



## Gestion des coups francs



### Objectifs:

- **Nouvelles directives pour la gestion des coups francs**
- **Prendre avec soi une check-list**



**Vous voulez la distance?  
Je n'ai pas demandé la distance!**



1. Décision (coup de sifflet et geste)
2. Evtl. coup franc rapide?

## 2. Coup franc joué rapidement possible?

- ... quand aucun carton n'est distribué
- ... quand il n'y a pas de joueur blessé
- ... quand il est exécuté correctement **dans les quelques secondes après le coup de sifflet!!!**
- ... quand l'arbitre n'a pas encore pris le contrôle



## 2. Coup franc joué rapidement

**Les joueurs qui empêchent l'exécution du coup franc doivent être avertis**



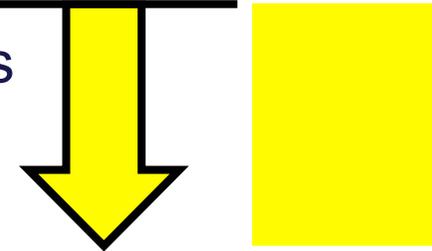
### 3. Lieu de l'infraction?

- Distance par rapport au but
- Sanction disciplinaire
- Danger d'une confrontation
- Joueur blessé
- evtl. se déplacer lentement sur le lieu de l'infraction pour rendre possible l'exécution rapide



### 4. Prendre le contrôle

- Ballon sous contrôle
  - Communiquer: «je prends le contrôle!»
  - Montrer le sifflet
- 
- Faire reculer les défenseurs





### 5. Placer le mur

- Mesurer la distance seulement lorsque c'est nécessaire (proche du but)
- En avant ou en arrière (contrôle du ballon)
- Dès la 2ème ligue: à gauche du mur
- Si possible prendre avec soi les défenseurs
- Evtl. communiquer préventivement



### 6. Autoriser la reprise du jeu

- Prendre la position optimale (ballon, mur, assistant)
- Coup de sifflet pour la poursuite du jeu

### 7. Exécution / suivi

- Les yeux se concentrent sur l'essentiel
- Collaboration: Qui regarde où?

Un joueur qui exécute un coup franc **avant le coup de sifflet de l'arbitre** doit être averti.

Les joueurs qui **refusent de revenir à la distance** requise ou retardent l'exécution du coup franc doivent être avertis.

Les joueurs qui **bougent dans le mur** avant l'exécution du coup franc doivent être avertis. Le coup franc doit être retiré si nécessaire.