



## Modalités d'observation pour les arbitres assistants

Cette notice explicative doit permettre aux observateurs de prendre en compte l'ensemble des paramètres qui incombent à la performance d'un arbitre assistant (AA), avant, pendant et après le match.

L'AA devra répondre à différents critères d'observation en relation avec sa fonction. Des critères que vous retrouverez sur une grille d'évaluation regroupant 4 chapitres d'observation.

L'observateur devra cocher l'une des mentions suivantes, PF, QA, PA et MS afin de se rapprocher au plus près de la « performance » de l'AA :

PF = Point Fort

QA = Qualité Acquise

PA = Point à Améliorer

MS = Manquement significatif

### §1 : Qualités athlétiques au service du jeu

1. Mobilité et posture (l'allure de l'AA)
2. Explosivité/réactivité
3. Alignement Hors-jeu
4. Placements sur remise en jeu

Dans ce premier chapitre, l'observateur pourra apporter quelques précisions à l'AA observé, notamment dans le registre des coups de pied arrêtés, de sa signalisation et de son positionnement.

Plusieurs points sont à prendre en compte concernant les placements :

- Sur Coup de Pied de but

#### Conseils :

Se positionner à la hauteur de la ligne de la SDR (à la hauteur des 16,50). Dès que le gardien de but a positionné le ballon dans la surface de but, et pendant la prise



d'élan du gardien, l'AA va se replacer à la hauteur de l'avant dernier défenseur, prêt à juger le hors-jeu.

Dans son remplacement, l'AA doit toujours conserver un œil sur le ballon, pour éviter que le botteur ne triche, en cherchant à jouer le ballon en dehors de la surface de but par exemple.

- Faute aux abords de la surface de réparation (SDR)

#### Conseils :

-Si la faute est commise dans la SDR pour l'attaque (penalty), l'AA doit sprinter en direction de la ligne de but (sur une petite dizaine de mètres), pour signifier que la faute est bien à l'intérieur de la SDR et qu'il y a bien pénalty. Ainsi, il va se positionner pour l'exécution du penalty, selon le placement requis par la loi.

-Si la faute est commise à l'extérieur de la SDR, l'AA doit rester sur place, au niveau de la ligne des 16,50 m, parallèle à la ligne de but.

➤ C'est ce que les anglais appellent le BODY LANGUAGE = le langage corporel

**Ne jamais utiliser le drapeau pour une faute dans la surface de réparation !**

**Une seule exception à cette règle : UNIQUEMENT lorsque c'est un défenseur qui arrête le ballon des mains, alors qu'il allait pénétrer dans le but ET que l'arbitre ne l'a pas vu !**

Toujours dans ce premier chapitre, l'AA sera jugé sur sa capacité à conserver un alignement permanent.

Sur sa capacité à varier les courses. Utiliser au maximum les pas chassés ainsi que la course avant.

La course à reculons peut s'utiliser pour se replacer mais avec les pas chassés, l'AA fait face au terrain en toutes circonstances, c'est mieux !

Le plus important reste malgré tout le jugement du hors-jeu et son implication dans l'équipe arbitrale. Si, l'AA se sent bien en course à reculons et ne fait jamais de pas chassés, ce n'est pas grave. L'important c'est qu'il soit bien placé pour juger ce qu'il doit juger....

- Sur but

#### Conseils :

L'AA doit sprinter sur 20/25m en remontant le terrain. Il n'est pas nécessaire de remonter le terrain jusqu'à la ligne médiane. Toujours avoir un œil sur ce qui se passe dans les buts, quand l'attaquant veut prendre le ballon pour engager rapidement par exemple. Zone de danger et de conflit entre les joueurs !

## §2 : Compétences techniques

Dans ce chapitre, il sera question du bagage technique de l'AA.

- Signalisation :

#### Conseils :

La signalisation se fait avec le drapeau dans la bonne main !

Exemple : Faute pour la défense, l'AA doit signaler directement la faute avec le drapeau de la main gauche et ne pas signaler avec la main droite, puis changer de main alors que le drapeau est toujours en l'air ! Ce n'est pas esthétique... et c'est contraire aux prérogatives de la FIFA !

Pour progresser dans ce domaine, l'observateur pourra aider l'AA en lui expliquant que le drapeau doit déjà être dans la bonne main.

En effet, lorsque le jeu se déroule à proximité :

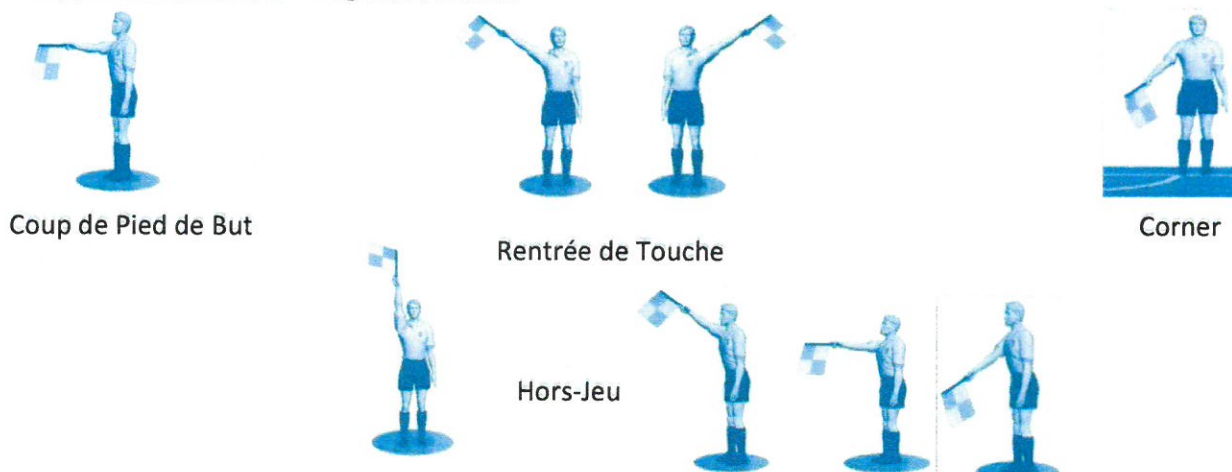
-ballon pour la défense qui relance, l'AA remonte le terrain en pas chassés, en suivant l'avant dernier défenseur avec le drapeau dans la main gauche. Si une faute est commise elle sera forcément (99% de chance) commise par un attaquant. Donc, faute en faveur de la défense, donc... Je signale de la main gauche, main dans laquelle se trouve déjà le drapeau.

-ballon pour l'attaque, on signale avec la main droite ! Toujours plus facile !

Autre point important, faire en sorte que le drapeau soit toujours du côté du terrain quand l'AA suit une action.

Dans ce 2<sup>nd</sup> chapitre, l'assistant sera jugé sur sa capacité à manier le drapeau avec aisance et esthétique.

#### Rappel des principales signalisations :



- **Avantage :**

Il faut bannir les gestes « parasites » !

#### Conseils :

Si l'AA estime que le jeu doit se poursuivre, alors que celui-ci se déroule à proximité, et qu'un avantage peut se développer, il ne doit pas faire de geste de la main ou du bras, car si l'arbitre décide de siffler, l'arbitre assistant peut mettre en danger l'arbitre ! Il s'agit ici de ce que l'on peut appeler un contre sens !!!

Idem, lors des remises en jeu. Sur corner, pas de geste pour dire que « *C'est bon ! On peut jouer !* »

## §3 : Jugement du Hors-Jeu

Dans ce chapitre, l'AA sera jugé selon 4 points :

- La justesse des décisions
- La prise de risque adaptée (c'est-à-dire laisser jouer quand le HJ est limite)
- La technique du « attendre et voir »
- Aptitude à enchaîner la lecture de situations et les décisions attendues

Exemple : une situation de Hors-Jeu suivie d'une décision de ballon sorti ou pas, en corner ou en Sortie de but, etc... Lorsqu'il y a un enchaînement de décisions le concernant.

## §4 : Personnalité et collaboration

### Avant le match :

- Ponctualité :

L'AA est tenu d'être présent au stade à l'heure !

En cas de non-respect de cette consigne, l'observateur pourra et devra signaler ce manquement dans ce 4<sup>ème</sup> chapitre.

Rappel :

- Heure d'arrivée au stade 1h avant le coup d'envoi D1. D2. R3

- Disponibilité :

- Aller chercher les maillots
- Appeler les capitaines
- Veiller à la préparation de la feuille de match
- Licences
- Ballons

## IMPLICATION de l'ARBITRE ASSISTANT

Dans ce chapitre, l'observateur doit prendre en compte les consignes de l'arbitre central. Il peut arriver que l'arbitre veuille faire toutes ces démarches, car c'est un moyen pour lui d'asseoir son autorité, et de s'affirmer en tant que tel. L'AA ne doit jamais se substituer à ce dernier. Malgré tout l'AA peut, et doit, en toute discrétion faire preuve d'initiative, montrer qu'il s'intéresse.

- échauffement une obligation

Si possible, l'AA doit s'échauffer avec l'arbitre central.

A la fin de l'échauffement, il doit faire rentrer les équipes aux vestiaires, afin de débiter à l'heure. Ne pas donner de coup de sifflet, mais solliciter discrètement et avec courtoisie, les capitaines ou un dirigeant, pour qu'ils fassent rentrer leurs joueurs aux vestiaires.

➤ Discrétion ne veut pas dire « soumission » ...

L'AA doit veiller à ce que les joueurs rentrent bien. Ne pas s'enfermer dans son vestiaire, en attendant que cela se passe !

+ Vérification des équipements (crampons, bijoux, etc...), avant de pénétrer sur le terrain

Tous ces critères seront jugés et notés dans le rapport d'observation AA, dans la catégorie Personnalité et Collaboration sous les rubriques Implication et ponctualité, ainsi que dans la catégorie qualités athlétiques (si l'AA participe à l'échauffement ou pas)

### Pendant le match :

Dans ce 4<sup>ème</sup> chapitre, il sera aussi question de collaboration, de courage, de prévention et relationnel pendant le match.

L'AA sera jugé sur sa capacité à intervenir, à bon escient, dans la gestion disciplinaire et technique, tout au long de la rencontre.

- Les fautes :

Signaler celles dites de « proximité ». Il faut abandonner cette idée de « couloir » même si dans les faits elle existe toujours. En effet, on entend « proximité », quand l'action se déroule proche de l'AA, et que l'arbitre est plus loin dans le jeu. Il y a alors un transfert de responsabilité.

Mais attention à utiliser avec modération car l'arbitre central reste quand même le BOSS ! On jugera alors dans ce chapitre la capacité de l'AA à prendre une décision technique, au bon moment, dans le bon tempo du match.

Conseils : L'AA peut donner un coup de drapeau quand il s'agit d'une faute sans aucune interprétation possible !

Pas plus de 3 ou 4 fautes par match, sinon il y a un risque ! L'autorité de l'arbitre peut être mise en danger !!!

Si l'AA doit entrer sur le terrain pour faire respecter les distances, lors de l'exécution du CF avec mur, celui-ci pourra entrer sur le terrain, pas plus de 50 cm, pour faire respecter cette distance. Si les joueurs n'obtempèrent pas, l'AA devra attirer l'attention de l'arbitre en reprenant sa place derrière la ligne de touche.

- Gestion des bancs de touche :

Celle-ci devra être effectuée en toute discrétion et de façon préventive mais avec détermination. Il ne faut pas mettre le feu aux bancs.

- Contact visuel :

LFNA/CDA

### Conseils :

Il doit être permanent avec l'arbitre central. Il faut que le central ressente que son assistant est là. ▀ Courage :

Etre capable d'aider son arbitre en toutes circonstances. Par exemple faire exclure un joueur coupable d'un acte de brutalité en dehors du champ de vision du central !

### Fin du match

- Garder une image d'équipe, en toute circonstance
- Aider aux démarches administratives si besoin
- Veiller au respect des vestiaires. Un vestiaire propre devra être rendu propre !