

4. Jeu passif (7:11-12)

Directives générales

L'application des règles régissant le jeu passif a pour but de prévenir toute tactique de jeu «non attractive» et tout retard intentionnel au cours du match. Ce constat implique que les arbitres reconnaissent et jugent avec cohérence les différents types de jeu passif tout au long du match.

Les différents types de jeu passif peuvent intervenir dans toutes les phases d'une attaque, c'est-à-dire lorsque le ballon évolue sur l'aire de jeu, pendant la phase de construction ou pendant la phase de conclusion.

Le recours au jeu passif peut intervenir plus fréquemment dans les situations suivantes :

- une équipe entend conserver un léger avantage en fin de partie ;
- une équipe a un(des) joueur(s) exclu(s) pour 2 minutes ;
- une équipe est techniquement meilleure, surtout en défense.

4 Jeu passif (7:11-12)

A. Directives générales

L'application des règles régissant le jeu passif a pour but de prévenir toute tactique de jeu «non attractive» et tout retard intentionnel au cours du match. Ce constat implique que les arbitres reconnaissent et jugent avec cohérence les différents types de jeu passif tout au long du match.

Les différents types de jeu passif peuvent intervenir dans toutes les phases d'une attaque, c'est-à-dire lorsque le ballon évolue sur l'aire de jeu, pendant la phase de construction ou pendant la phase de conclusion.

Le recours au jeu passif peut intervenir plus fréquemment dans les situations suivantes :

- lorsqu'il y a un faible écart de but, surtout en fin de partie
- lorsqu'une équipe a un (des) joueur(s) exclu(s) pour 2 minutes
- lorsqu'une équipe est techniquement meilleure, surtout en défense.

Les critères cités dans les précisions ci-dessous apparaissent rarement isolément dans le jeu. Ils doivent être appréciés dans leur globalité par les arbitres. Ce sont surtout les effets d'un travail de défense actif et régulier qui sont à prendre en compte.

L'utilisation du geste d'avertissement préalable

Le geste d'avertissement préalable devrait être utilisé dans les situations suivantes :

1. Lorsque les remplacements sont effectués lentement ou lorsque le ballon se déplace lentement.

Indications caractéristiques :

- les joueurs «flânent» au centre de l'aire de jeu en attendant le remplacement
- un joueur retarde l'exécution d'un jet franc (en tournant le ballon dans tous les sens ou en faisant semblant de ne pas connaître l'endroit exact), du coup d'envoi (par une récupération lente du ballon par le gardien de but, par une passe fantasque (et non contrôlée) vers le centre, par le fait de marcher lentement vers le centre), d'un renvoi, ou d'une remise en jeu après que l'équipe ait déjà été mise en garde contre de telles tactiques temporisatrices ;
- faire rebondir le ballon sur place ;
- le ballon est rejoué dans la direction de la moitié arrière de l'aire de jeu de l'équipe attaquante alors que les joueurs adverses n'opposent aucune résistance ;

2. En relation avec un remplacement tardif lorsque la phase de construction d'attaque a déjà commencé.

Indications caractéristiques :

- tous les joueurs ont déjà pris leurs positions d'attaque ;
- l'équipe commence la phase de construction avec un jeu de passes préparatoires ;
- l'équipe n'a effectué aucun remplacement avant cette phase du match.

B. L'utilisation du geste d'avertissement préalable

Le geste d'avertissement préalable devrait être utilisé dans les situations suivantes :

B1. Lorsque les remplacements sont effectués lentement ou lors d'une remontée lente du terrain de l'équipe sur le terrain

Indications caractéristiques:

- les joueurs «flânent» au centre de l'aire de jeu en attendant le remplacement
- un joueur retarde l'exécution d'un jet franc (en tournant le ballon dans tous les sens ou en faisant semblant de ne pas connaître l'endroit exact de l'exécution), ou d'un engagement (le gardien de but effectue une récupération lente du ballon, ou effectue volontairement une passe fantasque (et non contrôlée) vers le centre, ou par le fait de marcher, lui-même, lentement vers le centre, le renvoi, ou la remise en jeu après que l'équipe ait déjà été mise en garde contre de telles tactiques visant à gagner du temps
- faire rebondir le ballon sur place
- le ballon est lancé au-delà de la ligne médiane dans la direction de la moitié arrière de l'aire de jeu de l'équipe attaquante alors que les adversaires n'opposent aucune résistance.

B2. En relation avec un remplacement tardif lorsque la phase de construction d'attaque a déjà commence

Indications caractéristiques :

- tous les joueurs ont déjà pris leurs positions d'attaque
- l'équipe commence la phase de construction avec un jeu de passes préparatoires ;
- ce n'est qu'alors qu'un remplacement de joueur est effectué (l'équipe n'a effectué aucun remplacement avant cette phase du match).

Commentaire:

Une équipe qui a tenté une contre-attaque rapide à partir de sa moitié d'aire de jeu mais qui n'est pas arrivée à marquer un but, immédiatement après avoir atteint la moitié de l'aire de jeu de l'équipe adverse devrait pouvoir procéder à un remplacement rapide de joueurs à ce stade.

3. Au cours d'une phase de construction excessivement longue.

En principe, une équipe doit toujours être autorisée à procéder à une phase de construction, avec un jeu de passes préparatoire, avant de commencer un scénario d'attaque ciblée.

Voici les indications caractéristiques d'une phase de construction excessivement longue:

- l'attaque de l'équipe n'aboutit à aucune action d'attaque ciblée ;

Commentaire:

Une action d'attaque ciblée existe notamment lorsque l'équipe attaquante utilise des méthodes tactiques de sorte à obtenir un avantage de placement sur le joueur adverse ou lorsqu'elle accélère clairement le rythme de l'attaque par rapport à la phase de construction;

- les joueurs reçoivent le ballon de manière répétée alors qu'ils restent immobiles ou s'éloignent du but ;
- les joueurs dribblent le ballon à maintes reprises tout en restant immobiles ;
- lorsque l'attaquant joue en 1 contre 1 envers un défenseur : il fait volte-face prématurément, attend que l'arbitre interrompe la partie, ou ne tire aucun avantage de placement sur le défenseur ;
- actions défensives actives : méthodes de défense actives empêchant les attaquants d'augmenter le rythme, parce que les défenseurs bloquent les mouvements du ballon et les déplacements souhaités ;

Commentaire:

Une équipe qui a tenté une contre-attaque rapide à partir de sa moitié d'aire de jeu mais qui n'est pas arrivée en position de tir, devrait pouvoir procéder à un remplacement rapide de joueurs à ce stade, c'est-à-dire immédiatement après avoir atteint la moitié de l'aire de jeu de l'équipe adverse.

B3. Au cours d'une phase de construction excessivement longue

En principe, chaque équipe doit toujours être autorisée à procéder à une phase de construction, avec un jeu de passes préparatoires.

Les indications caractéristiques d'une phase de construction excessivement longue sont :

- l'attaque de l'équipe n'aboutit à aucune action d'attaque ciblée

Commentaire :

Une action d'attaque ciblée existe notamment lorsque l'équipe attaquante utilise des méthodes tactiques de manière à obtenir un avantage de placement sur l'adversaire ou lorsqu'elle accélère clairement le rythme de l'attaque par rapport à la phase de construction.

- les joueurs reçoivent le ballon de manière répétée alors qu'ils restent immobiles ou s'éloignent du but
- les joueurs dribblent le ballon à maintes reprises tout en restant immobiles
- lorsque l'attaquant joue en 1 contre 1 envers un défenseur : il fait volte-face prématurément, attend que l'arbitre interrompe le jeu, ou ne cherche aucun avantage de terrain dans le duel
- actions défensives actives : méthodes de défense active empêchant les attaquants d'augmenter le rythme, parce que les défenseurs bloquent les mouvements du ballon et les déplacements souhaités

Règles de jeu 2005

- l'équipe en attaque n'atteint pas une augmentation évidente du rythme en passant de la phase de construction à la phase de conclusion.

Mise à jour 2010

- l'équipe en attaque n'atteint pas une augmentation évidente du rythme en passant de la phase de construction à la phase de conclusion.

4. Après le geste d'avertissement préalable.

Après avoir montré le geste d'avertissement préalable, les arbitres devraient autoriser une phase de construction d'au moins 5 secondes (Les arbitres devraient reconnaître que les joueurs plus jeunes et les équipes moins expérimentées ont besoin de plus de temps). Si aucune accélération ni aucune action d'attaque ciblée n'intervient après cette phase de construction, les arbitres doivent conclure que l'équipe en possession du ballon se trouve en situation de jeu passif.

Commentaire :

Les arbitres doivent veiller à ne pas sanctionner le jeu passif précisément au moment où l'équipe qui attaque essaie en fait de tirer ou d'entreprendre une action en direction du but adverse.

Comment montrer le geste d'avertissement préalable

Si un arbitre (soit l'arbitre de champ soit l'arbitre de ligne de but) reconnaît l'apparition d'un jeu passif, il lève le bras (geste n°18). (Ils devraient utiliser le bras qui se trouve être le plus proche du banc des équipes). C'est aussi pour indiquer le jugement selon lequel l'équipe en possession du ballon n'essaie pas d'obtenir une occasion de but ou retarde de manière répétée la reprise du jeu.

Le geste est maintenu jusqu'à ce que

- 1) l'attaque soit achevée ou
- 2) le signal d'avertissement préalable ne soit plus valable (voir ci-dessous).

Info: Les textes C et D ont changé de place!!!

C. Comment montrer le geste d'avertissement préalable

Si un arbitre (soit l'arbitre de champ soit l'arbitre de ligne de but) reconnaît une tendance au jeu passif, il lève le bras (**geste n°17**). Il lève le bras pour indiquer qu'aucune action ou tentative de tir vers le but est reconnaissable (ils devraient utiliser le bras qui se trouve être le plus proche du banc des équipes). L'autre arbitre devrait reprendre ce geste.

L'utilisation du geste doit indiquer à l'équipe en possession du ballon qu'elle ne tente aucune action vers le but ou qu'elle retarde la progression du jeu.

Le geste est maintenu jusqu'à ce que:

- l'attaque soit achevée ou que
- le signal d'avertissement préalable ne soit plus valable (voir ci-dessous).

Si l'équipe en possession du ballon n'entreprend aucune action visible pour tirer au but, l'un des arbitres sifflera un jeu passif et accordera un jet franc aux joueurs adverses.

Une attaque qui commence à la prise de possession du ballon est considérée comme achevée lorsque l'équipe marque ou perd le ballon.

Le signal d'avertissement préalable s'applique normalement pour le temps restant entier de l'attaque. Cependant, pendant le déroulement d'une attaque, il y a deux situations où le jugement pour jeu passif n'est plus valable et le signal d'avertissement préalable doit être stoppé immédiatement :

- (1) l'équipe en possession du ballon tire au but et le ballon lui revient après avoir rebondi sur un montant du but ou après être touché par le gardien de but (directement ou sous la forme d'une remise en jeu) ou
- (2) un joueur de l'équipe qui défend se voit attribuer une sanction progressive conformément à la règle 16, à cause d'une infraction aux règles ou d'un comportement antisportif.

Dans ces deux situations, l'équipe en possession du ballon doit être autorisée à une nouvelle phase de construction.

Une attaque qui commence à la prise de possession du ballon est considérée comme achevée lorsque l'équipe marque un but ou perd le ballon.

Le signal d'avertissement préalable s'applique normalement pour le temps restant entier de l'attaque. Cependant, pendant le déroulement d'une attaque, il y a deux situations où la perception du jeu passif n'est plus valable et le signal d'avertissement préalable doit être arrêté immédiatement :

- a) l'équipe en possession du ballon tire au but ; le ballon renvoyé par un montant du but, la traverse ou le gardien de but lui revient ou franchit la ligne de touche
- b) un joueur de l'équipe qui défend se voit infliger une sanction personnelle conformément à la règle 16, à cause d'une infraction aux règles ou d'un comportement antisportif.

Dans ces deux situations, l'équipe en possession du ballon doit être autorisée à une nouvelle phase de construction.

D. Après le geste d'avertissement préalable.

Après avoir indiqué le geste d'avertissement les arbitres doivent d'abord donner du temps à l'équipe en possession du ballon afin qu'elle modifie son type de jeu.

Il convient à ce sujet de tenir compte des niveaux de jeu (âges et catégories).

L'équipe avertie devrait avoir la possibilité de préparer une attaque ciblée en direction du but.

Si celle-ci ne tente aucune action en direction du but l'un des deux arbitres décide de siffler jeu passif (7:11-12) (voir ci-dessous les critères de décision après l'utilisation du geste d'avertissement du jeu passif).

Commentaire:

Les arbitres doivent veiller à ne pas sanctionner le jeu passif précisément au moment où l'équipe qui attaque essaie de tirer ou d'entreprendre une action en direction du but adverse.

Critères de décision après utilisation du geste d'avertissement préalable

D1. Equipe attaquante

- pas d'augmentation caractéristique du rythme de jeu
- pas d'action ciblée vers le but
- duel 1 contre 1 sans gain de terrain
- ralentissement dans le jeu (du ballon) parce que les défenseurs bloquent les mouvements du ballon et les déplacements souhaités.

D2. Equipe défendante :

- essaye par des méthodes de défense active d'annihiler le changement de rythme où l'action ciblée
- on ne doit pas décider d'un jeu passif si une défense agressive et en infraction continue avec les règles détruit la construction des attaquants.

E. Annexe***Eléments d'appréciation du ralentissement d'un rythme***

- le jeu est latéral au lieu d'être en profondeur et orienté vers le but
- il y a nombreux déplacements transversaux et sans pression sur la défense, aucune action en profondeur par exemple par un 1 contre 1 ou des passes à des joueurs placés entre la ligne de surface de but et la ligne de jet franc
- passes multiples et répétées entre deux joueurs sans augmentation de rythme ni d'actions vers le but
- le ballon est joué plus d'une fois en passant par toutes les positions de jeu (ailiers, pivot, arrières) sans qu'une augmentation de rythme ou d'actions vers le but soient reconnaissables.

Eléments relatifs aux actions 1 contre 1 par lesquelles aucun gain de terrain n'est réalisé :

- action de 1 contre 1 dans laquelle aucun intervalle n'existe (celui-ci étant fermé par plusieurs adversaires)
- action de 1 contre 1 sans volonté reconnue de prendre l'intervalle vers le but
- action de 1 contre 1 avec le seul but d'obtenir un jet franc (exemple : se faire "neutraliser" ou arrêter une action de 1 contre 1 malgré les possibilités d'utiliser un intervalle).

Eléments concernant une défense active réglementaire

- tentative de ne pas provoquer de fautes et d'interruptions du jeu conduisant à un jet franc
- barrer les trajectoires de déplacement des attaquants vers l'avant (par un ou plusieurs joueurs)
- empêcher les passes vers l'avant

- effectuer des actions de défenses actives par lesquelles les attaquants sont repoussés vers l'arrière
- provoquer des passes de l'attaquant loin vers l'arrière vers des endroits sans danger.