



FEDERATION FRANCAISE DE FOOTBALL

DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

Commission « Lois du Jeu – Appels »

Séminaire de Février 2002, Monaco.

Votre attention doit être portée sur les conclusions suivantes, adoptées lors du Séminaire UEFA 2002 des arbitres à Monaco, motivées par la nécessité d'adopter une approche commune en termes d'interprétation et d'application des lois du jeu.

1. Contacts physiques : Utilisation des mains et des bras

Il est admis que le football est un sport où le contact fait partie intégrante du jeu et que seuls les contacts « non justifiés » doivent être punis. Des critères ont été retenus afin de distinguer les contacts admis de ceux devant être punis, afin de tendre vers une plus grande cohérence. Le jugement de l'arbitre doit tenir compte des éléments suivants :

- le défenseur a-t-il de manière déloyale empêché ou gêné le mouvement de l'attaquant par l'utilisation de ses mains/bras ?
- le contact a-t-il influé négativement sur la progression de l'attaquant ou de l'équipe qui attaque ?
- le contact visait-il intentionnellement à gêner ? ou était-il accidentel ?
- le défenseur a-t-il fait intentionnellement usage de ses bras/mains pour contester la position de l'attaquant ?
- l'attaquant est-il l'instigateur à l'origine de ce contact illégal ?
- l'attaquant a-t-il utilisé le contact physique avec son défenseur afin d'essayer de tromper l'arbitre et d'obtenir un coup franc ou un coup de pied de réparation ?

Si, après avoir examiné tous ces critères, l'arbitre décide de répondre OUI à l'une des quatre premières questions, le contact est dit « non justifié », et devra en conséquence être puni par un coup franc ou un coup de pied de réparation.

Si, après avoir examiné tous ces critères, l'arbitre décide de répondre NON, l'arbitre a décidé que le contact physique était « normal » et le jeu peut continuer.

Si, après examen du 5^{ème} critère, l'arbitre estime que l'attaquant est l'initiateur du contact, un coup franc est donné à l'équipe adverse.

Si, après examen du 6^{ème} critère, l'arbitre estime que l'attaquant a essayé de le tromper, la simulation doit être punie par un carton jaune pour comportement antisportif et le jeu doit reprendre par un coup franc indirect pour l'équipe adverse.

Il est important de noter que l'instigateur du contact physique « non justifié » peut être l'attaquant OU le défenseur.

Sur les coups de pied de coin et les coups francs, il est conseillé aux arbitres d'agir préventivement, et ce de manière visible. Si toutefois, après avertissement, le comportement illégal se poursuit, l'arbitre devra agir fermement en donnant un coup franc ou un coup de pied de réparation.

2. Coopération

Il est bon que les arbitres se remémorent les conclusions édictées lors du 1^{er} Séminaire UEFA pour les arbitres assistants d'août 2001. Ces conclusions ont fait l'objet de discussions lors du Séminaire de Monaco. A l'image du capitaine d'une équipe pour n'importe quel match, l'arbitre doit s'assurer que les mesures concernant la coopération sont bien appliquées. Tous les arbitres assistants nommés par l'UEFA sont très qualifiés et compétents. Les arbitres peuvent donc avoir une confiance totale en leurs assistants et utiliser leurs services en accord avec les conclusions dont il est fait référence ci-dessus. Les discussions d'avant match entre les 4 arbitres sont nécessaires afin d'assurer une bonne entente de travail. Le contact visuel et la reconnaissance mutuelle par les deux voies de communication sont essentiels.

Après discussions, il a été convenu que les filets de buts devaient être vérifiés après l'échauffement des équipes et leur rentrée dans les vestiaires, puis à nouveau à la fin de l'intervalle de la mi-temps. L'arbitre doit décider qui sera le responsable de cette tâche : arbitre assistant ou 4^{ème} arbitre.

3. Discipline

L'attention des arbitres doit être portée sur les conclusions émises à la suite du Séminaire UEFA des arbitres qui a eu lieu en 2001 en Turquie :

Tacles :

L'arbitre doit décider de la manière dont a été commise la faute :

- involontaire : coup franc
- volontaire : coup franc et carton jaune
- avec brutalité : coup franc et carton rouge

Il doit également se prononcer sur l'ampleur de la faute. Pour cela, il doit tenir compte des éléments suivants :

- le degré de volonté ou de méchanceté
- la vitesse du joueur « visé » (intensité)
- la probabilité de « jouer le ballon »
- la position du tacleur : à terre ou debout
- la mise en danger du joueur adverse

Considérations à prendre également en compte :

- faute sur une action évidente de but
- comportement antisportif ? (sur une attaque prometteuse, fautes à répétition)

Action évidente de but, action prometteuse¹ :

S'il y a une action évidente de but, il faut tenir compte des éléments suivants :

- probabilité de contrôler le ballon
- position de l'attaquant (sa direction, sa distance par rapport au but)
- position des défenseurs (position du gardien de but)

Dans le cas d'une action prometteuse, les critères suivants doivent être examinés :

- position de l'équipe qui attaque
- probabilité pour l'attaquant de jouer le ballon
- position des coéquipiers de l'attaquant
- position des adversaires
- distance de l'attaquant par rapport au but

¹ Titre ajouté par la Commission « Lois du Jeu – Appels »

On parle d' « attaque prometteuse » pour les mouvements offensifs qui auraient pu se développer dans les secondes suivantes si la faute n'avait pas eu lieu.

Il faut se souvenir des points suivants :

- si un joueur utilise une force excessive ou met en danger la sécurité d'un adversaire, les notions de tacles par derrière, par devant ou de côté ne s'appliquent pas.
- Il n'y a aucune différence dans le cas d'une action évidente de but si celle-ci est stoppée irrégulièrement par un joueur de champ ou par le gardien de but.

Pour les « retenues » ou les « poussées » de l'adversaire, les arbitres doivent agir avec fermeté et prendre les sanctions appropriées. Un carton jaune doit être donné à tout joueur qui, en retenant son adversaire, prive l'équipe adverse d'une attaque prometteuse.

Après qu'un joueur reçoit un signal de la part de l'arbitre pour ré-entrer sur le terrain, le joueur peut immédiatement reprendre le jeu. Au moment où il donne ce signal, l'arbitre doit tenir compte des éléments suivants : position du ballon et de l'action de jeu.

Sanctions disciplinaires contre les remplaçants :

L'arbitre doit donner une indication claire : une sanction est donnée en utilisant un carton jaune ou rouge.

Simulation :

Toute simulation, n'importe où sur le terrain, qui est destinée à tromper le jugement de l'arbitre doit être punie comme un geste antisportif, sanctionné d'un carton jaune.

Protection des joueurs² :

Le devoir des arbitres de protéger les joueurs contre ces comportements « non justifiés » a été souligné. Seules les actions « non justifiées » doivent être sanctionnées. Les « défis physiques » même forts, doivent être admis. Il a également été souligné que la fermeté doit être de mise pour combattre la brutalité (utilisation d'une force excessive).

Positionnement :

Il est conseillé aux arbitres d'utiliser autant que possible une large diagonale. Les principes fondamentaux du positionnement (entre l'arbitre et ses arbitres assistants) doivent être respectés. Pour les coups francs à proximité de la surface de réparation, il est conseillé aux arbitres de mesurer de façon visible les 9 mètres 15, et de se placer ensuite à gauche et non à droite, et ce afin de se replacer à nouveau dans la grande diagonale.

² Titre ajouté par la Commission « Lois du Jeu – Appels »