



UNSS

Académie de NANCY-METZ

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 penalty
 - fautes
 - touches ou corners non repérés ou litigieux.
- 2 coups de sifflet sur :
 - buts
 - litiges
- 3 coups de sifflet sur :
 - fin de match

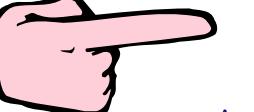
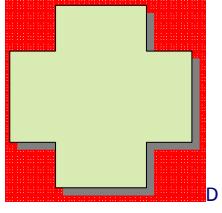
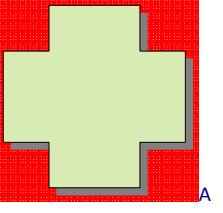
GESTES DE L'ARBITRE

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 |  |  |  |  |
| 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 siffler durant le match (laisse l'avantage ou non). |
| Placement déplacement |  |  |  |  |
| 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 |  |  |  |  |
| 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 |  |  |  |  |
| 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 | Déetecte l'intention et la sanctionne si nécessaire. |
| Protection des joueurs |  |  |  Connaissances théoriques /5 pts D |  Connaissances théoriques /5 pts A |
| Compétences | Protège les joueurs au moment du coup du siflet. | Régule l'intention aggressive 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.
- Déetecte 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 : PRENOM : ETABLISSEMENT : | NOM : PRENOM : ETABLISSEMENT : |
| A quels moments siffle-t-on un coup-franc indirect ? 2 points | A quels moments siffle-t-on un coup-franc indirect ? 2 points |
| Où se déplacent les 2 arbitres ? 1 point | Je tacle au milieu du terrain : que doit siffler l'arbitre ? 1 point |
| Comment s'effectuent les corners ? 1 point | Dans quels cas l'arbitre doit-il siffler un penalty ? 2 points |
| Comment s'effectuent les touches ? 1 point | Combien de coups de sifflets l'arbitre doit-il donner ? 3 points |
| Combien de coups de sifflets l'arbitre doit-il donner ? 3 points <ul style="list-style-type: none"> • sur une faute : • sur un but : • à la fin du match : | Combien de coups de sifflets l'arbitre doit-il donner ? 3 points <ul style="list-style-type: none"> • sur un engagement au centre du terrain : • sur un litige : • sur un but : |
| A quels moments l'arbitre doit-il indiquer le centre du terrain paume des mains vers le ciel ? 2 points | A quels moments l'arbitre doit-il indiquer le centre du terrain paumes des mains vers le ciel ? 2 points |
| NOTE THEORIE /10 : | NOTE THEORIE /10 : |

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 FAÇON JUSTE. GESTES SÛRS ET CLAIRS | S'IMPOSE. PREND DES DECISIONS ET LES FAIT RESPECTER. GESTION DES CONFLITS. APPLIQUE PARFAITEMENT SES CONNAISSANCES DU REGLEMENT. |