



« Arbitre Assistant » par les joueurs remplaçants Compétitions « Senior et Jeunes »





Règles Séniors

- ✓ Compétitions concernées : Compétitions senior de District (H et F) ou il n'y a pas d'Arbitre assistant officiel désigné
- ✓ Applicable dès lors que **13 joueurs** sont inscrits sur la feuille de match.
- ✓ Le remplaçant qui comment comme assistant ne peut rentrer en jeu que sur un arrêt de jeu **ou** à la mi-temps, en demandant l'autorisation à l'arbitre central, qui procèdera au changement.
- ✓ Un joueur ayant reçu un carton blanc ne pourra être en situation d'arbitre assistant pendant les 10 minutes de suspension. Un joueur exclu ne pourra plus faire « arbitre assistant » pour le reste de la rencontre,
- ✓ En cas d'absence de joueur en capacité d'arbitrer (blessures, expulsions ou équipe réduite à 11 joueurs ou 8 sur jeu réduit), l'entraîneur et/ou le dirigeant (**licencié avec certificat médical**) sera autorisé à officier.



Règles

- ✓ Aucune limite de changement de joueurs différents pour faire arbitre assistant. **Ces changements ne sont plus autorisés dans les 15 dernières minutes du jeu**
- ✓ Les joueurs étant volontaires pour faire assistant doivent connaître les règles du jeu, en particulier, les règles du Hors jeu, du ballon sorti du jeu (corner et touche)
- ✓ Si l'arbitre central s'aperçoit que « l'arbitre assistant » ne connaît pas les règles du jeu ou n'est pas honnête, il peut demander à ce que cet assistant soit remplacé par une autre joueur ou dirigeant.
- ✓ Inscription sur la FMI
 - ❖ Seul le Dirigeant ou l'Educateur/Entraîneur doit être noté sur le banc + comme « Assistant 1 ou 2 » sur la FMI en début de rencontre, les joueurs ne peuvent pas être inscrits « **comme joueur et comme assistant** »,

Positionnement de « l'Arbitre Assistant »

- ✓ Positionnement des Arbitres Assistants pour toute la rencontre.
- ✓ L'arbitre assistant 1 (équipe recevante) est toujours positionné coté droit des banc (comme sur le schéma ci-dessous)





Règles Jeunes

- ✓ Compétitions concernées : Catégories jeunes District (H et F) ou il n'y a pas d'Arbitre assistant officiel désigné. Pour les U13 : **arbitrage obligatoire**. (déjà en application)
- ✓ Applicable dès lors que 10 (Foot à 8) ou 13 (Foot à 11) joueurs sont inscrits sur la feuille de match.
- ✓ Le remplaçant qui commence comme assistant ne peut rentrer en jeu que sur un arrêt de jeu **ou** à la mi-temps, en demandant l'autorisation à l'arbitre central, qui procèdera au changement.
- ✓ Un joueur ayant reçu un carton blanc ne pourra être en situation d'arbitre assistant pendant les 10 minutes de suspension. Un joueur exclu ne pourra plus faire « arbitre assistant » pour le reste de la rencontre.
- ✓ En cas d'absence de joueur en capacité d'arbitrer (blessures, expulsions ou équipe réduite à 11 joueurs ou 8 sur jeu réduit), l'entraîneur ou le dirigeant (**licencié avec certificat médical**) sera autorisé à officier.



Règles

- ✓ Aucune limite de changement de joueurs différents pour faire arbitre assistant.
Aucune limite de changement de joueurs différents pour faire arbitre assistant.
Ces changements ne sont plus autorisés dans les 15 dernières minutes du jeu
- ✓ Les joueurs étant volontaires pour faire assistant doivent connaître les règles du jeu, en particulier, les règles du Hors jeu, du ballon sorti du jeu (corner et touche)
- ✓ Si l'arbitre central s'aperçoit que « l'arbitre assistant » ne connaît pas les règles du jeu ou n'est pas honnête, il peut demander à ce que cet assistant soit remplacé par une autre joueur ou dirigeant.
- ✓ Inscription sur la FMI
 - ❖ Seul le Dirigeant ou l'Educateur/Entraîneur doit être noté sur le banc + comme « Assistant 1 ou 2 » sur la FMI en début de rencontre, les joueurs ne peuvent pas être inscrits « **comme joueur et comme assistant** »,

Positionnement du dirigeant

- ✓ Positionnement « **FIXE** » du dirigeant devant la main courante dans l'axe du demi terrain.





Rôle du Dirigeant accompagnateur

Chaque équipe identifie une personne ressource (dirigeant accompagnateur) pour :

- Accompagner et conseiller les joueurs qui arbitrent à la touche
- Il se positionnera derrière le jeune joueur assistant devant la main courante sans se déplacer (voir schéma ci-dessus).
- Servir de relais entre l'arbitre central et les jeunes joueurs arbitres assistants

Ce dirigeant licencié, inscrit sur la feuille de match (FMI) et présent à l'accompagnement du jeune :

- Il accompagne les jeunes joueurs arbitres assistants avant, pendant et après le match
- Doit être en tenue sportive
- Connaît les 17 Lois du Jeu (**Voir ci-dessous**)
- A une expérience d'arbitre assistant

Il est préconisé que le dirigeant accompagnateur soit identifié (Ex : chasuble de couleur, brassard, etc...)

Identification de L'Assistant - Remplaçant



Lois du jeu spécifiques à l'arbitre assistant

Les gestes de l'arbitre

» Le coup franc :

L'arbitre indique la direction du camp sanctionné.



Coup franc

Coup franc indirect



» Le coup de pied de but :

L'arbitre a le contact visuel avec son arbitre assistant et tous les deux indiquent la surface du but.



» La rentrée de touche :

L'arbitre indique au joueur l'endroit où la rentrée de touche doit être effectuée. L'arbitre assistant indique par son drapeau le sens d'attaque de l'équipe qui en bénéficie.

Les gestes de l'arbitre

» Le hors-jeu :

L'arbitre assistant signale un hors-jeu puis l'arbitre siffle et indique la direction du camp sanctionné. Il lève le bras à la verticale pour indiquer qu'il s'agit d'un coup franc indirect. L'arbitre assistant signale le hors-jeu en levant le drapeau à la verticale puis l'oriente en fonction de l'endroit où se trouve le joueur sanctionné.



Hors-jeu de l'autre côté du terrain



Hors-jeu au centre du terrain



Hors-jeu proche de l'entraîneur



Signal d'indirect

» Le remplacement :

L'arbitre assistant indique à l'arbitre qu'une équipe demande à effectuer le remplacement d'un joueur.

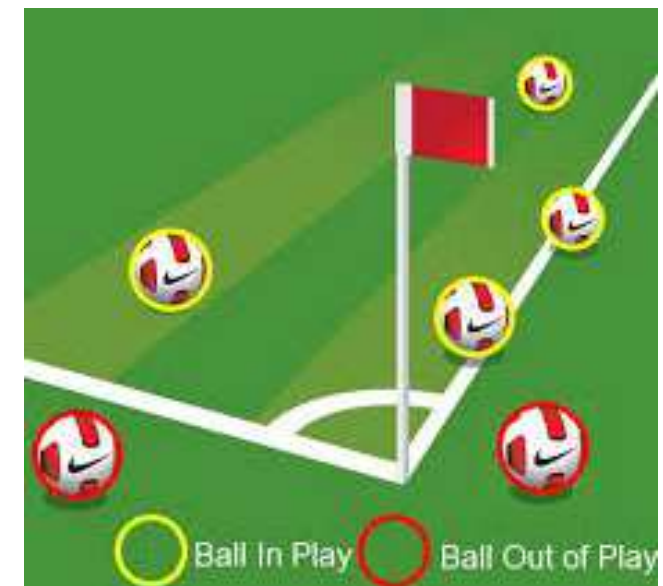
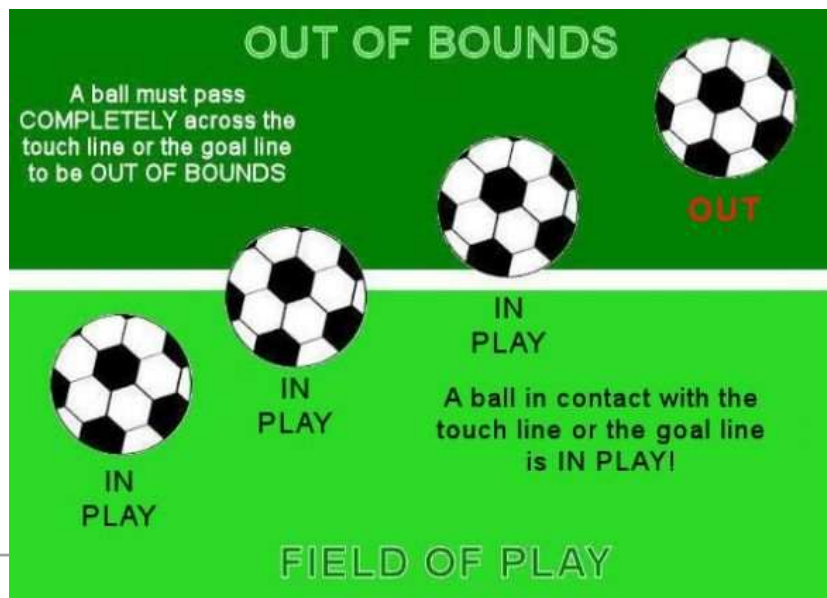


Lois du jeu spécifiques à l'arbitrage de la touche

« Loi 9 : ballon en jeu »

Le ballon n'est plus en jeu :

- S'il a franchi entièrement les limites du terrain
- Si l'arbitre a arrêté le jeu
- Tant qu'il n'est pas sorti de la surface de réparation lors de l'exécution d'une sortie de but ou d'un coup franc



Lois du jeu spécifiques à l'arbitrage de la touche

« Loi 11 : le hors jeu »

Pour qu'un joueur soit sanctionné d'un CFI pour hors jeu, il faut, au moment où le ballon est joué (ou touché) par un partenaire, que ce joueur :

- Soit plus rapproché que le ballon de la ligne de but adverse (**devant le ballon**)
- Soit dans le camp adverse
- Ait moins de 2 adversaires (1 ou 0) plus rapproché que lui de leur ligne de but

Légende :

- *Joueur en position de hors-jeu*
- *Joueur qui n'est pas en position de hors-jeu*



Lois du jeu spécifiques à l'arbitrage de la touche

« Loi 11 : le hors jeu (suite) »

Pas de hors-jeu sanctionné :

- Sur rentrée de touche
- Sur coup pied de but (5,50m)
- Sur corner
- sur balle à terre
- Sur passe intentionnelle d'un adversaire
- Pour le joueur qui ne prend pas une part active à l'action de jeu.



