Arbitrage des Jeunes Par Les Jeunes

SOMMAIRE

01
Une Philosophie

02
Des intérêts

03
Une Méthodologie

04
Différents rôles
Un accompagnement

05
Principales règles
en U13

1 Une philosophie

MÉMO : ARBITRAGE DES JEUNES PAR LES JEUNES U12/U13

MISE EN ŒUVRE
Systématique, sur l'ensemble des rencontres U13

MISE EN ŒUVRE

EN U13 : JE JOUE, J'ARBITRE

25% du temps, j'arbitre (4 joueurs par match)

75% du temps, je joue (50% minimum) et j'observe

ACCOMPAGNEMENT

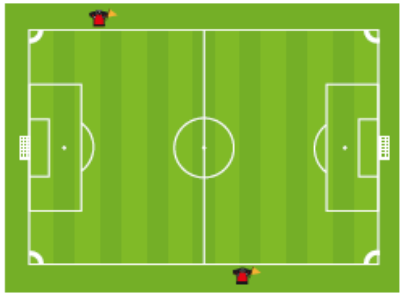
Besoin matériel 2 X 2 X

Programme Educatif Fédéral

« Règles de jeu et arbitrage »

POSITIONNEMENT DE L'ARBITRE ASSISTANT

- L'arbitre assistant se trouve à côté du banc de touche durant toute la rencontre pour l'équipe qui reçoit et à l'opposé pour l'équipe visiteuse.
- Pause coaching : informer l'arbitre central du changement.



INTÉRÊTS POUR LE JOUEUR

- Appliquer et maîtriser parfaitement la règle du hors-jeu.
- Observer les déplacements des joueurs : alignement défensif et synchronisation des appels en profondeur avec la passe.
- Apprécier la difficulté de la tâche (être indulgent sur les erreurs d'arbitrage).
- Apprendre à se concentrer pendant un temps donné.
- Gérer son stress.
- Prendre des responsabilités et améliorer l'estime de soi.

Effet direct : induit la progression du joueur.
Effet indirect : induit la naissance de vocations à l'arbitrage.

RÔLES DES ACTEURS

LE JOUEUR

- Applique et connaît des règles du jeu.
- Maîtrise la gestuelle de l'arbitre assistant.
- Se place et se déplace correctement.

L'ÉDUCATEUR

- Enseigne les règles du jeu aux joueurs.
- Fais arbitrer ses joueurs à l'entraînement.
- Prévoit les rotations de tous les joueurs sur les rencontres de la saison.

LE DIRIGEANT

- Gère des changements de joueurs avec les arbitres.
- Conseille les joueurs sur l'arbitrage à des moments opportuns (avant-match, mi-temps, avant un changement ...).
- Intervient auprès de l'environnement (spectateurs) qui chercherait à perturber les jeunes qui arbitrent.

Remarque : pendant la rencontre, le dirigeant reste dans la zone technique.

LIGUE DE BRETAGNE DE FOOTBALL

P PLAISIR R RESPECT Ê ENGAGEMENT T TOLÉRANCE S SOLIDARITÉ

« Avant d'être un entraîneur, je suis un éducateur »

VIVRE LES RÔLES,…

CHANGER LE REGARD,…

MODIFIER LES COMPORTEMENTS

Arbitrage en U12 et U13 => **OBLIGATION FFF**

Arbitrage de U14 à U19 => **PRECONISATION**

« Utiliser le football comme vecteur de respect et de tolérance »

LIGUE DE BRETAGNE DE FOOTBALL

P PLAISIR · R RESPECT · Ê ENGAGEMENT · T TOLÉRANCE · S SOLIDARITÉ

Au minimum
50% je joue

U12
U13
……

100%
Acteur et concerné

En moyenne
25% j'observe

Au minimum
25% j'arbitre

2 Des intérêts

« Avant d'être un joueur, je suis un adhérent »

P PLAISIR · R RESPECT · Ê ENGAGEMENT · T TOLÉRANCE · S SOLIDARITÉ

LUTTER CONTRE LA CONTESTATION

MIEUX CONNAITRE LES REGLES

AMELIORER LES RELATIONS ET LE CLIMAT DES MATCHS

SENSIBILISER A LA PRISE DE DECISION

Joueur / Joueuse

- Appliquer et **maîtriser** parfaitement **la règle** du hors-jeu.
- **Observer les déplacements** des joueurs : alignement défensif et synchronisation des appels en profondeur avec la passe.
- Apprécier la difficulté de la tâche (**être indulgent** sur les erreurs d'arbitrage).
- Apprendre à **se concentrer** pendant un temps donné.
- Gérer son stress.
- Prendre des responsabilités et améliorer **l'estime de soi**.

Club
(Educateur(trice)s, dirigeant(e)s, spéctateur(trice)s, parents)

- Être **tolérant** (**être indulgent** sur les erreurs d'arbitrage).
- Susciter des **vocations**
- Apprendre à **transmettre** le rôle d'arbitre pour le dirigeant
- Encourager avec **Fair-play**

Effet direct : induit la progression du joueur.
Effet indirect : induit la naissance de vocations à l'arbitrage.

3 Une méthodologie

« Avant d'être un joueur, je suis un adhérents »

P PLAISIR R RESPECT Ê ENGAGEMENT T TOLÉRANCE S SOLIDARITÉ

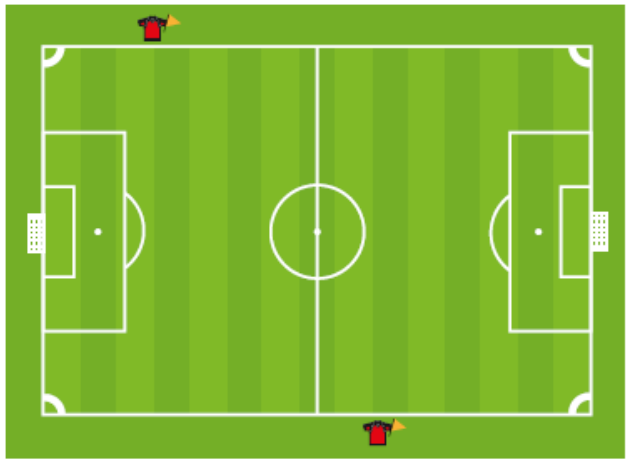
ETRE CONVAINCU DU BIEN-FONDE DE LA DEMARCHE

MAITRISER L'ENVIRONNEMENT LORS DE DES MATCHS

ASSISTER LES JEUNES LORS DES 1ères MISES EN APPLICATION

METTRE EN SITUATION LES ENFANTS DURANT DES SEANCES U13

- L'arbitre assistant se trouve à côté du banc de touche durant toute la rencontre pour l'équipe qui reçoit et à l'opposé pour l'équipe visiteuse.
- A la pause ou à la Pause coaching : informer l'arbitre central du changement.
- Le dirigeant accompagnateur des arbitres reste dans la zone technique.



L'arbitre officiel indiquera sur la feuille de match l'absence de jeunes à l'arbitrage (sauf si le nombre de joueurs inscrit sur la feuille de match ne le permet pas).

4 Différents rôles

« Être pédagogue »

P PLAISIR · R RESPECT · Ê ENGAGEMENT · T TOLÉRANCE · S SOLIDARITÉ

Le Joueur (Arbitre assistant)

- Applique et connaît des règles du jeu.
- Maîtrise la gestuelle de l'arbitre assistant.
- Se place et se déplace correctement.

L'Educateur

- Enseigne les règles du jeu aux joueurs.
- Fais arbitrer ses joueurs à l'entrainement.
- Prévoit les rotations de tous les joueurs sur les rencontres de la saison.
- Gère des changements de joueurs avec les arbitres.
- Désigne un dirigeant accompagnateur

Le dirigeant

- Gère des changements de joueurs avec les arbitres.
- Conseille les joueurs sur l'arbitrage à des moments opportuns (avant-match, mi temps, avant un changement …).
- Intervient auprès de l'environnement (spectateurs) qui chercherait à perturber les jeunes qui arbitrent.

Un accompagnement

CHASUBLES

DRAPEAUX

SIFFLET

Identifier une **personne ressource** (dirigeant) pour :

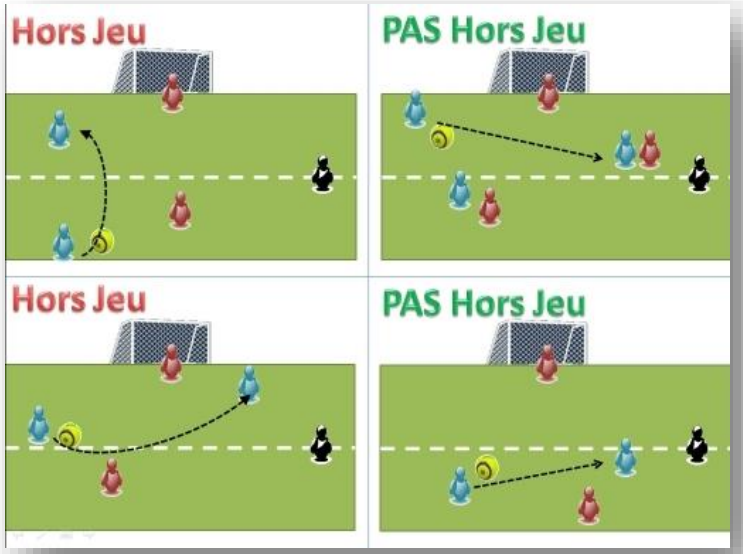
- Accompagner et conseiller les joueurs qui arbitrent à la touche.
- Servir de relais entre le jeune arbitre officiel et les joueurs qui arbitrent.

Ce dirigeant licencié, inscrit sur la feuille de match et présent sur le banc :

- Connaît les Lois du Jeu.
- A une expérience d'arbitre assistant.

5 Quelques règles à connaître en U12-U13

Le Hors Jeu – Le ballon en jeu ou hors du jeu
Le coup de pied de but



1 Le Hors jeu

Un joueur est en position de hors-jeu si :

- il est plus près de la ligne de but adverse que le ballon *et* ***l'avant-dernier adversaire.***

Il n'y a pas d'infraction de hors-jeu quand un joueur reçoit le ballon directement :

- sur un coup de pied de but,
- sur une rentrée de touche,
- sur un coup de pied de coin.

Rappel: Le Hors-jeu s'analyse et se décide au départ du ballon et se signale avec le drapeau à réception de celui-ci par le partenaire.

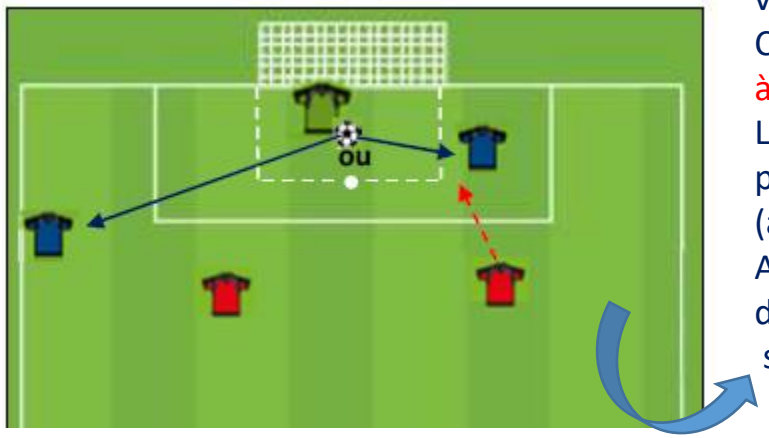
Le hors jeu est jugé par la ligne médiane

2 Ballon en jeu ou hors du jeu

- Pour être signalé **hors du jeu**, le ballon doit être **complètement sorti** des limites du terrain
- **Quand le ballon est sorti des limites** du terrain,

l'arbitre assistant:

- Soit signale une touche pour une des 2 équipes,
- Soit un CPB à 9m du but ou un CPC (Corner)



3 Le coup de pied de but

Lors d'un coup de pied de but, le ballon sera placé dans la zone virtuelle « 6m x 9m ».
Comme au football à 11, les adversaires devront se trouver à l'extérieur de la surface de réparation (26x13m).
Les joueurs de l'équipe bénéficiant du coup de pied de but peuvent se trouver à n'importe quel endroit sur le terrain. (à l'extérieur ou l'intérieur de la surface de réparation)
Après le botté du ballon, les adversaires ont la possibilité de pénétrer dans la surface de réparation même si celui-ci n'en est pas encore sorti.

WWW.FOOTBRETAGNE.FFF.FR