



FICHE N°6

« ARBITRE ASSISTANT »

Une mission au service de l'équipe arbitrale

INTRODUCTION



La loi XI définit très clairement la position de hors jeu, il n'en demeure pas moins que la mission de jugement confiée à l'assistant s'appuie sur un travail technique et tactique pour apporter l'expertise recherchée par le législateur et l'efficacité attendue par le compétiteur ...

Ce mécanisme décisionnel s'appuie sur une base technique axée sur :

- Une capacité athlétique et physique en explosivité et réactivité pour répondre aux sollicitations du jeu.
- Un alignement de qualité sur l'avant dernier défenseur lors de la phase de jugement.
- Un remplacement instinctif et immédiat en phase de remontée du ballon lorsque le danger semble écarté.
- Une prise d'information visuelle primordiale pour pouvoir apprécier et « trancher » rapidement.
- Une concentration permanente sur le jeu en phase d'attaque.
- Une lucidité dans la lecture du hors jeu.
- Une sérénité dans la décision.
- Un travail mental de qualité.
- Une gestion performante du « Wait and See ».

Il s'appuie également sur des éléments tactiques tels que :

- La course des joueurs évoluant dans le même sens.
- La position statique des défenseurs et/ou des attaquants.
- Les courses opposées attaquants/défenseurs.
- La lecture des situations de hors jeu en deuxième intention principalement dans les surfaces de réparation.
- L'analyse des situations actives/passives.
- La prise d'image et le focus sur l'évolution du jeu.
- Les intentions des attaquants par la détection des appels de balle.
- Les combinaisons sur les phases de jeu arrêtées.
- L'influence des mouvements d'attaquants en particulier à proximité du gardien de but.



« ARBITRE ASSISTANT »

3 MISSIONS MAJEURES

LE JUGEMENT DU HORS-JEU

= « LE FOND DE COMMERCE »

LES REMISES EN JEU

= « LE BASIQUE »

LA COLLABORATION - TEAMWORK

= « LA PLUS-VALUE »

« LE JUGEMENT DU HORS-JEU »

Une obligation de résultat qui passe par le respect de 3 éléments fondamentaux :

Un alignement chirurgical

Une **technique de course** à maîtriser : Privilégier une évolution en pas-chassés (vision à 180°) et un passage en course avant lorsque le jeu s'accélère. La course arrière est désormais à bannir !

Une « **déconnexion à gauche** » à mettre en œuvre : Ne pas être spectateur du jeu mais être focalisé à 100% sur votre « avant dernier défenseur ». Le suivre « pas à pas » afin d'être perpétuellement aligné. Mobilité permanente+ précision = Alignement de qualité

Une concentration de tous les instants

« **Prendre la photo** » au bon moment afin d'obtenir la bonne décision de hors-jeu. La concentration est clé de la réussite.

Cette concentration +++ entraînera une **fatigue psychologique** qu'il convient d'assimiler pendant 90 min.

Une maîtrise émotionnelle

Le « **temps** » est votre ami car il permettra une meilleure gestion de vos émotions !

Privilégier le dicton suivant : « **Wait and See** »... - Allez même jusqu'au « Wait, Wait, Wait... and See » !



La Prise de Risque maîtrisée et payante
=
Etre Partenaire du Jeu et de l'Offensive

« LE JUGEMENT DU HORS-JEU »

La règle :

*Un joueur est en **position de hors-jeu** si :*

- n'importe quelle partie de la tête, du tronc ou des jambes se trouve dans la moitié de terrain adverse (ligne médiane non comprise) ;*
- n'importe quelle partie de la tête, du tronc ou des jambes se trouve plus près de la ligne de but adverse que le ballon et l'avant-dernier adversaire.*

*Un joueur en position de hors-jeu au moment où le ballon est passé ou touché * par un coéquipier doit être sanctionné uniquement lorsqu'il commence à prendre une part active au jeu :*

- en **intervenant dans le jeu**, car il joue ou touche le ballon passé ou touché par un coéquipier*
- en **interférant avec un adversaire** :*
 - lui disputer le ballon et/ou*
 - l'empêcher de jouer le ballon en entravant clairement sa vision et/ou*
 - en tentant clairement de jouer un ballon qui se trouve à proximité alors que cette action influence la réaction d'un adversaire**et/ou*
 - en effectuant effectue une action évidente qui influence clairement la capacité d'un adversaire à jouer le ballon*
- en **tirant un avantage de sa position** : joue le ballon ou interfère avec un adversaire après que le ballon :*
 - a rebondi ou a été dévié par un poteau, la barre transversale, un arbitre ou un adversaire ;*
 - a fait l'objet d'un sauvetage délibéré par un adversaire*

« LE JUGEMENT DU HORS-JEU »

La règle en images :

en **intervenant dans le jeu**, car il joue ou touche le ballon passé ou touché par un coéquipier

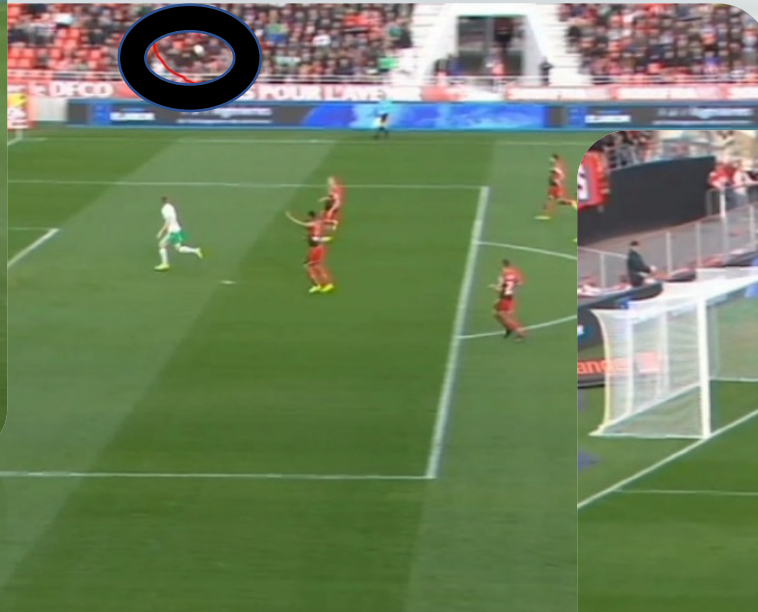


HORS-JEU

« LE JUGEMENT DU HORS-JEU »

La règle en images :

*Le joueur en position de HJ **n'intervient pas** dans le jeu (joué ou touché le ballon) et ne gêne pas le gardien ni les défenseurs dans leur vision ou leur déplacement.*



PAS HORS-JEU

« LE JUGEMENT DU HORS-JEU »

La règle en images :

*La maîtrise du « **Wait and See** » : Un joueur en position de HJ + Un autre qui ne l'est pas...
Attendre et voir qui va jouer/toucher le ballon*



PAS HORS-JEU

« LE JUGEMENT DU HORS-JEU »

La règle en images :

*Un joueur en position de HJ **interfère** avec le gardien dans sa vision*



HORS-JEU

« LE JUGEMENT DU HORS-JEU »

La règle en images :

*Un joueur en position de HJ **tire avantage** de sa position.
Il reprend le ballon qui rebondi sur la barre transversale*



HORS-JEU

« LE JUGEMENT DU HORS-JEU »

La règle en images :

*Un joueur en position de HJ **reçoit le ballon directement d'un défenseur (geste délibéré)**. Il reprend le ballon et marque.*



PAS HORS-JEU

« LE JUGEMENT DU HORS-JEU »

UN PROCESS A AVOIR EN TETE...

I

***IMPACT** : Un joueur en position de hors-jeu **interfère (gêne)** un défenseur et/ou un gardien, dans ses mouvements ou sa vision*

HORS-JEU

D

DEFENSEUR** : Un joueur en position de hors-jeu reçoit le ballon directement d'un « défenseur » par un **geste délibéré

PAS HORS-JEU

D

***DEVIATION** : Un joueur en position de hors-jeu reçoit le ballon d'un « défenseur » par un **geste NON délibéré**, c'est-à-dire, une déviation*

HORS-JEU

S

***SAVE THE GOAL** : Un joueur en position de hors-jeu tire avantage de sa position en reprenant le ballon qui a rebondi sur les montants et/ou le gardien de but.*

HORS-JEU

Une explosivité au service du jeu

La recherche du placement, du positionnement et de l'alignement le plus performant possible sur l'avant dernier défenseur implique un potentiel physique et athlétique de qualité.

La spécificité physique de la fonction répond prioritairement à des critères d'explosivité et de réactivité dans l'évolution du jeu comme dans le jugement.

Les courses doivent s'effectuer drapeau pointé au sol coté terrain, regard tourné le plus souvent possible vers les acteurs du jeu, avec en visuel, le porteur du ballon et l'avant dernier défenseur, voire le central.

La course avant doit être explosive sur toutes les situations de jeu et la réactivité présente pour ne pas accumuler du retard lors de l'évolution du jeu.

Le changement de direction doit être instinctif et efficace pour conserver son alignement et répondre à toute nouvelle sollicitation.

La fraîcheur physique doit être le meilleur garant pour afficher les efforts tactiques d'alignements, de placements et de replacements dans le jeu.

« LES REMISES EN JEU »

Un placement « intelligent » pour ne pas être pris à défaut

Le coup de pied de but

Etape 1 : Signalisation au drapeau

Etape 2 : Vérifier que le ballon est correctement positionné dans la surface de but – Se positionner au niveau de la ligne des 16,50M

Etape 3 : S'aligner sur l'avant dernier défenseur avant l'exécution du CPB

NB : Intervenir au drapeau en cas d'infraction constatée

La rentrée de touche

Etape 1 : Signalisation au drapeau

Etape 2 : Indiquer le lieu de la remise en jeu lorsque la RT doit être réalisée à proximité de l'AA

Etape 3 : S'aligner sur l'avant dernier défenseur avant l'exécution de la RT

NB : Intervenir au drapeau en cas d'infraction constatée

Le corner

Etape 1 : Signalisation au drapeau

Etape 2 : Vérifier que le ballon est correctement positionné dans l'arc de cercle– Se positionner derrière le piquet de coin

Etape 3 : Dès que le ballon est botté, s'aligner sur l'avant dernier défenseur

« LA COLLABORATION »

Une performance d'équipe au service du jeu

La lecture du jeu

Avoir à l'esprit que les interventions au drapeau de l'AA doivent être en cohérence avec la ligne arbitrale fixée par le central : seuil de tolérance , fautes défensives et offensives, contexte du match etc...

Etre en mesure d'avoir un « avis » technique et disciplinaire sur chaque situation du match afin de répondre à l'arbitre central en cas de questionnement de ce dernier.

Etre « crédible » dans sa zone d'intervention. Ne pas rester sans réaction lorsqu'une faute est commise aux pieds de l'assistant.

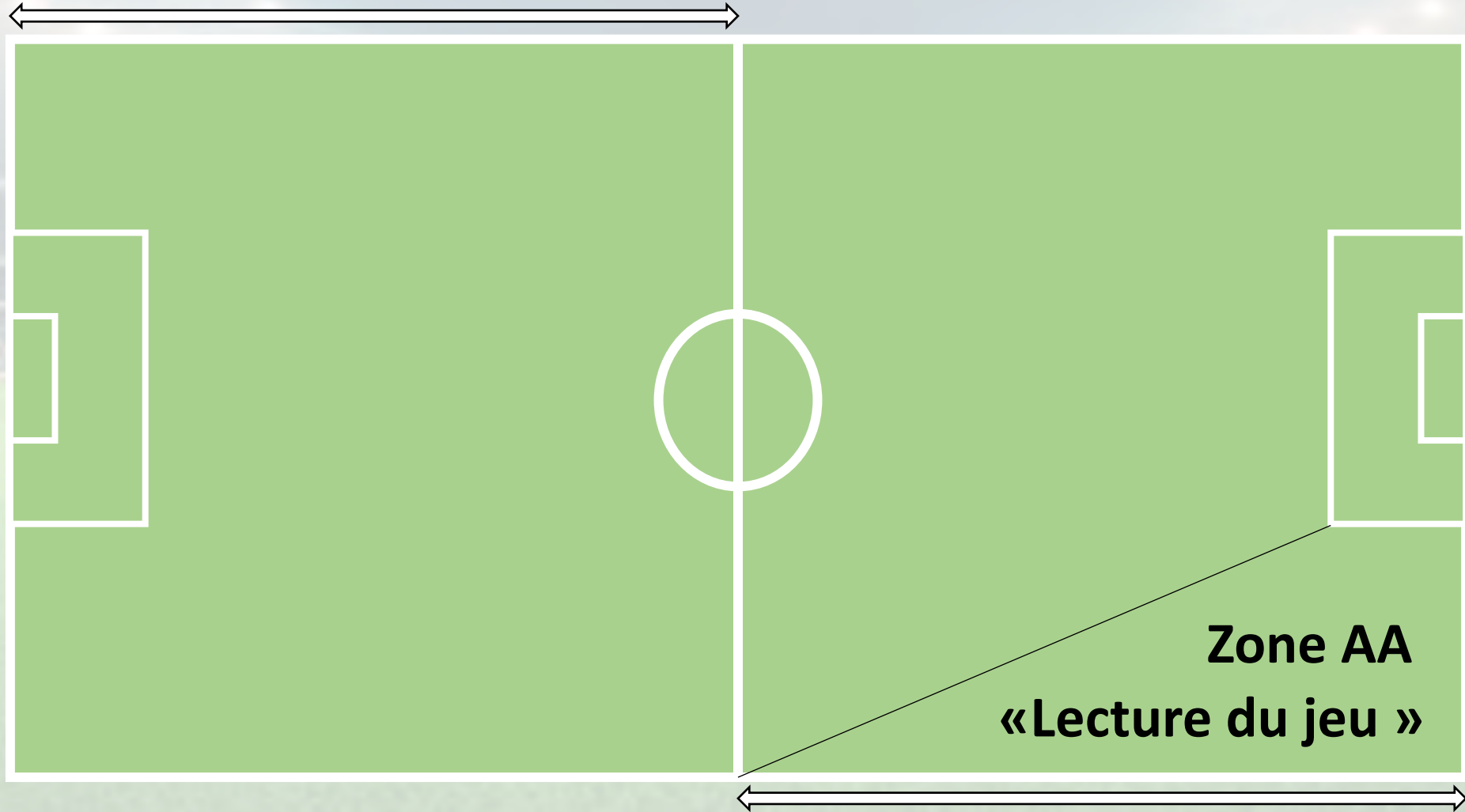
Intervenir au drapeau pour apporter une véritable « plus-value » à l'équipe arbitrale

« Sauver l'équipe arbitrale et l'éthique du football »

En cas d'évènement exceptionnel, non détecté par le central, l'arbitre assistant doit prendre ses responsabilités (quelque soit le lieu sur le terrain) et sauver l'équipe d'une défaillance grave et contraire à l'esprit du jeu : agression dans le dos de l'arbitre, but marqué de la main, faute technique, injustice totale etc...

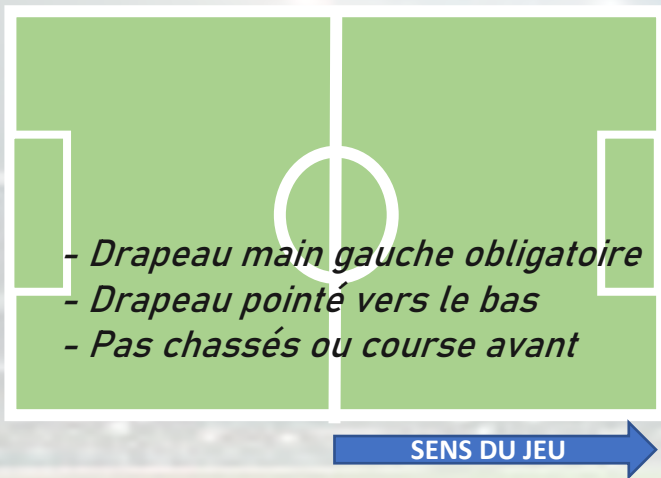
« LA COLLABORATION »

Une performance d'équipe au service du jeu

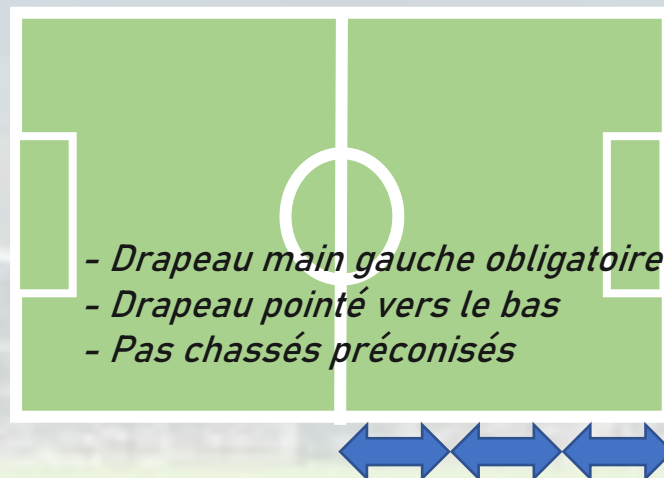


« LE DRAPEAU ET SA TECHNIQUE »

○ Action par l'équipe attaquante



○ Possession de balle des 2 équipes (Sans action de but claire)



○ Contre attaque de la défense



○ Signalisation du hors-jeu *Signalisation drapeau « Main droite »*

○ But marqué « limite » (entre et ressort)

Signalisation drapeau : Lever le drapeau « Main droite » puis le rabaisser rapidement + sprint en direction de la ligne médiane

○ Signalisation des fautes *Signalisation drapeau : Agiter le drapeau avec la main qui correspond au sens de la faute (pour la défense = main gauche / pour l'attaquant = main droite)*

« LA SIGNALISATION »

LE COUP DE PIED DE BUT

Le coup de pied de but, plus connu sous le nom de "six mètres". L'arbitre central (photo 3) et son assistant (photo 4) désignent conjointement la surface de but.



4

LE COUP DE PIED DE COIN

Coiner. Ou plus exactement coup de pied de coin. Le directeur de jeu montre la direction du piquet de coin (photo 7), son assistant en fait de même avec son drapeau (photo 8).



8

LA RENTRÉE DE TOUCHE

Remise en jeu par une touche. L'arbitre (par son bras, photo 5) et son assistant (par son drapeau, photo 6) indiquent le sens d'attaque de l'équipe qui en bénéficie.



6

LE HORS-JEU

Drapeau levé à la verticale (photo 9) : l'assistant signale une position de hors-jeu. L'arbitre central siffle alors un coup franc indirect (photo 2 page précédente). L'assistant varie l'inclinaison de son bras pour désigner l'endroit où se trouve le joueur sanctionné de hors-jeu : de l'autre côté du terrain (photo 10), au milieu de terrain (photo 11) ou de son côté du terrain (photo 12).



9



Fin de la Fiche N°6

Arbitres Assistants

