



# REUNION

## CLUBS D1

## ARBITRES D1

## DELEGUES (Clubs et District)

Réunion du 23 septembre 2019

---



# LE DELEGUE CLUB

## Rôle du Délégué Club avant match

- Présence au stade : 1h30 avant le début de la rencontre.
- Accueil des officiels (Délégué Officiel, Arbitres).
- Visite des installations avec le Délégué Officiel :
  - Contrôles des vestiaires Arbitres, équipe visiteuse et locale.
  - Local pour la rédaction de la feuille de match.
  - Infirmerie (si présente).
  - Buvette.



## LE DELEGUE CLUB

### Rôle du Délégué Club avant match

- Il dépose dans le vestiaire des arbitres :
  - Trois ballons (minimum).
  - Maillot gardien et 1 maillot joueur de son Club.
  - Des bouteilles d'eau dans chaque vestiaire (équipe visiteuse et arbitres).



## LE DELEGUE CLUB

### Rôle du Délégué Club pendant le match

- Il reste toujours à côté du Délégué Officiel
  - A la mi-temps il se dirige au-devant des officiels au centre du terrain et les accompagne jusqu'au vestiaire idem à la fin de la rencontre.
  - Récupère ou fait récupérer les ballons envoyés hors du terrain.
  - Accompagne les joueurs exclus aux vestiaires.



## LE DELEGUE CLUB

### Rôle du Délégué Club après la rencontre

- Visite des vestiaires et débriefing avec le Délégué Officiel sur les éventuels problèmes.
- Notification des remarques points forts, points faibles et axes d'amélioration sur le rapport du Délégué Officiel.
- Accompagne les officiels à la collation.

Son rôle s'arrête là



## ROLE DE L'ENTRAINEUR

- Il est le seul responsable de son club pour ce qui se passe sur le terrain avant, pendant et à la sortie des joueurs à la fin de la rencontre.
- Il est le relais entre ses joueurs, ses dirigeants et les Officiels.
- Il dirige ses joueurs pendant la rencontre.
- En aucun cas :
  - Il ne conteste les décisions des Officiels.
  - Il interpelle le banc adverse.
  - Il interpelle le public.



# ROLE DE L'ENTRAINEUR

## ➤ Avant le match

- Il valide la composition de son équipe sur la FMI au maximum 45' avant le début de la rencontre

## ➤ Après le match

- Il signe ou fait signer par un dirigeant ou capitaine la FMI.

Attention : le fait de signer la FMI ne signifie pas que vous êtes d'accord, mais que vous AVEZ PRIS CONNAISSANCE



# ROLE DE L'ENTRAINEUR

## ➤ Réserve technique (installations)

- Cette réserve doit être posée, au maximum 45' avant le début de la rencontre. Seul l'arbitre ou le délégué officiel peut inscrire des observations sur la FMI.
- Seule la réserve d'avant match **doit être inscrite** par l'entraîneur, Dirigeant ou capitaine.
- La réserve d'avant match est la seule action autorisée sur la FMI par une autre personne que l'arbitre ou le Délégué Officiel.





## ROLE DE L'ENTRAINEUR

- **De nouvelles sanctions sont prévues pour les Officiels d'équipes (bancs)**
  - Rappel à l'ordre : 4 motifs
  - Avertissement (carton jaune) : 10 motifs
  - Exclusion (carton rouge) : 10 motifs
  
- Un entraîneur peut demander à rencontrer l'arbitre de la rencontre après le match, mais l'arbitre n'est pas obligé d'accepter cette demande.

**Son rôle s'arrête là**



## ROLE DU DELEGUE OFFICIEL

- Il est le représentant du Président du District, de la Ligue, de la Fédération ....
- Il est le Conseiller des clubs avant, pendant et après la rencontre.
- Il est le « médiateur » entre les clubs. Il doit privilégier le dialogue pour désamorcer les conflits.
- Il doit faire preuve de fermeté, de sobriété et non d'autoritarisme.
- En aucun cas le délégué est un « Gendarme »
- Il doit relater en toute objectivité les Faits et uniquement les Faits (j'ai vu, j'ai entendu....)



## ROLE DU DELEGUE OFFICIEL

Maitrise totale  
des  
Règlements

Gestion totale  
de  
la partie  
administrative

Support fiable  
pour la partie  
administrative



## ROLE DU DELEGUE OFFICIEL

Connaissance  
et application  
stricte des  
textes

Initiatives et  
prises de  
responsabilité  
maitrisée

Anticipation et  
réactivité



# ROLE DU DELEGUE OFFICIEL

Communication  
maîtrisée

Dynamisme

Discrétion et  
réserve



## ROLE DU DELEGUE OFFICIEL

### Avant le match

- Arrivée «1h30 » avant l'horaire prévu du coup d'envoi.
- Prendre contact avec les dirigeants du club visité (Commissaire du Club) et se faire remettre la clé du vestiaire des arbitres ainsi que le dossier du match (Tablette , invitations, Feuille de match papier...).
- Accueillir le Club visiteur et les Arbitres.
- Vérifier le traçage de la zone technique.
- Veiller à la rédaction de la FMI (visit  puis visiteur) et la validation 45 minutes avant le d but du match.



## ROLE DU DELEGUE OFFICIEL

### Avant le match

- Vérifier la conformité des équipements des deux équipes avec les officiels ainsi que des ballons de match.
- Répartition des rôles (consignes) Arbitres/délégué club pour le déroulement de la rencontre.
- Fait une photo de la FMI (joueurs + n° de licences)
- S'assurer de la bonne organisation de la rencontre :
  - Affiche des objets interdits
  - Règlements intérieur
  - Sécurité et affichage secours
- Veiller à l'appel des licences (vérification des n° )
- Veiller à l'opération « soyons sportifs »



## ROLE DU DELEGUE OFFICIEL

### Avant le match (protocole de contrôle des licences)

- H-15: Rentrée des joueurs au vestiaire. Signature des capitaines sur la FMI. Transmettre la FMI à la FFF (si présence de WIFI)
- H-12: contrôle des équipements par les assistants
- H- 8: Contrôle de l'identité des joueurs présents sur la FMI
- H-3: Rentrée des Equipes sur le terrain suivant le protocole d'avant-match sous la responsabilité du Délégué.

#### Processus:

Le contrôle des joueurs est réalisé dans le couloir d'accès au terrain ; les joueurs étant alignés suivant l'ordre des numéros **L'arbitre procède à l'appel des joueurs**, le capitaine vérifie l'identité de la personne appelée.

Le délégué vérifie la numérotation des joueurs





## ROLE DU DELEGUE OFFICIEL

### Pendant le match

- Vérifier la conformité des bancs de touche (conforme FMI)
- Chronométrage de la rencontre
- Gérer les remplacement, s'assure que les remplaçants (3 maxi + coach adjoint) s'échauffent bien derrière la ligne de but de LEUR gardien
- Noter les incidents : Techniques, de Jeu, cartons, blessures et comportement du public
- A la responsabilité des sanctions à mettre sur les bancs en collaboration avec l'arbitre (Bancs partagés)



## ROLE DU DELEGUE OFFICIEL

### Pendant le match

- IL reste TOUJOURS assis sur son banc sauf pour intervenir auprès des bancs, effectuer un remplacement ou faire intervenir un responsable local pour les problèmes sécurité (ex : public).
- "Veiller" au calme lors du retour des Arbitres et des Joueurs aux vestiaires
- Faire un point rapide avec l'arbitre (cartons, problèmes remplacements) et Quitter le vestiaire arbitres



## ROLE DU DELEGUE OFFICIEL

### Après le match

- Au coup de sifflet final, il se met à l'entrée du tunnel ou vestiaire (avec visuel sur tout le terrain) et s'assurer que la sortie des acteurs se déroule normalement.
- Vérifier la rédaction de la FMI avec l'arbitre.
  - L'arbitre saisie les onglets FMI : **Match et Discipline**
  - Le Délégué officiel saisie les onglets : **Buts, Blessures et infos**



## ROLE DU DELEGUE OFFICIEL

### Après le match

- Vérifier l'état des vestiaires avec le Délégué Local.
- Informer le(les) club(s) des observations qui seront consignées dans son rapport.
- Veiller au départ du club visiteur et des officiels.



## ROLE DU DELEGUE OFFICIEL

### Après le match

- Le délégué est le dernier à quitter le stade, après l'équipe visiteuse et les officiels.
- Etablir un rapport factuel et objectif sur les incidents survenus lors de la rencontre (les faits rien que les faits...).
- Le délégué doit tout noter (avant, pendant et après la rencontre).
- Rapport dans les 24 heures.



## Intervention responsable FMI

- **Rappel :**  
**Il n'y a plus aucun référent FMI en Ligue ou District.**
  
- La composition de l'équipe doit être :
  - Faite et transmise, au minimum, la veille du match.
  - Faite **EXCUSIVEMENT** d'un ordinateur (<https://fmi.fff.fr>) et **NON** de la tablette.
  
- La tablette doit servir **UNIQUEMENT** le jour du match à **DOMICILE** et non pour préparer une équipe.



## Intervention responsable FMI

### Le jour du match

- Match a domicile :
  - Le matin, SUR LA TABLETTE DU MATCH, entre 9h et 12h faire UNIQUEMENT « récupérer les rencontres »
- Match à l'extérieur : NE JAMAIS UTILISER LA TABLETTE
- Domicile : 1h30 avant le match, allumer la tablette et valider votre composition
- Extérieur : Valider la composition, maximum 45mn avant le début du match.



## Intervention responsable FMI

- Le jour du match, la FMI doit être donnée au délégué, **« COMPOSITION VALIDE » par les 2 équipes, maximum 45 minutes avant le coup d'envoi.**
- A la fin du match, **la FMI doit être transmise le soir même** (peut importe le jour du match) en WIFI du club ou en partage de connexion avec un téléphone.





## Intervention responsable FMI

### **En cas de NON fonctionnement de la FMI :**

- Faire une feuille de match papier.
  - Prévoir **OBLIGATOIREMENT** un listing de vos licences avec photos extrait de votre Footclub (voir votre secrétariat)
  - Utiliser Foot Compagnon (sur téléphone)
- 
- ❖ **Si vous ne pouvez pas présenter de listing licenciés ou les licences sous Foot Compagnon, l'arbitre à l'OBLIGATION de ne pas faire jouer la rencontre.**
  - ❖ **La Commission Sportive statuera sur ce match non joué.**



# Intervention

# Commission des Arbitres





**Améliorer le comportement des joueurs pour davantage de respect**

**Augmenter le temps de jeu effectif**

**Optimiser l'équité et l'attractivité de la discipline football**

\* Applicables au 1er Juin 2019



## LA PROCEDURE DE REMPLACEMENT

Après autorisation de l'arbitre :

Le remplacé doit quitter le terrain par le point le plus proche de l'endroit où il se trouve.

Sauf si l'arbitre :

- ✓ Estime qu'il peut rapidement quitter le terrain à la ligne médiane
- ✓ Estime que pour des questions de sécurité il doit emprunter la ligne médiane
- ✓ Que le joueur est blessé et doit quitter le terrain sur un brancard





## SANCTIONS DISCIPLINAIRES ENVERS OFFICIELS

Comme pour les joueurs, l'arbitre peut délivrer les sanctions disciplinaires aux officiels avec les 3 niveaux :

- ✓ Rappel à l'ordre
- ✓ Avertissement (Carton Jaune)
- ✓ Exclusion (Carton Rouge) du terrain de jeu, ses abords y compris la zone technique



Si le contrevenant ne peut être identifié, c'est l'entraîneur principal présent dans la zone technique qui écopera de la sanction disciplinaire.



## Sanction disciplinaire envers les officiels d'équipes

### Rappel à l'ordre

- Les infractions suivantes sont en général passibles d'un rappel à l'ordre =
    - Pénétrer sur le terrain de manière respectueuse, sans chercher la confrontation,
    - Ne pas coopérer avec les arbitres, par exemple en ignorant les instructions d'un arbitre assistant ou d'un quatrième officiel,
    - Exprimer un léger désaccord (par la parole ou par des gestes) envers une décision,
    - Quitter plusieurs fois la surface technique (sans commettre d'autre infraction).
-



## Sanction disciplinaire envers les officiels d'équipes

### **Avertissement**

- Les infractions suivantes sont passibles d'un avertissement (liste non exhaustive) :
    - Ne pas respecter - clairement et avec persistance – les limites de la surface technique,
    - Retarder la reprise du jeu de son équipe,
    - Pénétrer volontairement dans la surface technique de l'équipe adverse (sans chercher la confrontation),
    - Manifester sa désapprobation par la parole ou par des gestes, notamment en :
      - Jetant ou donnant des coups de pied dans des bouteilles ou autres objets,
      - Faisant des gestes montrant clairement un manque de respect envers le corps arbitral (exemple : applaudissement sarcastique)
-





## Avertissement (suite)

- Pénétrer dans la zone de visionnage réservée à l'arbitre (VAR),
  - Réclamer avec insistance un carton jaune ou rouge,
  - Montrer à outrance le recours à la vidéo,
  - Faire des gestes provocants ou se comporter de manière provocante,
  - Persister dans un comportement inadmissible (y compris dans des fautes passibles d'un RAO),
  - Montrer un manque de respect pour le jeu.
-



## Sanction disciplinaire envers les officiels d'équipes

### **Exclusion**

- Les infractions suivantes sont passibles d'exclusion (liste non exhaustive) :
    - Retarder la reprise du jeu de l'équipe adverse (exemple : en gardant le ballon ou en le dégageant, ou en faisant obstacle à un joueur),
    - Quitter délibérément la surface technique pour :
      - Signifier sa désapprobation ou se plaindre auprès d'un arbitre,
      - Agir de manière provocatrice ou offensante,
    - Pénétrer dans la surface technique de l'équipe adverse de manière agressive ou en cherchant la confrontation,
    - Jeter ou botter délibérément un objet sur le terrain,
-



## Exclusion (suite)

- Pénétrer sur le terrain pour :
    - Chercher la confrontation avec un arbitre (y compris à la mi-temps ou à l'issue du match),
    - Interférer avec le jeu, un adversaire ou un arbitre,
  - Pénétrer dans la salle de visionnage,
  - Se comporter de manière agressive ou physique (incluant crachat et morsure) envers tout joueur, remplaçant, joueur remplacé ou officiel des deux équipes, ou tout arbitre, supporter ou autre personne (ramasseur de balle, stadier, officiel de la compétition, ...).
-



## MODALITES D'EXECUTION D'UN COUP-FRANC OU COUP DE PIED DE BUT DANS LA SURFACE



### Procédure :

- ✓ Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a clairement bougé (Ne doit plus obligatoirement sortir de la surface de réparation)
- ✓ Tant que le ballon n'est pas en jeu, tous les adversaires devront :
  - Se tenir à au moins 9,15m du ballon
  - Se positionner à l'extérieur de la surface de réparation

### Infractions et sanctions :

- ✓ Si des adversaires se trouvent dans la surface car ils n'ont pas eu le temps d'en sortir : l'arbitre autorisera le jeu à se poursuivre.
- ✓ Si, un joueur se trouve dans la surface de réparation, ou pénètre dans la surface avant que le ballon soit en jeu ou touche ou dispute le ballon avant qu'il ne soit en jeu : le coup franc ou le coup de pied de but est à refaire.



## MODALITES D'EXECUTION DE LA BALLE A TERRE



Lors d'une remise en jeu par Balle à terre, l'arbitre effectuera la **BAT en faveur de l'équipe qui a touché le ballon en dernier lieu ou qui était en possession du ballon**, au moment de l'arrêt du jeu.

Tous les autres joueurs (des 2 équipes) devront se situer **à au moins 4m** du ballon et ce jusqu'à ce qu'il soit en jeu

Le ballon sera en jeu dès qu'il aura touché le sol.

### Particularité :

Si, lorsque que le jeu a été arrêté, le ballon était dans la surface de réparation ou avait été touché en dernier lieu dans la surface de réparation :

L'arbitre effectuera la BAT **en faveur du gardien de but** dans sa propre surface de réparation

## BALLON QUI TOUCHE L'ARBITRE



L'arbitre devra arrêter le jeu si le ballon touche un des arbitres tout en restant sur le terrain, et que cela a pour conséquence :

- ✓ De procurer à une équipe une attaque prometteuse
- ✓ Que le ballon pénètre directement dans le but
- ✓ Que la possession du ballon change d'équipe

Dans tous les cas, le jeu reprendra par une Balle à Terre



## JOUEUR BLESSE

Un joueur blessé ne pourra pas recevoir des soins sur le terrain....  
Il ne pourra y revenir après que le jeu soit repris sauf si :

- ✓ un gardien de but est blessé ;
  - ✓ un gardien de but et un joueur de champ sont entrés en collision
  - ✓ des joueurs de la même équipe sont entrés en collision
  - ✓ une grave blessure est constatée ;
  - ✓ un joueur est blessé à la suite d'une faute physique pour laquelle l'adversaire est averti ou exclu
- ✓ Un penalty est accordé et qu'il veuille lui-même le tirer



## CHOIX DU CAMP AVANT LE COUP D'ENVOI



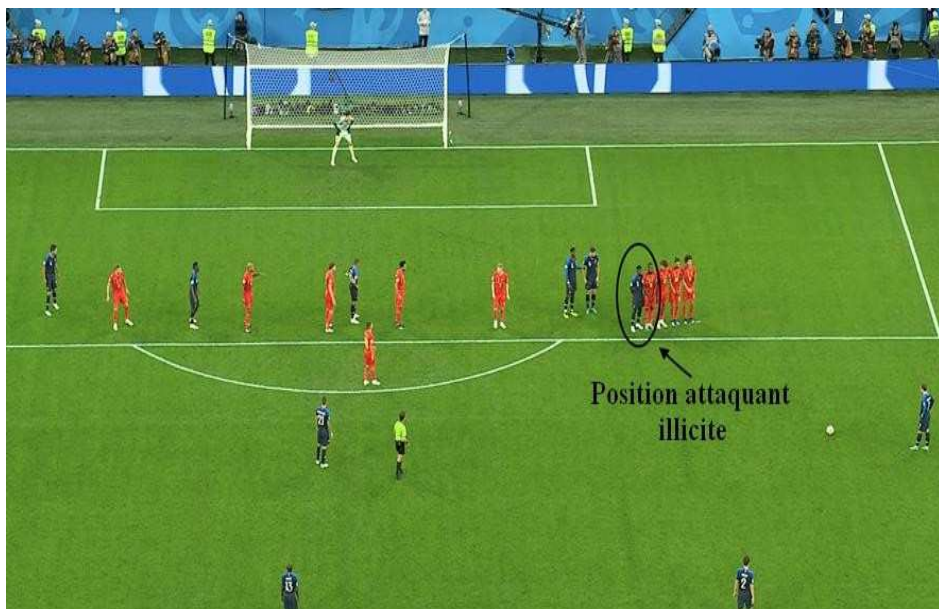
- ✓ L'équipe gagnant le toss choisit le camp vers lequel il attaque ou de donner le coup d'envoi
- ✓ L'équipe ayant choisi "son camp" donnera le coup d'envoi de la seconde période.





## EXECUTION DES COUPS FRANCS

- ✓ Lorsque la défense constitue un mur **de 3 joueurs ou plus**, tous les joueurs adverses devront se trouver **à au moins 1m du mur** et ce jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.
- 
- ✓ Si, lors d'un coup franc, un joueur de l'équipe attaquante se situe à moins d'1m du mur constitué par 3 défenseurs voire plus, **un coup franc indirect sera accordé**.





## EXECUTION D'UN PENALTY



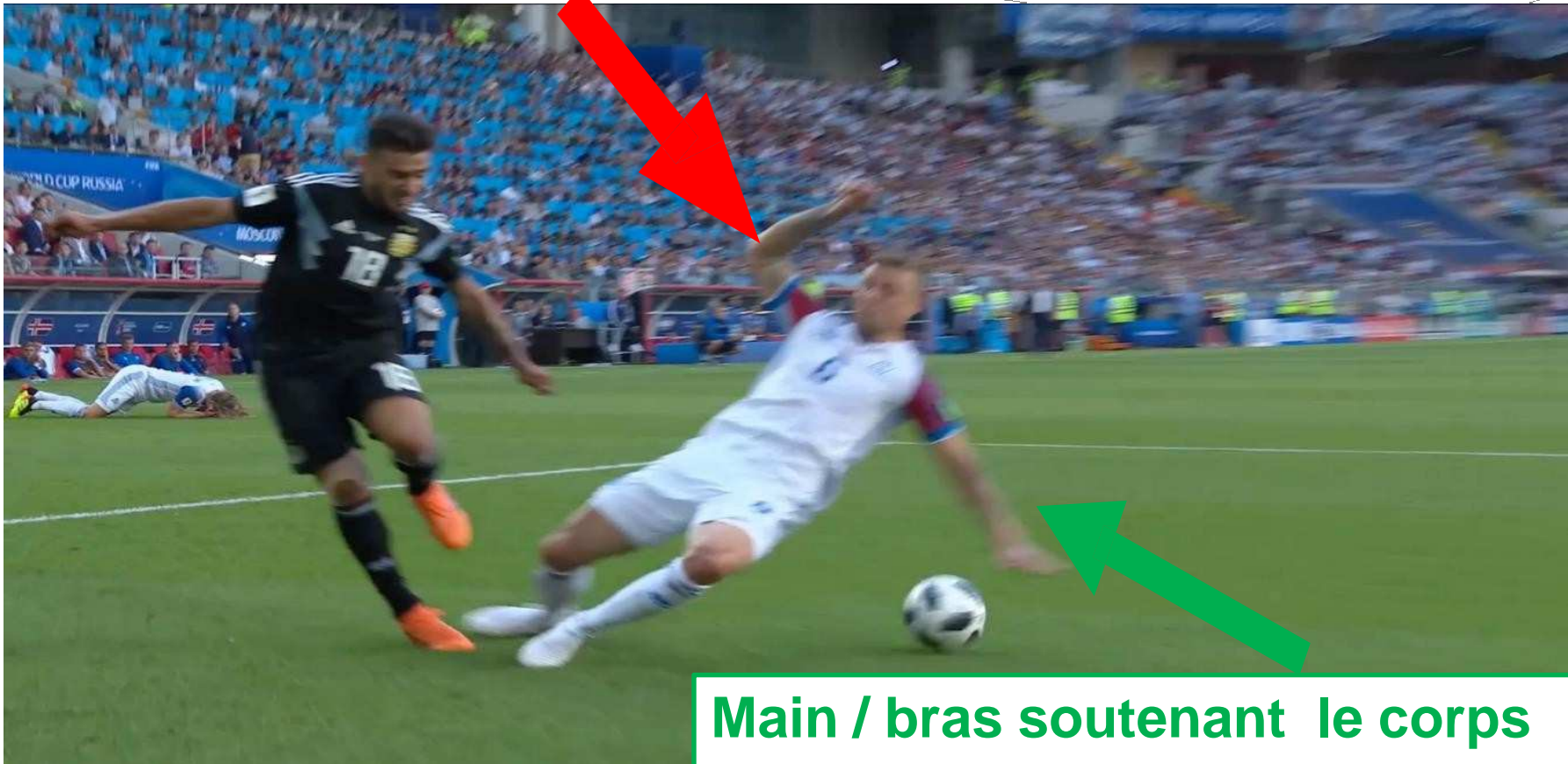
Au moment où le ballon est botté, le gardien de but recevant le tir devra avoir au moins un pied sur la ligne de but

- ✓ Le ballon devra être positionné et immobilisé sur le point de penalty
- ✓ Les poteaux, la barre transversale et les filets de but ne devront pas bouger
- ✓ Le gardien se placera entre les montants sans toucher les poteaux, la barre ou les filets
- ✓ Le gardien devra faire face au botteur



## FAUTES DE MAINS

**Main / bras rendant le corps plus grand → Infraction**



**Main / bras soutenant le corps  
→ aucune infraction**



## FAUTES DE MAINS

**Il y a faute si un joueur :**

*Touche délibérément le ballon du bras ou de la main, avec mouvement du bras ou de la main vers le ballon ;*

- ✓ *Récupère la possession ou le contrôle du ballon après avoir touché le ballon du bras ou de la main et ensuite il :*
  - ✓ *Marque un but*
  - ✓ *Crée une occasion de but*
- ✓ *Marque directement de la main ou du bras, même de manière accidentelle*
- ✓ *Touche le ballon du bras ou de la main lorsque :*
  - ✓ *la position du bras ou de la main a artificiellement augmenté la surface couverte par son corps ;*
  - ✓ *Le bras ou la main est au-dessus du niveau de l'épaule (à moins qu'il ait délibérément joué le ballon et que ce dernier touche ensuite son bras ou sa main)*

**Il n'y a en général pas faute si le ballon touche le bras ou la main d'un joueur :**

- ✓ *Si le bras ou la main est près du corps et n'en augmente pas artificiellement la surface ;*
- ✓ *Si un joueur tombe et que son bras ou sa main est positionné(e) entre son corps et le sol pour amortir la chute (et non pas latéralement ou verticalement).*
- ✓ *Le ballon a rebondi directement depuis une autre partie de son corps et le contact avec le ballon étant presque impossible à éviter*