



DISTRICT DE LA GIRONDE FOOTBALL

COMMISSION FOOT BALL ANIMATION & A EFFECTIF REDUIT

L'ARBITRAGE A LA TOUCHE DES JOUEURS U12 & U13

Ce document présente et explicite le rôle du joueur « Arbitre-assistant », mais également celui de l'Éducateur, indispensable, dans la mise en place de ce dispositif.

Objectif

Faire en sorte que l'arbitrage et la connaissance des lois du jeu soient parties intégrantes des apprentissages du footballeur tout au long de sa formation initiale, au même titre que l'apprentissage des gestes techniques, des principes de jeu...

Principe

Initier les joueurs U 12 et U 13 à la pratique de l'Arbitrage au travers des rencontres qu'ils seront amenés à jouer tout au long de la saison, voire par la suite de leur carrière de footballeur amateur.

Comment :

1. Passage **égalitaire** de **tous les joueurs U 12 & U 13** au cours de la saison comme arbitre assistant sur les rencontres U 12 & U 13.
2. Période maximale de **15 minutes par joueur** par rencontre. Rotation à chaque pause coaching et mi-temps.

Palliatif :

En cas d'absence de joueurs remplaçants, la touche est effectuée par un jeune ou un adulte volontaire licencié, formé à la connaissance des lois du jeu et à sa mise en application.

Le Rôle de l'Éducateur

Sa Mission :

Mettre en application la directive de la Fédération Française de Football concernant la formation théorique et pratique des joueurs U 12 ou U 13 aux Lois du jeu :

« **L'Arbitrage à la touche par les joueurs est de la responsabilité de l'Éducateur** ».

Comment :

1. En préparant ses joueurs, lors des séances d'entraînement, au rôle d'Arbitre-assistant, notamment lors de la partie jeu (opposition) de fin de séance.
2. En contribuant à la formation de ses joueurs à la connaissance des Lois du jeu et à leur bonne application sur le terrain, notamment lorsqu'ils devront tenir le rôle d'arbitre assistant à plusieurs reprises lors des rencontres du samedi tout au long de la saison.
3. En appliquant la règle du changement de joueur : lors des 2 pauses coaching et de la mi-temps, afin que **4 joueurs différents** s'initient au rôle d'Arbitre-assistant **lors de chaque rencontre**.
4. En faisant preuve, pour cet apprentissage, de **patience** et de **tolérance** à l'égard de ses jeunes joueurs U 12 & U 13 mais aussi de ceux de son homologue Éducateur, partenaires de jeu lors des rencontres qui se déroulent chaque samedi.
5. En informant les **parents accompagnateurs présents** lors des rencontres du week-end de ce nouveau dispositif et de son **intérêt éducatif**. Et en **canalisant**, si besoin, les **comportements excessifs** des spectateurs présents.



Le Rôle du Joueur U 12 ou U 13 Arbitre-assistant

Ses Missions :

1. Signaler lorsque le ballon est entièrement sorti du terrain de jeu, au sol ou en l'air, dans la moitié de terrain de son équipe (au niveau de la ligne de touche sur toute la longueur du terrain et de la ligne de but situées de son côté).
2. Signaler quand un remplacement est demandé et veiller à sa bonne exécution.
3. Signaler lorsqu'un joueur peut être sanctionné parce qu'il se trouve en position de hors-jeu.
4. Signaler lors d'un coup de pied de réparation (pénalty), si le gardien de but quitte sa ligne avant que le ballon n'ait été botté, et si le ballon a franchi la ligne.

Les principales Lois du jeu à apprendre et à mettre en application pour un joueur Arbitre-assistant

1. Loi 9 : Ballon en jeu – Ballon hors du jeu

Le ballon est hors du jeu lorsqu'il franchit entièrement une des lignes du terrain que ce soit à terre ou en l'air.

Le jeune joueur arbitre assistant devra donc signaler :

a. Les sorties du ballon en touche :

Il positionnera son drapeau à l'horizontale montrant ainsi le camp de l'équipe qui a sorti le ballon de l'aire de jeu.



b. Les sorties de but :

Il y a coup de pied de but lorsque le ballon franchit la ligne de but après avoir été touché par un joueur de l'équipe attaquante. Il se positionnera à la hauteur de la surface de but et pointera celle-ci avec son drapeau.



c. Les coups de pied de coin :

Il y a coup de pied de coin lorsque le ballon franchit la ligne de but après avoir été touché par un joueur de l'équipe défendante. Il désignera le poteau de corner avec son drapeau le bras tendu.



2. Loi 3 : Remplacement

Il s'effectuera sur autorisation de l'arbitre central à hauteur de la ligne médiane et pendant un arrêt de jeu.

Le jeune joueur arbitre assistant devra donc au préalable signaler à l'arbitre central le remplacement souhaité par son éducateur.



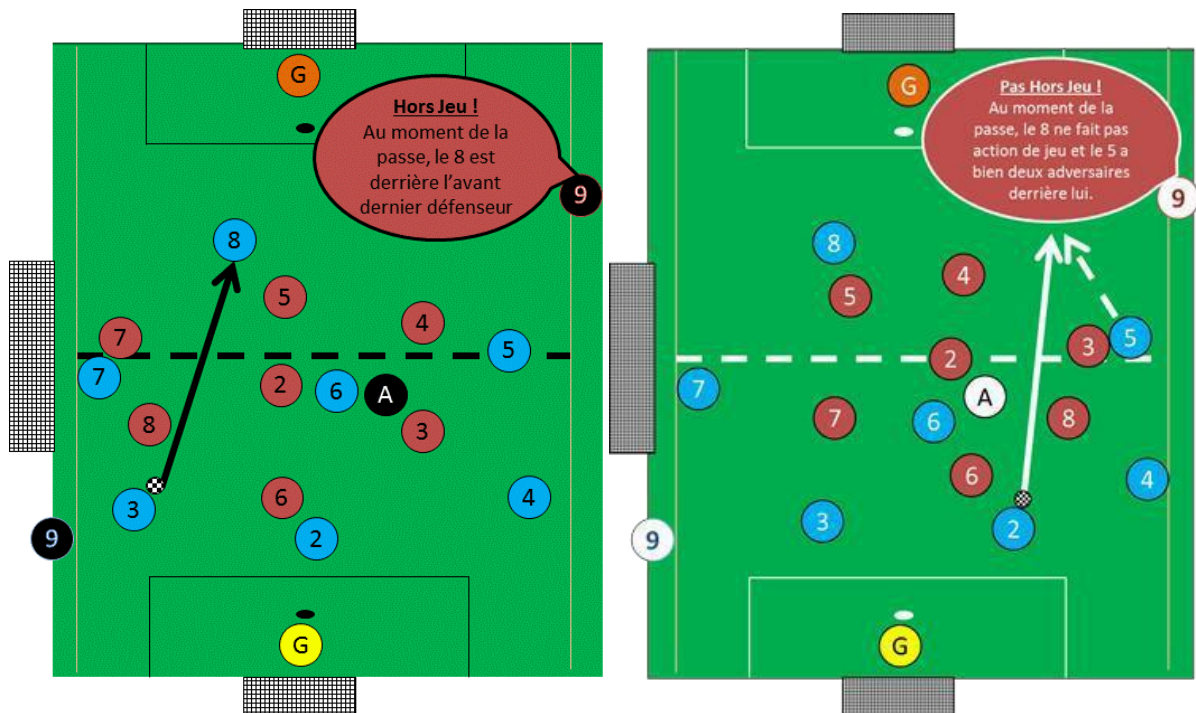
Le joueur remplaçant ne pénétrera sur le terrain de jeu qu'après la sortie du joueur qu'il doit remplacer et après y avoir été invité par un signe de l'arbitre central. L'arbitre assistant veillera à la bonne application de cette règle.

3. Loi 11 : Le Hors-jeu

En U13, le hors-jeu se juge dans tout le camp adverse.

DEFINITION : Un joueur est en position de hors jeu lorsqu'il est plus près de la ligne de but adverse qu'à la fois le ballon et l'avant-dernier adversaire.

Le joueur recevant le ballon doit faire action de jeu.



a. Hors-Jeu sanctionnable :

Un joueur est en position de hors jeu lorsque le ballon lui est adressé par un partenaire et qu'il :

- gêne un adversaire.
- Influence le jeu de par sa position.
- tire un avantage de sa position.

Le hors jeu se juge au départ du ballon et se sanctionne à l'arrivée.

Le hors jeu est sanctionnable d'un coup franc indirect.

b. Hors-Jeu non sanctionnable :

Pendant l'action, si le joueur :

- est dans son propre camp.
- a au moins deux adversaires sur la même ligne ou plus rapproché que lui de leur propre ligne de but.
- n'est pas plus avancé que le ballon au moment où celui-ci est joué.
- ne se trouve simplement qu'en position de hors jeu, ne gêne pas,

n'influence pas, ne tire pas un avantage de sa position.

- se trouve sur la même ligne que l'avant dernier défenseur.

Sur les remises en jeu suivantes un joueur en position de hors-jeu qui reçoit le ballon d'un partenaire ne sera pas sanctionné de hors-jeu :

- Sur une rentrée de touche.
- Sur un coup de pied de coin.
- Sur un coup de pied de but.
- Sur coup d'envoi et sur coup de pied de réparation, un joueur ne peut se situer en avant du ballon. Il n'y aura donc jamais de hors-jeu sur ces 2 remises en jeu.

C'est le joueur « Arbitre-assistant » qui signalera les hors-jeux.

Pour cela, il lèvera son drapeau à la verticale.

Puis, il placera son drapeau pour indiquer l'endroit où se trouve le joueur sanctionné :



- ▶ A l'horizontale : au centre du terrain

- ▶ Vers le bas (à 45 degrés) : proche de la ligne de touche



- ▶ Vers le haut (à 45 degrés) : de l'autre côté du terrain

Nous espérons que ce livret vous permettra d'initier vos joueurs U 12 & U 13 aux principales missions qui leur incombent comme joueur « Arbitre-assistant ».