

Commission Régionale des Arbitres



Formation des AA bénévoles
District de Football du LOT
Le Livret



Accueil

L'objectif de la soirée

Vous donnez les outils pour remplir au mieux la mission d'Arbitre-Assistant bénévole.

Programme

1 - Vos Missions

2 - la Loi 11 : le HJ

3 - la Loi 12 : les Fautes

4 - Les Signalisations

5 - Les Déplacements

6 - Test Vidéo

Temps d'échange





Lorsque vous êtes Arbitre-Assistant n'oubliez pas les trois points suivants :

- 1- Vous êtes bénévoles et vous rendez service au football.
- 2- L'arbitre a besoin de vous et vous faites équipe avec lui.
- 3- Ce n'est pas grave de ne pas pouvoir « voir », n'inventez rien, c'est l'Arbitre qui prendra la décision.





Avant le match : Comment vous procédez?

Rencontre avec l'arbitre : *1h avant le Coup d'Envoi*

Si vous arrivez au dernier moment il est difficile de créer une collaboration efficace.

Demandez lui : « comment voulez-vous collaborer ? », ça permettra de créer un climat de confiance.

Informez-le sur la formation que vous avez passé, ça matérialise vos compétences.





La Fonction d'Arbitre-Assistant n'est pas une sous catégorie.
C'est un rôle intéressant si on y met les bons ingrédients.

Vos missions :

- ❑ Le HJ.
- ❑ Les ballons sortis en RT, CPB et CPC.
- ❑ Eventuellement les fautes si l'arbitre vous l'a dit en début du match.

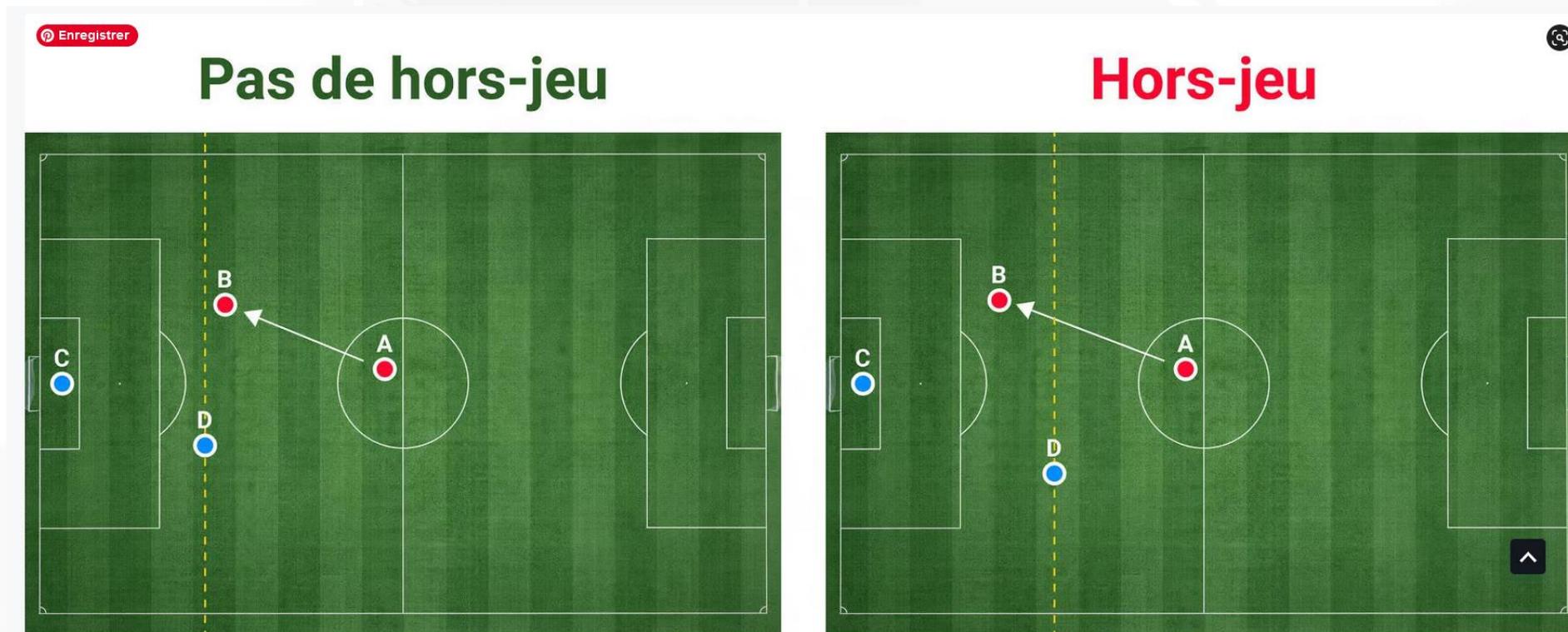


Loi 11 : le Hors-Jeu.



Définition : Un joueur est en **position** de hors-jeu quand :

1. Il est dans la moitié de terrain adverse (ligne médiane non comprise).
2. Il est plus près de la ligne de but adverse que le ballon et l'avant-dernier adversaire (gardien de but compris).





Au moment où le ballon a été joué par un partenaire le joueur en position de hors-jeu est en infraction quand :

1. L'attaquant **touche** le ballon.
2. L'attaquant **gêne clairement** son adversaire, en **l'empêchant de jouer** le ballon.
3. L'attaquant **profite** de sa position, en **tirant un avantage** pour reprendre le ballon dévié par un **adversaire, un montant des buts, ou un arbitre.**

CONSEIL : On juge le HJ départ du Ballon



et on lève le drapeau au moment de l'infraction.



Loi 11 : le Hors-Jeu

Situation lorsque le ballon est remis par un défenseur (adversaire).

- ✓ Une « **action délibérée** » désigne une situation où un défenseur ayant le contrôle du ballon à la possibilité de :
 - ❑ **Passer** le ballon à un coéquipier.
 - ❑ **Prendre** possession du ballon.
 - ❑ **Dégager** le ballon (du pied ou de la tête, par exemple).



Loi 11 : le Hors-Jeu



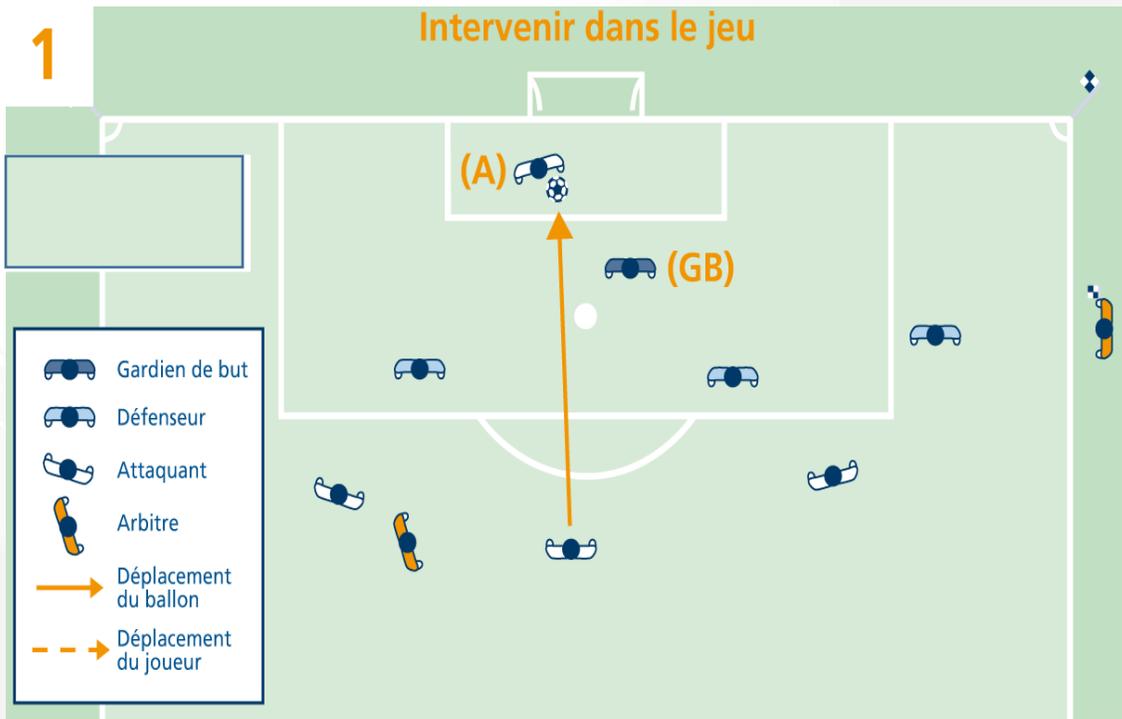
Il n'y a pas de HJ, car le défenseur maîtrise le ballon



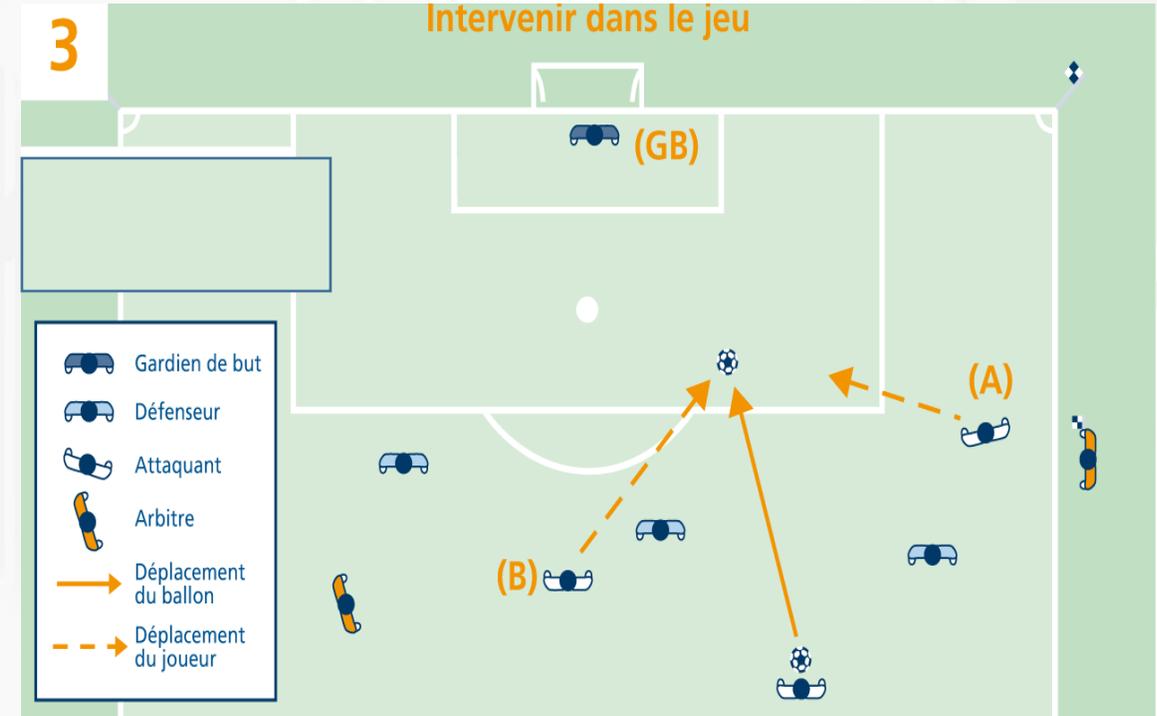
Il y a HJ, car le défenseur ne maîtrise pas le ballon



Loi 11 : le Hors-Jeu : Intervenir dans le jeu



Un attaquant **en position de hors-jeu** (A), n'influençant pas un adversaire, touche le **ballon**.

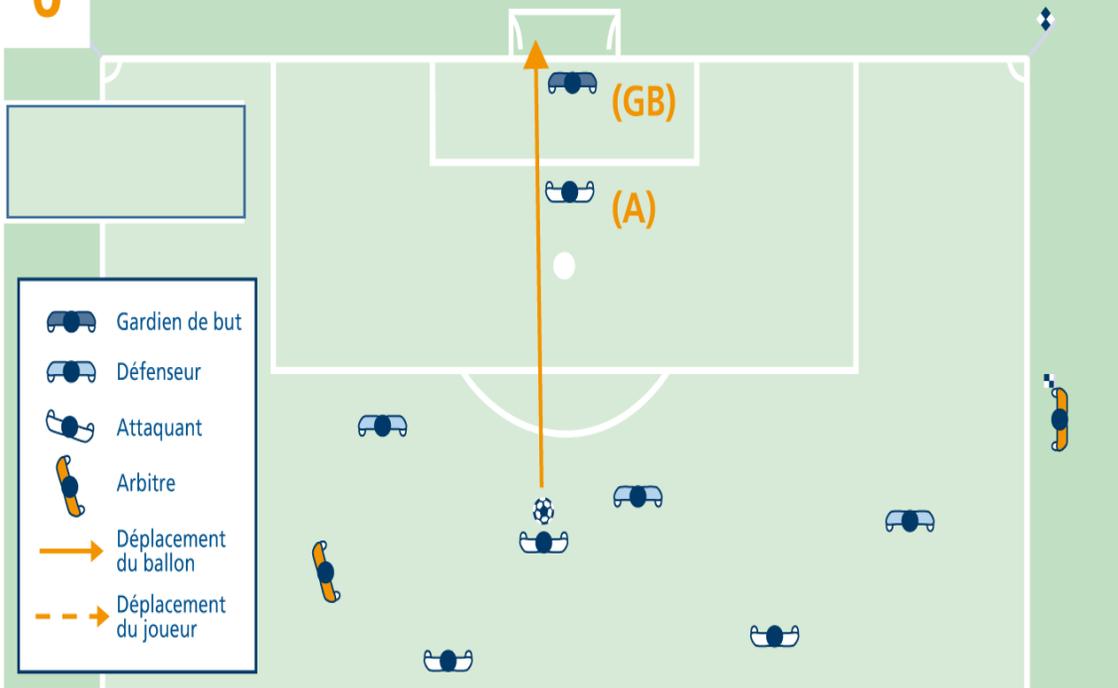


Un attaquant **en position de hors-jeu** (A) court en direction du ballon et un coéquipier qui n'est **pas en position de hors-jeu** (B) court aussi en direction du ballon et le joue.

Loi 11 : le Hors-Jeu : Influencer un adversaire

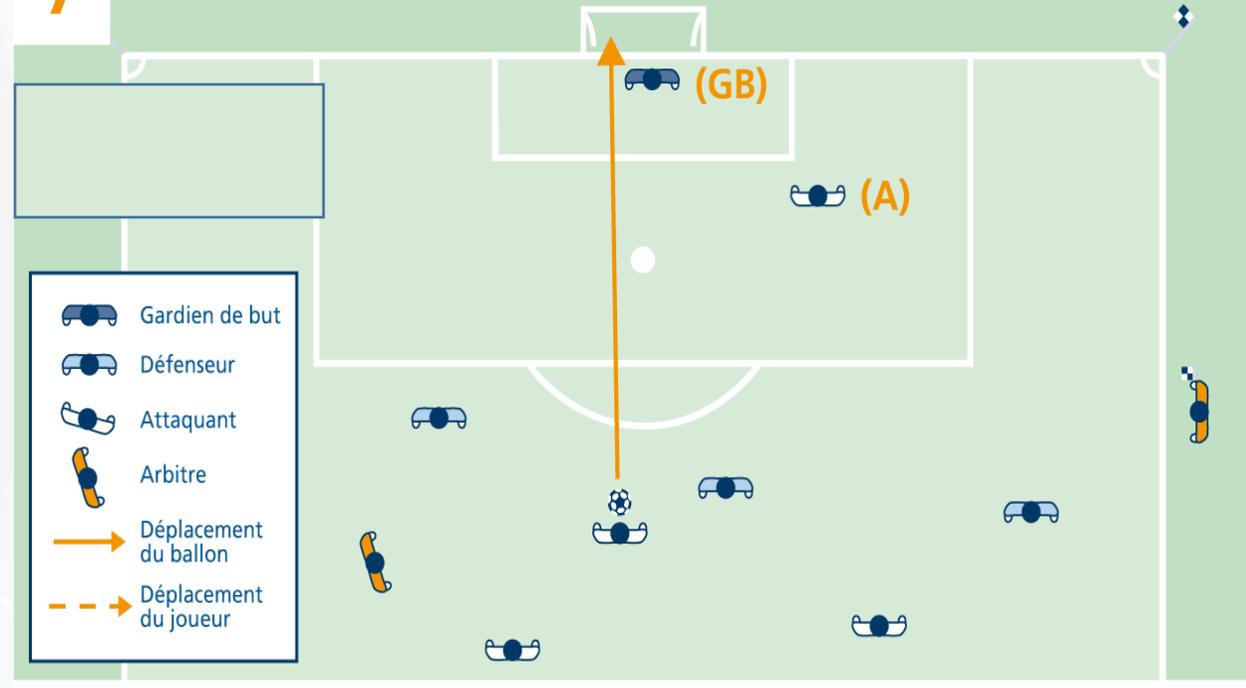
6

Influencer un adversaire

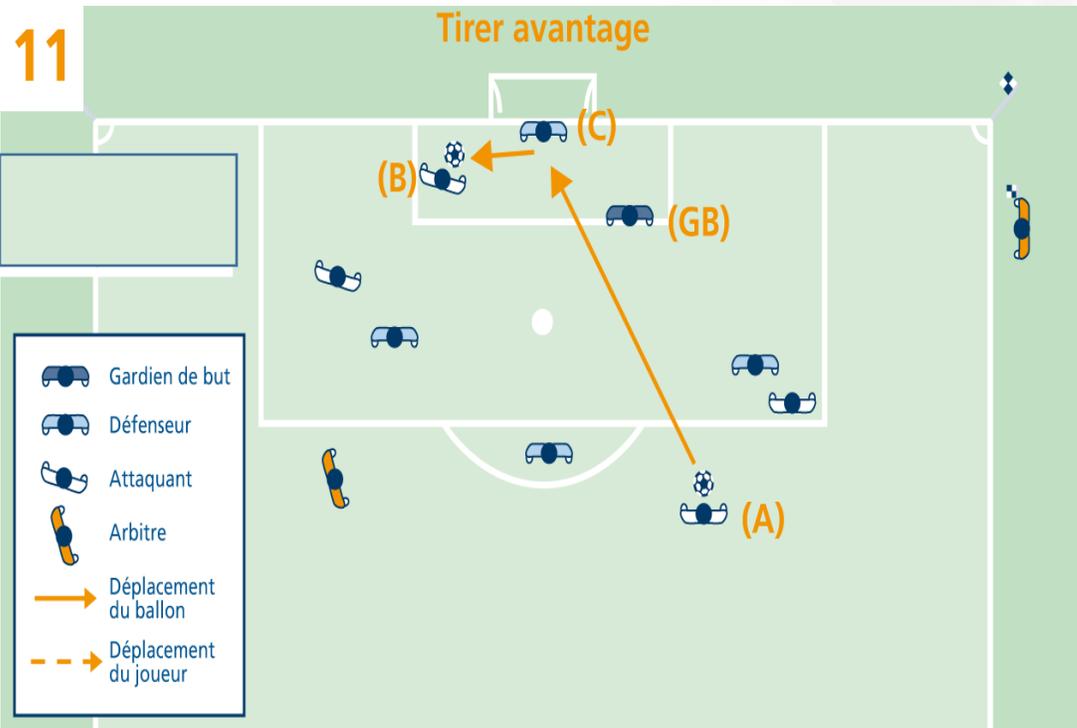


7

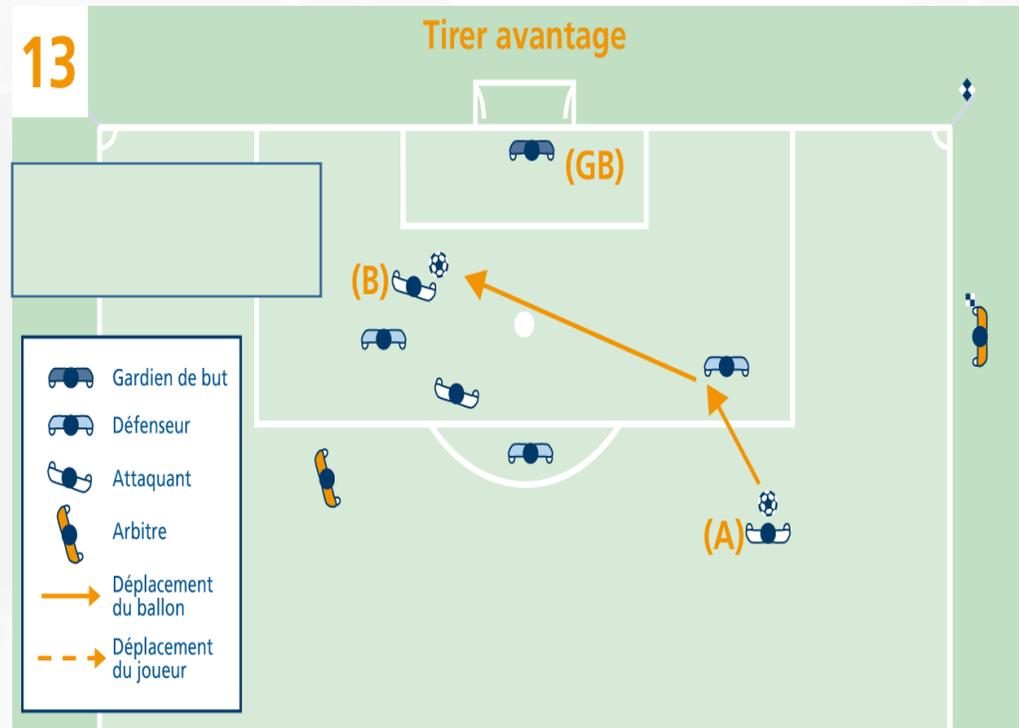
Influencer un adversaire



Loi 11 : le Hors-Jeu : Tirer un avantage

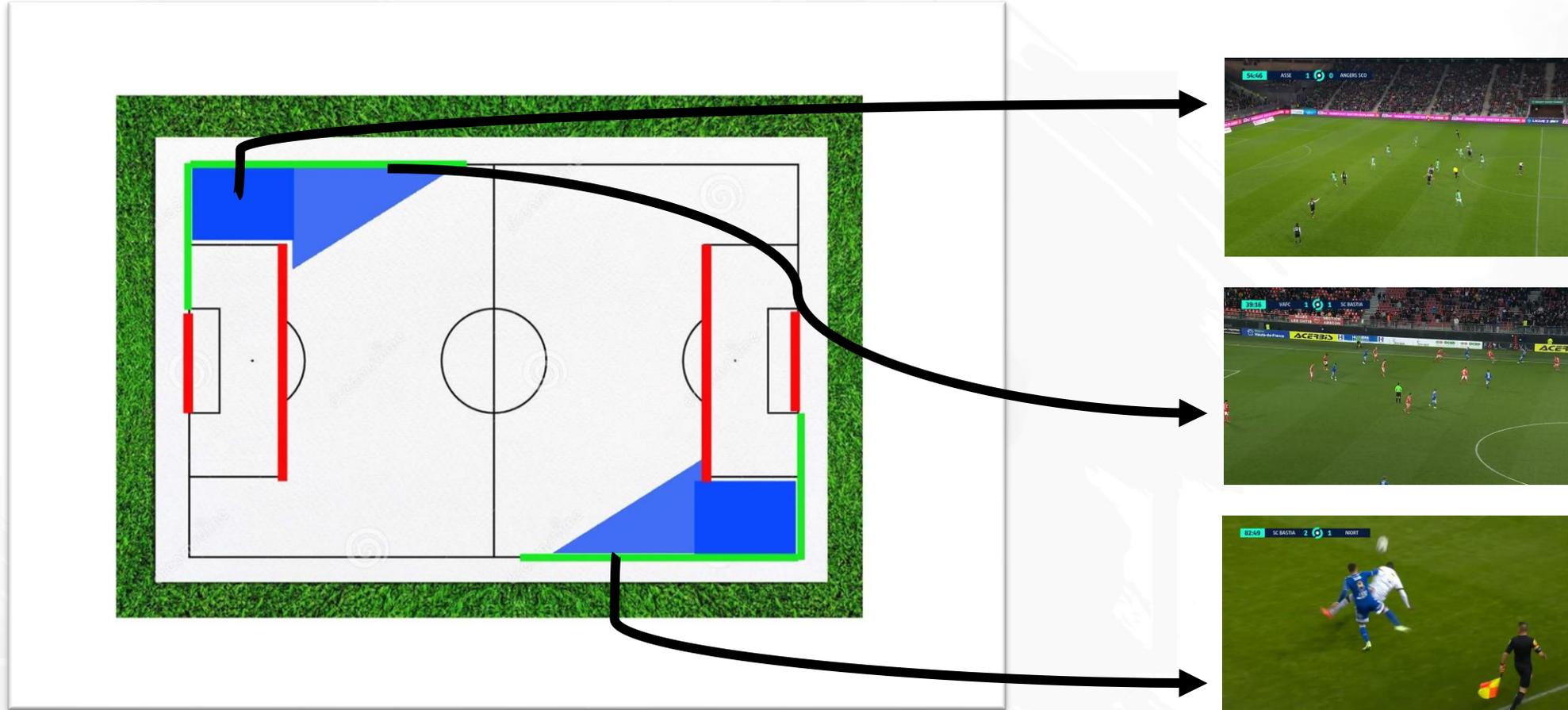


L'attaquant (B) **en position de hors-jeu** est pénalisé pour avoir **joué ou touché le ballon** qui a rebondi sur, a été dévié ou repoussé par l'adversaire défendant (C) alors qu'il était **en position de hors-jeu** au moment où le ballon a été touché ou joué par un coéquipier.



Le tir d'un coéquipier (A) rebondit sur ou est dévié par un adversaire et arrive sur l'attaquant (B) qui doit alors être pénalisé pour avoir **joué ou touché le ballon** alors qu'il était auparavant **en position de hors-jeu**.

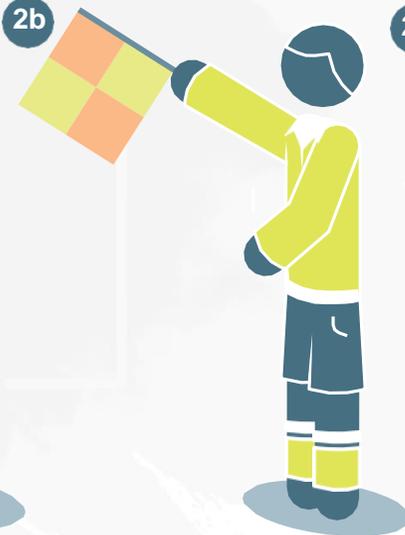
Loi 12 : Les Fautes, les lieux d'interventions.



Les **Zones bleues** sont des zones attendues pour des signalisations des fautes **par l'AA**.
Les lignes **vertes** sont les lieux où **l'AA est prioritaire** lors des sorties du ballon.



Signalisation : Hors-Jeu.



HJ, on lève le drapeau à la verticale, puis après le coup de sifflet, on indique le lieu de l'infraction.

Signalisation : les Fautes.

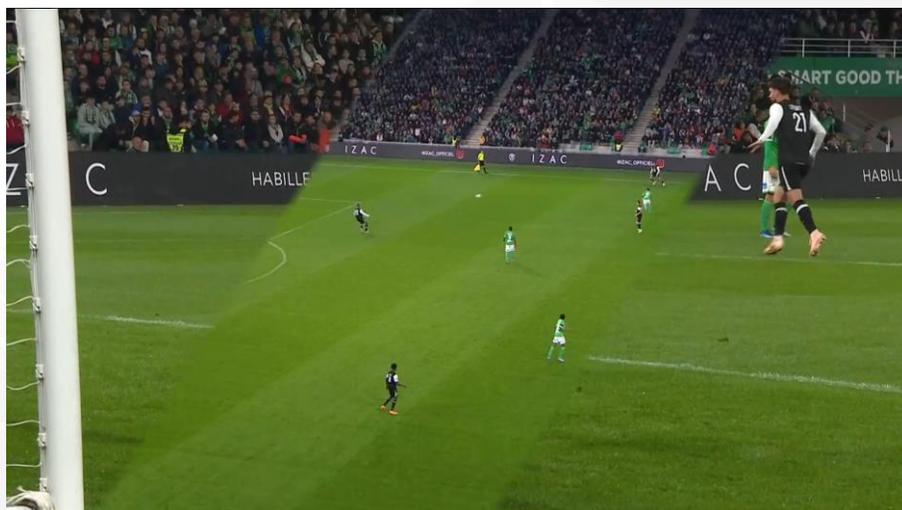


Coup franc pour l'équipe en attaque



Coup franc pour l'équipe en défense

Signalisation : la Rentrée de touche.



IFAB®
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



Rentrée de touche pour
l'équipe en attaque



Rentrée de touche pour
l'équipe en défense

Signalisations : CPB (6m) et CPC (corner).



Corner

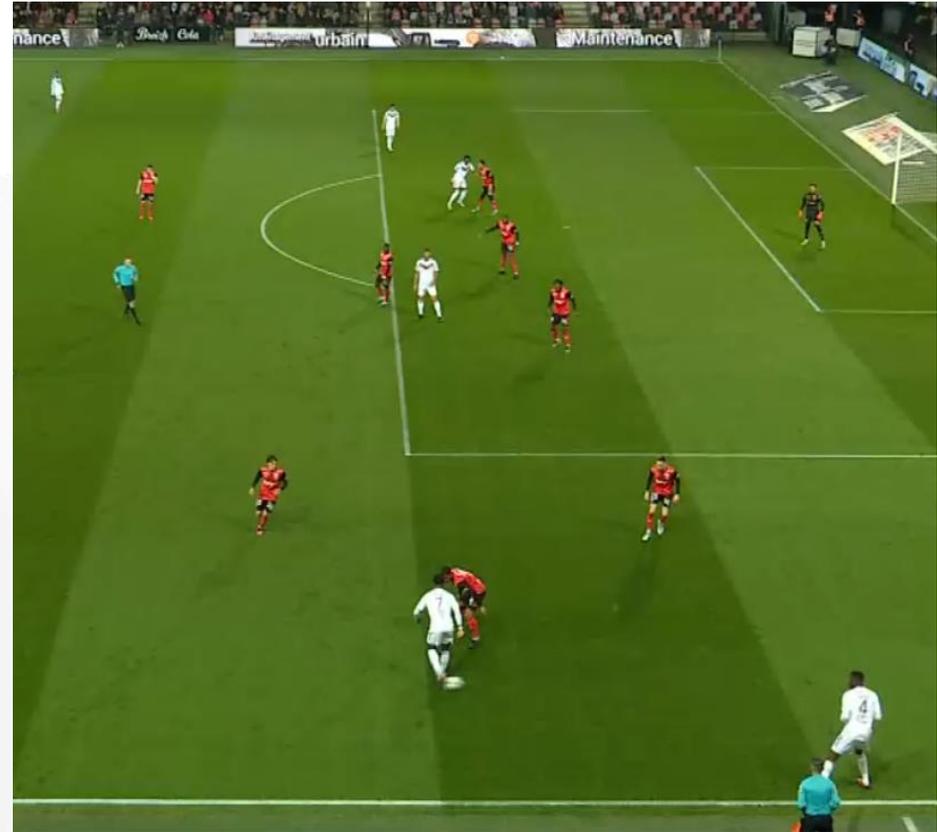


Coup de pied de but

Les Déplacements.

L'objectif de l'Arbitre-assistant c'est :

D'être aligné à l'avant dernier défenseur.



Pour y arriver, il utilise **différentes types courses** pour suivre le jeu :

- ✓ Lorsque le jeu le permet, **l'AA utilisera globalement la course latérale (pas chassés)** afin d'être face au jeu.
- ✓ Lorsque le jeu accélère, **l'AA sera en course avant** afin d'être en retard.

CONSEIL : Lorsque le jeu vient vers vous, **reculez de la ligne de touche**, vous serez plus à l'aise pour voir.





Les Déplacements.

Le conseil pour savoir quelle course utiliser :

- ✓ Si les défenseurs sont dos à leur but : **la course latérale** est recommandée afin d'être face au jeu.
- ✓ Si les défenseurs sont face à leur but : c'est que le jeu s'accélère et **la course avant** est plus judicieuse.





Bon match

