



# **FICHE N°3**

## **La Simulation**



# FICHE N°3

## La Simulation

Le duel reste la situation la plus fréquente à gérer durant une rencontre. L'arbitre possède pour identifier le duel licite et illicite plusieurs qualités indispensables, entre autres :

- ⇒ **Qualité de lecture du jeu**
- ⇒ **Qualité d'évolution et de positionnement sur le terrain**

Il est reconnu et constaté que certaines situations génèrent parfois des duels où la victime présumée n'a qu'un seul objectif :

- ⇒ **Bénéficier d'une décision technique (Coup franc ou penalty) afin de profiter d'une opportunité pour marquer un but**

Dans cette gestion et lecture des duels, l'arbitre et l'arbitre assistant devront se préparer à analyser plusieurs cas de figure autour de la recherche de faute :

- 1 – Une simulation sans contact**
- 2 – Une simulation avec contact**
- 3 – Une simulation avec contact et amplification**





# FICHE N°3

## La Simulation

### Simulation sans contact

Le cas de simulation le plus facile à détecter et à juger. Le joueur en possession du ballon alors qu'il se trouve le plus généralement en position offensive et à proximité d'un adversaire, tente par une chute intentionnelle et préméditée une recherche d'une faute sans l'existence de contact avec l'adversaire.

L'arbitre sera vigilant à la position du corps et notamment des bras, très souvent relevés, prêts à atténuer une chute programmée. Décision : **Avertissement et coup franc indirect**

### Simulation avec contact

Très souvent en phase offensive des micros contacts viennent perturber l'évolution d'un joueur. La qualité de maîtrise et de lecture du jeu de l'arbitre l'invitera à ne pas intervenir et à fluidifier ainsi le jeu. Parfois, certains joueurs profitent de cette situation pour amplifier la faute par une chute exagérée. Cette situation doit être contrôlée par l'arbitre sans sanction disciplinaire. **Un rappel à l'ordre OSTENTATOIRE sera nécessaire au premier arrêt de jeu pour faire comprendre au joueur que ce comportement n'est pas tolérable.**

**Une sanction sera néanmoins attendue lorsque l'amplification est telle qu'elle vient dégrader l'esprit du jeu et l'image du football.**

# FICHE N°3

## La Simulation



### Simulation avec recherche de contact

Très en vogue ces dernières saisons, la simulation avec recherche systématique de contact est de plus en plus utilisée par de nombreux joueurs à sensibilité offensive. Cette démarche consiste, alors que l'attaquant est en duel, à l'aide du pied ou de la jambe (par un geste non naturel), d'aller rechercher un contact pour provoquer ainsi la faute du défenseur qui reste sur ses appuis sans aucune imprudence ou négligence de sa part.

**Cet acte de simulation avec recherche de contact doit être proscrit, sanctionné d'un avertissement et d'un coup franc indirect.**



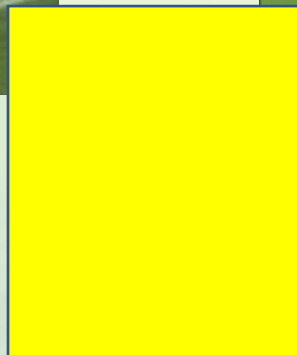


# FICHE N°3

## La Simulation



# SIMULATION SANS CONTACT



# FICHE N°3

## La Simulation

### SIMULATION AVEC CONTACT



**Rappel à l'ordre nécessaire !!**

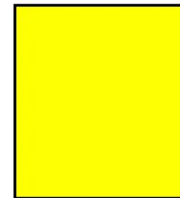
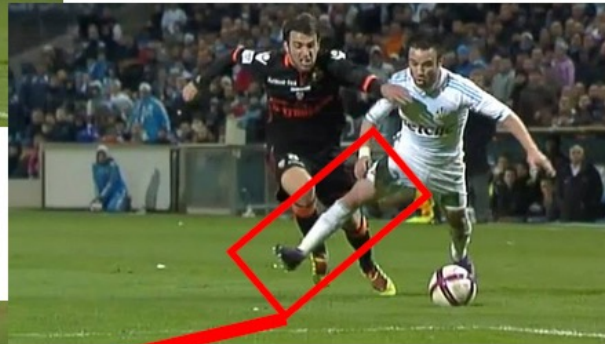




# FICHE N°3

## La Simulation

### SIMULATION AVEC RECHERCHE CONTACT et AMPLIFICATION



# Fin de la Fiche N°3

## La Simulation