



FEDERATION FRANCAISE DE FOOTBALL

DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

Commission « Lois du Jeu – Appels »

INSTRUCTIONS UEFA POUR ARBITRES

Séminaire de Février 2004, Madrid.

Voici les conclusions du Séminaire de Madrid pour les arbitres UEFA, visant à adopter une approche standard en termes d'interprétation et d'application des Lois du jeu en Europe.

1. Communication et gestion

1.1. Langage gestuel positif

Après une discussion sur les manières positives de communiquer avec les joueurs pendant les matchs et d'annoncer des décisions de manière crédible et avec conviction, il y a consensus sur l'utilité de recourir, en plus, à des signes explicatifs discrets pour clarifier des décisions qui n'auraient pas été comprises par certains acteurs. Le fait d'indiquer simplement, par exemple, qu'un avertissement (carton jaune) est donné pour fautes répétées (violations persistantes des Lois du jeu) permet de faire comprendre aux joueurs que l'avertissement n'a pas été donné pour la dernière faute commise uniquement. Toutefois, ces signes supplémentaires discrets (par exemple tirer le maillot...) devraient servir uniquement à clarifier des décisions et non pas à les justifier.

1.2. Gestion des protestations de groupe

En ce qui concerne la gestion des situations chaudes (par exemple les protestations ou les confrontations de groupe), l'arbitre doit rester calme et se concentrer sur son rôle. Le premier joueur à avoir défié l'autorité de l'arbitre doit être conduit et isolé dans une zone neutre, à l'écart du reste du groupe aussi vite que possible afin d'être réprimandé pour son comportement antisportif. Lorsqu'une faute grave a été commise, la sanction (carton rouge) doit être également imposée avec calme et dignité. Normalement, il convient d'éviter les contacts physiques lorsqu'on sépare des joueurs. S'il peut être utile de donner du sifflet, il faudrait éviter de crier.

1.3. Prévention des conflits

Il est recommandé d'intervenir à titre préventif rapidement lorsqu'il est possible de le faire (par exemple lorsqu'un corner va être tiré et que les joueurs luttent dans la surface de réparation pour se placer).

1.4. La surface technique

Il est généralement préférable de confier la gestion des surfaces techniques au quatrième officiel. Celui-ci devrait assumer ses tâches conformément aux attentes de l'arbitre (qui ont fait l'objet d'une discussion avant le match) tout en veillant à ce que les entraîneurs puissent faire leur travail de

manière responsable et sans être gênés. Le quatrième officiel devrait adopter un profil bas. Si des problèmes surviennent dans la surface technique ou près des bancs et que l'intervention de l'arbitre devient nécessaire, les deux arbitres assistants devraient garder leur position et surveiller tout ce qui pourrait se passer sur le terrain afin de pouvoir le rapporter, le cas échéant, à l'arbitre. Par conséquent, l'entraîneur qui agit de manière responsable devrait en principe être totalement libre de faire son travail mais, s'il critique ouvertement l'arbitre ou d'autres officiels de match, il faudrait agir de manière à ce qu'il modifie son comportement.

2. L'équipe des officiels de matchs

Dans le droit fil des conclusions générales et des recommandations des séminaires UEFA 2003, il est nécessaire de rappeler aux arbitres et aux arbitres assistants que, bien qu'ils jouent des rôles différents, l'entraînement de techniques spécifiques n'est pas une fin en soi et qu'il peut être bénéfique d'étudier des responsabilités semblables et assumées en commun à partir des rôles respectifs. Il est possible d'améliorer le travail d'équipe uniquement en entraînant des techniques et en s'assurant que chaque membre de l'équipe des officiels de matchs a les mêmes connaissances et interprète de la même manière les Lois du jeu. Les membres de l'équipe devraient se cantonner dans le rôle qui leur est assigné. Ils ne peuvent accomplir leur tâche correctement que si l'arbitre prend la responsabilité d'une instruction et d'une discussion d'avant-match franche et ouverte aux questions et aux remarques. L'équipe des officiels devrait également prendre le temps de procéder à une évaluation de leur performance après le match.

3. Arrêter le jeu ou non

3.1. Considérations relatives aux fautes de main

Bien que les joueurs bougent constamment leurs bras en jouant, il est recommandé de tenir compte des points qui suivent pour décider si un joueur a fait volontairement une faute de main :

- Est-ce la main qui a touché le ballon ou le ballon qui a touché la main ?
- Est-ce que la main ou le bras du joueur étaient dans une position « naturelle » ?
- Le joueur doit-il assumer les conséquences d'avoir levé sa main ou son bras ?
- Est-ce que le joueur a tenté d'éviter que le ballon ne frappe sa main ?
- Est-ce que le joueur avait la possibilité d'éviter que le ballon ne touche sa main ?
- A-t-il utilisé sa main ou son bras pour toucher le ballon de manière intentionnelle ?

Les arbitres ont également la possibilité de tenir compte des circonstances et des conséquences du geste. Par exemple :

- Comment et où la faute a-t-elle été commise ?
- A-t-elle arrêté une attaque adverse ?
- A-t-elle annihilé une occasion de but évidente ?

Ils doivent ensuite appliquer la sanction en conformité avec les Lois du jeu.

3.2. La question de l'avantage

Lorsqu'il doit choisir entre laisser l'avantage et arrêter le jeu, l'arbitre doit se demander si l'équipe lésée par la faute bénéficie vraiment de la règle de l'avantage si le jeu se poursuit. Dans la mesure du possible, l'arbitre devrait adopter une attitude d'attente pour déterminer si l'équipe lésée a vraiment une possibilité d'attaque. Toutefois, si on tient compte du fait que de nombreuses équipes profitent désormais des coups francs situés près des buts adverses pour tirer au but, il est souvent préférable d'accorder un coup franc, en particulier suite à une infraction physique, plutôt que de prendre le risque de laisser le jeu se poursuivre. Le fait de conserver le ballon là où il se trouve, de faire une passe en retrait ou d'être mis sous pression par la défense adverse, même en gardant le contrôle du ballon, ne constitue pas vraiment un avantage. En principe, on n'accordera l'avantage que s'il peut amener un mouvement d'attaque prometteur ou une occasion de but évidente. Les arbitres devraient par ailleurs se poser les questions suivantes :

- A quel endroit du terrain la faute a-t-elle été commise ?

- Le joueur fautif devrait-il être averti ?
- Le joueur fautif devrait-il recevoir un deuxième carton jaune ?
- Le joueur fautif devrait-il recevoir un carton rouge et être expulsé ?

Lorsque l'arbitre estime que le joueur fautif devrait recevoir un second carton jaune ou directement un carton rouge, la question de l'avantage ne devrait pas se poser et le coup franc devrait être immédiatement sifflé.

4. Prendre les bonnes décisions ; les fautes et leurs conséquences

4.1. Détermination de la gravité de la faute

En déterminant la gravité d'une faute (donner un coup de pied à l'adversaire, faire un croche-pied à l'adversaire, sauter sur un adversaire, frapper, bousculer, charger un adversaire), les arbitres doivent prendre en considération :

- l'intention ou la méchanceté du geste
- la vitesse de l'action du joueur (intensité)
- la possibilité qu'avait le tacleur de jouer le ballon
- la mise en danger de l'intégrité physique de l'adversaire.

On a mis en évidence l'importance d'éliminer les situations de duel dans lesquelles un joueur n'a aucun égard pour l'intégrité physique de son adversaire. Un engagement disproportionné et mettant par conséquent en danger l'intégrité physique de l'adversaire doit être considéré comme une faute grave et entraîner l'expulsion. Les actes de brutalité doivent toujours être sanctionnés par un renvoi au vestiaire (carton rouge).

4.2. Sanctions

Conformément aux Lois du jeu, le coup franc est la seule sanction prévue lorsqu'un joueur retient l'adversaire ou qu'il fait une faute de main volontaire. Toutefois, si la faute est « grossière¹ », le joueur peut être sanctionné d'un carton jaune pour comportement antisportif.

4.3. Fautes additionnelles à prendre en considération

Il convient de souligner le fait que l'arbitre doit, outre la détermination de la gravité de la faute, prendre en considération les circonstances dans lesquelles elle a été commise :

- Y aurait-il eu une occasion de but évidente (faute méritant un carton rouge) ?
- Y aurait-il eu la possibilité de développer une attaque prometteuse (faute méritant un carton jaune) ?

Les critères suivants permettent de décider si la faute a empêché une occasion de but évidente :

- Possibilité de contrôler le ballon
- Position de l'attaquant
- Direction du mouvement (de l'attaquant et du ballon)
- Distance par rapport à la ligne de but
- Position des défenseurs / du gardien
- Est-ce que l'attaque aurait amené, selon toute vraisemblance, un but si elle n'avait pas été arrêtée par une faute méritant un coup franc (ou un coup de pied de réparation) ?

¹ La signification de cet adjectif est différente de celle habituellement utilisée dans les Lois du jeu, les guillemets ont été ajoutés par la Commission « Lois du Jeu – Appels ».

Les critères suivants permettent de décider si la faute a empêché le développement d'une action prometteuse :

- Endroit de la faute
- Possibilité du joueur de jouer le ballon
- Position de ses coéquipiers
- Position des adversaires
- Distance par rapport au but
- Est-ce que l'attaque aurait pu se développer dans les secondes suivantes si elle n'avait pas été arrêtée par une faute ?

4.4. Placement

Le fait, pour l'arbitre, d'être bien placé et de pouvoir voir depuis le côté est déterminant sur la qualité du jugement quant à la gravité et les circonstances d'une faute. Par ailleurs, l'arbitre assistant peut souvent donner des informations de qualité à l'arbitre.