Règles du jeu et arbitrage

U 6 / U 9 U 10 / U 13 U 14 / U 19

Transmettre la connaissance des règles du jeu

p 5.68 Connaître les règles essentielles du jeu

p 5.71 Connaître les fautes à ne pas commettre

p 5.73 Maîtriser la règle du hors-jeu

Pratiquer l'arbitrage : rôle, technique

p 5.76 Tenir le rôle d'arbitre central / arbitre assistant

p 5.83 Gérer et arbitrer une rencontre futsal

Connaître et comprendre la sanction

p 5.85 Respecter et comprendre les décisions de l'arbitre

p 5.86 Connaître les sanctions disciplinaires

p 5.88 Connaître le barème des sanctions

Connaître les règles essentielles du jeu

U6
U9

Constat et enjeux :

Les règles fondatrices de l'activité ne sont pas toujours enseignées dans les clubs alors qu'elles pourraient l'être dès le plus jeune âge.
Le jeune joueur doit apprendre à reconnaître l'espace de jeu et ses limites, savoir dans quel sens jouer et dans quel but marquer, identifier les surfaces du corps autorisées pour jouer, connaître les différentes reprises du jeu ainsi que les droits du gardien de but.

> Mission de l'éducateur :
>
> **Enseigner les règles essentielles qui permettent de pratiquer collectivement le football**

Actions à mettre en place :

- Guider les jeunes dans leur apprentissage grâce à des moyens pédagogiques simples avec l'utilisation de coupelles, cônes, piquets... et différenciés par des couleurs.
- Utiliser la méthode « active » (questionnement des joueurs) lors des entraînements.
- Proposer des travaux « théoriques » et « pratiques » sur les règles du jeu.

Proposition de messages clés

« Lorsque je pratique un sport, je dois connaître ses règles du jeu afin de pouvoir le pratiquer dans les meilleures conditions »

Fiche de référence :

« Conseils aux éducateurs : l'apprentissage des règles du jeu »

Recommandation :
Fiche à destination des éducateurs

Conseils aux éducateurs : l'apprentissage des règles du jeu

U6
U9

Apprendre à reconnaître l'espace de jeu et ses limites

Conseils pour l'éducateur :

- Identifier l'espace de jeu (lignes existantes et coupelles).
- Identifier la zone de remplacement (5 m de large et à 5 m de la ligne médiane) à l'aide de coupelles et y installer un banc si possible.
- Identifier l'espace d'échauffement : espace libre à proximité du banc.

Savoir dans quel sens jouer et dans quel but marquer

Conseils pour l'éducateur :

- Distinguer les lignes de touches, des lignes de sortie de but (coupelles de couleurs différentes).
- Dissocier le but à attaquer, du but à défendre (couleurs, cônes hauts, piquets, mini-buts…).

NB : *Le but est validé lorsque le ballon a entièrement franchi la ligne de but.*

Identifier les surfaces du corps autorisées pour jouer

Conseils pour l'éducateur :

- Ne pas autoriser l'utilisation des bras et des mains sur le terrain de jeu pour les joueurs de champ.
- Permettre d'aller chercher le ballon des mains lorsque le ballon sort du champ de jeu (gain de temps).

Conseils aux éducateurs : l'apprentissage des règles du jeu

U6
U9

Veiller à ne pas blesser son adversaire

Conseils pour l'éducateur :

- Intervenir systématiquement auprès d'un joueur qui commet une faute grossière en soulignant son irrégularité et en donnant la sanction.
- Interdire le tacle dans les petites catégories (geste mal maitrisé à cet âge).
- Refuser les manifestations de vengeance sur le terrain.

Connaître les différentes reprises du jeu

Conseils pour l'éducateur :

- Apprendre aux joueurs à engager (coup d'envoi).
- Apprendre aux joueurs à réaliser une rentrée de touche (pieds ou mains).
- Apprendre aux joueurs à dissocier le coup de pied de but (6 mètres) du coup de pied de coin (corner).

NB : *faire tirer le coup de pied de but par le gardien.*

Apprendre les droits du gardien de but

Conseils pour l'éducateur :

- Identifier la zone où le gardien peut se saisir du ballon avec les mains.
- Préciser ses droits dans cette zone (arrêter et capter le ballon, tirer le coup de pied de but, relancer le ballon avec la main ou le pied (moins de 6 sec.).
- Préciser que le gardien peut évoluer sur l'ensemble du terrain avec les pieds comme tout autre joueur.

Connaître les fautes à ne pas commettre

U10
U13

Constat et enjeux :

Le football, génère un « arbitrage » entre ce qui est permis dans les contacts et ce qui ne l'est pas. Les fautes et incorrections sont sanctionnées selon les cas d'un coup franc direct ou d'un coup franc indirect exécuté à l'endroit où la faute a été commise. Elles sont décrites dans la loi 12 du football et ses règles.

> Mission de l'éducateur :
>
> **Identifier les fautes sanctionnables et apprendre aux joueurs à maîtriser leur engagement pour en commettre le moins possible**

Actions à mettre en place :

- Appliquer les règles du jeu exactes notamment durant les séances d'entrainement.
- Pénaliser le joueur fautif en cas de fautes graves ou d'actes volontaires et/ou de récidive : sortie du match, du jeu ou de la séance ; non convocation au match suivant ; discussion avec le joueur concerné.
- Utiliser des supports éducatifs (affiches, questionnaires) pour transmettre la connaissance de ces règles.

Propositions de messages clés :

« Mes adversaires sont des partenaires de jeu et sans eux, je ne peux participer au match »

« Dans un match, un de mes objectifs est de commettre le moins de faute possible pour ne pas mettre mon équipe en danger »

Fiche de référence :

« Fautes et incorrections »

Recommandation :
Fiche à distribuer aux joueurs

Fautes et incorrections (loi 12)

U10
U13

Quelques exemples de fautes sanctionnées d'un **COUP FRANC DIRECT (CFD) / COUP FRANC INDIRECT (CFI).**

Faute ou incorrection

CFD ← Je donne (ou j'essaie) un coup de pied à l'adversaire.	CFD ← Je fais (ou j'essaie) un croche-pied à l'adversaire.	Je fais obstacle à la progression de mon adversaire (obstruction sans contact physique). → CFI
CFD ← Je tiens mon adversaire.	CFD ← Je saute sur un adversaire.	CFD ← Je charge un adversaire.
J'empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains. → CFI	CFD ← Je frappe (ou j'essaie) un adversaire.	Je joue d'une manière dangereuse. → CFI
CFD ← Je bouscule mon adversaire.	CFD ← Je tacle mon adversaire.	CFD ← Je crache sur mon adversaire.
CFD ← Je touche volontairement le ballon de la main (sauf le gardien).		

Si je commets une faute sanctionnée d'un **COUP FRANC DIRECT** dans ma propre surface de réparation, je suis sanctionné d'un **COUP DE PIED DE RÉPARATION** (Pénalty).

Le tacle « correct » : le tacle est la déviation du ballon par un joueur dans les pieds de l'adversaire. 4 conditions sont à respecter :

- Le tacle doit être réalisé avec la seule intention de toucher le ballon.
- Le joueur doit éviter d'entrer en contact avec l'adversaire.
- Le geste doit être effectué avec un seul pied, talon au sol et pied sur le ballon.
- Au moment du contact, le ballon doit être touché en premier.

Maîtriser la règle du hors-jeu

U10
U13

Constat et enjeux :

Au football, la règle du hors-jeu est sans doute la plus complexe à comprendre et la plus difficile à enseigner. Elle est souvent abordée de manière empirique par les joueurs au moment des rencontres sans apprentissage préalable.
De nombreux joueurs connaissent mal cette règle, source d'erreur et de contestation. Son enseignement permettrait une amélioration de la relation joueur-arbitre.

> Mission de l'éducateur :
> **Enseigner la connaissance de la règle du hors-jeu**

Actions à mettre en place :

- Expliquer la règle du hors-jeu lors d'un entraînement sur le terrain et/ou sur un tableau. La ligne de hors-jeu est nécessairement tracée ou balisée.
- Mettre en place des ateliers spécifiques sur le terrain concernant la règle du hors-jeu.
- Inciter les jeunes à tenir le rôle d'arbitre assistant lors des ateliers mis en place à l'occasion des entrainement.

Proposition de messages clés :

« En match, je ne conteste pas les décisions prises par les arbitres assistants lors des situations de hors-jeu »

Fiche de référence :

« Règle du hors-jeu : situations références en U10 ou en U13 »

Recommandation :
Fiches à distribuer aux éducateurs et aux joueurs

« Règle du hors-jeu : situations références en U10 ou en U13 »

U10
U13

Les conditions qui déterminent une situation de hors-jeu :

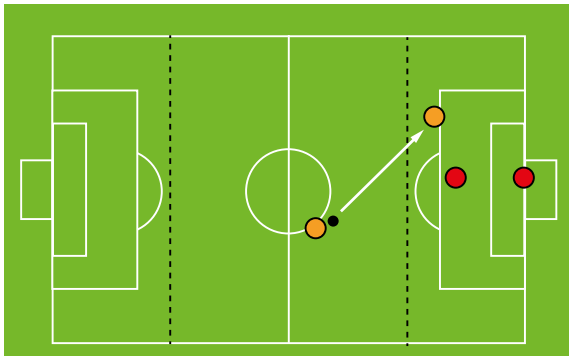
- on est « hors-jeu » uniquement quand on attaque,
- à partir de la ligne médiane dans le camp adverse ou de la ligne des 13 m (U11),
- quand on reçoit le ballon au moment de la passe d'un partenaire,
- si le joueur receveur est devant le ballon au moment de la passe,
- et s'il y a moins de deux joueurs adverses entre lui et la ligne de but à attaquer (gardien y compris).

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

- Sur une rentrée de touche,
- Sur un coup de pied de coin,
- Sur un coup de pied de but,
- Sur une passe d'un adversaire.

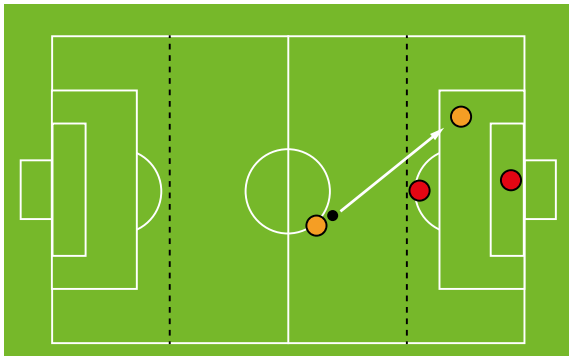
Situations pour les U10-U11

Situation 1 : Pas de hors-jeu



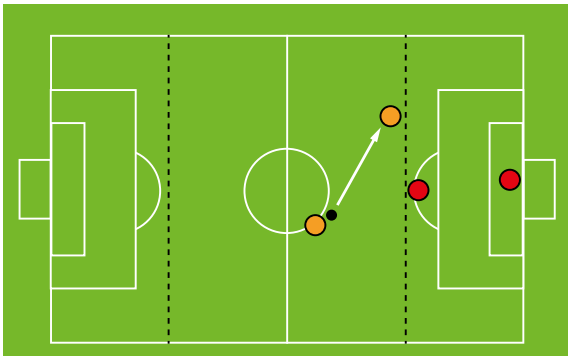
Réponse 1 : *Pas de hors-jeu, car le joueur qui reçoit le ballon dans la zone de hors-jeu a deux adversaires entre lui et la ligne de but adverse.*

Situation 2 : Hors-jeu



Réponse 2 : *Il y a hors-jeu, car au moment de la passe, le joueur qui reçoit le ballon est dans la zone de hors-jeu adverse et n'a pas deux adversaires entre lui et le but adverse.*

Situation 3 : Pas de hors-jeu



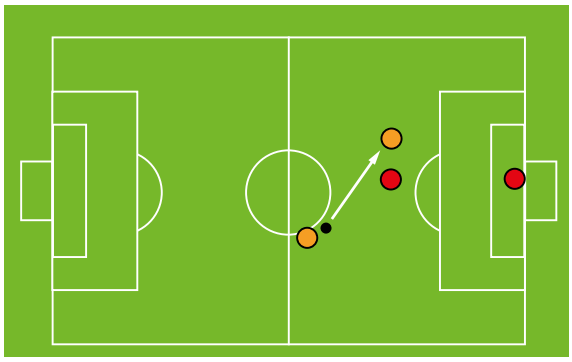
Réponse 3 : *Pas de hors-jeu, le joueur qui reçoit le ballon est à l'extérieur de la zone de hors-jeu adverse.*

« Règle du hors-jeu : situations références en U10 ou en U13 »

U10
U13

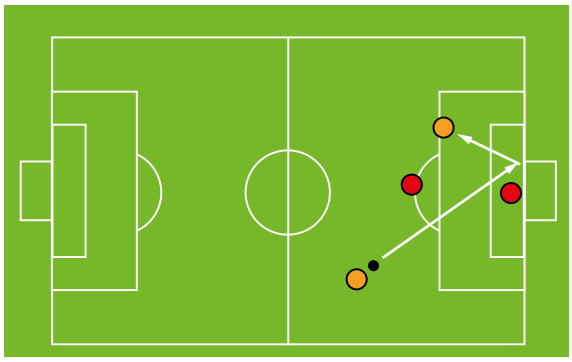
Situations pour les U13

Situation 1 : Pas de hors-jeu



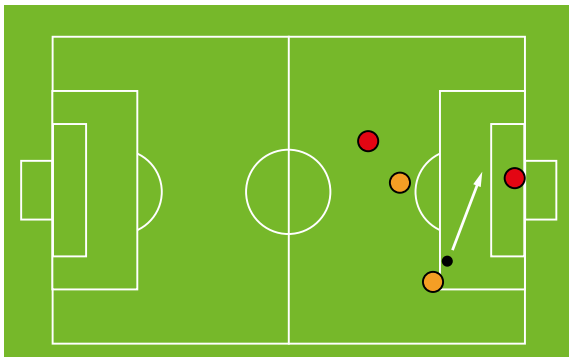
Réponse 1 : *: Pas de hors-jeu, le joueur qui reçoit le ballon est sur la même ligne que l'avant dernier défenseur.*

Situation 2 : Hors-jeu



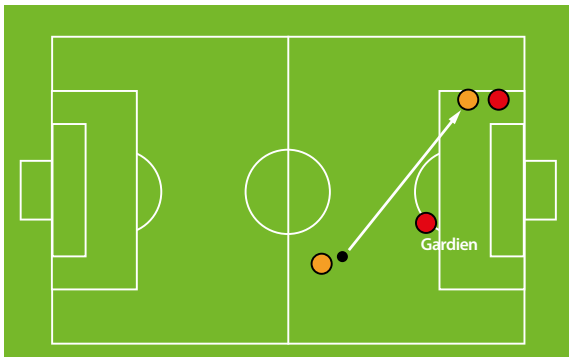
Réponse 2 : *Hors-jeu, le joueur qui reçoit le ballon est plus près de la ligne de but adverse que l'avant dernier défenseur.*

Situation 3 : Pas de hors-jeu



Réponse 3 : *Pas de hors-jeu, car même si le joueur n'a pas deux adversaires entre lui et la ligne de bus adverse, il est situé derrière le ballon au moment de la passe.*

Situation 4 : Hors-jeu



Réponse 4 : *Hors-jeu car le joueur qui reçoit le ballon n'a pas deux adversaires entre lui et la ligne de but adverse.*

Tenir le rôle d'arbitre central / d'arbitre assistant

U10
U13

Constat et enjeux :

L'apprentissage de l'arbitrage est rarement organisé dans les clubs. Le passage des joueurs par cette fonction est pourtant riche dans son parcours, car par une meilleure connaissance des règles ils pourraient mieux comprendre la difficulté. Son enseignement généralisé apaise le climat sur les terrains de football, améliore l'image de la fonction et incite davantage de joueurs à s'orienter vers la fonction officielle d'arbitre.

> Mission de l'éducateur :
> **Connaître et pratiquer l'arbitrage**

Actions à mettre en place :

- Faire arbitrer les jeunes à l'entraînement ou en match (s'appuyer sur la fiche annexe « L'arbitrage par les joueurs à l'entrainement »).
- Avoir un discours positif par rapport à la fonction d'arbitre.
- Définir le rôle de l'arbitre et enseigner la gestuelle associée.
- Inciter les arbitres du club à participer à la promotion de la fonction (ex : lors d'une séance d'entrainement).
- Mettre en place périodiquement une désignation du meilleur arbitre (utiliser la fiche annexe « Challenge du meilleur arbitre »).

Eccueil à éviter : *utiliser l'arbitrage d'un match par un joueur comme une sanction.*

Fiches de référence :

« L'arbitrage par les joueurs à l'entraînement »

« Arbitrage : Chanson de geste »

« Challenge du meilleur arbitre »

Recommandation :
Fiche à distribuer aux joueurs

L'arbitrage par les joueurs à l'entraînement

U10
U13

A prévoir sur le terrain : drapeaux, chasubles, sifflet, fiche.

Quel est le rôle de l'arbitre ?

L'arbitre central doit :
- Permettre le jeu et le réguler.
- Assurer la protection des joueurs.
- Identifier et sanctionner les fautes.

Les arbitres assistants doivent :
- Signaler les hors-jeu, les sorties du ballon et éventuellement les fautes.
- Se positionner derrière la ligne de touche, à gauche par rapport au sens de l'attaque jusqu'au milieu de terrain, sur la ligne de l'avant-dernier défenseur.

Compétences visées chez l'arbitre qui débute :

- Il est capable de préparer et de faire démarrer un match.
- Il assure la continuité du jeu par la connaissance des règles : arrête le jeu en signalant la faute et en désignant le bénéficiaire du ballon ou laisser le jeu se dérouler par application de l'avantage.
- Il utilise les sanctions à sa disposition dans les cas les plus graves : exclusion temporaire ou définitive à l'entraînement.
- Il se sert des informations données par les arbitres assistants.
- Il est capable de se faire respecter en tant qu'arbitre.
- Il valide le score du match.

Comportements attendus par les joueurs qui se font arbitrer :

- Accepter de se faire arbitrer par un partenaire.
- Accepter les jugements de l'apprenti arbitre et accepter ses éventuelles erreurs
- Accepter d'arbitrer soi-même le match suivant.
- Prendre conscience de la difficulté de la fonction.

Ce que doit faire l'éducateur :

- Présenter le rôle des arbitres et les règles à appliquer.
- Faire arbitrer tous les joueurs.
- Soutenir l'arbitre et apporter éventuellement des explications : une faute sifflée ne peut être constestée même si l'arbitre s'est trompé.
- N'intervenir que pour résoudre un conflit ou pour corriger une erreur manifeste d'arbitrage (tout en l'expliquant).
- Etre observateur des comportements des joueurs et garant du bon déroulement de la rencontre (médiateur en cas de conflit).

« L'arbitrage par les joueurs à l'entraînement »

U10
U13

Ce qu'il y a à faire	Tâches de l'arbitre	C'est réussi quand…
Avant la rencontre	Identifier le terrain et connaître le temps de jeu. Vérifier le nombre de joueurs dans chacune des équipes. S'assurer que chaque équipe et arbitre sont bien identifiables. Attribuer l'engagement à un camp. Vérifier que chacun est dans son camp et que tous les acteurs sont prêts (joueurs, assistants…).	L'arbitre se place pour être reconnu par chaque équipe. Il met en place les conditions de la rencontre. Il n'y a pas d'intervention de l'éducateur.
Pendant la rencontre	Différencier le signal du coup d'envoi (un coup de sifflet) de celui de la fin de la rencontre (2 coups de sifflet). Reconnaître l'espace de jeu et ses limites (ligne de touche, ligne de but…). Connaître et sanctionner les fautes. Se déplacer pour se trouver près de l'action, être attentif, et avoir un contact visuel avec les assistants. Intervenir et justifier sa décision (annoncer parfois la faute). Valider les buts marqués et opter pour la gestuelle préconisée (indiquer le centre du terrain). Mémoriser le score.	Il n'y a pas d'intervention de l'éducateur au cours de la partie. L'arbitre sait se servir du sifflet et l'utilise à bon escient selon les situations (modérer les coups de sifflets selon les contextes). La relation entre la faute et la sanction est adéquate. Il emploie une gestuelle pour communiquer.
Après la rencontre	Connaître le score final et désigner le vainqueur.	Le résultat est accepté par les joueurs et validé par l'éducateur.

U10
U13

ARBITRAGE

CHANSON DE GESTES

Connaissez-vous les gestes de l'arbitre et de ses assistants ? Comment différencier un coup franc d'un corner ou d'un six mètres ? Ce petit guide illustré répond à toutes vos questions.

Par Philippe Mayen et Xavier Thébault

1

LE COUP FRANC

Du bras, l'arbitre indique la direction du camp sanctionné.

2

LE COUP FRANC INDIRECT

Bras à la verticale : le coup franc est indirect.

3

LE COUP DE PIED DE BUT

Le coup de pied de but, plus connu sous le nom de "six mètres". L'arbitre central (photo 3) et son assistant (photo 4) désignent conjointement la surface de but.

4

6

5

LA RENTRÉE DE TOUCHE

Remise en jeu par une touche. L'arbitre (par son bras, photo 5) et son assistant (par son drapeau, photo 6) indiquent le sens d'attaque de l'équipe qui en bénéficie.

Chanson de gestes

U10
U13

9

LE HORS-JEU

Drapeau levé à la verticale (photo 9) : l'assistant signale une position de hors-jeu. L'arbitre central siffle alors un coup franc indirect (photo 2 page précédente).
L'assistant varie l'inclinaison de son bras pour désigner l'endroit où se trouve le joueur sanctionné de hors-jeu : de l'autre côté du terrain (photo 10), au milieu de terrain (photo 11) ou de son côté du terrain (photo 12).

10

11

12

LE PENALTY

Ou coup de pied de réparation. Tout en poursuivant sa course, l'arbitre désigne clairement le point de penalty (photo 13) pour sanctionner une faute commise dans la surface de réparation.

13

7

LE COUP DE PIED DE COIN

Corner. Ou plus exactement coup de pied de coin. Le directeur de jeu montre la direction du piquet de coin (photo 7), son assistant en fait de même avec son drapeau (photo 8).

8

14

L'AVANTAGE

Les deux bras levés vers l'avant, l'arbitre indique que le jeu se poursuit dans une situation "d'avantage".

15

LE REMPLACEMENT

L'assistant maintient son drapeau à l'horizontale entre ses deux bras levés : une équipe demande à effectuer un changement de joueur.

DIX ANS !

Organisées par la FFF avec La Poste, les Journées de l'Arbitrage fêtent cette saison leur 10ème anniversaire. Le rendez-vous est fixé du 14 au 23 octobre.

« Challenge du meilleur arbitre-joueur »

U10
U13

L'arbitrage au sein des entraînements

Le jeu final de l'entraînement qui se rapproche souvent du match constitue un moyen essentiel pour sensibiliser les enfants à l'arbitrage.

Systématiser l'arbitrage des jeunes dans toutes les fins d'entraînement.

Planifier l'arbitrage pour que tous les enfants soient confrontés à la situation.

Changer d'arbitre toutes les 5 à 8 minutes.

Proposer éventuellement aux enfants l'arbitrage à 2 (1 arbitre par demi-terrain).

Organiser deux fois dans la saison (janvier et juin) le challenge du meilleur « joueur - arbitre » qui consiste à faire désigner par les enfants de la catégorie celui qui montre les meilleures qualités :

- Justesse des décisions (sur 10 points)
- Autorité (sur 3 points)
- Présence et déplacements (sur 4 points)
- Plaisir, sérieux et enthousiasme (sur 3 points).

Valoriser les prestations des joueurs « arbitre » et apporter des conseils et des correctifs comme pour les autres joueurs.

Chaque enfant remplit (en janvier et juin) le tableau comportant les quatre rubriques d'évaluation et les noms des joueurs de la catégorie. Il évalue ainsi tous ses camarades et s'auto évalue.

L'enfant qui obtient le plus grand total de points est désigné comme meilleur « joueur arbitre » de la catégorie « U10-U11 » ou « U12-U13 » et reçoit une récompense du club à l'occasion d'un moment festif qui rassemble les joueurs, éducateurs, dirigeants, arbitres et parents.

« Challenge du meilleur arbitre-joueur »

U10
U13

Catégories « U10 – U11 » et « U12-U13 »

Nom – prénom	Justesse des décisions/10	Autorité /3	Présence Déplacements /4	Plaisir Enthousiasme Sérieux /3	Total /20

Gérer et arbitrer une rencontre futsal

U14
U19

Constat et enjeux :

Le futsal est une pratique complémentaire dans la formation de nos jeunes joueurs.
Son arbitrage présente deux spécificités par rapport à l'arbitrage traditionnel : gestion de la table de marque et arbitrage au centre à 2.

> Mission de l'éducateur :
>
> **Exposer les règles du futsal, l'arbitrage de l'activité et la gestion de la table de marque**

Actions à mettre en place :

- Proposer des séances et des rencontres de futsal lors des périodes hivernales.
- Présenter les règles de cette discipline en salle.
- Instaurer une rotation dans les missions d'arbitrage pour les rencontres de futsal (table de marque, arbitre etc…).

Fiche de référence :

« Futsal : règles spécifiques et arbitrage »

Recommandation :
Fiche à distribuer aux joueurs

Futsal : Règles Spécifiques et Arbitrage

U14
U19

Connaître les règles essentielles du futsal

- 4 joueurs de champ, 1 gardien et 7 remplaçants maximum par équipe
- Un ballon plus petit et plus lourd (T4)
- Terrain et buts de hand-ball
- Pas de hors-jeu
- 2 périodes de 20' (à adapter chez les jeunes)
- Temps mort possible de 1' par équipe et par période
- 5 fautes cumulées autorisées (CFD) par période et par équipe à partir de la 6ème et les suivantes, CFD sans mur à 10 m (à 7 ou 8m chez les jeunes)
- Coup de pied de réparation à 6m
- Adversaire à 5m sur les remises en jeu, 4 secondes pour jouer
- Rentrée de touche au pied, sortie de but réalisée à la main par le gardien
- Système du remplaçant-remplacé, changement possible pendant le jeu par la zone de remplacement (5 m de large à 5 m de la ligne médiane)
- Charge à l'épaule et tacle interdits (chez les jeunes)
- Remplacement possible au bout de 2' d'un exclu (carton blanc chez les jeunes : exclusion remplacée)

Arbitrer une rencontre de futsal

- L'arbitrage se réalise à 2 centraux
- Les arbitres se positionnent le long d'une ligne de touche, un arbitre de chaque côté du terrain
- Chaque arbitre gère prioritairement les actions qui se déroulent de son côté
- La gestuelle est identique à celle du foot à 11
- Quelques règles particulières doivent être connues

Gérer la table de marque

- Gérer du temps de jeu de la rencontre (au panneau si possible) et les temps morts
- Comptabiliser les fautes cumulées des équipes et indiquer aux arbitres quand une équipe est sanctionnable d'un coup franc direct sans mur à 10 m
- Comptabiliser les buts de la rencontre
- Gérer les exclusions
- Elaborer le classement des équipes et annoncer les matchs suivants (dans le cadre d'un tournoi)

Respecter et comprendre les décisions de l'arbitre

U10
U13

Constat et enjeux :

L'opposition entre 2 équipes lors d'une rencontre de football est gérée par l'application de règles officielles rédigées par les instances. L'application de ces règles est du ressort de l'arbitre. De nombreux joueurs connaissent mal les règles et en contestent leur application. Ces comportements ont des incidences sur le climat des rencontres.

> Mission de l'éducateur :
>
> **Inciter les joueurs à comprendre objectivement les décisions de l'arbitre et interdire toutes formes de contestations**

Actions à mettre en place :

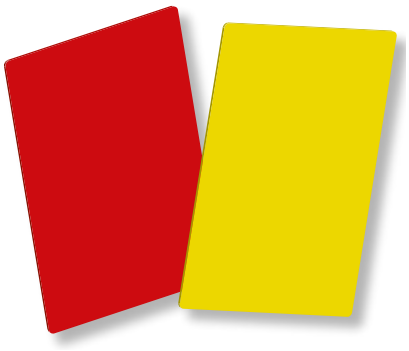
- Demander aux joueurs de s'arrêter de jouer au coup de sifflet de l'arbitre, de se replacer et de rester concentré. Organiser un temps d'explication relatif aux décisions prises par l'arbitre.
- Organiser un temps d'explication relatif aux décisions prises par l'arbitre à la mi-temps ou après le match.
- Rappeler aux joueurs qu'ils doivent rester exclusivement dans leur rôle, à savoir, jouer.
- Remplacer les joueurs qui contestent les décisions arbitrales lors des matchs.

Propositions de messages clés :

« L'erreur est humaine et doit être acceptée par tous les acteurs du jeu »

« L'arbitre, tout comme toi lorsque tu rates une passe, un contrôle ou bien un but immanquable, peut se tromper sur une décision »

Recommandation :
Faire passer le message aux parents sur le bord des terrains



Connaître les sanctions disciplinaires

U14
U19

Constat et enjeux :

Au football, les sanctions disciplinaires se caractérisent par l'attribution de la part de l'arbitre d'un carton jaune (avertissement) ou d'un carton rouge (exclusion) à un joueur fautif. Ces sanctions prévues dans les lois du jeu sont souvent mal connues par les joueurs. Les causes de la sanction reçue sont rarement analysées.

Mission de l'éducateur :

Porter à la connaissance des joueurs les sanctions disciplinaires prévues par les règlements et faire identifier les causes de la sanction reçue

Actions à mettre en place :

- Prévoir des séquences d'information auprès des joueurs. Possibilité de s'appuyer sur des situations vécues dans la saison.
- Analyser les origines de la sanction disciplinaire reçue (ex : mauvais placement ou condition physique, émotions non maîtrisées…) : L'analyse se fait plusieurs jours après le match. Elle est collective ou individuelle selon les contextes.

Attention de ne pas analyser seulement les sanctions qui ont une incidence sur le résultat du match.

Fiche de référence :

« Les sanctions disciplinaires »

Recommandation :
Fiche à distribuer aux joueurs

Les sanctions disciplinaires

U14
U19

Les sanctions disciplinaires données par un arbitre à l'encontre d'un joueur au cours d'une rencontre sont attribuées quand le joueur commet une faute ou un acte irrégulier inscrit dans les lois du jeu. La sanction prend alors la forme d'un avertissement (carton jaune) ou d'une exclusion (carton rouge).

Les 7 fautes ou actes passibles d'un « carton jaune »

- Se rendre coupable d'un comportement antisportif (CAS) : tacle irrégulier, tirage de maillot, enlever son maillot…
- Manifester sa désapprobation en paroles ou en actes.
- Enfreindre avec persistance les lois du jeu.
- Retarder la reprise du jeu.
- Ne pas respecter la distance requise quand le jeu reprend par un corner ou un coup franc.
- Pénétrer ou revenir sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre.
- Quitter délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre.

Les 7 fautes ou actes passibles d'un « carton rouge »

- Recevoir un deuxième avertissement au cours du même match.
- Anéantir une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers le but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un pénalty.
- Empêcher un adversaire de marquer un but ou anéantir une occasion de but manifeste en touchant volontairement le ballon des mains, excepté le gardien dans sa surface.
- Se rendre coupable d'une faute grossière à l'encontre d'un joueur.
- Se rendre coupable d'un comportement violent.
- Cracher sur un adversaire ou toute autre personne.
- Tenir des propos ou faire des gestes blessants, grossiers ou injurieux.

La sanction est possible pour tous les actes commis à l'égard d'un joueur, d'un officiel, d'un dirigeant ou du public pendant ou en dehors de la rencontre.

Connaître le barème des sanctions

U14
U19

Constat et enjeux :

Les sanctions disciplinaires peuvent faire l'objet d'une suspension de jeu plus ou moins importante. Les barèmes disciplinaires déterminent, selon la qualification des faits, les sanctions minimales prononcées. Ces sanctions peuvent être alourdies de matchs supplémentaires, de matchs avec sursis, d'une durée allongée jusqu'à la radiation à vie.

Mission de l'éducateur :

Porter à connaissance des joueurs, le barème des sanctions dans ses grandes lignes

Actions à mettre en place :

- Donner le barème aux joueurs en début de saison, accompagné de commentaires. Possibilité d'afficher le barème dans les vestiaires ou le clubhouse.
- Dresser un bilan de la saison précédente (nombre de joueurs suspendus dans la saison, nombre de matchs cumulés sans jouer, coût financier pour le club).
- Fixer des objectifs avec les joueurs pour la saison à venir.
- Informer que toute forme de violence peut entrainer des poursuites judiciaires et qu'une peine plus lourde peut être envisagée si la victime est un arbitre (mission de service public).

Proposition de messages clés :

« Le football est sport collectif. Une suspension me pénalise ainsi que l'ensemble de mon équipe »

Fiche de référence :

« Le barème des sanctions à l'encontre des joueurs »

Recommandation :
Fiche à distribuer aux joueurs

Le barème des sanctions à l'encontre des joueurs

U14
U19

Avertissements reçus (Carton jaune)

Nature de l'acte	Sanction minimale ferme
Deuxième avertissement au cours du même match (exclusion)	1 match
3 avertissements en moins de 3 mois	1 match

Fautes passibles d'une exclusion (Carton rouge)

Nature de l'acte	Moment	Sanction minimale
Anéantissement d'une occasion de but sans atteindre l'intégrité physique	Pendant la rencontre	2 matchs
Faute grossière à l'encontre d'un joueur (mise en danger de l'intégrité physique)	Pendant la rencontre	3 matchs
Propos ou gestes déplacés	Au cours de la rencontre En dehors de la rencontre	1 match 2 matchs
Propos blessants à l'encontre d'un joueur ou d'un dirigeant ou du public	Pendant la rencontre Après la rencontre	1 match 2 matchs
Propos blessants à l'encontre d'un officiel	Pendant la rencontre Après la rencontre	2 matchs 3 matchs
Propos grossiers ou injurieux à l'encontre d'un joueur ou d'un dirigeant ou du public	Pendant la rencontre Après la rencontre	2 matchs 3 matchs
Propos grossiers ou injurieux à l'encontre d'un officiel	Pendant la rencontre Après la rencontre	3 matchs 4 matchs
Gestes ou comportement obscènes à l'encontre d'un joueur ou d'un dirigeant ou du public	Pendant la rencontre Après la rencontre	3 matchs 4 matchs
Gestes ou comportements obscènes à l'encontre d'un officiel	Pendant la rencontre Après la rencontre	4 matchs 5 matchs
Menaces, intimidations verbales ou physiques à l'encontre d'un joueur ou d'un dirigeant ou du public	Pendant la rencontre Après la rencontre	3 matchs 4 matchs
Menaces, intimidations verbales ou physiques à l'encontre d'un officiel	Pendant la rencontre Après la rencontre	5 matchs 8 matchs

Le barème des sanctions a l'encontre des joueurs

U14
U19

Fautes passibles d'une exclusion (Carton rouge)

Nature de l'acte	Moment	Sanction minimale
Propos ou comportements racistes	Pendant ou après la rencontre	6 matchs
Bousculade volontaire, tentative de coups à l'encontre d'un joueur ou d'un dirigeant ou du public	Pendant la rencontre Après la rencontre	4 matchs 5 matchs
Bousculade volontaire, tentative de coups à l'encontre d'un officiel	Pendant la rencontre Après la rencontre	6 mois 1 an
Crachat à l'encontre d'un joueur ou d'un dirigeant ou du public	Pendant la rencontre Après la rencontre	5 matchs 7 matchs
Crachat à l'encontre d'un officiel	Pendant la rencontre Après la rencontre	9 mois 18 mois
Brutalité, coups sans interruption temporaire de travail à l'encontre d'un joueur ou d'un dirigeant ou du public	Pendant la rencontre Après la rencontre	4 matchs 6 matchs 8 matchs
Brutalité, coups sans interruption temporaire de travail à l'encontre d'un officiel	Pendant la rencontre Après la rencontre	2 ans 3 ans
Brutalité, coups avec interruption temporaire de travail < 8 jours à l'encontre d'un joueur ou d'un dirigeant ou du public	Pendant l'action de jeu En dehors de l'action de jeu Après la rencontre	6 matchs 6 mois 1 an
Brutalité, coups avec interruption temporaire de travail < 8 jours à l'encontre d'un officiel	Pendant la rencontre Après la rencontre	4 ans 6 ans
Brutalité, coups avec interruption temporaire de travail > 8 jours à l'encontre d'un joueur ou d'un dirigeant ou du public	Pendant l'action de jeu En dehors de l'action de jeu Après la rencontre	12 matchs 1 an 2 ans
Brutalité, coups avec interruption temporaire de travail > 8 jours à l'encontre d'un officiel	Pendant la rencontre Après la rencontre	6 ans 10 ans