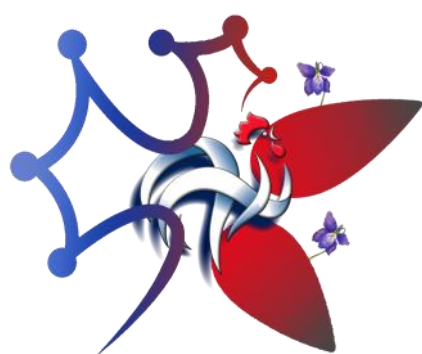




DISTRICT HAUTE-GARONNE
DE FOOTBALL

Guide Administratif de l'Arbitre

Édition Septembre 2022

Sommaire

ADMINISTRATION

- Organigramme de la Commission Départementale d'Arbitrage page 3
- Protocole de communication page 4
- Indisponibilité arbitre : procédure page 5

AVANT MATCH

- Time Line d'avant match page 6
- Équipement de l'arbitre page 7
- Échauffement type de l'arbitre de District pages 8 et 9
- Consignes aux délégués à la police, arbitres assistants bénévoles et capitaines page 10
- Vérification des identités page 11
- Protocole d'avant match page 12
- Problèmes d'avant match : FMI non réalisable / Équipe : absente - en retard / mêmes couleurs de maillot page 13
- Arrêté municipal page 14
- Spécificités selon les compétitions page 15

FEUILLE DE MATCH

- Feuille de Match Informatisée - Memento pour arbitre pages 16 à 17
- Feuille de Match (format papier) - Memento pour arbitre pages 18 à 21
- Réserves administratives page 22
- Réserves techniques page 23

DISCIPLINAIRE

- Exclusion temporaire = Carton blanc page 24
- Les motifs disciplinaires page 25
- Problèmes d'ordre disciplinaire : Mesure comportement / Exclu refusant de sortir page 26
- Rapport d'arbitrage : explications et exemples pages 27/28

AUTRES INFORMATIONS

- Indemnités d'arbitrage page 29
- La carte d'arbitrage page 30

Nota : Seuls les noms soulignés font partis de la CDA plénière

Organigramme de la CDA

PRÉSIDENT	
<u>Victor BALESTRACCI</u> :	06 76 95 64 23

POLE MANAGEMENT - DÉSIGNATIONS	
► Seniors :	<u>Roland NARDIN</u> <u>Hubert CALMETTES</u> <u>Marc HUBERT</u>
► Jeunes :	<u>Francis LACOMME</u> <u>David COUPAT</u> <u>Jean DAROLLES</u>
► Futsal :	<u>Francis LACOMME</u>

POLE MANAGEMENT - ADMINISTRATIF	
► Secrétaire :	<u>Georges TROGANT</u>
► Feuilles de match :	<u>Georges TROGANT</u> <u>Joseph FAGGION</u>
► Comité Directeur :	<u>David BENECH</u> (représentant des arbitres) <u>Richard GIUSEPPIN</u> (Membre n'ayant jamais pratiqué)
► Commission Discipline :	<u>Roland NARDIN</u>

CONSEILLER TECHNIQUE DÉPARTEMENTAL EN ARBITRAGE	
<u>Olivier LEDOUX</u> :	05 62 89 05 39 (B) / 07 76 07 29 88 (P)

POLE MANAGEMENT - OBSERVATIONS	
► Seniors :	<u>Hubert CALMETTES</u>
► Jeunes :	<u>Pascal BAUVALET</u>

POLE TECHNIQUE	
Formateurs et Observateurs	(hors membres CDA déjà indiqués)
<u>Moulay Saïd AIT LAKBIR</u>	<u>Julien NAT</u>
<u>Henri BENECH</u>	<u>Pascal POBECZ</u>
<u>Hafid BOUTCHAKKOUCHT</u>	<u>André REALLAND</u>
<u>Antoine CASTRO</u>	<u>Jean Claude SAINT MARTIN</u>
<u>Philippe DUPRAT</u>	<u>Didier SANARENS</u>
<u>Daniel FEUILLADE</u>	<u>Claude SERE</u>
<u>Cosmin ENACHE</u>	<u>Daniel SUZANE</u>
<u>Salvatore MASALA</u>	<u>Pascal THOMAS</u>
<u>Albert MOYSAN</u>	

Protocole de communication

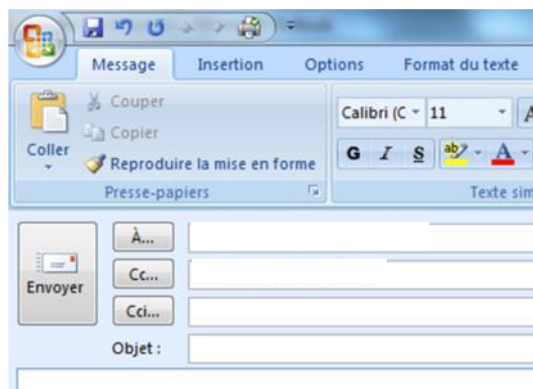
Veillez respecter les consignes suivantes pour toute correspondance à adresser au District ou à la Commission Départementale d'Arbitrage.

COMMUNICATION

Pour tout email devant être adressé au District ou à la CDA, utilisation IMPÉRATIVE de l'adresse :

secretariat@haute-garonne.fff.fr

- ▶ mettre en copie (cc) : olivier.ledoux@haute-garonne.fff.fr
- ▶ les courriers concernés sont : rapport d'arbitrage, indisponibilité, demande particulière...
- ▶ l'utilisation de toute autre adresse que amène une gêne administrative voir à une non prise en compte de votre correspondance



Pour les courriers envoyés par voie postale, utilisation de l'adresse suivante :

**District Haute-Garonne de Football
59 ter, chemin de Verdale
31240 SAINT JEAN**

INDISPONIBILITÉS

Pour toute mise en indisponibilité pour arbitrer :

- ▶ se référer à la fiche spécifique [Indisponibilité arbitre : procédure - page 5.](#)

COORDONNÉES



District Haute-Garonne de Football

Siège : 59 ter, chemin de Verdale - 31240 SAINT JEAN
Antenne : 9, rue Romain Rolland - 31800 SAINT GAUDENS

✉ : District Haute-Garonne de Football
59 ter, chemin de Verdale - 31240 SAINT JEAN

☎ : 05 62 89 05 30

💻 : secretariat@haute-garonne.fff.fr

🌐 : <http://haute-garonne.fff.fr>

Indisponibilité Arbitre : Procédure

Pour tout signalement d'indisponibilité, veuillez respecter impérativement les consignes suivantes :

SITUATION 1 - PAS DE MATCH DESIGNÉ

Vous n'avez pas encore de désignations de match sur la période d'indisponibilité souhaitée, veuillez signaler votre indisponibilité :

- ▶ soit via votre compte FFF (officiels.fff.fr) en priorité en vérifiant que les indisponibilités rentrées apparaissent bien dans la liste
- ▶ soit par mail (n'oubliez pas d'indiquer votre nom et prénom) envoyé à : secretariat@haute-garonne.fff.fr + olivier.ledoux@haute-garonne.fff.fr

SITUATION 2 - DÉSIGNATION EFFECTUÉE

Désignations de match déjà effectuées sur la période d'indisponibilité souhaitée :

- ▶ Envoyer impérativement un mail et produire un justificatif si l'indisponibilité est signalée moins de 15 jours avant la date concernée.
Sans justificatif recevable, la décote prévue au règlement intérieur sera appliquée sur votre note CDA.

SITUATION 3 - DÉSISTEMENT À J-3

Désistement de dernière minute (maladie, raisons professionnelles, autres...)

- ▶ Dans les cas où vous n'auriez pu signaler électroniquement votre indisponibilité avant le jeudi midi
Étape 1 : Veuillez contacter IMPÉRATIVEMENT par téléphone votre responsable de désignations
Étape 2 : Confirmer impérativement par courrier, mail ou fax en y joignant le justificatif d'absence



PAS DE SMS !

Les indisponibilités transmises par SMS
ne sont pas prises en compte.

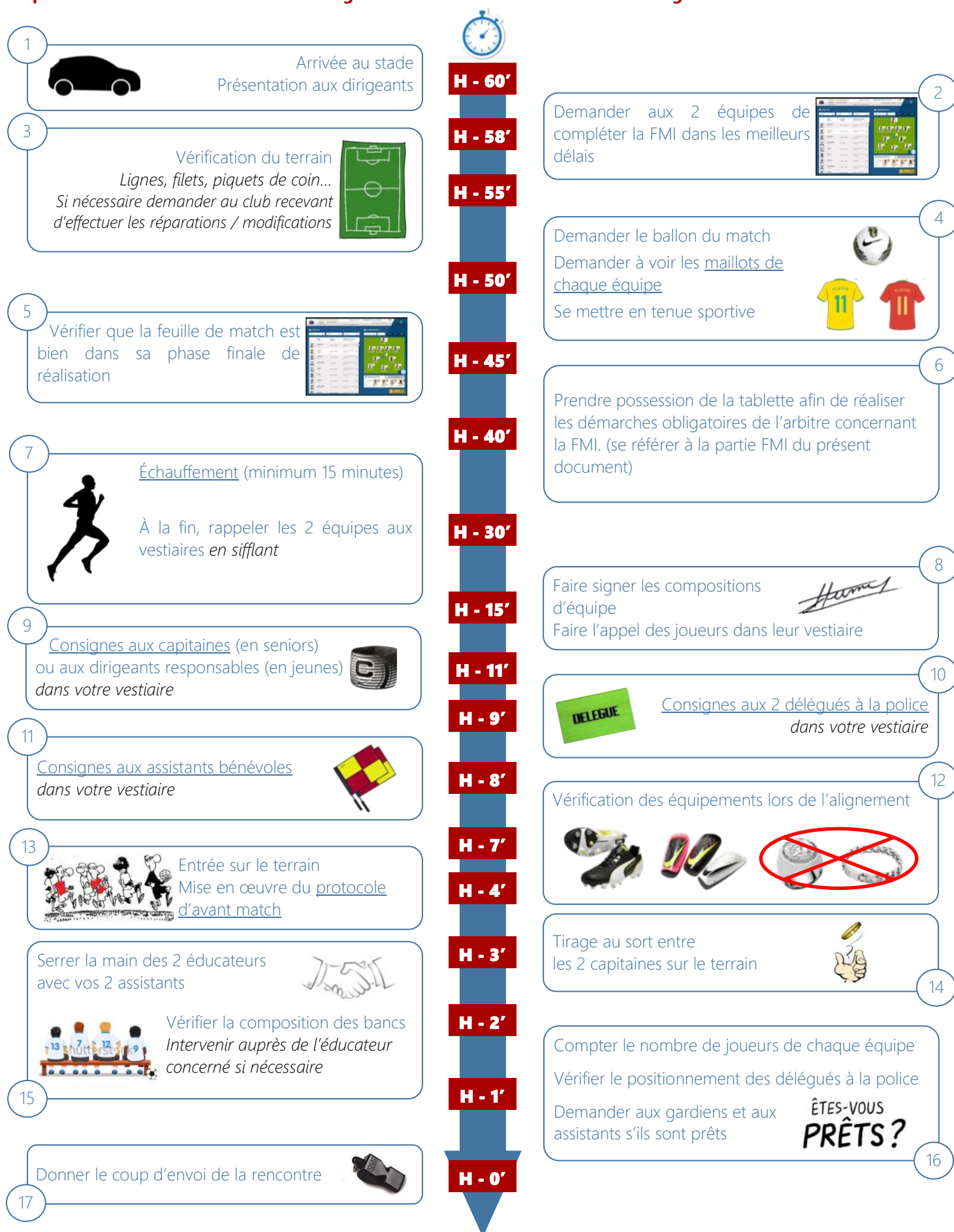


RESPONSABLES ET COORDONNÉES

	Jeunes Arbitres (U14 à U18)	Arbitres U19 et Seniors (Masc. + Fém.)
Responsables	 David COUPAT  Francis LACOMME	 Hubert CALMETTES  Roland NARDIN  Marc HUBERT
	06 19 10 10 30	06 16 22 95 50
Jours de présence au District	Mardi et jeudi après midi	

Time line d'avant match

Vous trouverez ci-dessous, un aperçu rapide des actions essentielles que doit réaliser l'arbitre dans l'heure qui précède la rencontre. Les actions soulignées sont détaillées dans la suite de ce guide.



Équipement de l'arbitre

L'arbitre est l'officiel de la rencontre, une tenue correcte est nécessaire afin de donner une bonne image aux clubs.

IMPORTANT : en plus de l'équipement, vous devez avoir le guide administratif dans votre sac.

POUR LE MATCH

Maillot d'arbitre

- Il est nécessaire d'avoir au moins 2 maillots de couleur différente

Conseils : au moins le noir et le jaune

- C'est à l'arbitre d'adapter sa tenue en fonction des couleurs de maillot de chaque équipe (joueurs de champ uniquement)

Nota : La CDA n'impose pas de marque d'équipementier en particulier, c'est au choix de l'arbitre et/ou de son club



Short et Chaussettes

- de couleur noire

Conseil : prendre le short avec des poches



Chaussures

- Utiliser de préférence des chaussures à crampons moulés

Nota : les crampons vissés sont la plupart du temps interdits sur les terrains de type synthétique



Écusson

- l'apposer sur le maillot



Chronomètre

- prendre une montre chrono



Sifflet

- Fox 40 Classic de préférence

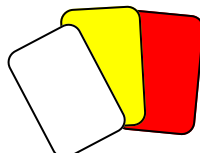


Carte d'arbitrage

Stylos



Cartons



Pièce ou jeton



AVANT ET APRÈS LE MATCH

Avant le match : nécessaire pour s'échauffer

- Éviter de le faire avec le maillot d'arbitre
- Ne pas hésiter à mettre un haut de survêtement ou sweat lorsqu'il fait froid

Après le match : nécessaire pour se doucher

EN OPTION



Drapeaux

- si vous n'en avez pas, c'est au club recevant de les fournir

Gants

- pour le match, s'il fait froid
- les prendre fin pour pouvoir noter



Échauffement type de l'arbitre de district

Un bon échauffement permet

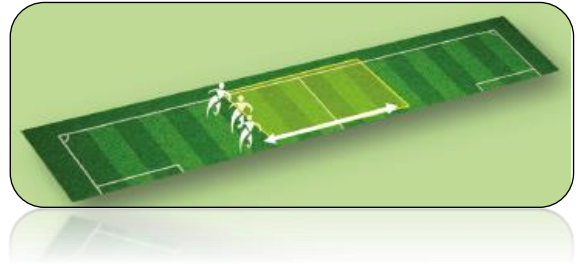
- ▶ d'éviter les blessures
- ▶ d'optimiser sa performance dès le début du match

Zone préconisée

- ▶ Taille : 20 m x 5 m
- ▶ Au milieu du terrain, le long d'une ligne de touche

Durée

- ▶ 15 minutes au minimum
- ▶ Augmenter la durée s'il fait froid



L'échauffement s'effectue en 3 étapes

ÉTAPE 1 : LE RÉVEIL MUSCULAIRE ET LES ÉDUCATIFS DE COURSE

Réveil musculaire :

Sur 5 minutes environ

Course « tranquille » effectuée par des allers/retours le long de la ligne de touche dans la zone préconisée.

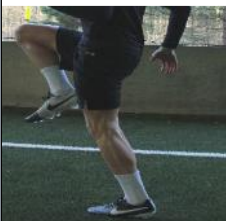
Au bout de 2/3 minutes, accompagner votre course par des mouvements du haut du corps (cou, bras, épaules ...).

Éducatifs de course :

Chaque exercice s'effectuera 2 fois. Aller : exercice / Retour : en trottinant.

Cas particulier pour l'exercice des pas chassés : 1 fois vers la droite, 1 fois vers la gauche

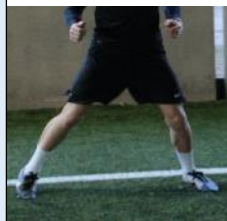
1. Montées de genoux



2. Talons fesses



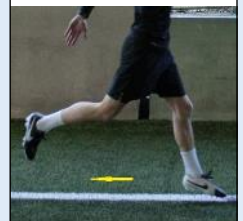
3. Pas chassés gauche et droite



4. Courses arrières talons fesses



5. Courses arrières amplitude



ÉTAPE 2 : LES ÉTIREMENTS ACTIVO-DYNAMIQUES

Méthode :

Chaque groupe musculaire doit être sollicité 1 fois de chaque côté selon les principes suivants :

- Étirement du groupe musculaire : 2-3"
- Contraction du groupe musculaire : 8-10"
- Relâchement du groupe musculaire : 2-3"
- Dynamisation du groupe musculaire : 8-10"

Explications détaillées de chaque groupe sur la page suivante

1. Quadriceps



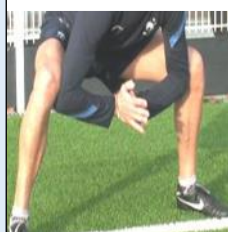
2. Ischios jambiers



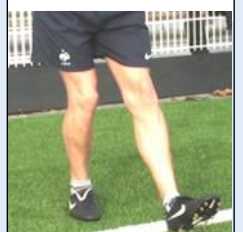
3. Mollets



4. Adducteurs



5. Ischios jambiers
2ème fois



ÉTAPE 3 : REPRISE D'ACTIVITÉ ET SPRINTS

Reprise d'activité :

Courir à 70% de votre vitesse maximale de course sur 3 allers/retours de la zone préconisée

Sprints :

Aller : éducatif de course (5 m) + sprint (15m) / Retour : en marchant.

Répétition de chaque atelier 2 à 3 fois

1. Montées de genoux sur 5 m puis sprint sur 15 m
2 à 3 fois. Retour en marchant.



2. Talons fesses sur 5 m puis sprint sur 15 m
2 à 3 fois. Retour en marchant.



3. Pas chassés sur 5 m, ¼ de tour, puis sprint sur 15 m
2 à 3 fois. Retour en marchant.



4. Course arrière sur 5 m, ½ tour, puis sprint sur 15 m
2 à 3 fois. Retour en marchant.



Quadriceps

Méthode

1. Étirement du quadriceps : 2-3".
2. Contraction : enfoncer le pied dans la main : 8-10".
3. Relâchement du groupe musculaire : 2-3".
4. Petits coups de pieds rapides puis simulation de shoots dans un ballon : 8-10".

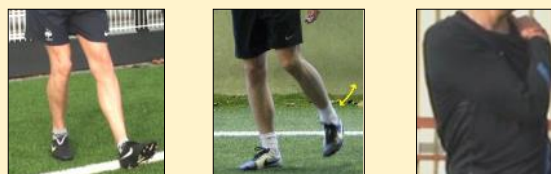
N.B. : possibilité de placer la main sur l'épaule opposée pour trouver l'équilibre en phases 1 et 2.



Ischio-jambiers

Méthode

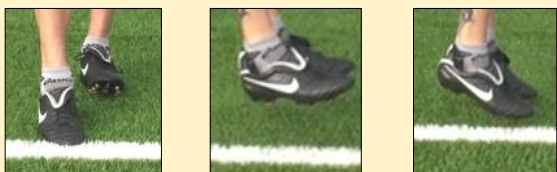
1. Mains sur les hanches et descendre le bassin pour sentir tirer l'ischio.
 2. Remonter la pointe de pied. Etirer 2-3" puis enfoncer le talon dans le sol 8-10" pour contracter l'ischio.
 3. Relâchement par des mouvements de jambes très rapides.
- N.B. : une main sur l'épaule opposée permet l'équilibre en phase 3.*



Mollets

Méthode

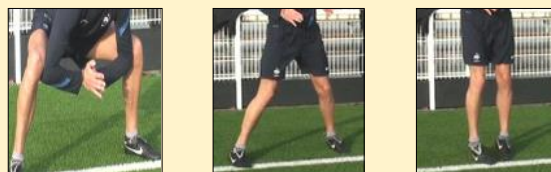
1. Penché sur l'avant, la jambe arrière est sur le talon.
2. Remonter la pointe pour étirer le mollet : 2-3".
Puis enfoncer le talon pour contracter le mollet : 8-10".
3. Relâchement en sautant et en remontant les pointes pour solliciter les mollets.



Adducteurs

Méthode

1. Main sur les genoux pour trouver la position.
2. Placer les coudes à l'intérieur et écarter pour étirer : 2-3".
3. Serrer les genoux pour contracter 8-10".
4. Terminer par "écarter/serrer" rapide.



Consignes d'avant match

15 minutes avant le coup d'envoi, rappeler les équipes aux vestiaires

Convoquer par 2 (selon leur rôle) dans votre vestiaire les personnes devant recevoir des consignes

Vérifier qu'ils soient bien inscrits sur la feuille de match (informatisée ou papier)

S'assurer qu'ils soient bien MAJEURS

▸ Quelque soit la catégorie (Senior ou Jeunes), les assistants et délégués à la police doivent être majeurs

Cas particulier : si l'assistant présenté est un arbitre officiel mineur (avec vérification de sa licence arbitre), il pourra l'effectuer dans sa catégorie d'arbitrage ou inférieure à la sienne. Pour les délégués à la police, ils doivent être OBLIGATOIREMENT majeurs

H - 12'

DÉLÉGUÉS À LA POLICE

Le club recevant doit fournir 2 dirigeants pour assurer la mission de délégué à la police.

▸ Si le club recevant n'en fournit qu'un (ou aucun), le match se déroulera quand même

▸ Ils doivent être présents sur l'intégralité de la rencontre. S'ils ne sont pas présents, veillez à les faire retirer de la feuille.

Consignes à leur donner :

▸ Porter un brassard afin de les repérer facilement

▸ En placer 1 à proximité de la ligne médiane côté banc de touche, et l'autre à l'opposé

▸ Leur indiquer de bien rester à l'intérieur de la main courante

▸ Faire passer hors de la main courante toute personne non inscrite sur la feuille de match

Cela concerne tous les spectateurs, jeunes enfants y compris

▸ Raccueillir aux vestiaires les joueurs exclus

▸ Vous rejoindre sur le terrain à la fin de chaque période et vous accompagner à votre vestiaire

H - 10'

ARBITRES ASSISTANTS

Chaque équipe doit fournir un arbitre assistant

▸ Le match ne peut pas se jouer sans arbitre assistant

▸ En Seniors ou U19, possibilité de prendre un joueur ou un remplaçant (sous réserve qu'il soit majeur) pour effectuer ce rôle, celui-ci sera enlevé de la liste des joueurs et inscrit comme assistant. Par conséquent, il ne pourra pas jouer.

Consignes à leur donner :

▸ Placer l'arbitre assistant du club recevant côté banc de touche

▸ Signaler les sorties de balle et la remise en jeu qui s'en suit

▸ Signaler les hors jeu en leur précisant de

bien courir et s'aligner sur l'avant dernier défenseur

bien lever le drapeau à la verticale

ne signaler le hors jeu que si le joueur en position de hors jeu touche le ballon ou dispute le ballon à un adversaire

▸ Signaler les remplacements demandés

▸ NE PAS SIGNALER les fautes

▸ Vous rejoindre sur le terrain à la fin de chaque période et vous accompagner à votre vestiaire

▸ Préciser que vous serez peut être amené à les déjuger et que vous leur indiquerez d'un geste

▸ Répondre à leurs questions éventuelles

H - 8'

CONSIGNES AUX CAPITAINES (OU DIRIGEANTS RESPONSABLES EN JEUNES)

Leur rappeler que les capitaines doivent vous accompagner à la mi-temps et à la fin du match jusqu'à votre vestiaire

Demander s'ils ont des questions

▸ S'ils n'en ont pas : pas de discours à tenir

▸ S'ils en ont : y répondre brièvement et clairement

Exemple pour la question : « peut-on jouer les coups francs rapidement ? »

Répondre : « pour jouer vite, ballon arrêté à l'endroit de la faute, sans réclamer la distance des 9m15. Sinon on attend ma décision »

N.B. : il est inutile de tenir de longs discours pour faire de nombreuses recommandations, ou dire que vous serez sévère...

Vérification des identités et Consignes d'avant match

H-7'

VÉRIFICATIONS D'AVANT MATCH

Après les consignes d'ordre général dans votre vestiaire

- ▶ En catégorie senior : les capitaines d'équipe
- ▶ En catégorie de jeunes (U14 à U19) : les dirigeants responsables

Cas particulier : en U19 si le capitaine est majeur, c'est à lui de signer la feuille de match

Leur demander de bien vérifier la composition et la numérotation de leur équipe

Leur faire signer les compositions d'équipe sur la feuille de match

Aller procéder à l'appel des joueurs

APPEL DES JOUEURS

Se rendre à l'entrée du vestiaire d'une équipe

Procédure :

- ▶ Dans le cas de l'utilisation de la FMI par : la tablette directement
- ▶ Dans le cas de l'utilisation d'une feuille de match papier soit :
 - par l'application Footclubs Compagnon sur le smartphone de l'équipe concernée
 - par le listing édité par le club concerné
 - par pièces d'identité et autorisation médicale (voir p.21)



NB : Dans le cas où la vérification des licences d'une équipe se fait au moyen d'un listing édité par le club, l'arbitre devra IMPÉRATIVEMENT prendre le document et l'envoyer au District par voie électronique (scan) ou par voie postale dans les 24 heures suivant la rencontre.

- ▶ L'arbitre rappelle aux joueurs :
 - d'enlever les bijoux et accessoires fantaisies
 - de protéger l'alliance (autorisée uniquement en senior)
- ▶ Le capitaine (ou vous-même) appelle 1 à 1 les joueurs adverses et vérifie visuellement l'identité du joueur
- ▶ Le joueur sort du vestiaire et se met dans le couloir d'accès au terrain ou à l'entrée du terrain
- ▶ L'arbitre vérifie également visuellement l'identité du joueur
- ▶ L'arbitre vérifie la concordance entre les n° inscrit sur la FMI et les n° du maillot porté par les joueurs

Effectuer la même procédure avec l'autre équipe

Revenir dans votre vestiaire avec les 2 capitaines (ou 2 dirigeants) s'ils ont des réserves à déposer (si oui, se reporter p.22)

Fermer la tablette, votre vestiaire et aller effectuer le protocole (page suivante)

Protocole d'avant match

Avant chaque rencontre, un protocole doit être réalisé afin de favoriser le Fair Play.

Après les vérifications administratives et consignes d'usage, la procédure suivante est à réaliser

VÉRIFICATION DES ÉQUIPEMENTS

H - 6'

Dans l'alignement, vérification de l'équipement (si non fait à la sortie du vestiaire)

- ▶ par l'arbitre central si les assistants sont des bénévoles
- ▶ par les arbitres assistants s'ils sont officiels

Dans ce cas là, le contrôle des équipements peut être effectué à la sortie du vestiaire de chaque équipe

Méthode :

- ▶ Faire mettre le maillot dans le short
- ▶ Contrôler l'absence de bijoux ou autres objets fantaisies
Le joueur doit baisser le col de son maillot, montrer ses poignets, ses mains recto et verso
Seule l'alliance est autorisée, recouverte d'une protection type strap ou sparadrap
Tout autre bijou doit être enlevé, à défaut le joueur ne pourra pas participer au match
- ▶ Contrôler la présence des protèges tibias
L'arbitre touche à pleine main les protèges tibias
Ne pas frapper avec les drapeaux !
- ▶ Visualiser les semelles des chaussures
S'il s'agit de chaussures à crampons vissés :
Vérifier la présence d'au moins 6 crampons (4 avant / 2 arrière)
Passer la main sur les crampons afin de constater qu'ils ne coupent pas

PROTOCOLE

H - 4'

Entrée des 3 arbitres et des 2 équipes sur le terrain en marchant

S'aligner face au banc de touche à une dizaine de mètres

Poignées de mains entre les acteurs du match (Hors période COVID)

- ▶ Les joueurs de l'équipe recevant passent devant les arbitres et leur serrent la main
- ▶ Puis ils font de même avec les joueurs adverses
- ▶ Les joueurs de l'équipe visiteuse passent ensuite devant les arbitres et leur serrent la main

H - 3'

Tirage au sort entre les 2 capitaines

- ▶ L'arbitre donne le choix du côté de la pièce au capitaine visiteur
- ▶ Le capitaine gagnant le tirage au sort choisit soit son camp, soit l'engagement
- ▶ L'équipe ayant perdu le tirage au sort aura le camp ou l'engagement en fonction du choix du vainqueur

H - 2'

Poignées de mains entre les arbitres et les éducateurs de chaque équipe (hors période COVID)

- ▶ Les arbitres et arbitres assistants se dirigent vers l'intersection ligne médiane / ligne de touche
- ▶ Echange de poignées de mains entre les arbitres et les éducateurs
- ▶ Echange de poignées de mains entre les 2 éducateurs

Vérification des bancs de touche

- ▶ L'arbitre profite de ce moment pour demander, le cas échéant, aux 2 éducateurs de faire sortir des bancs de touche les personnes non inscrites sur la feuille de match

JUSTE AVANT LE COUP D'ENVOI

H - 1'

Vérification des filets par les arbitres assistants officiels

Vérifier le bon positionnement des délégués à la police

Compter le nombre de joueurs dans chaque équipe

Demander aux gardiens s'ils sont prêts

Demander aux arbitres assistants s'ils sont prêts

H

Donner le coup d'envoi

Problèmes d'avant match

FMI NON RÉALISABLE

Il peut survenir des problèmes lors de l'établissement de la feuille de match informatisée.

Dans le cas où celle-ci n'a pu être mise en place 30 minutes avant le coup d'envoi suite à un problème de type : code d'accès non valide, tablette en panne, non suffisamment chargée...

- ▶ Faire établir une feuille de match au format papier (si absence l'établir sur une feuille blanche, le match doit être joué)
- ▶ Les clubs rédigent la feuille de match pendant votre échauffement, au retour effectuer les démarches administratives
- ▶ Dans le cas où la tablette n'est pas utilisée, indiquer sur l'annexe de la feuille de match la raison qui a amené l'établissement d'une feuille de match sous format papier

ÉQUIPE ABSENTE OU NOMBRE DE JOUEURS INSUFFISANT

- ▶ Faire remplir la feuille de match à l'équipe présente
- ▶ Attendre 15 minutes après l'heure du coup d'envoi prévue par l'organisateur de la compétition
- ▶ Vérifier en appelant un à un les joueurs de l'équipe présente avec la tablette pour constater qu'ils étaient en nombre suffisant pour jouer la rencontre (8 joueurs/joueuses minimum à 11)
- ▶ Indiquer sur la FMI l'absence de l'autre équipe
- ▶ Si une équipe est présente mais en nombre insuffisant : effectuer la même procédure en leur faisant remplir la FMI avec les joueurs présents et compléter la FMI en suivant la procédure.
- ▶ Votre départ du stade doit se faire au-delà du 1/4 d'heure de battement.

ÉQUIPE EN RETARD

- ▶ L'arbitre doit faire tout son possible pour faire débiter la rencontre à l'heure
- ▶ Réglementairement la rencontre doit débiter au maximum 15 minutes après l'heure prévue en ayant fait tout le nécessaire d'avant match (administratifs, appel des joueurs...)
- ▶ Lorsque la rencontre n'a pu démarrer avant ces 15 minutes :
 - * si l'équipe adverse (celle à l'heure) demande quand même à jouer le match :
Inscrire sur le bordereau fourni par le District ou sur papier libre « l'équipe XX malgré le retard de l'équipe YY souhaite jouer la rencontre en démarrant avec ZZ minutes de retard »
Faire signer le document aux 2 capitaines (en seniors) ou aux 2 dirigeants responsables en jeunes.
Attention, le démarrage tardif de la rencontre ne doit pas faire décaler le début des matchs suivants.
 - * si l'équipe adverse ne souhaite pas démarrer avec + de 15 minutes de retard, ou s'il y a un match prévu juste après sur le même terrain :
Ne pas faire jouer la rencontre, l'indiquer sur la FMI dans l'onglet match en choisissant le motif approprié, inscrire dans observations complémentaires les problèmes rencontrés et faire signer.

Dans tous les cas, que la rencontre soit jouée ou non, la FMI doit être renseignée dans son intégralité et l'appel des joueurs de chaque équipe doit être effectué.

ÉQUIPES AVEC MÊMES COULEURS DE MAILLOT

Dans le cas où les 2 équipes ont la même couleur de maillot (ou trop proche pour bien les différencier), l'équipe visitée (=recevante) gardera ses couleurs.

- ▶ L'équipe visitée devra tenir à disposition de l'équipe visiteuse un jeu de maillots de couleur différente si cette dernière ne dispose pas d'un jeu de maillots de couleur différente (Art. 41 des règlements généraux de la Ligue)
- ▶ Si une équipe a la même couleur de maillot que l'arbitre, c'est à l'arbitre de changer son maillot (à défaut utilisation d'un chasuble pour l'arbitre)

À votre arrivée au stade, un arrêté municipal est affiché à l'entrée du stade ou vous est donné par un dirigeant du club recevant.

PROCÉDURE

Vérifier la date et quels sont les terrains interdits par l'arrêté municipal

Votre terrain est concerné par l'arrêté : LE MATCH NE DOIT PAS ÊTRE JOUÉ

Essayer d'en obtenir une copie

- Photocopie, photo...

Faire établir intégralement la feuille de match par les équipes

- Celle-ci doit être effectuée dans les vestiaires si leur accès est possible

Visiter le terrain en compagnie d'un dirigeant de chaque équipe et de vos assistants officiels

- S'il n'est pas accessible, l'indiquer sur la feuille de match
- Si pour vous le terrain était praticable, l'indiquer sur la feuille de match et prendre des photos si possible

Signature des compositions d'équipe sur la feuille de match

Aller procéder à l'appel des joueurs

- Les joueurs peuvent rester en tenue civile (*idem si c'est vous qui reportez le match*)
- La présence d'au moins 8 joueurs / joueuses dans chaque équipe est nécessaire
dans le cas contraire application de la procédure d'équipe absente ou en insuffisance de joueurs / joueuses

Clôturer la feuille de match

- Dès que toute la procédure est effectuée avec les 2 équipes, l'arbitre peut quitter le stade (même avant l'heure prévue pour le coup d'envoi)

Adresser un rapport détaillé et les photos prises dans le cas où le terrain était praticable pour vous

CAS FRÉQUENTS

La présence d'un arrêté municipal (non signalé électroniquement via le système de désignation) ne dispense pas les joueurs d'être présents le jour du match

Lorsqu'un dirigeant vous signale qu'il a dit à ses joueurs de rester chez eux

- Lui demander de faire revenir ses joueurs afin de pouvoir procéder à l'établissement de la feuille de match et de l'appel
- S'ils ne sont pas au moins 8 à l'heure du coup d'envoi + 15 minutes, notifier sur la feuille de match cet état de fait

Lorsqu'un dirigeant vous signale qu'il a appelé l'autre équipe afin qu'elle ne se déplace pas

- Lui demander qui a-t-il appelé précisément ?
- Si l'équipe visiteuse n'est pas là, attendre l'heure du coup d'envoi + 15 minutes avant de notifier l'absence de l'équipe visiteuse sur la feuille de match

N.B. : Application identique des consignes si ces 2 situations se présentent en même temps.

Spécificités selon les compétitions

Retrouvez dans le tableau ci-dessous les particularités propres à chaque compétition

Catégories	Compétitions	Temps de jeu	Prolongations	Nombre de remplaçants max.	Nombre de remplacements possible	Application du carton blanc et mesure de prévention	Paiement de l'indemnité
Seniors	Championnat Ligue	2 x 45'		3	Illimités		Ligue
	Championnat District			3	Illimités	✓	District
	Coupe de France		NON	5	3 1er et 2eme tour : peuvent revenir		Ligue
	Coupe Occitanie (tours District)		NON	3	Illimités		District
	Coupes du District		NON	3	Illimités	✓	District
Féminines	Championnat Ligue	2 x 45'		3	Illimités		Ligue
	Championnat District			Foot à 11 : 3 Foot à 8 : 6	Illimités	✓	District
	Coupe de France		NON	5	3		Ligue
	Coupe Occitanie		NON	3	Illimités		Ligue
	Coupes du District		NON	3	Illimités	✓	District
Jeunes	Championnat Ligue	De U16 à U19 : 2 x 45' U14 et U15 : 2 x 40'		3	Illimités		Ligue
	Championnat District			3	Illimités	✓	District
	Gambardella U18 (tours niveau régional)			5	3		Ligue
	Coupe Occitanie Jeunes (tours District)		NON	3	Illimités	✓	District
	Coupes du District		NON	3	Illimités	✓	District
Futsal	Championnat District			7	Illimités		District
	Coupe du District		NON	7	Illimités		District



Feuille de Match Informatisée : l'essentiel pour l'arbitre

AVANT LA RENCONTRE

Dans le module Infos Arbitre

Infos Arbitre

- ▶ Vérifier les informations matchs (date - horaire - lieu)
- ▶ Vérifier les noms et prénoms des officiels désignés
les modifier si nécessaire
- ▶ Compléter le mot de passe arbitre
- ▶ Inscrire vous-même ou faire inscrire :
les arbitres assistants bénévoles de chaque équipe
les 2 délégués à la police sous les critères :
Délégué - Bénévole

Avec les 2 capitaines ou dirigeants responsables en jeunes (en U19 : capitaine s'il est majeur)

- ▶ Aller faire l'appel des joueurs dans les vestiaires des équipes
A l'aide de la tablette, le capitaine (ou dirigeant responsable en jeune)
appelle 1 à 1 les joueurs adverses pour vérifier leur identité
Vérifier également l'identité et le n° de maillot du joueur appelé

- ▶ Demander s'ils ont des réserves, leur faire inscrire et signer si nécessaire

RÉSERVES D'AVANT MATCH(1)

- ▶ Faire signer les compositions d'équipe aux capitaines (ou dirigeants responsables en jeunes)
- ▶ Signer vous aussi les compositions d'équipe

SIGNATURES D'AVANT MATCH



CONSEIL : prendre une photo de la FMI avec votre smartphone avant la rencontre en cliquant sur l'onglet COMPOSITION

Dans le module Faits du Match, saisir

FAITS DU MATCH

- ▶ Le score (dans l'onglet match)
- ▶ Les sanctions disciplinaires (dans l'onglet discipline)

Dans la case informations complémentaires

- * Pour tout comportement antisportif, faute grossière, acte de brutalité : **notifier le type de faute commis**
- * Pour tous propos ou gestes grossiers/injurieux/blessants : **notifier les termes employés ou gestes effectués**
- * Pour toute exclusion : inscrire également la mention **rapport suit**
- * indiquer les **cartons verts** (s'il y en a) pour la catégorie U15 District

- ▶ Les remplacements (dans l'onglet Ent/Sor)

Ne saisir que les premières entrées des 12, 13 et 14 de chaque équipe

- ▶ Les blessures

Il n'est nécessaire d'inscrire la minute que si le joueur est sorti suite à celle-ci et qu'il n'a pas repris le match

- ▶ L'onglet Histo

permet de vérifier les données saisies et de les modifier le cas échéant

Observations d'après match

OBSERVATIONS D'APRÈS MATCH (0)

- ▶ Si des observations doivent être notifiées par l'arbitre, les saisir
- ▶ Si un club souhaite notifier des observations :

L'arbitre doit demander avant la saisie ce que le club souhaite inscrire

S'il s'agit de réserves administratives d'après match : les laisser saisir eux même

S'il s'agit de problèmes d'autres ordres, l'arbitre notifiera lui-même les faits

Cas particulier lorsqu'il s'agit de faits qui concerne la prestation de l'arbitre au regard d'une équipe :

Signifier verbalement au club d'écrire directement au District

Notifier cette remarque dans la case d'observations d'après match

Faire signer les personnes habilitées (seulement si des observations ont été saisies)

Réserves techniques

- ▶ Saisir les réserves techniques posées pendant la rencontre et faire signer

Les 2 capitaines (ou dirigeants responsables en jeune)

L'assistant présent lors du dépôt (adverse au plaignant en cas de bénévole)

L'arbitre

Pour de plus amples détails, se reporter à la fiche réserve technique

Signatures d'après match

SIGNATURES D'APRÈS MATCH

- ▶ Lire et montrer aux responsables les informations saisies après match
 - Score
 - Faits de jeu : sanction(s) disciplinaire(s), remplacement(s), blessé(s)
- ▶ Faire signer les 2 capitaines (ou dirigeants responsables en jeunes)
 - Dans le cas où une équipe est partie sans avoir signé, cocher la case Équipe absente
- ▶ Signer

- ▶ Clôturer la feuille de match puis saisir votre mot de passe

CLÔTURER
la feuille de match

Feuille de Match Papier : l'essentiel pour l'arbitre

APRÈS LA RENCONTRE

Notifier sur la feuille de match

- ▶ **Le score** (en lettres et chiffres) si le match s'est terminé
Si la rencontre n'a pas débutée ou n'a pas eu sa durée réglementaire : l'indiquer avec la (les) raison(s) dans la case observations d'après match de l'annexe à la feuille de match
- ▶ **Les sanctions disciplinaires**
Cocher la ou les cases correspondant aux sanctions prononcées aux joueurs
Inscrire dans la case le motif de la sanction attribuée + minute d'attribution
Dans le cas d'un carton blanc noter uniquement CB + minute d'attribution
Pour tout comportement antisportif : indiquer également le type de faute commis (tacle, charge, main...)
Indiquer le total des cartons en bas de chaque colonne
- ▶ **Les remplacements**
Noter dans la case en face du joueur : a joué / n'a pas joué
- ▶ **Les blessures**
Cocher la case blessé (colonne verte) et indiquer l'endroit de la blessure
- ▶ **Cocher la case correspondante concernant la présence ou non d'une annexe**

Observations d'après match

- ▶ **Si des observations doivent être notifiées par l'arbitre, les inscrire dans la case observations d'après match de l'annexe**
Doivent être noté brièvement dans cette case :
 - * toute exclusion directe : expliquer rapidement la faute commise, y inscrire les propos injurieux et/ou grossiers tenus...
 - * En cas d'incidents ou faits anormaux qui se sont déroulés avant, pendant ou après la rencontre (bagarre, vol...)
- ▶ **Si un club souhaite écrire des observations :**
L'arbitre doit demander avant ce que le club souhaite inscrire
S'il s'agit de réserves administratives d'après match : les laisser inscrire eux même
S'il s'agit de problèmes d'autres ordres, l'arbitre notifiera lui-même les faits
Cas particulier lorsqu'il s'agit de faits qui concerne la prestation de l'arbitre au regard d'une équipe :
Signifier verbalement au club d'écrire directement au District
Notifier cette remarque dans la case d'observations d'après match
- ▶ **Faire signer les personnes habilités (seulement si des observations ont été notées)**

En cas de réserves techniques

- ▶ **Noter les réserves techniques éventuellement posées pendant la rencontre et faire signer**
Les 2 capitaines (ou dirigeants responsables en jeune)
L'assistant présent lors du dépôt (adverse au plaignant en cas de bénévole)
L'arbitre
Pour de plus amples détails, se reporter à la fiche réserve technique

The image shows a portion of the match sheet form. On the right, the 'ANNEXE FEUILLE DE MATCH' section is visible, containing a table for 'OBSERVATIONS D'APRÈS MATCH'. Below this, a red rectangular box highlights the 'RÉSERVES TECHNIQUES A TRANSCRIRE PAR L'ARBITRE' section, which is intended for recording technical reserves made during the match.

Signatures d'après match

- ▶ **Lire et montrer aux responsables toutes les informations inscrites après match**
Score
Faits de jeu : sanction(s) disciplinaire(s), remplacement(s), blessé(s)
Annexe à la feuille de match...
- ▶ **Faire signer les 2 capitaines (ou dirigeants responsables en jeunes)**
Dans le cas où une équipe est partie sans avoir signé, l'indiquer sur la feuille de match à la place de la signature
En senior, possibilité de faire signer une autre personne que le capitaine, sous réserve qu'elle soit majeure, inscrite sur la feuille de match, et d'indiquer son nom au dessus de la signature
- ▶ **Signer dans la case signature de l'arbitre**
- ▶ **Donner les parties blanche et rose de la feuille de match au club recevant, la partie jaune au club visiteur**
- ▶ **Envoyer votre rapport d'arbitrage dans les 24 heures au District.**



Prendre IMPÉRATIVEMENT une photo de la feuille de match papier avec votre smartphone et l'envoyer par mail à : secretariat@haute-garonne.fff.fr

Medecin Dr: **NOM +**
Tech.Noc.Mr: **NOM +**
n° téléphone **n° téléphone**

N⁰ match
7030687

N⁰ mismatch
200852



Poule Unique

Journal 26
Samedi 20/05/2006 18H

517037 **Balmain S C 2**

Yells	Nbre butts	XX	/
Yells	Nbre butts	XX	/

Après prolongation	oui ☐	non ☒

ANNEXE jointe à la FEUILLE DE MATCH ☒ OUI ☐ NON
Si exclusion noter : **RAPPORT SUIT**

* Affecter un X au sens d'un jour ou concerné *Indiquer le N° du joueur

Each person present at this public hearing shall be advised that:

N°	Nom - Prénom	N° Licence ou N° Carte Identité	Azerty Azerty Motif d'exclusion / Signalement - type de Mesure Minute de remplacement
1	AZERTY Azerty	1234567890	
2	AZERTY Azerty	1234567890	C.B.+ min'
3	AZERTY Azerty	1234567890	
4	AZERTY Azerty	1234567890	
5	AZERTY Azerty	1234567890	motif de l'avt + min'
6	AZERTY Azerty	1234567890	
7	AZERTY Azerty	1234567890	
8	AZERTY Azerty	1234567890	
9	AZERTY Azerty	1234567890	motif de l'exclusion + min'
10	AZERTY Azerty	1234567890	
11	AZERTY Azerty	1234567890	
12	AZERTY Azerty	1234567890	R A joué
13	AZERTY Azerty	1234567890	X A joué motif de l'ext + min'
14	AZERTY Azerty	1234567890	R N'a pas joué
1 2	Mettre les totaux des cartons		
E	AZERTY Azerty	1234567890	NOM, Prénoms du Capitaine ou du dirigeant responsable (Jeunes): AZERTY Azerty
D	AZERTY Azerty	1234567890	
M	AZERTY Azerty	1234567890	
B			Avant match Après match
I			Certifié conforme Pris connaissance
T			Signature capitaine Signature capitaine
E U R			(dirigeant en jeunes) (dirigeant en jeunes)

Renseignements à remplir par les clubs avant le coup d'envoi

Renseignements à remplir par les clubs après la rencontre

Renseignements à remplir par l'arbitre avant le coup d'envoi

Renseignements à remplir par l'arbitre après la rencontre

Particularités - Feuille de Match Papier

Pour pouvoir participer à une rencontre, tout joueur doit présenter sous format dématérialisé sa licence de la saison en cours au moyen de l'application Footclubs compagnon (via smartphone) ou du listing édité par le club (avec photo des joueurs)

À défaut de présentation par un de ces 2 moyens, uniquement lors d'une feuille de match papier, il pourra participer s'il présente IMPÉRATIVEMENT sous format papier les 2 documents suivants :

- ▶ Une autorisation médicale (voir explications ci-dessous)
- ▶ Une pièce d'identité comportant OBLIGATOIREMENT une photo (voir procédure ci dessous)

AUTORISATION MÉDICALE

Pour pouvoir jouer avec une pièce d'identité, le joueur doit fournir une des 3 pièces suivantes :

- ▶ un certificat médical de non contre indication à la pratique du football (doit comporter : NOM du médecin, date de l'examen, signature et tampon du médecin)
- ▶ le bordereau de demande de licence complété au niveau de la partie médicale (la copie papier du bordereau est acceptée)
- ▶ le bordereau de demande de licence avec la case NON cochée

Si des réserves sont déposées sur l'autorisation médicale, l'arbitre doit saisir le document et le retourner à l'organisme responsable de la compétition.

Attention Médicale (M) :
Je soussigné(e) certifie par la présente que le joueur n'a aucune contre-indication à la pratique du football.
Date de l'examen : ... / ... / ...
Signature du médecin : ...
Nom du joueur : ...
Date de naissance : ... / ... / ...
Lieu de naissance : ...
N° de licence : ...
N° de carte d'identité : ...
N° de carte de séjour : ...
N° de carte de résident : ...
N° de carte de chasseur : ...
N° de carte professionnelle : ...
N° de carte de police : ...
N° de carte militaire : ...

PRÉSENTATION D'UNE PIÈCE D'IDENTITÉ

SI PIÈCE D'IDENTITÉ OFFICIELLE :

Les pièces d'identité officielles sont les suivantes :

Carte Nationale d'Identité, Passeport, Permis de conduire, Carte de séjour ou carte de résident en France, Permis de chasse, Carte professionnelle délivrée par la préfecture ou un ministère (carte de police, militaire...)

Une fois l'appel effectué dans les vestiaires par le capitaine adverse (ou dirigeant responsable en jeunes), rendre en main propre la pièce d'identité officielle au joueur.

Il est INTERDIT de confisquer une pièce d'identité officielle.

SI PIÈCE D'IDENTITÉ NON OFFICIELLE :

Une pièce d'identité non officielle peut être :

- ▶ une carte délivrée par un organisme public ou privé comportant OBLIGATOIREMENT une photo incluse dans le document
ex de cartes : étudiant/lycéen, transport Tisséo/SNCF..., vitale (avec photo du joueur)
le livret de famille n'est pas valable (pas de photo incluse)
- ▶ une photocopie de pièce d'identité officielle avec photo reconnaissable

Procédure spéciale à effectuer :

- ▶ Faire venir, avant l'appel des joueurs, le joueur concerné par une pièce d'identité non officielle et son capitaine (ou dirigeant)
- ▶ L'informer que si des réserves sont posées sur lui, vous serez dans l'obligation de confisquer sa pièce d'identité
- ▶ S'il ne peut vous la laisser dans le cas de réserve : signifier qu'il ne peut pas participer au match, l'enlever de la composition d'équipe, et lui rendre sa pièce
- ▶ S'il peut vous la laisser dans le cas de réserve : le joueur peut jouer

* Si des réserves ont été déposées : conserver la pièce d'identité non officielle et l'envoyer dans les 24 heures à l'organisme responsable de la compétition

* S'il n'y a pas eu de réserves déposées contre lui : lui rendre en main propre la pièce d'identité non officielle après avoir clôturé la feuille de match

Réserves administratives

En AUCUN CAS, un arbitre ne peut s'opposer au dépôt d'une réserve administrative quelque soit le moment où elle souhaite être déposée, ni pour d'autres raisons.

PROCÉDURE

Inscription de la réserve sur la feuille de match par le capitaine ou le dirigeant responsable

Faire signer :

- ▶ les capitaines pour la catégorie senior
- ▶ les dirigeants responsables pour les catégories de jeunes (sauf en U19, le capitaine s'il est majeur)

Signer vous aussi

En cas de réserve déposée après le coup d'envoi du match

Le capitaine vous dépose verbalement la réserve à un arrêt de jeu sur le terrain en présence du capitaine adverse (dirigeants responsables en jeunes)

Faire inscrire cette réserve dès que possible (à la mi-temps ou fin du match)

Bien indiquer sur la feuille de match le moment et les circonstances du dépôt tardif de cette réserve

Ces cas peuvent se produire à l'arrivée tardive d'un joueur, dans le cas d'une suspicion de fraude d'identité...

ACTIONS COMPLÉMENTAIRES DE L'ARBITRE SELON LA RÉSERVE

Sur la participation et/ou qualification d'un joueur

- ▶ Rien à effectuer de particulier

Sur fraude d'identité

- ▶ Si la fraude est avérée, ne pas faire jouer le fraudeur
- ▶ Si la fraude est détectée avant le match, il pourra être remplacé par un remplaçant inscrit. Équipe à 11 mais plus que 2 remplaçants possibles
- ▶ Si la fraude est détectée pendant le match, il sera refoulé du terrain et ne pourra être remplacé. Son équipe finira à 10
- ▶ Confisquer la licence et la renvoyer avec un rapport détaillé

FMI

Feuille Match Papier

Réserves techniques

En AUCUN CAS, un arbitre ne peut s'opposer au dépôt d'une réserve technique quelque soit le moment où elle souhaite la déposer.

PROCÉDURE SUR LE TERRAIN

A un arrêt de jeu

Sur la demande du capitaine plaignant (ou du dirigeant responsable en catégorie de jeunes)

En présence du capitaine adverse (ou du dirigeant responsable en catégorie de jeunes)

En présence de l'arbitre assistant selon le cas :

- bénévole adverse au plaignant
- officiel le plus proche

Noter sur votre carte d'arbitrage

- mots pour mots l'énoncé de la réserve que vous dicte le capitaine (ou dirigeant) plaignant
- le score au moment de l'action amenant la réserve technique
- le moment du dépôt (à l'arrêt de jeu de la décision contestée, au X^{ème} arrêt de jeu après la décision contestée, à la fin du match...)

À LA FIN DU MATCH

Inscrire vous-même la réserve technique déposée dans la partie « Réserves Techniques »

- mots pour mots ce que vous a dicté le plaignant
- le score au moment de l'action amenant la réserve technique
- le moment du dépôt (à l'arrêt de jeu de la décision contestée, au X^{ème} arrêt de jeu après la décision contestée, à la fin du match...)
- mentionner « rapport suit »

Faire signer :

- le capitaine plaignant (ou dirigeant responsable en catégorie de jeunes)
- le capitaine adverse (ou dirigeant responsable en catégorie de jeunes)
- l'arbitre assistant présent lors du dépôt
- signer vous aussi

Cas particuliers :

Lorsqu'un club souhaite compléter la réserve technique à la fin de la rencontre, inscrire les éléments ajoutés en indiquant bien qu'ils vous ont été dicté à la fin de la rencontre.

En cas de renonciation d'une réserve technique en fin de match par l'équipe plaignante, l'indiquer sur la feuille de match en inscrivant tout de même la réserve et faire signer.

RAPPORT D'APRÈS MATCH

Adresser un rapport circonstancié dans les 48 heures après la rencontre

- inscrire mots pour mots ce que vous a dicté le plaignant
- indiquer le score au moment de l'action amenant la réserve technique
- indiquer le moment du dépôt (à l'arrêt de jeu de la décision contestée, au X^{ème} arrêt de jeu après la décision contestée, à la fin du match...)
- expliquer en détails l'action de jeu ayant amené le dépôt de la réserve technique

Exclusion temporaire = Carton blanc

L'exclusion temporaire, communément appelée Carton Blanc, est une sanction disciplinaire complémentaire aux lois du jeu utilisable sur les compétitions du District Haute Garonne de Football.

UTILISATION

Attribuable tout au long de la rencontre pour sanctionner un joueur, remplaçant, éducateur, dirigeant... se rendant coupable de contestation(s) ou de geste(s) d'énervement dont l'effet a pour but de déstabiliser l'arbitre, l'adversaire voire un coéquipier

N.B : il est **interdit** d'attribuer un carton blanc pour une faute de jeu (tacle, charge, main...)

MODALITÉS D'EXÉCUTION

À un arrêt de jeu, l'arbitre montrera au joueur ou au banc concerné un carton de couleur blanche
Nombre maximal de carton blanc par équipe en même temps :

- ▶ 3 en compétitions foot à 11 (afin de ne pas se retrouver à moins de 8 joueurs / joueuses)

Un joueur ne peut recevoir qu'1 seul carton blanc par rencontre

- ▶ un joueur déjà sanctionné d'un avertissement (=carton jaune) peut recevoir un carton blanc

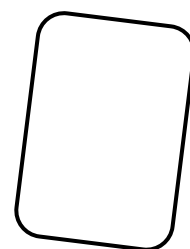
Durée

- ▶ 10 minutes d'exclusion temporaire à purger sur le banc de touche (catégorie U14 à seniors)
- ▶ Décompte à la charge de l'arbitre central, ou d'un de ses arbitres assistants officiels
- ▶ Le joueur ne pourra revenir sur le terrain qu'après les 10 minutes de sanction à un arrêt de jeu et sur autorisation de l'arbitre central

Cas particuliers : si une équipe est réduite à 7 avec l'application d'un carton blanc encore en cours, faire revenir le joueur qui a effectué le plus de temps de sanction suite à carton blanc afin de continuer la rencontre.

- ▶ Pour un carton blanc qui n'a pas eu sa durée réglementaire avant la fin de la 1ère mi-temps, le temps non effectué le sera au début de seconde mi-temps

CAS PARTICULIER DU FOOTBALL À 8 : 2 cartons blancs peuvent être appliqués par équipe en même temps, cela afin d'être au moins 6 par équipe sur le terrain (nombre minimal pour pouvoir continuer la rencontre).



INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Les cartons blancs attribués lors de la rencontre seront notifiés sur la feuille de match

Lorsque le carton blanc est adressé à une personne du banc (éducateur, dirigeant, remplaçant)

- ▶ le carton blanc sera montré à l'éducateur qui devra désigner un joueur de champ de son équipe pour purger la sanction à la place de la personne ayant eu la mauvaise attitude. Si l'éducateur ne veut pas désigner un joueur, c'est le capitaine qui purgera la sanction en lieu et place.

Un gardien de but peut recevoir un carton blanc

- ▶ il sera remplacé dans sa fonction de gardien par un des joueurs de champ le temps de son exclusion temporaire, avec changement de maillot

Un joueur purgeant une exclusion temporaire reste sous l'autorité de l'arbitre

- ▶ il pourra donc recevoir un avertissement (tout en continuant à purger sa sanction de 10 minutes), voir être exclu définitivement de la rencontre, si son attitude lors de sa sortie ou pendant son exclusion temporaire le justifie

Une équipe réduite à 8 joueurs/joueuses ne pourra pas recevoir de carton blanc

- ▶ une rencontre ne pourra pas être définitivement arrêtée pour cause d'un nombre insuffisant de joueurs suite à une ou plusieurs exclusions temporaires.

Si à l'issue des 10 minutes d'exclusion temporaire, l'entraîneur de l'équipe souhaite remplacer le joueur sanctionné, il n'est pas nécessaire de faire rentrer le joueur exclu entre temps.

Les motifs disciplinaires

Pour la feuille de match informatisée

- Notifier dans l'onglet discipline, les cartons attribués lors de la rencontre (motif + minute)

Pour la feuille de match format papier

- Notifier dans la case « motifs » face au joueur, l'abréviation correspondant à la faute commise et sa minute

CARTON BLANC

Pour la feuille de match format papier

- Notifier dans la case « motifs » en face du joueur, la mention : CB (xx') - xx correspondant à la minute d'attribution

CARTON JAUNE

Motif	Abréviation autorisée Fdm papier
Se rendre coupable d'un comportement antisportif	CAS (+ type de faute)
Manifester sa désapprobation en paroles ou en actes	Désapprobation
Enfreindre de manière répétée les Lois du Jeu	Enf. Répétition
Retarder la reprise du jeu	Retarder le jeu
Ne pas respecter la distance requise lors d'un corner, d'un CF ou d'une RdT	Non respect distance
Pénétrer ou revenir sur le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre	Pénétrer sans autor.
Quitter délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre	Quitter sans autor.

CARTON ROUGE

Motif	Abréviation autorisée Fdm papier
Commettre une faute grossière	Faute grossière
Commettre un acte de brutalité	Acte de brutalité
Mordre ou cracher sur un adversaire ou une autre personne	Mordre / Cracher sur Adv./Arbitre/...
Empêcher l'équipe adverse de marquer un but ou annihiler de la main une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main	Empêcher un but de la main
Annihiler une occasion de but d'un adversaire se dirigeant vers le but	Annihile un but
Tenir des propos ou faire des gestes blessants, injurieux ou/et grossiers	Propos (ou gestes) blessants (ou injurieux ou grossiers)
Recevoir un second avertissement au cours du même match	2d avt (ou second avt)

Dans la case informations complémentaires de la FMI (ou observations d'après match de la Fdm papier), expliquer brièvement la faute ou noter précisément les termes et/ou gestes tenus ayant amené l'exclusion d'un joueur ou dirigeant et inscrire la mention « rapport suit ».

Motifs d'Avertissement pour les dirigeants / entraîneurs.

1. Ne pas respecter avec persistance les limites de la surface technique
2. Retarder la reprise du jeu de son équipe
3. Pénétrer dans la surface technique de l'équipe adverse (sans chercher la confrontation)
4. Manifester sa désapprobation par la parole ou par des gestes,
5. Demander excessivement ou avec persistance d'infliger des cartons à l'adversaire
6. Effectuer des gestes ou se comporter de manière provocatrice ou offensante
7. Adopter avec persistance un comportement répréhensible (mises en garde répétées)
8. Se comporter d'une manière irrespectueuse envers le jeu

Motifs d'Expulsion pour les dirigeants / entraîneurs.

1. Retarder la reprise du jeu de l'équipe adverse
2. Quitter la surface technique pour signifier sa désapprobation ou agir de manière provocatrice
3. Pénétrer dans la surface technique de l'équipe adverse (de manière agressive)
4. Jeter ou botter un objet sur le terrain
5. Pénétrer sur le terrain pour chercher la confrontation ou interférer avec le jeu
6. Se comporter de manière agressive ou physique envers tout individu et/ou adopter un comportement violent.
7. Recevoir un second avertissement au cours du même match
8. Tenir des propos ou faire des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers

Problèmes d'ordre disciplinaire

MESURE INCITANT À DE MEILLEURS COMPORTEMENTS

Pendant une rencontre du district Haute Garonne, si l'arbitre juge que la situation le nécessite, il a la possibilité, à l'occasion d'un arrêt de jeu et une fois par mi-temps, de demander aux éducateurs d'intervenir pour rétablir l'état d'esprit sportif attendu ou aux délégués à la police s'il s'agit de problème issu du public

MODALITÉS D'EXÉCUTION

Uniquement sur les compétitions du District Haute Garonne

A un arrêt de jeu naturel

► Sur une remise en jeu sans danger de but immédiat

Exemples : rentrée de touche, coup de pied de but, coup franc éloigné du but adverse...

1 fois par mi-temps maximum

Durée de 1 à 3 minutes au maximum

Chaque équipe se regroupe à proximité de son banc de touche en restant sur le terrain (rond central si problème du public)

L'éducateur rentre sur le terrain pour parler à ses joueurs

Noter sur la feuille de match quand la mesure a été appliquée

► Si l'éducateur ne fait pas preuve de coopération lors de cette mesure, le noter sur la feuille de match



CONSEIL D'APPLICATION

Cette mesure est à effectuer après avoir pris les dispositions nécessaires (*rappel à l'ordre, carton blanc, jaune, ...*) **auprès des joueurs et que l'état d'esprit sur le terrain continue à se dégrader**

Exemples :

Beaucoup de paroles

Provocation / Excitation entre joueurs

Fautes trop nombreuses

...

EXCLU REFUSANT DE SORTIR

Procédure à suivre lorsqu'un joueur / éducateur / dirigeant ... refuse de sortir suite à la notification de son exclusion :

► Appeler les 2 capitaines d'équipe / 2 dirigeants responsables en catégorie de jeunes

► Mettre face à ses responsabilités le capitaine / dirigeant de l'exclu en lui demandant de le faire sortir

► Lui signifier l'arrêt définitif de la rencontre si l'exclu n'est pas sorti dans un délai de 1 minute

► Si l'exclu sort, reprise normale de la rencontre

► Si l'exclu n'est pas sorti, arrêt définitif de la rencontre, notification sur la FMI + rapport détaillé des faits et de la procédure

Rapport d'arbitrage

L'arbitre et ses arbitres assistants sont tenus d'adresser un rapport d'arbitrage dans les 24 heures suivant la rencontre lorsqu'une exclusion a été prononcée ou pour tout autre fait grave.

PROCÉDURE

Utilisation IMPÉRATIVE du rapport via le compte FFF : officiels.fff.fr

- ▶ Sur votre désignation - Accès spécifique - Rapports

 Rapports

Bien décrire la (ou les) situation(s) survenue(s) sur le terrain ou en dehors

- ▶ Le temps : Avant, pendant ou après la rencontre
- ▶ Le score : Quel était le score au moment de l'incident ?
- ▶ L'identification de l'individu : Capitaine, autre joueur, remplaçant, dirigeant, entraîneur
- ▶ Quoi ? : Explicitez la faute, raisons pour lesquelles le joueur a reçu la sanction
- ▶ Comment ? : Après un avantage, alors que l'adversaire partait au but...
- ▶ Où ? : Sur le terrain, sur la touche, à la rentrée aux vestiaires...
- ▶ Alors que ? : Le ballon était en jeu, le jeu était arrêté...
- ▶ Exclu ? : Facilement, a refusé de sortir, avec l'aide de son capitaine...
Précisez la durée des incidents en cas de difficultés

*Donner un maximum de détails afin de permettre à la commission de discipline de bien apprécier la gravité des faits.
Ne pas donner d'avis sur la sanction à prononcer !*

BIEN ÉVALUER L'INTENSITÉ DES GESTES

Envers un adversaire :

- ▶ coup de pied à la tête, dans le ventre, dans les jambes, dans le dos, dans les fesses, au visage...
- ▶ coup de coude dans le ventre, la poitrine...
- ▶ coup de tête...

Préciser à chaque fois la position de la victime : au sol, allongée, debout, accroupie...

Envers l'arbitre ou l'arbitre assistant :

- ▶ Gestes :
 - le joueur m'a touché d'une main, des deux mains...
 - le joueur m'a tiré le maillot
 - le joueur m'a retenu par l'épaule
- ▶ Attitude agressive :
 - le joueur m'a poussé d'une main, des deux mains...
 - le joueur m'a poussé et j'ai fait un pas en arrière, je suis tombé sur les fesses...
- ▶ Bousculade / Agression :
 - le joueur m'a bousculé et je suis tombé en arrière
 - le joueur m'a frappé à la tête, au ventre...
 - le joueur m'a donné un coup de pied dans les jambes...

EXEMPLES DE RAPPORT

1. Récidive d'avertissement au cours du même match :

A la 26ème minute de jeu, Monsieur DUPONT André, n°6 de Toulouse FC (1876543298), a reçu un avertissement pour comportement antisportif suite à un tirage de maillot sur un adversaire au milieu du terrain.

Ce même joueur a reçu un second avertissement à la 75ème minute de jeu (score 3 à 1 en faveur de Toulouse FC) pour avoir commis un tacle irrégulier sur un adversaire d'où son exclusion pour avoir reçu deux avertissements au cours du même match.

2. Empêcher une occasion nette de but

A la 44ème minute de jeu, sur le score de 2 à 0 en faveur de l'équipe de Toulouse FC, Monsieur DURAND Bernard, n°8 de MURET AS (1897606654) a détourné volontairement le ballon de la main sur sa ligne de but pour suppléer son gardien de but battu sur le tir d'un joueur de Toulouse FC. Il a donc empêché le ballon de pénétrer dans le but d'où son exclusion pour avoir empêché un but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main.

3. Faute grossière et acte de brutalité envers adversaire

A la 87ème minute de jeu, alors que le score était de 1 à 1, Monsieur DUPONT André, n°6 de Toulouse FC (1876543298), a commis un tacle par derrière en touchant son adversaire au niveau du mollet et aurait pu mettre en danger l'intégrité physique du joueur. Alors que j'avais sifflé la faute, la victime Monsieur DURAND Bernard, n°8 de MURET AS (1897606654), s'est relevée et a donné un violent coup de poing au visage de Monsieur DUPONT. Aucun autre coup n'a été donné, les deux joueurs ayant été retenus par d'autres joueurs situés à proximité.

J'ai donc exclu Monsieur DUPONT André pour faute grossière suite à son tacle par derrière ainsi que Monsieur DURAND Bernard pour acte de brutalité envers un adversaire.

Le match s'est fini sur le score de 1 à 1 sans qu'aucune autre faute remarquable n'ait été commise.

4. Exclusion pour propos injurieux

J'ai exclu le n°6 de Toulouse, Monsieur MARTINEZ José (1854309876), à la 87ème minute, score 0 à 0, car celui-ci m'a dit je cite : « T'es qu'un charlot, t'as rien vu du match, enfoiré » alors que j'avais sifflé une faute contre lui car il avait commis un tacle irrégulier sur un adversaire d'où exclusion pour propos injurieux envers arbitre. Le joueur est sorti du terrain poussé dehors par son capitaine.

5. Acte de brutalité envers Officiel

A la 76ème minute de jeu, sur le score de 2 à 0 en faveur de l'équipe de Toulouse FC, Monsieur MARTIN Philippe, n°9 de MURET AS (1897606654) a été exclu pour m'avoir poussé des deux mains et m'a fait tomber sur les fesses. L'attitude agressive de Monsieur MARTIN a fait suite au deuxième but marqué par l'équipe de TOULOUSE pour qui ce but n'était pas valable car il était soi-disant entaché d'un hors jeu.

Le capitaine de l'équipe de Muret s'est ensuite interposé entre lui et moi afin de l'empêcher d'aller plus loin, il quitta le terrain difficilement poussé par ses coéquipiers en criant à mon égard je cite : « Je t'attends à la sortie du stade, espèce de conard ».

La partie repris son cours normalement jusqu'à son terme. Le dirigeant de Muret s'excusa de l'attitude de son joueur lors de la signature de la feuille de match. J'ai pu ensuite quitter normalement le stade.

6. Envahissement de terrain

A la 37ème minute de jeu du match TOULOUSE FC / MURET AS, alors que l'équipe locale venait de marquer le premier but de la rencontre, une dizaine de spectateurs sont rentrés sur le terrain pour manifester contre le licenciement de l'entraîneur de l'équipe de MURET. Ces faits étant inscrits sur les banderoles qu'ils déployaient. À aucun moment ils n'ont eu d'attitude agressive envers les acteurs de la rencontre et les officiels. J'ai fait rentrer aux vestiaires les deux équipes par sécurité. Nous y sommes restés environ 10 minutes le temps que les spectateurs ont mis pour évacuer l'aire de jeu.

La rencontre s'est ensuite déroulée normalement sans d'autres faits de ce genre ni hostilité du public.

7. Arrêt de la rencontre suite intempéries

Alors que le score était de 3 à 1 en faveur de Toulouse face à Muret, j'ai dû interrompre la partie à la 50ème minute de jeu suite au brouillard qui est tombé subitement et qui ne permettait plus de jouer, les deux arbitres assistants ne se voyant plus aux piquets de coin opposés.

Après attente des 45 minutes réglementaires, le brouillard ne s'étant toujours pas dissipé, j'ai donc arrêté définitivement la rencontre.

8. Réserve pour faute technique

A la 34ème minute de jeu, j'ai accordé un penalty à l'équipe de Toulouse. Le penalty est exécuté mais comme des joueurs des 2 équipes avaient pénétré dans la surface, j'ai pris la décision de faire retirer le penalty. C'est alors que l'équipe de Toulouse a changé de tireur et avant l'exécution du coup de pied de réparation le capitaine de Muret, Monsieur FERCHAUX, a déposé une réserve technique. J'ai donc appelé le capitaine de Toulouse, l'arbitre assistant bénévole de Toulouse et le capitaine de Muret m'a déposé ces réserves : « moi, Albert FERCHAUX, capitaine de Muret, pose des réserves techniques. L'équipe de Toulouse n'ayant pas le droit de changer de tireur sur un penalty à refaire ». Le score étant de 0 à 0 avant l'exécution de ce penalty, j'ai fait procéder au coup de pied de réparation avec le nouveau tireur, rien n'interdisant cela dans le règlement, et il a marqué dans les conditions normales.

Fin du match sur le score de 1 à 0 pour Toulouse.

A la fin de la rencontre, j'ai noté textuellement sur l'annexe de la feuille de match la réserve en présence des deux capitaines et de l'arbitre assistant de Toulouse qui ont ensuite signé ces réserves.

9. Problèmes à la sortie du stade

A mon départ du stade, sur le parking, accompagné des deux arbitres assistants de la rencontre, Messieurs ROMANTIN et DUCROS, un groupe d'individus a lancé dans notre direction des cailloux sans qu'aucun ne nous ait touché. Nous avons pu reconnaître dans ce groupe des joueurs de l'équipe GAILLAC TOULZA (certains ayant encore le haut de survêtement rouge et blanc marqué du dit club), nous ne pouvons les nommer individuellement (n'ayant plus les licences) mais nous pourrions facilement les reconnaître visuellement.

Ces faits n'ont pu être marqué sur l'annexe de la feuille de match, celle-ci ayant déjà été séparée en trois parties et donnée aux deux clubs.

CONSERVER UNE COPIE DE VOTRE RAPPORT

Indemnités d'arbitrage 2022/2023

DÉPLACEMENTS

Le kilométrage pris en compte est celui affiché sur votre désignation.

Application du barème minimal FFF :

- ▶ moins de 74 km (aller / retour) : 33 € (Ligue : mini 35€)
- ▶ au-delà de 74 km (aller / retour) : nombre de km x 0,446 €



PRESTATION

Compétitions	Centre	Touche
Seniors : D1 et D2	40	22
Seniors : autres divisions et coupes gestion District	38	20
Féminines : Toutes compétitions gestion District (Championnats / Coupes)	30	17
U18 / U19 : Toutes compétitions gestion District (Championnats / Coupes)	34	19
U16 / U17 : Toutes compétitions gestion District (Championnats / Coupes)	24	16
U14 / U15 : Toutes compétitions gestion District (Championnats / Coupes)	20	14
Futsal : Toutes compétitions gestion District (Championnats / Coupes)	48€ si 1 match / 60€ si 2 matchs	
Seniors - R3	45	32
Féminines : Championnats et Coupes niveau Ligue	40	23
U18 / U20 : niveau Ligue - Gambardella (Gestion Ligue)	37	27
U15 / U16 / U17 : niveau Ligue	30	24
U14 : niveau Ligue	30	20

RÈGLEMENT

Les indemnités d'arbitrage sont réglées par virement bancaire par l'organisme en charge de la gestion de la compétition Ligue ou District pour toutes les compétitions (Championnat et Coupe).

Pour le District, les règlements s'effectuent mensuellement le 25/26 de chaque mois pour toutes les rencontres du mois précédents.

Exemple : virement le 25 octobre pour tous les matchs de septembre
virement le 25 novembre pour tous les matchs d'octobre

...

Vous trouverez ci-dessous quelques conseils pour bien compléter votre carte d'arbitrage

INFORMATIONS GÉNÉRALES



CARTE D'ARBITRE

Date : 25 / 02 / 2016 **Niveau :** Excellence Sen.

Arbitre : M. SIFFERT Just **Licence :**

A.A. 1 : M. DUPUY Antoine **Licence :** TOULOUSE

A.A. 2 : M. DUDONT Océan **Licence :** MURET

Délégué officiel : M. CHAPUIS Alex **Licence :** 18 401 84 356

Délégué terrain : M. ANDRE Piml **Licence :** 254 0329 103

CLUBS en PRESENCE	
TOULOUSE	MURET
Buts : III	Buts : II
Coup d'envoi : 1 ^{er}	2 ^d Coup d'envoi

BANCS de TOUCHE	
M. ANDRE	M. MARTIN
M. SERRA	M. PEREIRA
M.	M. HUBERT
M.	M.

- ▶ Bien remplir les champs vierges
 - ▶ Noter les noms des arbitres assistants
 - ▶ Noter les noms des délégués à la police
 - ▶ Noter les noms des personnes (hors joueurs) présentes sur le banc de touche
- Cela permettra de refouler plus facilement ceux qui ne sont pas inscrits sur la feuille de match*
- ▶ Noter qui donne le coup d'envoi du match afin de ne pas se tromper pour le coup d'envoi de la seconde période
 - ▶ Noter les buts au fur et à mesure

INFORMATIONS ÉQUIPES

- Inscrire les sanctions disciplinaires : faute commise + minute

Noter le type de faute sanctionnée dans la case (tacle, charge, main...) et noter en fin de rencontre sur la feuille de match le motif correspondant (voir fiche sanctions disciplinaires)
Pour un carton blanc, noter CB + minute

- ▶ Noter les remplacements avec la minute

N'inscrire que la 1ère entrée de chaque remplaçant

- Pour l'épreuve des tirs au but, utiliser la bande en bas de la carte

EQUIPE : TOULOUSE					Couleur : BLEU				
N°	Verdict	1 ^{er} tour	2 nd tour	3 ^{ème} tour	MOTIF				
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									

RÉSERVE TECHNIQUE

Inscrire ici Mots pour
Mots ce que vous
énonce le capitaine
déposant une réserve
technique

- ▶ Inscrire mots pour mots l'énoncé du capitaine (ou dirigeant responsable en jeunes) qui pose la réserve technique
- ▶ Inscrire le score et le moment du dépôt

Se reporter à la fiche réserve technique

Mes Notes

A series of horizontal dotted lines for writing notes.



DISTRICT HAUTE-GARONNE
de FOOTBALL

District Haute Garonne de Football

Siège : 59 ter, chemin de Verdale - 31240 SAINT JEAN

Antenne : 9, rue Romain Rolland - 31800 SAINT GAUDENS

Adresse Postale :

District HGF - 59 ter, chemin de Verdale - 31240 SAINT JEAN

Tél. : 05.62.89.05.30

Email : secretariat@haute-garonne.fff.fr



Rédaction : Olivier LEDOUX
Conseiller Technique Départemental en Arbitrage
District Haute Garonne de Football