés au lieu de siffler la faute suprême et l'attaquant envoyer le ballon dans les nuages, empêchant tout retour pour l'arbitre.

La gestion de la rencontre : l'avantage ne doit pas laisser dégénérer le jeu. L'arbitre commet une erreur lorsqu'il cherche à appliquer cette règle dans tous les cas. Si son application devient mécanique, elle perd son but et son utilité, risque d'énervier les joueurs et laisse croire que l'arbitre est indulgent envers les fautifs ou bien qu'il favorise une équipe au détriment de l'autre. Il est aussi dans un match des moments où il vaut mieux arrêter le jeu plutôt que le laisser se poursuivre comme : le début de chaque mi-temps (où il est important d'imposer son autorité), lorsqu'un but a été marqué (où il vaut mieux « serrer les boulons »), et lorsqu'un incident grave est intervenu (pour éviter l'embrasement).

L'art de l'arbitre consiste à imposer son arbitrage de telle façon que les décisions ne puissent pas rencontrer de contradiction, d'où la possibilité aisée d'user de l'avantage. Sans autorité, l'arbitre ne pourra jamais utiliser cette règle. Un arbitre ne doit jamais laisser dégénérer le jeu par son application or il arrive souvent qu'à la question « Pourquoi n'as-tu pas sifflé ce tacle dangereux ? », il réponde : « Parce que j'ai laissé l'avantage ! ». Une telle réponse marque une absence criante de personnalité car l'arbitre doit, à l'issue de l'action en question, revenir sur la sanction disciplinaire qui s'imposait. Un avantage ne doit donc jamais être prétexte à « fermer les yeux ».

Depuis une bonne vingtaine d'années, le règlement permet, contrairement à ce qui se passait avant, de revenir sur un avantage qui ne profite pas dans un délai de 2 à 3 secondes. Votre tâche s'est donc considérablement facilitée : vous évaluez la situation, vous laissez l'avantage et vous revenez si celui-ci ne profite pas dans le délai imparti. Encore faut-il que cet avantage ait été clairement indiqué tant par la voix que par le geste. Or, on voit souvent des arbitres revenir sur des avantages qu'ils n'ont pas manifestés, ce que ne peuvent donc pas comprendre acteurs, spectateurs, et observateurs. Je vous disais tout à l'heure qu'il fallait que l'arbitrage soit lisible alors n'oubliez jamais d'indiquer l'avantage que vous accordez. Pour cela, criez « Jouez avantage ! » et placez vos 2 bras devant vous à l'horizontale pendant quelques secondes. De cette façon, vous serez vus et entendus et surtout....crédibles.

Contrairement à une idée fort répandue, l'avantage ne doit pas être subordonné à une quelconque réussite. En d'autres termes, si vous laissez l'avantage à un joueur qui, par la suite, rate son tir, il ne faut pas revenir sur la faute et siffler un coup franc pour ce joueur. Il a profité de l'avantage que vous lui avez laissé et vous ne pouvez pas y revenir au prétexte qu'il n'ait pas réussi à marquer.

Enfin, pour appliquer au mieux ce principe qui magnifie l'arbitrage, il est primordial de ne pas arbitrer le sifflet à la bouche. Dans ce cas, dès détection d'une faute, l'arbitre a tendance à siffler immédiatement. Par contre, lorsque le sifflet est placé dans la main, le temps de l'amener à la bouche offre un délai de réflexion supplémentaire sur l'opportunité ou non de laisser l'avantage.



Les Arbitres de la Finale des U18 Réserves



Les Arbitres de la Finale des U19

L'échauffement des remplaçants

Dans nos championnats de Ligue, le règlement précise que chaque équipe peut porter sur la feuille de match 3 remplaçants au maximum et qu'elle peut évidemment tous les utiliser. Quelques minutes avant de procéder à un remplacement, l'entraîneur demande à l'un de ses remplaçants ou à deux ou aux trois de partir s'échauffer.

Ce cérémonial se produit très souvent en raison des changements permanents utilisés en Lorraine sur toutes les compétitions à l'exception de la DH. Le ou les joueurs qui partent à l'échauffement doivent porter des couleurs (généralement une chasuble) qui les différencient des joueurs qui disputent la rencontre au même moment.

Mais où peuvent-ils s'échauffer ?

Jamais en face d'un arbitre assistant mais de préférence à 2 endroits précis :

- Derrière leur propre gardien de but (et donc pas les remplaçants des 2 équipes derrière le même gardien de but)
- Ou derrière l'arbitre assistant n°1 (celui qui est du côté des bancs)

Ces recommandations émanent de la circulaire 5.18 qui explique le rôle du 4^e officiel. Dans nos championnats amateurs sans 4^e officiel, il appartient donc à l'arbitre assistant n°1 de renseigner les entraîneurs des 2 bancs du lieu prévu pour l'échauffement.

A 1 heure du coup d'envoi, au moment de visiter le terrain, je conseille à l'arbitre de demander au référent en arbitrage ou au délégué du club visité quel est le meilleur emplacement pour procéder à l'échauffement des remplaçants pendant le match. En fonction de la configuration de l'aire de jeu, des habitudes locales acquises, des paramètres ponctuels (état de la pelouse derrière le but et derrière l'arbitre assistant n°1), votre interlocuteur vous apportera une réponse presque toujours fiable. Aussi, vous n'aurez pas à vous poser la question pendant le match.

Chaque stade possède ses propres spécificités et l'arbitre ne doit normalement pas imposer ses vues sur le lieu de l'échauffement prévu par le club local, à moins par exemple que l'endroit préconisé place les remplaçants du club visiteur en situation pénible (face à des supporters hostiles).

En règle générale donc, l'arbitre doit faire confiance aux préconisations du club visité, mais il doit conserver son libre arbitre s'il estime que le choix d'un autre endroit serait plus judicieux. La décision finale n'appartient qu'à lui et à lui seul.

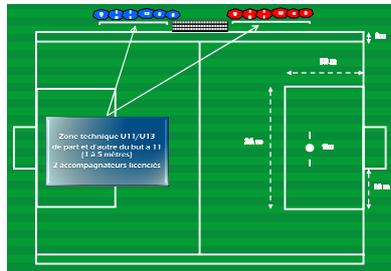




MODIFICATION DES EFFECTIFS DE PRATIQUE Pour les U13

Le Football à 8 Catégories U13

Les principales Lois
du Jeu :
pages 372 à 378
« Le Football et ses
Règles »



Loi II : le Ballon

- Utilisation d'un ballon n° 4

- Rappel :
 - Convenablement gonflé
 - Circonférence 63.5 à 66 cm

Loi III : Nombre de Joueurs

- 8 joueurs dont 1 gardien de but
- 4 remplaçants maximum
- Remplacement permanent : mais changement à un arrêt de jeu et avec l'accord de l'arbitre
- Si moins de 6 joueurs : forfait



Lois communes au Football à 11

- Loi IV : l'Équipement
- Loi V : l'Arbitre
- Loi IX : Ballon en jeu ou hors du jeu
- Loi X : But marqué
- Loi XV : Rentrée de touche
 - faite à l'identique du football à 11



ADAPTATION DE L'ARBITRAGE DANS LES RENCONTRES U13

Loi VI : les Assistants

Arbitrage à la touche par les joueurs
(si possible) ou par défaut par un jeune présent ou
un adulte volontaire

Pause « COACHING »

Une pause coaching de 2 minutes
à la moitié de chaque période
signalée par l'arbitre qui gère le temps



Loi VII : Durée de la Partie

- Variable en fonction de la compétition : tournois ou matches uniques, finales départementales, régionales...
- Pour les U13 : durée de la partie 2X30 min
- Une mi-temps de 10 minutes entre les deux périodes pour les deux catégories



Loi VIII : le Coup d'Envoi

- Les joueurs de l'équipe adverse se tiennent à au moins 6 m du ballon avant que le coup d'envoi soit donné
- Un but ne peut être marqué directement sur Coup d'envoi

Loi XI : le Hors Jeu

- La règle du hors jeu est appliquée à partir de la ligne médiane pour les U13

Comme pour le football à 11



ADAPTATION DE L'ARBITRAGE DANS LES RENCONTRES U13

- Suppression du coup de pied de pénalité,
- Existence des coups francs indirects,
- Mise en place de la surface de réparation,
- dégagement « volée » ou « ½ volée » par le gardien interdit,
- règle de la passe au gardien identique au football à 11



Loi XII : Fautes et Comportements Antisportifs

- ⇒ Le gardien du but dans la zone des 13 mètres n'est plus autorisé à prendre le ballon des mains sur une passe du pied de son partenaire.
- ⇒ CFI perpendiculairement à l'endroit de la faute sur la ligne des 13m



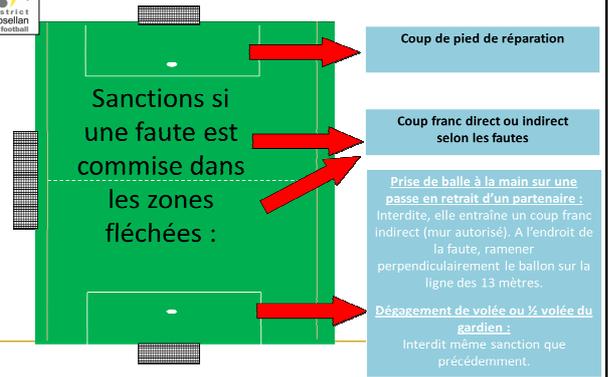
Loi XII : Fautes et Comportements Antisportifs

Lorsque le gardien de but est en possession du ballon dans les mains, le dégagement du gardien de but ne pourra pas se faire de volée ou de demi-volée.

- Sur les prises de balle à la main, seules sont autorisées les relances à la main ou les relances au pied avec ballon au sol
- Sont exclus les dégagements de volée ou de demi-volée
- un CFI à 13 mètres avec mur sera accordé à l'équipe adverse (en face de l'endroit où le gardien a dégagé de volée ou de demi-volée).

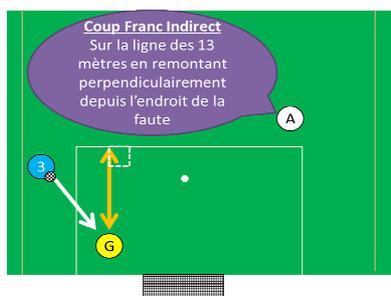


ADAPTATION DES RÈGLES DU JEU - FAUTES ET INCORRECTIONS POUR LES U13



ADAPTATION DES RÈGLES DU JEU - FAUTES ET INCORRECTIONS POUR LES U13

Coup Franc Indirect sur faute du gardien



Loi XIV : le Coup de Pied de Réparation

- Il est tiré à 9 m du but
- Il sanctionne toute faute commise dans la **surface de réparation uniquement**
- Il est tiré sans mur et face au but

Loi XVI : le Coup de Pied de But

- Le ballon est placé devant le but
- Le ballon doit être arrêté
- À 1 mètre à droite **ou** à gauche du point de réparation

Loi XVII : le Coup de Pied de Coin

- Le corner est tiré à l'angle du terrain
- Les adversaires ne pouvant s'approcher à moins de 6m

L'utilisation du Remplacement Permanent – Une réponse intelligente à l'exclusion temporaire !

L'utilisation du remplacement permanent est une faculté octroyée à tous les clubs de permettre à un joueur déjà remplacé, de revenir sur le terrain (règlements généraux de la ligue lorraine de football § 3.3.2.1), en division d'honneur séniors et en finale de la coupe de Lorraine, depuis 2017/2018

Ce dispositif est largement utilisé par les entraîneurs pour permettre à un bon joueur de « souffler » quelques minutes avant de retrouver sa place, et beaucoup plus souvent, pour « casser » le rythme, notamment en seconde période, ou chercher ainsi à gagner du temps. J'ai pu ainsi assister à une rencontre où pendant le temps additionnel, 3 changements furent effectués par la même équipe, dans un laps de temps très court, prolongeant ainsi encore la partie de 90 secondes au grand étonnement de son capitaine.

« L'exclusion temporaire est une sanction administrative décidée et notifiée par l'arbitre à un joueur pour une durée de 10' ». Elle fait partie des pouvoirs discrétionnaires de ce premier, ne peut être appliquée qu'une seule fois au même joueur, avant ou après un avertissement. Cette sanction, non purgée à la mi-temps, se poursuit en seconde période ; si cela se produisait à la fin du temps réglementaire d'une rencontre nécessitant les tirs au but, le joueur ne serait pas autorisé à participer à cette séance (article 10). Elle concerne tous les niveaux, sauf ceux cités ci-dessus, et ceux gérés directement par la FFF, (compétitions et coupes nationales), et ne s'applique pas au foot réduit ni au futsal.

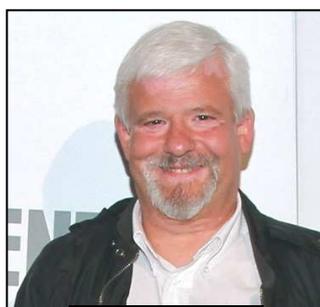
En règle générale, les arbitres n'utilisent que parcimonieusement cette procédure, qui permet tout de même de calmer les esprits parfois surchauffés, et de limiter les contestations émanant de joueurs qui ont perdu une grande partie de leur self contrôle. Ce dispositif, qui prive une équipe d'un joueur pendant 10', est souvent très efficace et permet à l'arbitre de retrouver plus de sérénité sur le terrain. De plus, le joueur concerné a souvent eu largement le temps de s'apaiser.

On voit bien que l'utilisation intelligente du remplacement permanent permettrait d'éviter l'amputation d'une équipe, à condition toutefois que la personne chargée de sa gestion connaisse très bien ses joueurs, intervienne à temps, et ait assez de maîtrise et de calme pour juger sainement la situation. Il est certain que « les bancs agités » influent négativement sur le comportement des joueurs, et dans ces conditions, il est difficile de reprocher à ceux-ci de perdre eux aussi la capacité d'analyser correctement une situation ou un fait de jeu. Vaut-il mieux que l'arbitre s'en charge ?!

Connaissez-vous les Présidents de la CDA et des SCA ?



A. ZARBO
SCA Forbach



V. MERULLA
CDA Moselle



J. BESANCON
SCA Hayange



F. AULBACH
SCA Metz



JC SCHELY
SCA Sarrebourg

Voilà une question qui soulève fréquemment de nombreuses réactions et où les avis divergent, bien souvent, par manque de connaissance des critères de jugement, ou au contraire par une trop grande « intellectualisation » de ces derniers : Explications :

L'élément premier à identifier est sans aucun doute la possession de balle. Le joueur victime de la faute avait-il le contrôle du ballon, autrement dit se trouvait-il à distance de jeu de la balle de manière à pouvoir la jouer à tout moment ?

La réponse à cette question est déterminante car si le joueur n'avait pas le contrôle du ballon ou n'était pas en mesure de le jouer, nous ne pouvons parler d'anéantissement d'une occasion nette de but. Par exemple, un joueur attaquant déborde et centre en direction d'un partenaire seul au point de penalty. Ce dernier saute pour tenter de frapper le ballon de la tête mais trop court, le ballon lui passe un bon mètre au dessus. Si un défenseur, en retard, fait faute sur l'avant centre, quoi qu'il arrive nous ne pourrions parler d'anéantissement d'une occasion nette de but car l'attaquant n'a jamais été en mesure de contrôler ou de jouer le ballon.

En revanche, dans le cas contraire, où un joueur attaquant a le contrôle du ballon ou est à distance de le jouer, nous pouvons envisager de parler d'anéantissement...si les questions suivantes sont posées :

- A quelle distance du but adverse se trouve l'attaquant qui a subi la faute ? plus il sera proche du but adverse plus la notion d'occasion nette de but aura de sens.
- Se dirigeait-il vers le but adverse ? S'il était dos au but adverse ou de face mais en direction d'une ligne de touche ou d'un poteau de coin alors il y a moins de chance de se trouver dans le cas d'une occasion nette de but. Par contre si son déplacement était orienté vers les filets adverses, la sanction suprême est à envisager.
- Des défenseurs étaient-ils encore en mesure d'intervenir pour gêner l'attaquant ? Si non, très probable d'être dans le cas d'une occasion nette de but.
- La faute a-t-elle été commise par le gardien de but ? Si oui, la thèse de l'anéantissement d'une occasion de but prend là aussi de l'épaisseur.

Lorsque de nombreux paramètres entrent en jeu dans la prise de décision, 3 cas peuvent se présenter à l'arbitre :

1 = les réponses aux questions précédentes vont toutes dans le sens de l'anéantissement : dans ce cas la décision est unanime : carton rouge pour le fautif.

2 = les réponses aux questions précédentes vont toutes dans le sens opposé à l'anéantissement : dans ce cas la décision est également claire : pas d'exclusion du défenseur.

Lors de ces 2 premiers cas, il s'agit d'une décision « black or white », ce qui signifie que l'arbitre n'a normalement aucune difficulté à trouver la réponse appropriée. En revanche, il peut parfois se produire le cas n°3, à savoir :

3 = les réponses aux questions précédentes ne vont pas toutes dans le sens de l'anéantissement.

Dans ce cas, rentre en compte la notion d'interprétation et de lecture fine de la situation pour prendre la bonne décision. Prenons un exemple : un attaquant en possession du ballon subit une faute alors qu'il se trouvait au niveau de la ligne médiane : peut-être que l'attaquant n'était pas proche du but adverse (critère non favorable à l'anéantissement), que le gardien n'était pas le responsable de la faute et qu'il se trouvait encore dans ses buts, mais l'avant centre était lancé avec le ballon vers le but adverse sans qu'aucun défenseur ne soit en mesure de faire obstacle à son

évolution (critères favorables à l'anéantissement), au moment où le fautif lui a fait un croc en jambe.

Dans ce cas de figure, bien que tous les critères ne soient pas réunis, l'arbitre devra exclure le fautif pour anéantissement d'une occasion nette de but, alors que dans d'autres cas de figure il sanctionnera l'arrêt d'une attaque prometteuse.

Par conséquent, l'analyse de ces critères n'est pas toujours « parlante » ce qui signifie que raisonner en se posant les précédentes questions n'est pas un gage de résultat correct. Cette méthode d'analyse n'est donc pas à prioriser, d'autant plus que se poser 4 questions prend du temps...et que l'arbitre ne dispose que d'une à deux secondes pour décider !

La solution ?? Ne se poser qu'une seule question : « l'attaquant est-il en position pour aller marquer ? » et surtout ANTICIPER la réponse !!

J'entends par là que l'arbitre doit sentir le jeu et donc essayer d'anticiper ce qui peut (ou ce qui va) se produire. Ainsi, quand je vois par exemple un attaquant partir balle aux pieds en direction du but adverse, je dois me répéter « dans ma tête » s'il y a faute maintenant sur lui c'est jaune, jaune, jaune, toujours jaune, jaune, (et alors qu'il vient de dribbler le dernier défenseur pouvant lui faire obstacle) maintenant rouge, rouge, rouge...hop faute du défenseur : coup de sifflet et carton rouge...sans aucune hésitation !

Avec ce type de raisonnement, à coup sûr vous réduirez les chances de vous tromper sur la couleur du carton, car dans bien des cas, au moment où la faute est commise, il y a anéantissement mais le temps que l'arbitre porte le sifflet à la bouche et termine son long coup de sifflet (car long et strident dans ce cas de figure puisque faute importante), une à deux secondes se sont écoulées. Or en moyenne c'est le temps nécessaire pour un joueur pour parcourir 10m ce qui fait que quand on « prend la photo » de la situation après son coup de sifflet, on va trouver un ou plusieurs défenseurs derrière l'attaquant et donc on jugera qu'il n'y avait pas occasion nette de but...à tort, car si l'on avait pris la photo au moment de la faute (quand dans notre tête on se répétait rouge, rouge, rouge), on se serait rendu compte que l'attaquant était seul en direction du but adverse.

La clé c'est donc d'anticiper...pour ne pas subir la situation, pour éviter de se poser trop de questions, de laisser penser aux joueurs que l'on a un doute, de ne plus s'y retrouver, et de se faire contester.

Retenez donc que pour bien détecter un anéantissement il faut l'anticiper.

