



SECTEUR ARBITRAGE

Consignes d'Avant-Match

Ce point ne doit pas être délaissé lors de la préparation d'avant-match. Il faut y consacrer **minimalement 2-3 minutes**, spécialement si vous travaillez avec des assistants que vous ne connaissez pas.

Voici un « modèle » de discours que vous pourriez tenir à vos assistants (les parties en rouge entre guillemets décrivent le discours que vous pourriez tenir en vous adressant à vos AA...)

- Définir les responsabilités des **TOUCHES + HORS-JEU** du côté de l'AA et les touches du côté de l'A. Qui regarde qui pour les mauvaises touches?

ex : « Les touches/HJ de votre côté sont à vous. Les touches de mon côté sont à moi. Si je vous regarde, je désire obtenir un avis: tenez votre drapeau dans une ou l'autre main (sans le lever) pour me suggérer le côté.

Pour les **mauvaises touches**, regardez les pieds, moi je regarde les mains. »

- Rappeler la **technique du « WAIT & SEE »** pour les Hors-Jeu. Définir ce qu'il faut faire en cas de **SIGNAL NON-APERÇU**.

ex : « Pour les hors-jeu, soyez PATIENTS. Attendez que le joueur en position de hors-jeu soit bien impliqué dans le jeu (en touchant le ballon, ou en interférant avec un adversaire) avant de lever le drapeau. Mieux vaut prendre une décision tardive mais JUSTE, qu'une décision rapide et erronée.

Si je ne vous vois pas immédiatement, gardez votre drapeau levé et attirez mon attention en **criant mon nom** ou en **criant « REF!! REFF!! »**

- Définir les responsabilités de **l'appel des FAUTES** à proximité de l'AA

ex : « Si une faute se produit dans votre "zone" (définir la zone), cela ne me gêne pas que vous l'appeliez. Par contre respectez SVP ces consignes:

- a) regardez d'abord où je suis placé sur le terrain: ai-je une bonne vue sur l'action, ou un angle vue égal ou meilleur que le vôtre?
- b) est-ce que je me manifeste? Est-ce que par exemple je crie "avantage!", "jouez!", ou "no way!"?

Si la réponse à ces deux questions est non, alors vous pouvez lever le drapeau pour appeler la faute. Si oui par contre, gardez votre drapeau baissé. Par ailleurs essayez de vous adapter à mon style d'arbitrage en observant les 10 premières minutes du match »

(peut également définir votre style : si vous êtes un arbitre qui tolère le jeu physique, il faudra que vos assistants fassent pareil ; si au contraire vous aimez siffler tous les contacts, mentionnez-le aux assistants)

- **FAUTES dans la SURFACE DE RÉPARATION (SdR)** : établir si vous faites totale confiance à vos AA

ex : « appelez les fautes que vous voyez, même dans la surface, avec le drapeau ») ou si, au contraire, vous voulez un signal plus « discret » (ex : « s'il y a un contact dans la boîte, établissons le contact visuel : si vous faites OUI de la tête c'est penalty, si vous hochez votre tête ce n'est pas faute »

- **FAUTES SUR LE BOUT de la SdR** : établir le code pour la consultation au contact visuel

ex : « si une faute se produit sur le bord de la surface, attendez le contact visuel, et arrêtez votre course :

- a) faites **deux (2) pas vers la gauche** si la faute est à l'extérieur
- b) continuez de **courir vers le drapeau de coin** et faites un pas dans le terrain si la faute est à l'intérieur »

- **Établir le code (signaux discrets) pour les SANCTIONS DISCIPLINAIRES**

ex : « tapez votre **poche frontale** pour suggérer un Carton Jaune
tapez votre **poche arrière** pour un Carton Rouge »

- **Établir les rôles dans un cas de CONFRONTATION DE MASSE (bagarre générale)**

ex : « dans un case de bagarre avec trois (3) personnes et plus :

- l'AA1 s'occupe des **bancs des équipes** et s'assure que personne ne rentre sur le terrain
- le A et le AA2 **embarquent sur le terrain** pour cerner les joueurs et prendre des notes.

Si l'AA1 remarque que ses collègues ont besoin d'aide, il embarque aussi et **les trois arbitres se mettent en triangle autour des joueurs** pour prendre des notes »

- **Établir l'aide demandée à l'AA1 pour la GESTION DES REMPLACEMENTS**

ex : « s'il y a une substitution (changement), je veux que tu montes jusqu'à la ligne médiane pour superviser la procédure et t'assurer que celle-ci est respectée. Aucun remplaçant ne doit rentrer dans le terrain avant que son camarade ne soit d'abord sorti. Soit sévère et arrête les joueurs de rentrer s'ils n'obéissent pas. Fais-toi aider des entraîneurs si nécessaire. »

- **Établir l'aide demandée à l'AA1 pour la GESTION DES SURFACES TECHNIQUES (comportement des entraîneurs)**

ex : « Pour la gestion des entraîneurs, on applique la technique ASK-TELL-REMOVE. Si un entraîneur se comporte mal (sort de sa surface technique sans cesse, conteste les décisions arbitrales, etc.), tu lui demandes d'arrêter la 1^{ère} fois. La 2^{ème} fois, tu lui ordonnes d'arrêter. La 3^{ème} fois tu m'appelles, et on le met dehors. »

(ici, si vous travaillez avec des assistants inconnus ou qui n'ont pas beaucoup d'expérience, il est utile de préférer que c'est vous directement qui fassiez l'étape « TELL »

... *par exemple* : « si jamais l'entraîneur continue de se comporter mal, appelle-moi et je le ferai un avertissement final. S'il continue encore, tu m'appelles et cette fois-ci ce sera l'expulsion »

- **Établir l'aide demandée pour la NOTATION des ÉVÈNEMENTS DE MATCH**

ex : « Pour les buts, je m'occupe de les noter moi-même. Pour les cartons, notez tous les cartons avec moi. Assurez-vous toutefois d'attendre que j'ai fini de noter, avant de sortir votre calepin et noter vous aussi. On ne veut pas tous les trois noter en même temps, et rater quelque chose sur le terrain ».

- **Vous assurer que toutes ces instructions sont comprises. Vérifier si vos AA ont des QUESTIONS à poser.**

ex : « Vous avez tout compris? Avez-vous des questions? »