



FOOTBALL

REFERENTIEL ARBITRAGE

JEUNES OFFICIELS

Document élaboré par les CMR et CMD

UTILISATION DU SIFFLET

L'arbitre doit siffler fort et de façon brève. Il doit donner :

- 1 coup de sifflet sur :
 - engagements au centre du terrain
 - engagements sur coups francs et penaltys
 - fautes
 - touches ou corners non repérés ou litigieux.
- 2 coups de sifflet sur :
 - buts
 - litiges
- 3 coups de sifflet sur :
 - fin de match









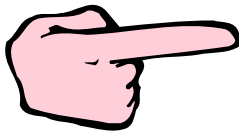
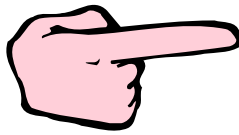
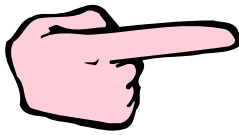
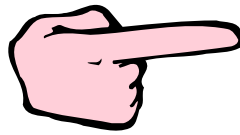




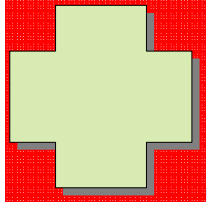
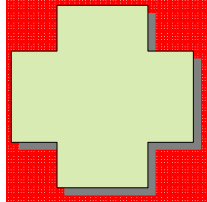


GESTES DE L'ARBITRE

L'arbitre doit savoir utiliser certains gestes pour indiquer :

- un 6 mètres : paume dirigée vers le ciel indiquant le sol au centre des buts.
- une touche : main indiquant le sens d'attaque de l'équipe bénéficiaire. Eventuellement, l'autre main indique l'endroit de la remise en jeu.
- un corner : main indiquant un point imaginaire au dessus du point de corner à indiquer.
- un coup franc : selon l'emplacement et la gravité, indiquer l'endroit de la remise en jeu et le sens de l'attaque de l'équipe bénéficiaire.
- un penalty : idem que coup franc.
- une fin de match ou un but : indiquer le centre du terrain paume vers le ciel.

Nom et Prénom :

N° de licence :

Conduite du jeu Niveau	 Dép	 Dép	 Acad	 Aacad
Compétences	Siffle de façon scolaire applique le règlement à la lettre.	Siffle toujours sur le même temps de jeu.	N'hésite pas dans ses décisions, sait se faire respecter.	Fait évoluer son coup de sifflet durant le match (laisse l'avantage ou non).
Placement déplacement	 Dép	 Dép	 Acad	 Aacad
Compétences	Suit le ballon du regard	Déplacement axial parfois éloigné de l'action.	Suit le ballon à tout moment, toujours à distance	Se place par rapport à son assistant (touches, corner, coups francs)
Conduite du jeu	 D	 D	 A	 A
Compétences	Siffle seul	Suit le jeu, tient compte des assistants après coup	Suit le jeu, tient compte des assistants pour siffler	Regarde ses assistants, communique avec eux régulièrement
Connaissance et application de la règle	 D	 D	 A	 A
Compétences	Applique la règle sans discernement et connaît les gestes	Sait appliquer les règles du coup de pied de pénalité et du carton blanc	Sait appliquer les règles du hors jeu et de l'avantage	Détecte l'intention et la sanctionne si nécessaire.
Protection des joueurs	 D	 A	 Connaissances théoriques /5 pts D	 Connaissances théoriques /5 pts A
Compétences	Protège les joueurs au moment du coup de sifflet.	Régule l'intention agressive ou irrégulière à tout moment du jeu.	Connaît les règles et l'application en conséquence.	Possède les règles sait nuancer une décision.

Compétences attendues dans le cadre de la certification académique des Jeunes Officiels en Football

Arbitre central / Arbitre assistant

Placement déplacement :

- Connaît les placements sur coups de pied arrêtés.
- Respecte les déplacements pour garder le contact visuel avec ses arbitres assistants.

Conduite du jeu :

- Sait se faire respecter.
- Est clairvoyant.
- Protège les joueurs.
- Communique avec ses arbitres assistants.
- Explique si besoin ses décisions.

Connaissance et application de la règle :

- Applique la règle sans discernement et connaît les gestes.
- Sait appliquer les règles des coups de pied de pénalité et du carton blanc.
- Sait appliquer les règles du hors jeu et de l'avantage.
- Détecte l'intention et la sanctionne si nécessaire.

Un jeune officiel ne remplissant pas tous les critères de compétence se verra attribuer le niveau départemental.

L'évaluation se fait sur 5 points pour la partie théorique et sur 15 points pour la partie pratique à l'aide de la fiche d'observation bilan.

FORMATION " JEUNES OFFICIELS "	FORMATION " JEUNES OFFICIELS "
EVALUATION THEORIQUE BENJAMINS	EVALUATION THEORIQUE MINIMES
NOM :	NOM :
PRENOM :	PRENOM :
ETABLISSEMENT :	ETABLISSEMENT :
<p>A quels moments siffle-t-on un coup-franc indirect ? 2 points</p> <p>Où se déplacent les 2 arbitres ? 1 point</p> <p>Comment s'effectuent les corners ? 1 point</p> <p>Comment s'effectuent les touches ? 1 point</p> <p>Combien de coups de sifflets l'arbitre doit-il donner ? 3 points</p> <ul style="list-style-type: none"> • sur une faute : • sur un but : • à la fin du match : <p>A quels moments l'arbitre doit-il indiquer le centre du terrain paume des mains vers le ciel ? 2 points</p> <p>NOTE THEORIE /10 :</p>	<p>A quels moments siffle-t-on un coup-franc indirect ? 2 points</p> <p>Je tacle au milieu du terrain : que doit siffler l'arbitre ? 1 point</p> <p>Dans quels cas l'arbitre doit-il siffler un pénalty ? 2 points</p> <p>Combien de coups de sifflets l'arbitre doit-il donner ? 3 points</p> <ul style="list-style-type: none"> • sur un engagement au centre du terrain : • sur un litige : • sur un but : <p>A quels moments l'arbitre doit-il indiquer le centre du terrain paumes des mains vers le ciel ? 2 points</p> <p>NOTE THEORIE /10 :</p>

Q.C.M Départemental

1° Un joueur ne peut pas être hors jeu s'il reçoit le ballon directement sur :

- coup de pied de but
- coup franc direct
- rentrée de touche
- coup franc indirect
- coup de pied de coin

2° Le gardien de but plonge dans les pieds d'un attaquant adverse en dehors de la surface de réparation et détourne le ballon des deux mains :

- avertissement et coup franc direct
- exclusion et coup franc direct
- avertissement et penalty
- exclusion et coup franc indirect.

3° Lors d'un coup franc indirect, le joueur chargé de le botter shoote directement au but ; le ballon frappe le poteau et pénètre dans le but

- but accordé
- coup de pied de but
- coup franc indirect à refaire.

4° Un défenseur dans sa surface de réparation, donne un coup de poing à un adversaire qui se situe hors de la surface de réparation ; l'arbitre siffle et exclut le défenseur :

- balle à terre
- coup franc direct
- coup franc indirect
- penalty

5° Lors d'une rentrée de touche le joueur jette régulièrement et sans violence le ballon sur un adversaire et le rejoue immédiatement :

- laisser jouer
- touche à refaire par la même équipe
- touche pour l'équipe adverse
- avertissement verbal et coup franc direct pour l'équipe adverse.

Q.C.M Académique

1° Dans quels cas l'arbitre est-il dans l'obligation de prolonger la partie ?

- pour permettre l'exécution d'un penalty
- pour permettre l'exécution d'un coup franc
- pour permettre l'exécution d'un coup franc
- pour permettre l'exécution d'un coup de pied de but

2° Le gardien de but se blesse sur sa ligne après un arrêt, l'arbitre arrête le jeu ; comment celui-ci sera-t-il repris ?

- balle à terre sur la ligne de but
- balle à terre sur la ligne de surface de but
- ballon donné au gardien remplaçant
- coup de pied de but pour la défense.

3° L'arbitre siffle par inadvertance avant que la balle ait franchi la ligne de but .Il reconnaît immédiatement son erreur. Décision ?

- il doit faire exécuter un coup franc indirect en faveur de l'équipe qui allait marquer
- il doit accorder le but
- il doit faire exécuter un penalty qui est la meilleure chance de marquer pour l'équipe lésée
- il doit faire exécuter une balle à terre.

4° Un attaquant tire au but et le ballon est dévié par l'arbitre puis rentre dans le but, que sifflez-vous ?

- coup franc direct pour l'attaque à l'endroit où l'arbitre a touché le ballon
- coup franc indirect...
- but accordé
- balle à terre.

5° L'arbitre peut-il revenir sur une décision ?

	UTILISATION DU SIFFLET	GESTES ET DEPLACEMENTS	CONNAISSANCE ET APPLICATION DU REGLEMENT
NIVEAU DISTRICT	AUCUNE	AUCUN GESTE ARBITRE "IMMOBILE".	NE CONNAÎT PAS OU PEU LES REGLES DE BASE. ARBITRE "EFFACE".
NIVEAU 1	FAIBLE ET HESITANTE	SUIT DE TEMPS EN TEMPS L'ACTION ET HESITE	CONNAÎT LES REGLES DE BASE SANS LES IMPOSER.
NIVEAU 2	FORTE MAIS PARFOIS INAPROPRIEE	SUIT L'ACTION ET UTILISE QUELQUES GESTES PARFOIS INAPROPRIES	ARBITRAGE CORRECT, CONNAÎT LES REGLES MAIS PAS DE GESTION DES CAS LIMITES.ENCORE QUELQUES HESITATIONS.
NIVEAU 3	FORTE, CLAIRE, RAPIDE : CONCISE	SE PLACE ET SE DEPLACE DE FACON JUSTE. GESTES SÛRS ET CLAIRS	S'IMPOSE.PREND DES DECISIONS ET LES FAIT RESPECTER. GESTION DES CONFLITS. APPLIQUE PARFAITEMENT SES CONNAISSANCES DU REGLEMENT.