



# Loi 5 Arbitre

# Sujets

- Pouvoirs et devoirs
- Avantage
- Joueurs blessés
- Coopération avec les arbitres assistants
- Coopération avec le quatrième officiel
- Officiels de l'équipe
- Fautes mineures
- Fautes multiples en même temps
- Directives pour arbitres





#### Pouvoirs et devoirs

- L'arbitre doit veiller à l'application des Lois du Jeu.
  - l'arbitre est autorisé à interrompre le match s'il est d'avis que l'éclairage est inadéquat
- L'arbitre doit Intervenir sur indication des arbitres assistants en ce qui concerne les incidents qu'il n'a pas pu constater lui-même.
  - si un arbitre est temporairement inconscient pour quelque raison que ce soit, le match peut continuer sous la direction des arbitres assistants jusqu'à la prochaine interruption de jeu



#### Pouvoirs et devoirs



- L'arbitre doit prendre les mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une faute passible d'avertissement ou d'exclusion.
  - l'arbitre est habilité à infliger des cartons jaunes et rouges pendant la mi-temps ou après la fin du match ainsi que pendant les prolongations et les tirs du point de réparation, car le match continue de relever de sa compétence à ces moments-là



#### Pouvoirs et devoirs

- L'arbitre doit arrêter le match temporairement, le suspendre ou l'arrêter définitivement en raison de l'interférence d'événements extérieurs, quels qu'ils soient.
  - si l'arbitre, un des arbitres assistants, un joueur ou un officiel d'équipe est touché par un objet lancé par un spectateur, l'arbitre peut laisser le match se poursuivre, l'interrompre ou l'arrêter définitivement, en fonction de la gravité de l'incident. Il doit dans tous les cas rapporter le(s) fait(s) aux autorités compétentes
  - si un spectateur donne un coup de sifflet que l'arbitre considère comme ayant interféré dans le match (par exemple, un joueur prend le ballon dans ses mains en pensant que le jeu a été interrompu), l'arbitre doit interrompre le match et le faire reprendre par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon lors de l'interruption de jeu\*

#### L'arbitre doit:

- laisser le jeu se poursuivre quand l'équipe contre laquelle une faute a été commise peut en tirer un avantage, et sanctionner la faute commise initialement si l'avantage escompté ne se produit pas
- prendre les mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une faute passible d'avertissement ou d'exclusion. Il n'est pas tenu de réagir immédiatement mais doit le faire lors de la prochaine interruption de jeu

7



L'arbitre peut permettre la poursuite du jeu si l'équipe contre laquelle une faute a été commise bénéficie d'un avantage.

L'arbitre peut pénaliser la faute d'origine si l'avantage escompté n'a pas lieu à ce moment.



- L'arbitre doit décider s'il applique la règle de l'avantage ou interrompt le jeu en fonction des critères suivants:
  - la gravité de la faute. Si l'infraction justifie une expulsion, l'arbitre doit interrompre le match et exclure le joueur à moins qu'une occasion de but ne s'ensuive
  - l'endroit où la faute a été commise: plus le but de l'adversaire est proche, plus l'avantage pourra être profitable
  - les chances d'une attaque dangereuse et immédiate vers le but de l'adversaire
  - la physionomie du match

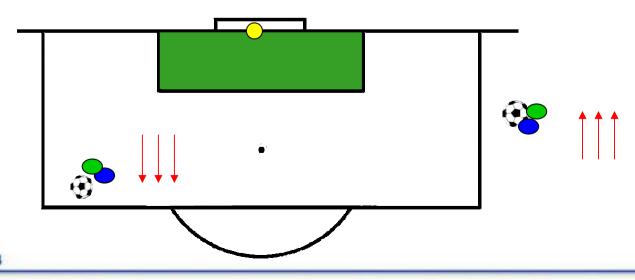


- La décision de revenir à la faute doit être prise en quelques secondes.
- **S**i la faute justifie un avertissement, celui-ci doit être signifié lors de la prochaine interruption de jeu.
  - cependant, à moins qu'il n'y ait un clair avantage, il est recommandé à l'arbitre d'interrompre le match et d'avertir le joueur immédiatement
  - si l'avertissement n'est PAS signifié lors de l'interruption suivante, il ne pourra plus l'être ultérieurement



**S**i un défenseur commet une faute, il convient d'attendre avant d'envisager l'avantage.

**S**i l'attaquant commet une faute, il convient de siffler la faute à moins qu'il s'agisse d'une action prometteuse.



100 YEARS FIFA 1904 - 2004



11

L'arbitre doit arrêter le match s'il considère qu'un joueur est sérieusement blessé, et s'assurer que le joueur est porté hors du terrain de jeu. Un joueur blessé ne pourra retourner sur le terrain de jeu qu'une fois que le match aura repris.



12

- l'arbitre doit laisser le jeu se poursuivre jusqu'à ce que le ballon ne soit plus en jeu s'il est d'avis que le joueur n'est que légèrement blessé
- l'arbitre doit arrêter le match s'il est d'avis que le joueur est sérieusement blessé





13

# La procédure en vigueur concernant les joueurs blessés est la suivante:

- l'arbitre doit autoriser un ou tout au plus deux médecins à pénétrer sur le terrain de jeu pour évaluer la blessure – après avoir interrogé le joueur blessé – et organiser la sortie du joueur rapidement et en toute sécurité
- les brancardiers doivent pénétrer sur le terrain de jeu avec un brancard en même temps que les médecins pour permettre l'évacuation du joueur le plus rapidement

possible



14

- l'arbitre doit faire en sorte qu'un joueur blessé soit évacué du terrain en toute sécurité
- un joueur n'a pas le droit d'être soigné sur le terrain de jeu





15

- tout joueur souffrant d'une plaie qui saigne doit quitter le terrain, il ne pourra revenir que sur un signe de l'arbitre qui se sera assuré au préalable que la plaie ne saigne plus
- un joueur ne peut porter de vêtements maculés de sang







16

# La procédure en vigueur concernant les joueurs blessés est la suivante:

 dès que l'arbitre a autorisé les médecins à pénétrer sur le terrain de jeu, le joueur doit quitter celui-ci, soit sur un brancard soit à pied. Si un joueur ne respecte pas les instructions de l'arbitre, il écopera d'un avertissement pour comportement antisportif





17

- un joueur blessé ne peut retourner sur le terrain de jeu qu'une fois que le match a repris
- si le ballon est en jeu, un joueur sorti se faire soigner devra regagner le terrain de jeu au niveau de la ligne de touche. Si le ballon n'est pas en jeu, le joueur pourra regagner le terrain de jeu depuis toute ligne de démarcation



18

- que le ballon soit en jeu ou non, seul l'arbitre peut autoriser un joueur blessé à regagner le terrain de jeu
- l'arbitre peut autoriser un joueur blessé à regagner le terrain de jeu si un arbitre assistant ou le quatrième officiel a vérifié que le joueur est prêt



19

- si le jeu n'a pas été interrompu pour une autre raison, ou si la blessure subie par un joueur ne résulte pas d'une infraction aux Lois du Jeu, l'arbitre fait reprendre le match par une balle à terre
- l'arbitre doit permettre de compenser à la fin de chaque période de jeu tout le temps perdu pour cause de blessures
- quand l'arbitre a décidé de sanctionner le joueur blessé par un carton, et que ce dernier doit quitter le terrain de jeu pour traitement, l'arbitre doit sanctionner le joueur avant que ce dernier quitte le terrain de jeu



20

#### Il ne peut être dérogé à ces règles que si:

- un gardien de but est blessé
- par suite d'une collision entre un gardien de but et un joueur de champ, des soins immédiats sont requis
- une grave blessure s'est produite (langue avalée, commotion, jambe cassée, etc.)





# Coopération avec les arbitres assistants

21

#### L'arbitre doit:

- intervenir sur indication des arbitres assistants en ce qui concerne les incidents qu'il n'a pas pu constater luimême
- faire en sorte qu'aucune personne non autorisée ne pénètre sur le terrain de jeu





# Coopération avec les arbitres assistants

- "Intervenir sur indication des arbitres assistants" signifie que:
  - tous les signaux de l'arbitre assistante devront être pris en compte en:
    - suivant les conseils donnés ou
    - demandant clairement de baisser le signal

# Coopération avec le quatrième officiel

23

#### L'arbitre doit:

 intervenir sur indication de le quatrième officiel en ce qui concerne les incidents d'un acte de brutalité qu'il n'a pas pu constater lui-même



## Officiels de l'équipe

24

#### L'arbitre doit:

 prendre des mesures à l'encontre des officiels de l'équipe qui n'ont pas un comportement responsable et, à sa discrétion, expulser ceux-ci du terrain de jeu et de ses abords immédiats





# Officiels de l'équipe

25

L'arbitre doit faire particulièrement attention au comportement irresponsable d'officiels de l'équipe à l'encontre d'arbitres assistants ou du quatrième officiel

Les discussions d'avant-match doivent notamment amener à un accord pour savoir quand et comment les membres des équipes en jeu peuvent porter à l'attention de l'arbitre les comportements irresponsables à leur encontre.







#### **Fautes mineures**

Les Lois du Jeu ont pour objectif de garantir que les matchs sont disputés avec le moins d'interférences possibles.

Des coups de sifflet permanents pour des infractions mineurs ou douteuses peut entraîner une mauvaise ambiance et un énervement des joueurs et des spectateurs.



### Fautes multiples en même temps

27

#### Commises par le même joueur:

- l'arbitre doit sanctionner la faute la plus grave quand un joueur commet simultanément plusieurs fautes
- le jeu reprend par un coup franc direct ou un coup de pied de réparation



# Fautes multiples en même temps

28

#### Commises par deux joueurs de la même équipe:

- l'arbitre doit sanctionner la faute la plus grave quand des joueurs commettent simultanément plusieurs fautes
- le jeu reprend en fonction des fautes commises

#### Commises par des joueurs d'équipes différentes:

 l'arbitre arrête le jeu et le reprend avec une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment des fautes\*





Directives pour arbitres

- Placement
- Signaux des arbitres
- Utilisation du sifflet
- Langage corporel





#### Placement (Ballon hors du jeu)

- "Le meilleur placement est celui qui permet à l'arbitre de prendre la bonne décision."
  - dans la pratique, la "meilleure position" n'est jamais connue d'avance. Elle n'apparait qu'après les faits comme "la meilleure" uniquement si elle a permis à l'arbitre de voir ce qui était le plus important à voir
  - toutes les recommandations concernant le positionnement sont basées sur des probabilités et doivent être adaptées en fonction des informations spécifiques sur les équipes, les joueurs et les événements survenus pendant le match



#### Placement (Ballon hors du jeu)

32

Les schémas ci-après représentent des placements basiques recommandés aux arbitres.

La référence à une « zone » vise à souligner que la position recommandée couvre un espace à l'intérieur duquel la performance de l'arbitre doit pouvoir être optimale.

Cet espace peut être plus ou moins grand, ou avoir une forme différente suivant les circonstances du moment.





# Placement (*Ballon arrêté*) Coup d'envoi





## Placement (*Ballon arrêté*) Coup de pied de but





# Placement (*Ballon arrêté*) Coup de pied de coin

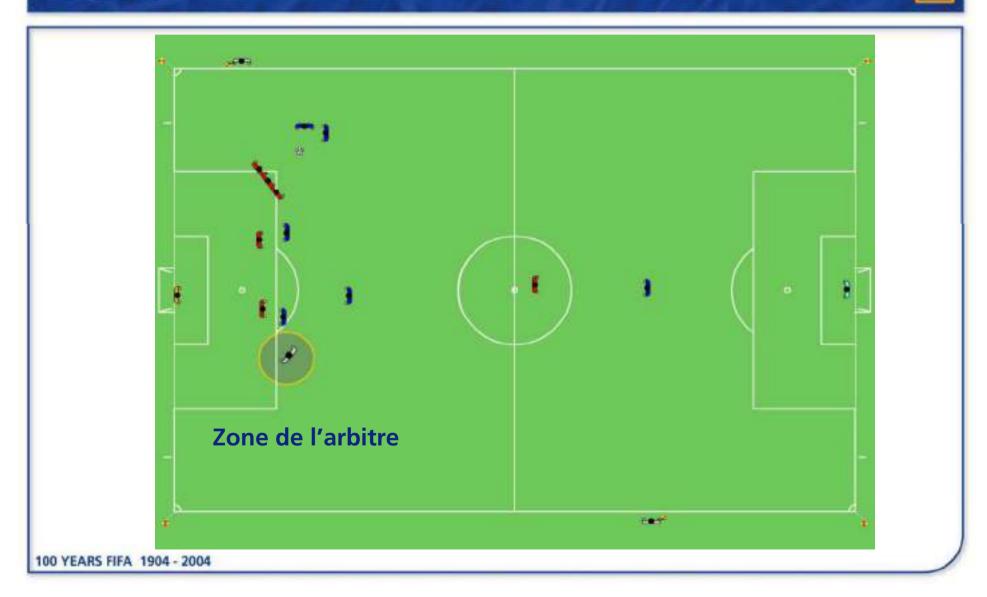




## Placement (*Ballon arrêté*) Coup de pied de coin



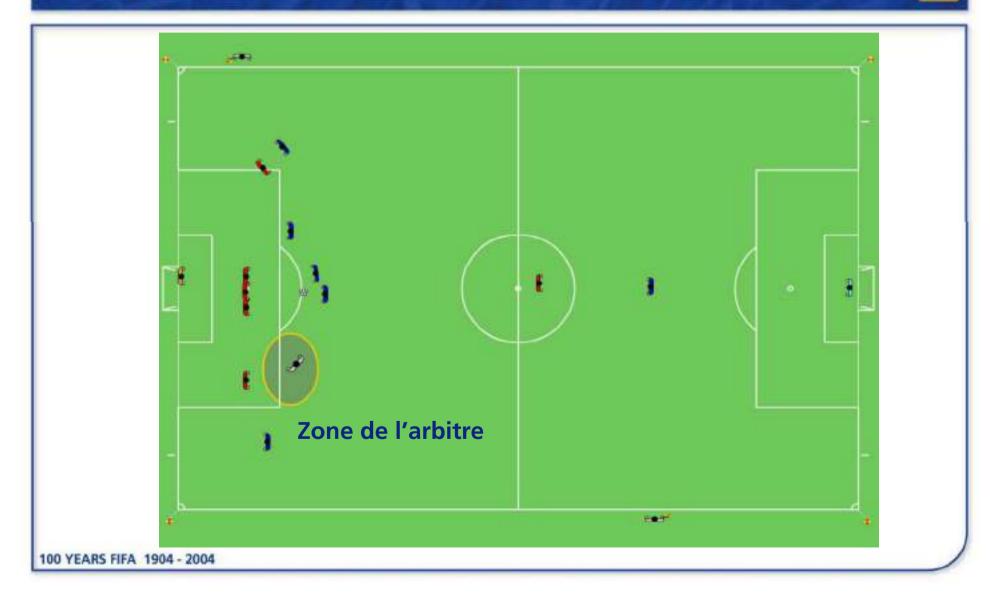


















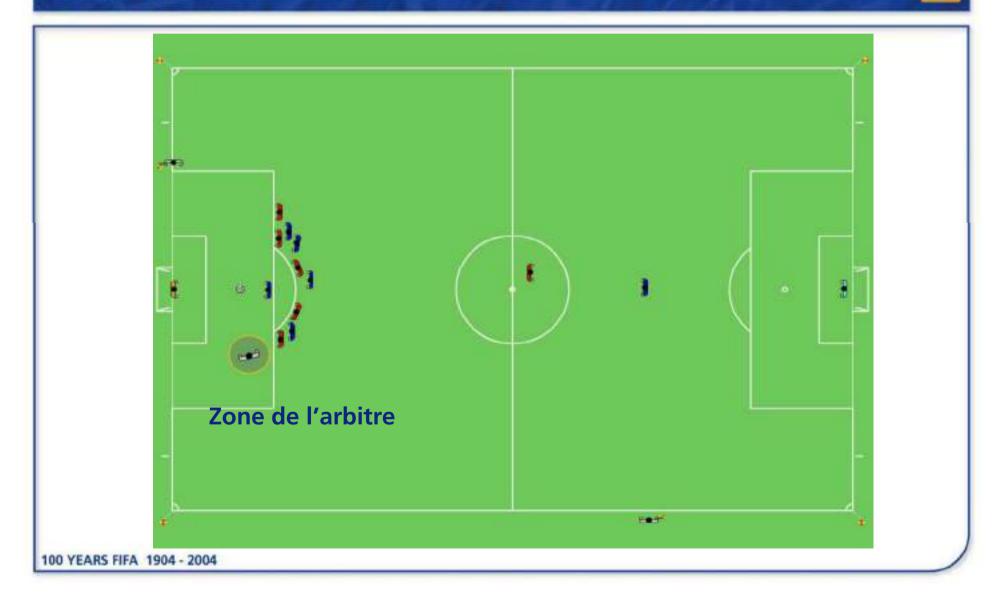








# Placement (*Ballon arrêté*) Coup de pied de réparation





## Placement (*Ballon arrêté*) Coup de pied de coin





## Placement (Ballon en jeu)

45

Le jeu doit se dérouler entre l'arbitre et le premier arbitre assistant (le plus concerné par le jeu de par sa position)

- le premier arbitre assistant doit se tenir dans le champ de vision de l'arbitre. Ce dernier doit, pour ses déplacements, utiliser un système de grande diagonale
- se tenir à l'écart du jeu est plus facile pour maintenir l'action et le premier arbitre assistant dans son champ de vision





## Placement (Ballon en jeu)

46

L'arbitre doit être suffisamment proche de l'action afin de suivre le jeu sans l'interférer.

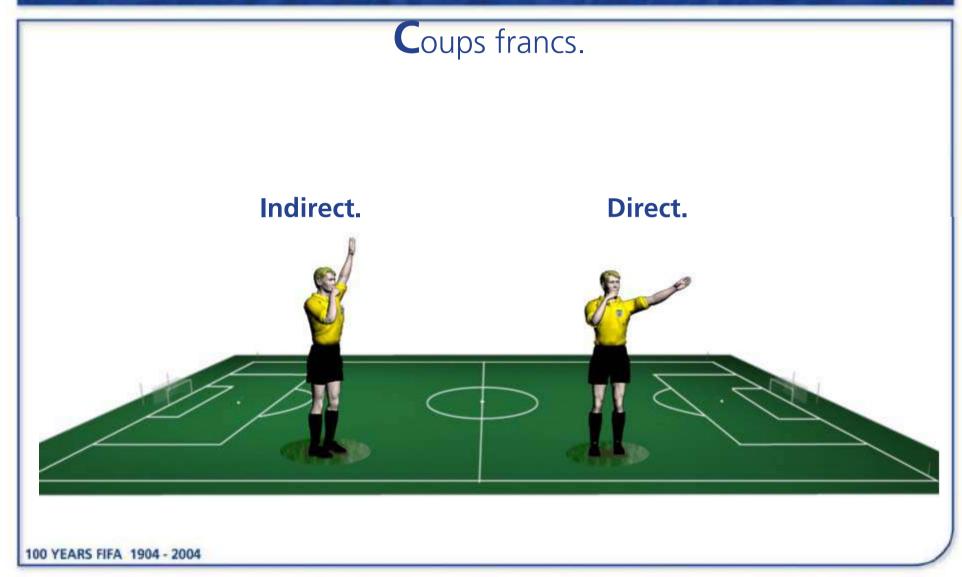
« Ce qu'il faut voir » ne se produit pas toujours à proximité du ballon. L'arbitre doit également surveiller:

- l'agressivité des confrontations entre joueurs isolés, loin du ballon
- les fautes possibles dans la zone vers laquelle se dirige le jeu
- les fautes commises après que le ballon a été joué



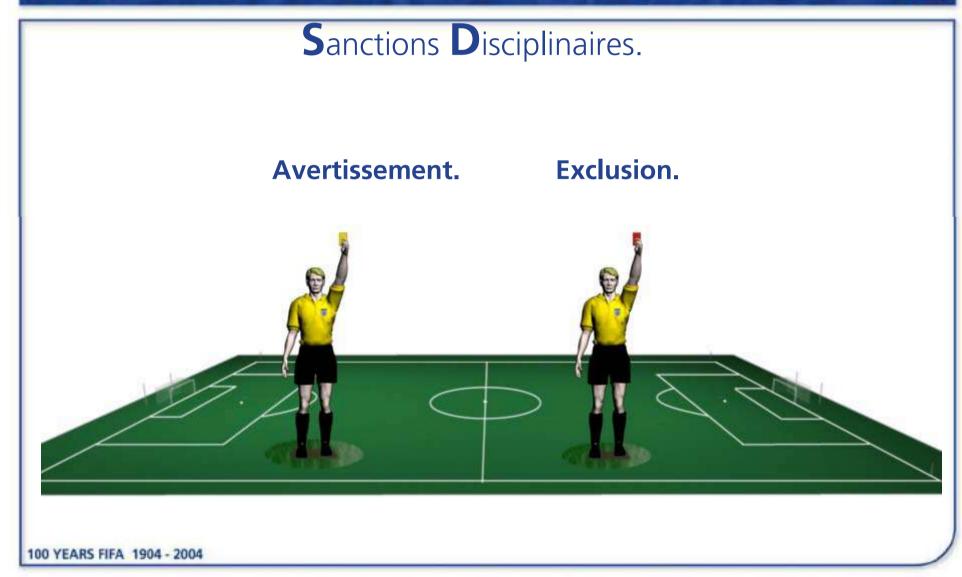


## Signaux des arbitres





## Signaux des arbitres



## Signaux des arbitres





#### **Utilisation du sifflet**

50

### Le coup de sifflet est **NÉCESSAIRE** pour signifier:



- l'interruption du jeu:
  - pour un coup franc ou un coup de pied de réparation
  - lorsque le match est interrompu ou terminé
  - si une période de jeu s'achève car le temps est écoulé
- la reprise du jeu lors des:
  - coups francs lorsque le mur est placé à distance réglementaire
  - coups de pied de réparation
- la reprise du jeu après une interruption due à:
  - un carton jaune ou un carton rouge infligés pour incorrection
  - une blessure
  - un remplacement





#### **Utilisation du sifflet**

51

### Le coup de sifflet n'est PAS NÉCESSAIRE pour signifier:



- l'interruption du jeu pour:
  - un coup de pied de but, un coup de pied de coin ou une rentrée de touche
  - un but
- la reprise du jeu après:
  - un coup franc, un coup de pied de but, un coup de pied de coin, une rentrée de touche





#### **Utilisation du sifflet**



- Un usage trop fréquent du sifflet affaiblira son impact.
- Quand la reprise du jeu nécessite un coup de sifflet de l'arbitre, ce dernier doit annoncer clairement aux joueurs qu'ils doivent attendre ce signal.



## Langage corporel

- Le langage corporel est un instrument qui aide les arbitres à:
  - contrôler le match
  - montrer de l'autorité et du sang-froid
- Le langage corporel ne vaut pas:
  - une explication d'une décision