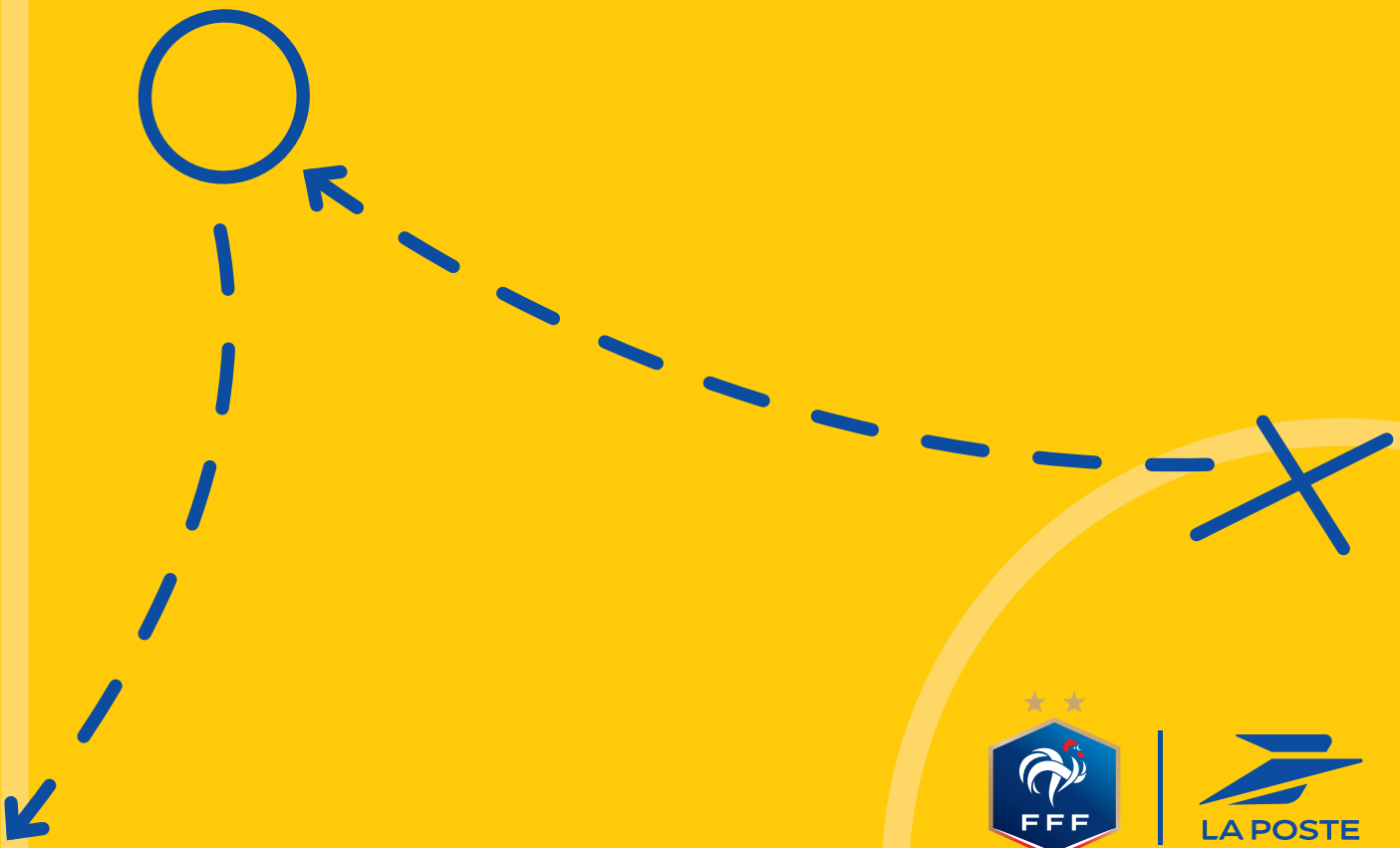
Guide de découverte de l'arbitrage

Pour le jeu, passe en mode arbitre !



FFF

LA POSTE

Sommaire

01 Parole aux acteurs du terrain ____ p.3
Joueurs et arbitres réunis autour d'une même passion

02 La Poste et les arbitres ____ p.4
Une relation évidente qui dure depuis 17 ans !

03 Un livret en lien avec le PEF ____ p.7
Une passerelle vers l'outil pédagogique de la Fédération Française de Football

04 Fiches sportives et ludiques ____ p.8
Des exercices en mouvement pour faire ses premiers pas sur le terrain

05 Lexique ____ p.16
Pour être incollable sur le langage des arbitres

06 Notes ____ p.23
Annotez, rayez, soulignez, donnez libre cours à vos pensées

07 Fiche contacts ____ p.26
Les contacts utiles pour rejoindre le monde de l'arbitrage

© FFF

Stéphanie Frappart

Arbitre internationale

« L'arbitrage m'a aidé à **grandir bien plus vite que d'autres enfants**. Quand on est un peu timide et réservé, cela permet de t'émanciper. **Prendre des décisions**, **les assumer**, **avoir confiance en soi** sont des compétences que tu acquières rapidement en devenant arbitre. Tu deviens un vrai communiquant vis-à-vis d'un groupe, un pédagogue pour faire passer tes messages et tes décisions sur le terrain mais aussi un athlète car tu dois être au niveau de la compétition.

Le football a autant besoin de joueurs, de dirigeants, d'entraîneurs que d'arbitres. L'arbitre est un acteur important du jeu ; il est le **garant des règles**, le **facilitateur du jeu** pour que les joueurs s'expriment dans les meilleures conditions.

Ce guide permettra de mieux comprendre les règles et, je l'espère, suscitera des vocations, car beaucoup de joueurs ou joueuses qui commencent l'arbitrage deviennent des passionnés. »

©Pierre Lahalle

Frank Lebœuf

Ex footballeur international français

« Pour moi, les arbitres représentent avant tout le courage car il est compliqué de s'imposer devant 22 joueurs et joueuses, l'encadrement des équipes et le public en même temps.

Les arbitres comme les joueurs ont une passion commune pour le football. On avance tous dans la même direction.

Aujourd'hui, **les jeunes qui s'engagent dans la voie de l'arbitrage sont des exemples et même des héros de l'ombre**, sans eux, le football n'existerait pas.

On dit souvent qu'un arbitre qu'on ne voit pas est un bon arbitre mais un arbitre qui prend de bonnes décisions, c'est quelque chose de fondamental pour le jeu. **J'encourage les plus jeunes à s'engager dans l'arbitrage !**

On a besoin des arbitres car il ne peut pas y avoir de match officiel sans arbitre. Aujourd'hui, même s'il y a des outils technologiques comme la VAR ou la goal line technology, rien ne remplacera les arbitres. Le football sera toujours un sport où l'arbitre aura le dernier mot pour apprécier les situations.

Je suis content que le mouvement sportif soit accompagné par des entreprises comme La Poste. **Ce soutien est vital pour la formation et la mise en valeur des arbitres.** »

FFF | LA POSTE

La Poste
Une histoire en mode arbitre

La Poste soutient l'arbitrage depuis plus de 17 ans.
Notre rôle de partenaire est, à travers la promotion de la fonction arbitrale et la valorisation de son contenu, d'agir concrètement pour son développement. Nous voulons convaincre, notamment les publics jeunes, qu'en devenant arbitres ils contribuent à faire vivre le sport, à nourrir leur passion et à s'enrichir sur le plan personnel. Nous souhaitons leur donner de bonnes raisons de s'engager sur la durée.

A l'occasion des Journées de l'arbitrage qui se dérouleront du 4 au 27 octobre prochain, nous porterons dans les enceintes professionnelles et amateures les messages de sensibilisation et de recrutement. Nous sommes plus déterminés que jamais à favoriser l'émergence d'une nouvelle génération d'arbitres.

Cette saison on passe tous en mode arbitre !

Pourquoi devenir arbitre ?

Un choix à motivations multiples pour les candidats

L'arbitre agit pour l'intérêt général et assure une présence partout où le sport a besoin de lui. Tous les jours il travaille au profit de la communauté sportive. Les missions qu'il remplit sont essentielles et permettent de faire vivre l'esprit du sport ; son engagement, souvent bénévole lorsqu'il s'agit du monde amateur, garantit l'existence du sport de compétition et la préservation de ses valeurs.

Choisir la voie de l'arbitrage, c'est se rendre utile, offrir un service nécessaire à la collectivité et garantir la justice sportive.
Choisir la voie de l'arbitrage c'est aussi l'expression du plaisir de vivre le sport au coeur du jeu ; celui de partager l'intensité des émotions offertes. Celui d'être un acteur privilégié du spectacle sportif. Choisir la voie de l'arbitrage, c'est enfin se donner des atouts pour son développement personnel et son épanouissement professionnel futur.*

*Une étude, réalisée en 2022 par l'institut ODOXA à la demande de La Poste, montre que 90 % des responsables de ressources humaines interrogés dans près de 300 sociétés, considèrent qu'avoir une expérience arbitrale renforce le potentiel d'employabilité et offre la possibilité d'une évolution plus rapide dans l'entreprise.

Un besoin vital pour le sport

Le sport de compétition a besoin d'arbitres ; il a besoin de femmes et d'hommes prêts à s'engager pour lui permettre de continuer à exister. A ce titre, dans une perspective de recrutement et de fidélisation, il est important de valoriser de manière continue la fonction arbitrale :

- En rappelant que l'arbitre exerce une mission de service public indispensable à la pérennité du sport de compétition.
- En assurant la sécurité des arbitres partout où ils officient.
- En soulignant le rôle déterminant des arbitres dans la promotion des valeurs de respect, de confiance et d'autorité.
- En développant une pédagogie de l'arbitrage dans les clubs mais aussi dans les écoles, les collèges, les lycées...
- En valorisant les acquis arbitraux dans une optique professionnelle.

FFF

PROGRAMME ÉDUCATIF FÉDÉRAL

PEF

RÈGLES DU JEU ET ARBITRAGE

CULTURE FOOT

L'ÉDUCATION **PAR LE FOOT**

ENGAGEMENT CITOYEN

FAIR-PLAY

ENVIRONNEMENT

SANTÉ

CLUB ENGAGÉ

#MARQUER DEMAIN

CE CLUB EST ENGAGÉ DANS LE PROGRAMME ÉDUCATIF FÉDÉRAL

Un livret en lien avec le PEF !

Lancé en 2014 par la FFF, le Programme éducatif fédéral (PEF) est un outil pédagogique complet, mis à la disposition des ligues, districts, clubs amateurs et professionnels, dirigeants et éducateurs, pour former les jeunes licencié(e)s U6 à U19 (5 à 18 ans) aux règles du jeu et de vie. Il concerne 800 000 jeunes licencié(e)s et plus de 5 600 clubs l'utilisent déjà. Le PEF se compose de deux parties contenant des fiches éducatives et fiches pédagogiques (basées sur des exercices sur le terrain).

La base du Programme Educatif Fédéral, c'est la mise à disposition aux clubs d'outils éducatifs qui permettent aux dirigeants, éducateurs, joueurs et parents d'aborder 6 grands thèmes : La Santé, l'Engagement Citoyen, l'Environnement, le Fair-Play, les Règles du Jeu et Arbitrage et la Culture Foot. Chaque thème regroupe plusieurs fiches qui permettent aux jeunes licencié(e)s d'acquérir de nouvelles notions.

Comme vous le voyez, les règles du jeu et l'arbitrage sont des éléments centraux dans le PEF. Nous invitons tous les clubs à consulter et utiliser ces outils éducatifs pour faire passer les bons messages auprès des jeunes et des moins jeunes et qui sait, faire naître des vocations.

Il est également important que vous puissiez partager les actions éducatives que vous avez mises en place. Pour cela, le PEF dispose d'un site internet qui vous permet d'« Envoyer une action ». Ces éléments sont alors partagés auprès des instances (Districts/Ligues/FFF) et vous permettront peut-être d'être valorisé dans le cadre du Challenge National PEF.

POUR EN SAVOIR PLUS

Fiches sportives et ludiques

Bien communiquer : Gestes et règles de base

Objectif :
Découvrir l'utilisation du sifflet et des bons gestes en tant qu'outil de communication

Compétence(s) visée(s) :
Être capable de se faire comprendre en sifflant et en faisant des gestuelles correspondant aux fautes ou aux reprises de jeu

BESOINS

1 Ballon

Cartons

Drapeaux

Sifflets

CONSIGNES

1. Construire la règle

Les joueurs arbitres se mettent en cercle et chacun à leur tour demande à un autre de siffler et de réaliser la gestuelle de telle ou telle situation (exemple coup franc = coup de sifflet + gestuelle)

- Corner
- Pénalty
- Coup-franc
- Hors-jeu
- Remplacement
- Analyse vidéo

Consignes aux joueurs

Respecter et appliquer les décisions de l'arbitre.

Consignes aux arbitres

Mettre en application les règles apprises avant en utilisant le geste et coup de sifflet adapté.

EXERCICE

2. Mise en place de l'exercice

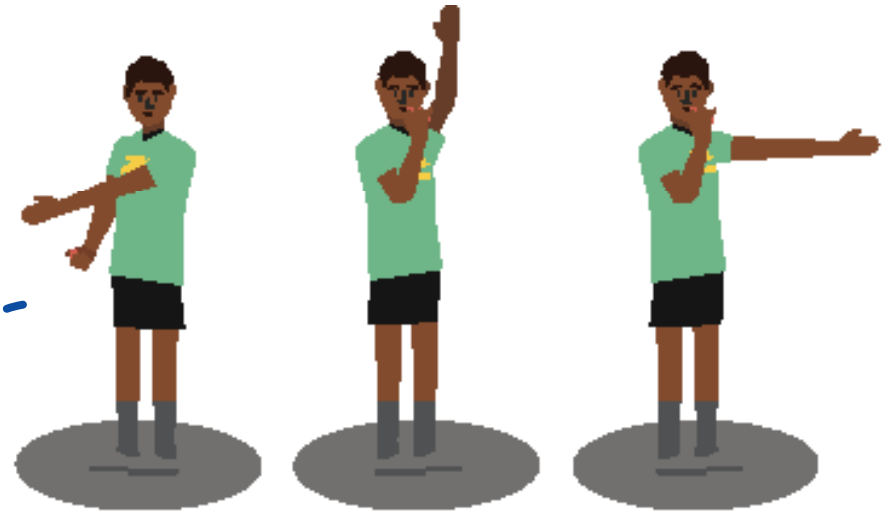
Organiser un jeu en opposition où le joueur arbitre devra mettre en application ce qu'il vient d'apprendre.

Corner | Hors-jeu | Coup-Franc | Rentrée de touche | Remplacement

Arbitre assistant

FFF | LA POSTE

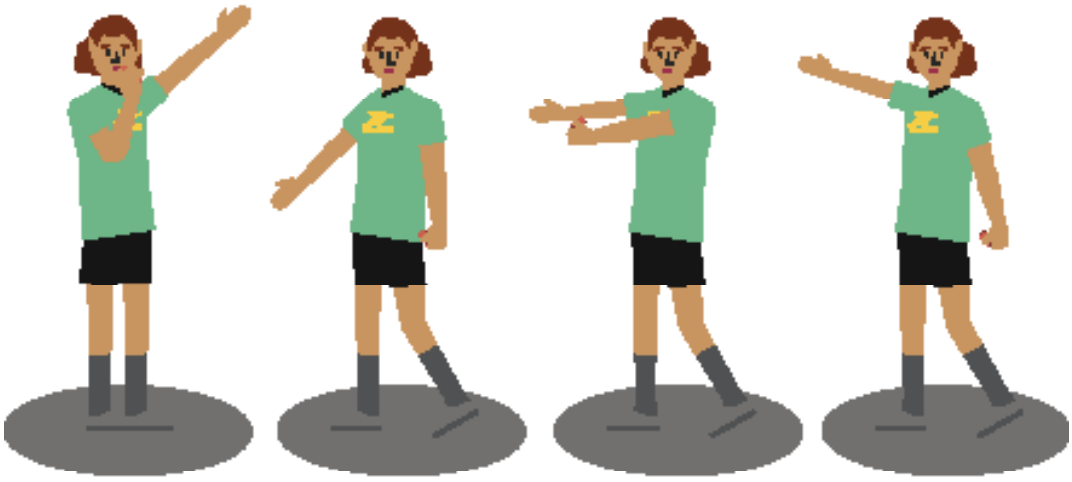
Arbitre principal



Pénalty

Coup Franc
Indirect

Coup Franc
direct

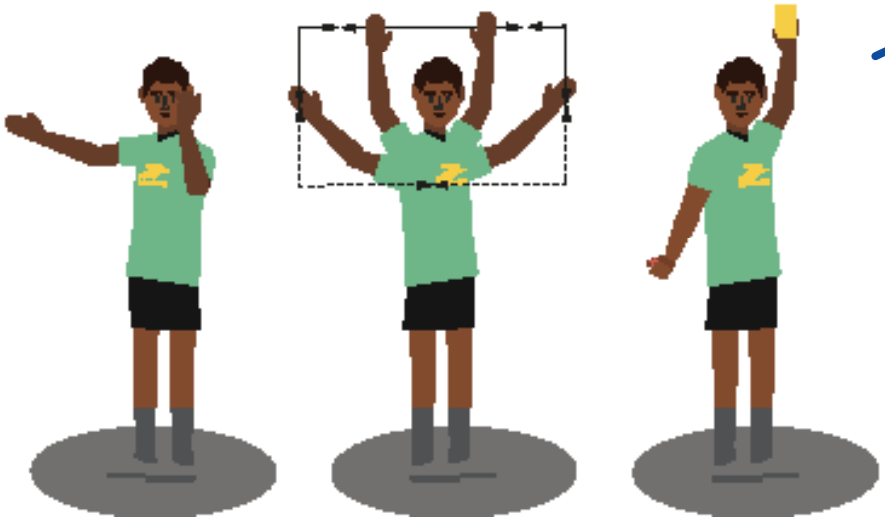


Corner

Coup de pied de but

Avantage

Avantage



Vérification Vidéo
doigt/main porté(é) à l'oreille, l'autre main/bras tendu(e)

Analyse Vidéo
signal télévision

Carton jaune ou rouge

QUIZZ VIDÉO

QUESTION 1

Dans cette situation, la faute du défenseur doit-elle être sanctionnée :

A - D'un carton rouge
B - D'un carton jaune
C - D'aucun carton, un coup franc direct est suffisant

QUESTION 2

Sur cette action, le but doit-il être accordé ?

A - Oui
B - Non, une position de hors-jeu est à signaler

QUESTION 3

Dans cette situation, la main du défenseur doit-elle être :

A - Non sanctionnée car involontaire
B - Sanctionnée d'un penalty et d'un carton
C - Sanctionnée d'un penalty

QUESTION 4

Sur cette action, la faute du joueur en gris doit-elle être sanctionnée :

A - D'un carton jaune
B - D'un carton rouge
C - D'aucun carton, un coup franc direct est suffisant

QUESTION 5

Dans cette situation, la faute doit-elle être sanctionnée ?

A - D'un carton jaune
B - D'un carton rouge
C - D'aucun carton, un coup franc direct est suffisant

QUESTION 6

Dans cette situation, la faute du joueur bleu doit-elle être sanctionnée ?

A - D'un carton jaune
B - D'un carton rouge
C - D'aucun carton, un coup franc direct est suffisant

QUESTION 7

Dans cette situation, la faute doit-elle être sanctionnée :

A - D'un carton jaune
B - D'un carton rouge
C - D'aucun carton, un coup franc direct est suffisant

QUESTION 8

Dans cette situation, la main du défenseur doit-elle être :

A - Sanctionnée d'un penalty
B - Sanctionnée d'un penalty et d'un carton
C - Non sanctionnée car involontaire

QUESTION 9

Sur cette action, le buteur est-il en position de hors-jeu ? :

A - Non, le but doit être accordé
B - Oui, le but doit être annulé

QUESTION 10

Dans cette situation, le joueur en violet commet-il une faute ?

A - Oui
B - Oui et il doit être sanctionné d'un carton jaune
C - Non, il joue le ballon

POUR EN SAVOIR PLUS

RÉPONSES :

1 - A / 2 - A / 3 - A / 4 - A / 5 - B / 6 - B / 7 - C / 8 - A / 9 - B / 10 - B

FFF | LA POSTE

Fiches sportives et ludiques

Biathlon athlétique

Objectif :
Découvrir les règles de l'arbitrage sur le principe du biathlon athlétique

Compétence(s) visée(s) :
Sensibiliser à la difficulté de prendre une décision rapide et en situation de stress.

BESOINS

Plots

Ballon

Les questions imprimées

CONSIGNES

1. Construire la règle

Des QCM (réponses A ou B) sont disposées sur le terrain, à des postes matérialisés par des coupelles.

Les joueurs, répartis par binômes, partent du rond central. Chaque binôme se dirige vers un poste prédéfini. A chaque fois, ils reviennent soumettre leur réponse, placé dans le rond central.

S'ils ont fait le mauvais choix, le binôme est pénalisé soit d'un tour de rond central, soit autour d'une zone de pénalité, soit d'une pénalité technique au choix de l'éducateur.

Ils visitent ainsi tous les postes, aussi vite que possible, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tous partant en même temps, pénalités accomplies, établit directement le classement.

EXERCICE

2. Mise en place de l'exercice

Organiser des postes prédéfinis où les questions sont posées en-dessous de coupelles. L'éducateur se place au centre pour valider ou non les réponses des joueurs.

FFF | LA POSTE

QUESTION 1

Un joueur mieux placé dit « laisse ! » à un partenaire. Il récupère le ballon et marque :

A - But accordé
B - But annulé. Coup franc indirect pour la défense

QUESTION 2

Pénalty. Le ballon frappe la barre et revient sur le tireur. Celui-ci reprend et marque.

A - But accordé
B - But annulé. Coup franc indirect pour la défense.

QUESTION 3

Un défenseur retient un attaquant par le maillot, d'abord en dehors de la surface de réparation, puis dans celle-ci.

A - Coup franc direct car c'est la première faute qui compte.
B - Pénalty car c'est plus avantageux

QUESTION 4

Tir d'un attaquant. Le gardien est battu. Le ballon est repoussé de la main, sur sa ligne par un défenseur, en direction de l'attaquant qui reprend et marque.

A - Carton jaune
B - Carton rouge

QUESTION 5

L'arbitre laisse l'avantage après une faute à 20m. L'attaquant s'avance et tire, mais à côté.

A - « 6m »
B - Retour au coup franc

QUESTION 6

Un joueur est en position de hors-jeu. Sur un tir, il laisse passer le ballon entre ses jambes. Le but est marqué.

A - But accordé.
B - But refusé. Hors-jeu

RÉPONSES :

1 - A / 2 - B / 3 - B / 4 - A / 5 - A / 6 - B

FFF
LA POSTE

Hors-jeu

Objectif :
Comprendre la règle du hors-jeu

Compétence(s) visée(s) :
Développer l'intelligence de jeu

Pour les joueurs: Utiliser la règle du hors-jeu en apprenant aux défenseurs et aux attaquants à se placer et à se déplacer.

Pour les assistants: Interpréter la règle du hors-jeu et appliquer la bonne signalisation.

Prendre conscience de la complexité de l'arbitrage.

BESOINS

Chasubles de différentes couleurs

4 drapeaux de touche

4 coupelles

CONSIGNES 1

1. Construire la règle

Au signal de l'éducateur, 2 binômes se placent, drapeau en main, face à face, et l'un derrière en face de l'avant dernier défenseur (le gardien étant le dernier défenseur).
Les attaquants progressent en direction du but, tandis que 2 défenseurs en poursuite arrivent et essayent d'intercepter le ballon.
Ils doivent essayer de marquer sans être sanctionnés hors-jeu (1 point par but). S'ils le sont, les binômes lèvent le drapeau à la verticale pour le signaler.

A chaque interception, les défenseurs doivent réaliser une passe entre eux pour marquer 1 point. Ensuite, le ballon est rendu à l'équipe attaquante.

Les binômes assistants doivent se déplacer pour être toujours en face de l'avant dernier défenseur.

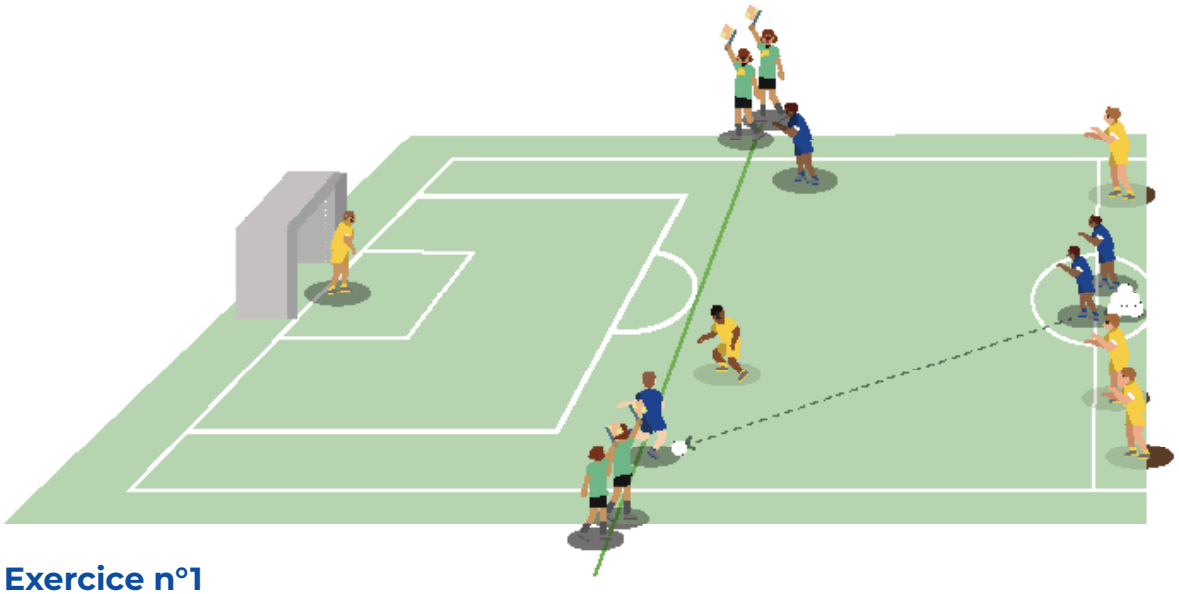
L'éducateur intervient dans un 1er temps sur la gestuelle et le positionnement des assistants puis corrige les techniques de courses et de jeu.

EXERCICE

2. Mise en place de l'exercice

En partant d'une situation de jeu, les arbitres doivent lever le drapeau lorsqu'ils identifient un ou plusieurs joueurs en position de hors-jeu. Les arbitres doivent être capables d'expliquer pourquoi ils sont en jeu ou hors-jeu.

FFF | LA POSTE



Exercice n°1

CONSIGNES 2

1. Construire la règle

L'éducateur forme 3 équipes de 4 joueurs dont 1 équipe joue le rôle d'arbitre assistant
L'équipe bleue doit essayer de conserver le ballon sans s'occuper des arbitres assistants pour le hors-jeu.

L'équipe rouge doit récupérer le ballon et marquer dans 1 des 4 buts en moins de 3 passes.

Les arbitres assistants signalent les hors-jeu. Ils ont chacun un sens du jeu à respecter (symbolisé par une flèche noir).

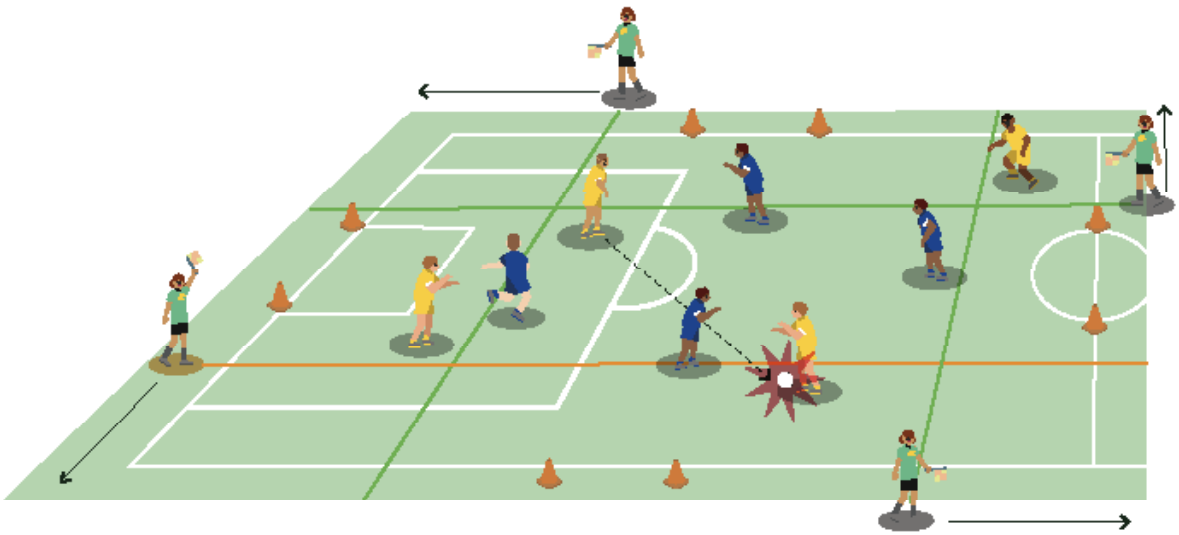
Une démonstration pour chaque arbitre assistant est indispensable.

Ceux-ci doivent toujours être alignés sur le dernier défenseur

EXERCICE

2. Mise en place de l'exercice

En partant d'une situation de jeu d'un 4x4, les arbitres doivent lever le drapeau lorsqu'ils identifient un ou plusieurs joueurs en position de hors-jeu. Les arbitres doivent être capables d'expliquer pourquoi ils sont en .



Exercice n°2

→ Sens de déplacement de l'arbitre

Ligne de hors-jeu respecté

Ligne de hors-jeu non-respecté

Lexique

A

Acte de brutalité
Action lors de laquelle un joueur, sans disputer le ballon, agit ou essaie d'agir avec violence ou brutalité envers un adversaire.

Agent extérieur
Tout animal, objet ou structure, etc. ainsi que toute personne n'étant pas un arbitre ou ne figurant pas sur la feuille de match (joueurs, remplaçants et officiels d'équipe).

Analyse
Visionnage d'une action par l'arbitre assistant vidéo ou par l'arbitre lui-même (analyse au bord du terrain) dans les cas prévus par le protocole. L'arbitre signale l'analyse en effectuant le signe « télévision » (en dessinant les contours d'un écran de télévision).

Arrêter définitivement
Mettre prématurément fin à un match, le plus souvent du fait d'interférences extérieures.

Avantage
Principe selon lequel l'arbitre laisse le jeu se poursuivre lorsqu'une faute s'est produite si cela profite à l'équipe non fautive.

Avertissement
Sanction disciplinaire matérialisée par un carton jaune ; deux avertissements infligés au même joueur ou officiel dans un même match entraînent son exclusion.

B

Balle à terre
Moyen de reprendre le jeu après que l'arbitre l'a arrêté en vertu des dispositions applicables des Lois du Jeu. Le ballon est alors en jeu dès qu'il touche le sol.

Blessants, injurieux ou grossiers
Nature de mots, phrases, expressions ou actes les rendant passibles d'exclusion.

Botter
On considère le ballon comme botté – c'est-à-dire joué au pied – lorsque le joueur touche le ballon avec son pied (cheville incluse).

Brutalité
Attitude délibérément violente.

Lexique

C

Charge
Contact physique contre un adversaire, en général à l'aide de l'épaule et du haut du bras (à proximité du corps).

Comportement antisportif
Attitude contraire au principe de fair-play ; passible d'avertissement.

Coup franc direct
Coup franc à partir duquel il est possible de marquer un but en expédiant le ballon directement dans le but de l'équipe adverse.

Coup franc indirect
Coup franc à partir duquel il est possible de marquer un but uniquement si un autre joueur (de n'importe quelle équipe) touche le ballon une fois qu'il a été botté.

Coup franc rapidement joué
Coup franc exécuté (avec l'autorisation de l'arbitre) très rapidement après l'interruption du jeu.

D

Délibérément
Manière volontaire et non pas accidentelle d'effectuer une action.

Désapprobation
Désaccord manifesté verbalement et/ou gestuellement envers la décision d'un arbitre ; passible d'avertissement.

Discrétion
Pouvoir de jugement qu'ont les arbitres lorsqu'ils prennent une décision.

Distance de jeu
Distance par rapport au ballon qui permet à un joueur de toucher le ballon en tendant le pied ou la jambe, ou en sautant ou, pour les gardiens, en sautant avec les bras tendus. La distance dépend de la taille du joueur.

Disputer le ballon
Action par laquelle un joueur, aux prises avec un ou plusieurs adversaires, cherche à conquérir ou conserver le ballon.

Distraire
Action par laquelle un joueur tente de déranger, troubler ou déconcentrer l'adversaire (en général de façon abusive).

Lexique

E

Encadrement
Ensemble des officiels d'équipe (voir « officiel d'équipe ») figurant sur la feuille de match (principalement encadrement technique et encadrement médical).

Esprit du jeu
Ensemble des principes éthiques propres à la pratique du football, également applicables aux circonstances spécifiques d'un match donné.

Évaluation d'une blessure
Examen rapide réalisé en général par un membre de l'encadrement médical afin de voir si le joueur nécessite des soins.

Exclusion
Sanction disciplinaire matérialisée par un carton rouge – pouvant être infligée directement ou à la suite de deux avertissements – et imposant au joueur ou à l'officiel d'équipe concerné de quitter le terrain et/ou ses abords immédiats. Un joueur exclu avant de pénétrer sur le terrain au début du match peut être remplacé.

Exclusion temporaire
Si le règlement de la compétition l'autorise, sanction imposée à un joueur coupable de certaines fautes passibles d'avertissement (ou toutes, selon le règlement de la compétition) et lui interdisant de participer au match pour une période de temps donnée.

F

Faire obstacle à la progression d'un adversaire
Freiner un adversaire, le bloquer ou l'empêcher de se déplacer.

Faute/infraction
Action qui enfreint les Lois du Jeu.

Faute grossière
Fait de tacler ou disputer le ballon avec violence ou brutalité, ou de façon à mettre en danger l'intégrité physique d'un adversaire ; passible d'exclusion.

Feinte
Action visant à troubler l'adversaire. Les Lois du Jeu considèrent certaines feintes comme autorisées et d'autres comme « illégales ».

Feuille de match
Document officiel sur lequel chaque équipe soumet en général le nom des joueurs, des remplaçants et des officiels d'équipe.

Lexique

H

Hybride
Se dit d'une surface de jeu naturelle renforcée grâce à l'intégration de fibres synthétiques.

I

Imprudent
Qualification d'une action (en général tacler ou disputer le ballon) effectuée sans égards ni attention, au point d'être sanctionnable d'un coup franc direct.

Inconsidéré
Qualification d'une action (en général tacler ou disputer le ballon) effectuée sans tenir compte du caractère dangereux ou des conséquences pour l'adversaire ; passible d'un avertissement.

Intercepter
Empêcher un ballon d'atteindre sa destination prévue.

J

Jouer
Action pour un joueur de toucher le ballon.

M

Maillot
Vêtement de la tenue d'une équipe porté par un joueur sur la partie supérieure de son corps. À l'exception de la longueur des manches, les maillots des joueurs d'une même équipe sont identiques – hormis pour le gardien de but, dont le maillot doit avoir des couleurs distinctes de celles portées par les autres joueurs et par les arbitres.

Mettre en danger l'intégrité physique d'un adversaire
Faire courir un danger ou un risque (de blessure) à un adversaire.

Mise en garde
Réprimande verbale constituant le premier niveau de l'approche disciplinaire (sans sanction).

N

Négligeable
Anodin, infime, au point de retirer tout pertinence.

Lexique

O

Officiel d'équipe
Toute personne figurant sur la feuille de match et n'étant pas joueur, comme par exemple un entraîneur, un physiothérapeute ou un médecin (voir « encadrement »).

P

Pause de rafraîchissement
Courte période de repos, d'une durée allant de 90 secondes à 3 minutes, que peut prévoir le règlement d'une compétition à des fins médicales pour que la température corporelle des joueurs redescende lorsque les conditions climatiques l'exigent.

Pause de réhydratation
Courte période de repos, en général de moins d'une minute, que peut prévoir le règlement d'une compétition afin que les joueurs prennent le temps de boire.

Position de reprise du jeu
La position d'un joueur lors d'une reprise du jeu est déterminée par l'emplacement de ses pieds ou de toute partie de son corps en contact avec le sol, sauf dans les circonstances décrites à Loi 11 – Hors-jeu.

Prolongation
Procédure impliquant deux périodes de jeu supplémentaires et visant à départager les équipes en cas d'égalité à l'issue du temps réglementaire.

Protège-tibias
Équipement porté par un joueur afin de protéger ses tibias contre d'éventuelles blessures. Les joueurs doivent porter des protège-tibias d'une matière adéquate et d'une taille appropriée pour offrir un degré de protection raisonnable. Ils doivent être recouverts par les chaussettes.

R

Règle des buts inscrits à l'extérieur
Principe selon lequel les buts inscrits à l'extérieur comptent double, et qui permet de départager deux équipes ayant inscrit le même nombre de buts au terme d'une confrontation aller-retour.

Remplacement pour commotion cérébrale
Option mise à la disposition des compétitions qui permet à chaque équipe d'effectuer un remplacement supplémentaire (et de bénéficier d'une opportunité de remplacement supplémentaire, le cas échéant) en cas de commotion potentielle ou avérée d'un joueur. Voir le « Protocole relatif aux remplacements permanents supplémentaires pour commotion cérébrale ».

Reprise du jeu
Moyen de remettre le ballon en jeu après une interruption.

Lexique

S

Sanction disciplinaire
Avertissement (carton jaune) ou expulsion (carton rouge) infligé par l'arbitre au regard d'une infraction aux Lois du Jeu.

Sanctionner
Fait de punir une intervention illicite, en général en interrompant le jeu et en accordant un coup franc ou un penalty à l'équipe adverse.

Sauvetage
Action d'un joueur visant à intercepter ou tenter d'intercepter le ballon lorsqu'il se dirige dans le but ou tout près avec n'importe quelle partie du corps à l'exception des bras/mains (sauf le gardien dans sa propre surface de réparation).

Signal
Indication dont se servent les arbitres pour communiquer leurs décisions de manière visuelle (en général mouvement de la main, du bras ou du drapeau) ou acoustique (sifflet de l'arbitre).

Simulation
Action visant à donner l'impression que quelque chose s'est produit alors que ce n'est pas le cas (voir « tromper ») ; commise par un joueur pour tirer un avantage indu.

Surface technique
Zone délimitée et permettant aux remplaçants et officiels d'équipe de s'asseoir au bord du terrain.

Suspendre
Arrêter un match pendant un certain temps avec l'intention de reprendre le jeu, par exemple en cas de brouillard, fortes pluies, orage, blessure grave, etc.

Système électronique de suivi et d'évaluation des performances
Équipement qui enregistre et analyse des données sur la performance physiologique d'un joueur.

Lexique

T

Tacler
Action de disputer le ballon avec le pied (au sol ou dans les airs). N.B. : à l'inverse du terme anglais qui s'applique indifféremment selon que le joueur est sur ses appuis ou non, le terme « tacle » en français se réfère le plus souvent à un tacle « glissé » (sliding tackle en anglais).

Technologie sur la ligne de but
Système électronique qui informe immédiatement l'arbitre lorsqu'un but a été marqué.

Temps additionnel
Temps ajouté à la fin de chaque période pour compenser le temps « perdu » en raison des remplacements, blessures, sanctions disciplinaires, célébrations de buts, etc.

Terrain
Surface de jeu délimitée par les lignes de touche et les lignes de but (et la base des filets de but le cas échéant).

Tenir un adversaire
Infraction survenant uniquement lorsque le contact d'un joueur avec le corps ou l'équipement d'un adversaire entrave les mouvements de cet adversaire.

Tirs au but
Procédure pour décider de l'issue d'un match, lors de laquelle chaque équipe tire alternativement un penalty jusqu'à ce que l'une d'elles ait marqué un but de plus et que les deux équipes aient exécuté le même nombre de tirs (sauf si, avant que les deux équipes n'aient exécuté leurs cinq tirs, l'une d'elles a déjà marqué plus de buts que l'autre ne pourra jamais en marquer même en finissant sa série de tirs).

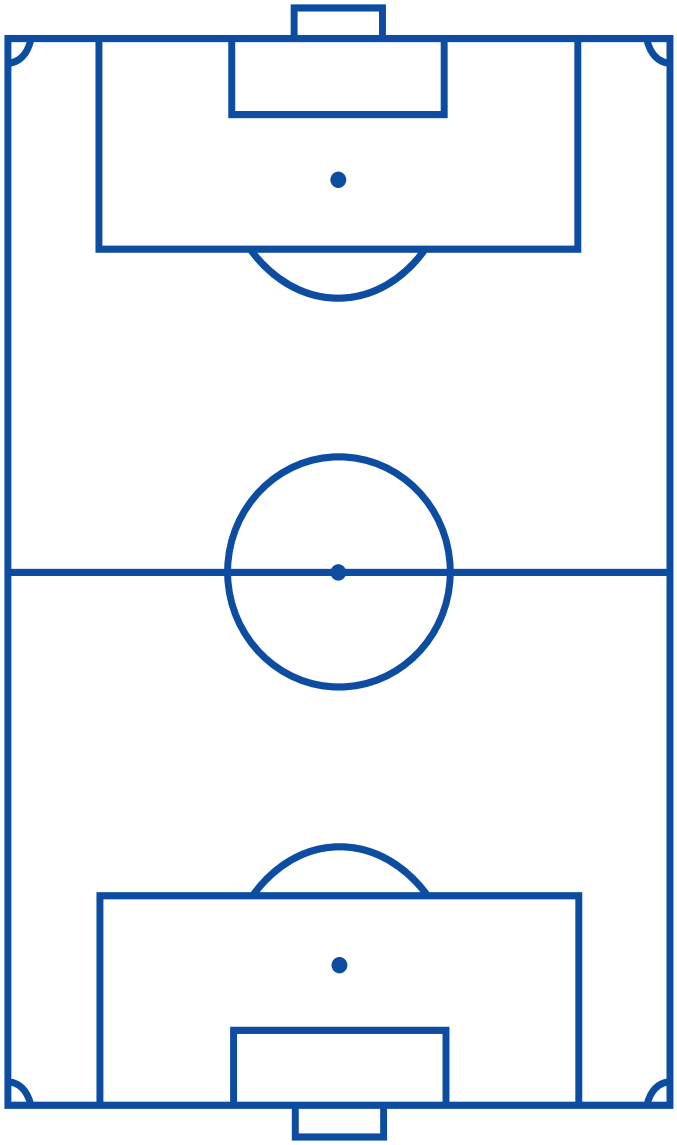
Tromper
Action visant à induire en erreur l'arbitre afin que celui-ci prenne une décision incorrecte ou inflige une sanction disciplinaire incorrecte qui profite à l'auteur de la tromperie et/ou à son équipe.

V

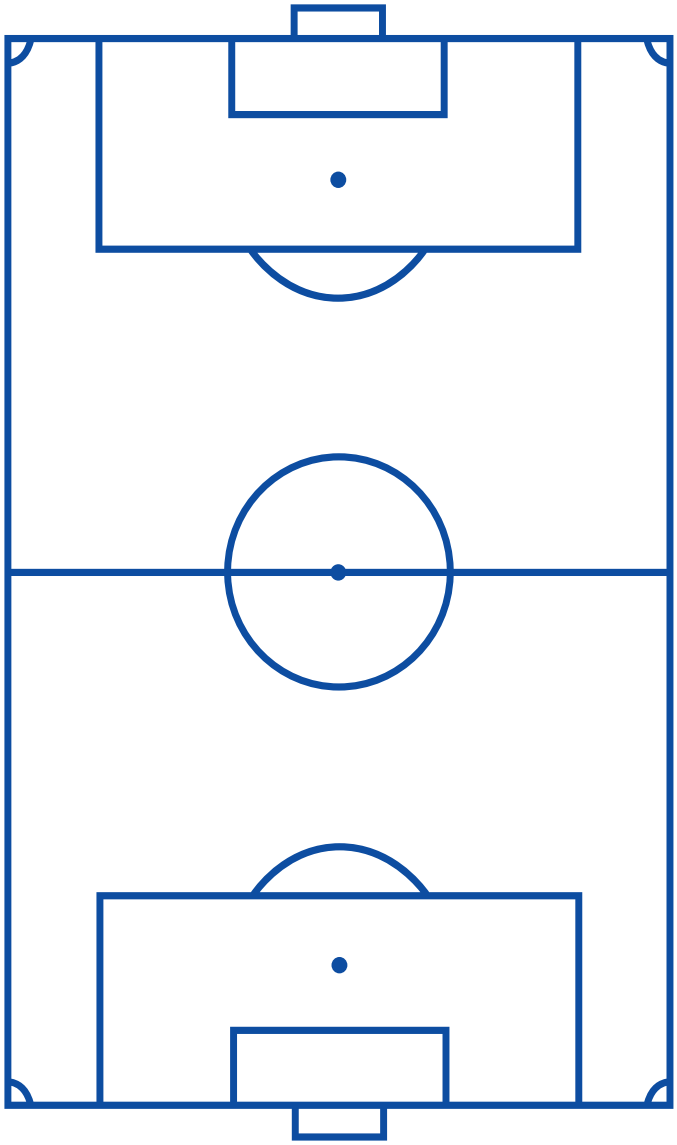
Violent
Qualification d'une action (en général tacler ou disputer le ballon) effectuée avec une intensité, force et/ou énergie excessive ; passible d'exclusion.

Vérification
Contrôle des images par l'arbitre assistant vidéo dans les cas prévus par le protocole. L'arbitre la signale si besoin en apposant son doigt sur son oreillette et en tendant l'autre bras.

Notes



Notes



tous arbitres
ON N'A PAS
LE MÊME MAILLOT,
MAIS ON A
LA MÊME PASSION !
Journées de l'arbitrage La Poste
du 1er au 8 octobre 2025
Pour découvrir l'arbitrage : tousarbitres.fr
FFF
LA POSTE

Pour plus d'information :

Rendez-vous sur le site tousarbitres.fr
et les réseaux sociaux

LA POSTE

@tousarbitres
@tousarbitres
@tousarbitres
@tousarbitres

FFF

@fff
@fff
@fff
@fff

FFF | LA POSTE

Contact La Poste

Jean-Raphaël Gaitey
Partenariats sportifs
La Poste Groupe
Jean-raphael.gaitey@laposte.fr

Contacts FFF

Nicolas Pottier
Coordinateur Fédéral
de l'arbitrage amateur
Fédération Française de Football
npottier@fff.fr

AUVERGNE - RHÔNE-ALPES

Richard Pion
rpion@laurafoot.fff.fr

Vincent Genebrier
vgenebrier@laurafoot.fff.fr

BOURGOGNE FRANCHE-COMTÉ
Jacques Badet
jbadet@lbfc.fff.fr

BRETAGNE
Jonathan Tribodet
jtribodet@footbretagne.fff.fr

CENTRE - VAL-DE-LOIRE
Grégory Chéneau
gcheneau@centre.fff.fr

CORSE
Jean-Marie Cazali
jeanmariecazali@ymail.com

GRAND-EST
Matthieu Lombard
mlombard@lgef.fff.fr

HAUTS-DE-FRANCE
Ruddy Buquet
rbuquet@lfhf.fff.fr

MÉDITERRANÉE
Cyril Boureau
cboureau@mediterranee.fff.fr

NORMANDIE
Maxence Laurent
mlaurent@normandie.fff.fr

NOUVELLE AQUITAINE
David Wailliez
dwailliez@lfna.fff.fr

OCCITANIE
Daniel Feuillade
daniel.feuillade@occitanie.fff.fr

PARIS - ÎLE-DE-FRANCE
Daniel Chabot
dchabot@paris-idf.fff.fr

PAYS DE LA LOIRE
Gwendal Lebascle
glebascle@lfpl.fff.fr

tous
arbitres
FFF
LA POSTE