



Fascicule Technique  
et Administratif  
de l'Arbitrage  
Mosellan  
Saison 2017 - 2018

COMMISSION  
DÉPARTEMENTALE  
DES ARBITRES



## DISTRICT MOSELLAN DE FOOTBALL

**COMMISSION DÉPARTEMENTALE DES ARBITRES**

<u>Président d'Honneur Fondateur</u>	:	<b>René LOPEZ</b>	
<u>Président d'Honneur</u>	:	<b>André SAIVE</b>	
<u>Vice-Présidents d'Honneur</u>	:	<b>Jean-Marie FELT Jean-Marie LEQUY</b>	
<u>Président</u>	:	<b>Vincent MERULLA</b> 4 , Rue des Vergers 57420 – SOLGNE	Tél. : 03.87.57.79.30 Port : 06.12.06.45.17 <a href="mailto:vincent.merulla@sfr.fr">vincent.merulla@sfr.fr</a>
<u>Secrétaire Administratif</u> <u>Vice-Président</u>	:	<b>Patrice BARRAT</b> 42 , Rue de Mercy 57070 – METZ	Tél. : 03.87.75.76.49 Port. : 06.64.41.20.25 <a href="mailto:barrat.patrice2@numericable.fr">barrat.patrice2@numericable.fr</a>
<u>Responsable Technique</u> <u>Trésorier</u>	:	<b>Germain MULLER</b> 12 , Rue Maginot 57100 – MANOM	Tél. : 03.82.53.87.88 <a href="mailto:germain.muller@wanadoo.fr">germain.muller@wanadoo.fr</a>
<u>Co-Responsable Jeunes Arbitres</u>	:	<b>Alain GOMEZ</b> 40 , Rue de la Fontaine 57340 – ACHAIN	Tél. : 03.87.86.46.94 <a href="mailto:gomez.referentja@orange.fr">gomez.referentja@orange.fr</a>
<u>Secrétaire Technique</u>	:	<b>Christophe BARRAT</b> 17 , Rue de Lorraine 54114 – JEANDELAINCOURT	Port. : 06.44.82.12.61 <a href="mailto:christophebarrat1@orange.fr">christophebarrat1@orange.fr</a>
<u>Co-Responsable Jeunes Arbitres</u>	:	<b>Frédéric CAMPISI</b> 13 , Rue de Thionville 57970 – KOENIGSMACKER	Tél. : 03.82.8254.92 <a href="mailto:frederic.campisi@orange.fr">frederic.campisi@orange.fr</a>
<u>Membres</u>	:	<b>François AULBACH</b> 7 , Rue Savorgnan de Brazza 57155 – MARLY	Port : 06.75.89.58.14 <a href="mailto:sca-metz.pdt@orange.fr">sca-metz.pdt@orange.fr</a>
	:	<b>Jean BESANCON</b> 1 A , Rue du Moulin 57330 – HETTANGE GRANDE	Tél. : 03.82.53.36.91
	:	<b>Jean-Claude SCHELY</b> 15 , Rue Edmond Flamand 57445 – RÉDING	Tél. : 03.87.03.43.28 Port : 06.85.26.39.28 <a href="mailto:jean-claude.schely@orange.fr">jean-claude.schely@orange.fr</a>
	:	<b>Antoine ZARBO</b> 4 D , Chemin du Bruskir 57450 – FAREBERSVILLER	Tél. : 03 87 04 47 84 Port : 06.22.63.70.14 <a href="mailto:azarbo@sfr.fr">azarbo@sfr.fr</a>
<u>Représentant des Arbitres</u> <u>Représentant du CD du DMF</u>	:	<b>Christian HOCQUAUX</b> 4 , Rue des Roseaux 57640 – ARGANCY	Tél. : 03.87.77.70.59 Port : 06.73.98.77.73 <a href="mailto:christian.hocquaux@orange.fr">christian.hocquaux@orange.fr</a>
<u>Représentant des Éducateurs</u>	:	<b>Sébastien MEYER</b>	Port : 06.22.54.07.22
<u>Membre n'ayant jamais</u> <u>Pratiqué l'Arbitrage</u>	:	<b>Henri KOHLER</b>	Port : 06.11.27.74.59
<u>Référent Féminines</u>	:	<b>Marine ROMANO</b>	Port : 06.95.97.97.76
<u>Référent CDDRFA</u>	:	<b>Pascal DURAND</b>	Port : 06.73.97.25.49

## DISTRICT MOSELLAN DE FOOTBALL

**COMMISSION DÉPARTEMENTALE DES ARBITRES****COLLEGE D'ÉLARGISSEMENT DE LA C.D.A.**

<u>Membres de la S.C.A. de <b>FORBACH</b></u>	:	<b>René BECKER</b> 93 , Rue Principale	06.16.46.06.75 57600 – FORBACH
		<b>Dominique MAGNANI</b> 24 , Rue des Jardins	03.87.09.46.70 57510 – REMERING
		<b>Grégory SCHISLER</b> 29 , Rue de Hambach	06.49.70.17.48 57510 – GRUNDEVILLER
<u>Membres de la S.C.A. de <b>HAYANGE</b></u>	:	<b>Jean BESANCON</b> 1 A , Rue du Moulin	03.82.53.36.91 57330 – HETTANGE - GRANDE
		<b>Joël GRANDPIERRE</b> 35 , Rue de la Légion	03.87.67.28.27 57360 – AMNÉVILLE
<u>Membres de la S.C.A. de <b>METZ</b></u>	:	<b>Denis ROGER</b> 11 , Rue des Aulnes	03.87.51.72.39 57535 – MARANGE SILVANGE
<u>Membres de la S.C.A. de <b>SARREBOURG</b></u>	:	<b>José CLÉMENT</b> Rue des Jardins	03.87.05.11.14 57170 – CHAMBREY
		<b>Bernard SCHMIDT</b> 13 , Rue de la Sarre	03.87.03.18.99 57400 – SARRALTROFF

**SECTION « LOIS DU JEU – APPELS »**

**MM. ANDRIVON Félix, AULBACH François, Christophe BARRAT, MULLER Germain et MERULLA Vincent**



Les Arbitres de la Finale U15



Les Arbitres de la Finale U15 Réserves



## DISTRICT MOSELLAN DE FOOTBALL

**COMMISSION DÉPARTEMENTALE DES ARBITRES****SOUS-COMMISSION DE HAYANGE****Président d'Honneur : René RASSENEUR**

**Président : Jean BESANCON** 1 A , Rue du Moulin 03.82.53.36.91  
57330 – HETTANGE – GRANDE

**Secrétaire : Joël GRANDPIERRE** 35 , Rue de la Légion 06.35.66.39.05  
57360 – AMNÉVILLE [grandpierre.joel@neuf.fr](mailto:grandpierre.joel@neuf.fr)

**Responsable Technique : Félix ANDRIVON** 19 , Rue des 4 Seigneurs 06.32.44.68.26  
57100 – GARCHE THIONVILLE [felix.andrivon@orange.fr](mailto:felix.andrivon@orange.fr)

**Membres :**

**Eric ANTUNES** 8 , Rue Mozart 57100 – THIONVILLE 03.82.53.53.00

**Gaëtano CANALE** 10 , Rue du Plateau 57390 – AUDUN LE TICHE 03.82.91.12.86

**Jourdain JULITA** 3 , Rue du Nord 57360 – AMNÉVILLE 03.87.72.04.40

**Christophe LAMPSON** 3 , Rue de Lorraine 57390 – AUDUN LE TICHE 03.82.91.21.35

**Dominique LANDROIT** 37 , Chaussée d'Asie 57100 – THIONVILLE 06.16.63.88.29

**Bruno MATEO** 55 , Rue de la République 57240 – KNUTANGE 03.82.85.30.91

**Guy MITTELBRONN** 64 , Rue de la Gare 57300 – MONDELANGE 03.87.71.77.98

**Martial NOIRE** 20 , Rue Ste Elisabeth 57970 – YUTZ 06.43.24.12.26

**Laurent REEB** 7 , Rue de Lesigny 57320 – BIBICHE 06.45.36.93.35

**Thierry SABATELLI** 32 , Route de Flévy 57365 – ENNERY 03.87.73.94.49

**Gilbert SCHNEIDER** 51 , Boucle des Haies 57100 – THIONVILLE 06.63.61.68.86

**Benoit SMAH** 2 , Imp. Alphonse Lamartine 57525 – TALANGE 06.23.45.31.94

**Denis STAR** 4 , Place St Martin 57480 – PETITE HETTANGE 03.82.50.17.73

**Représentant des Arbitres :**

**Damien BREVOD** 120 , Rue de Metz 57525 – TALANGE 06.77.72.36.89  
[representant.hayange@gmail.com](mailto:representant.hayange@gmail.com)

**COMMISSION DÉPARTEMENTALE DES ARBITRES****SOUS-COMMISSION DE METZ****Président d'Honneur : Jean ALBRECH**

**Président : François AULBACH** 7 , Rue Savorgnan de Brazza 06.75.89.58.14  
57155 – MARLY [sca-metz.pdt@orange.fr](mailto:sca-metz.pdt@orange.fr)

**Secrétaire : Jacques BRILLOUET** 4 , Square Venance Fortunat 07.87.12.31.30 – b. vocale  
57070 – METZ [sca-metz.desi@orange.fr](mailto:sca-metz.desi@orange.fr)

**Responsable Technique : Jean-Baptiste BRETAUDEAU** 7 , Rue St Eloi 06.81.40.83.01  
57130 – ARS Moselle [sca-metz.rt@orange.fr](mailto:sca-metz.rt@orange.fr)

**Membres :**

**Daniel ARGILLI** 4 , Rue de l'Usine 57280 – MAIZIERES 06.84.01.96.28

**Guy BERNARD** 7 , Rue du Bois Brulé 57155 – MARLY 06.03.19.30.29

**Jean-Louis EMMENECKER** 43 , La Sapinière 57860 – MONTOIS MONTAGNE 06.20.08.37.22

**Patrick GUILLAUME** 4 , Impasse du Stade 57220 – ROUPELDANGE 06.31.84.26.65

**Thomas MACHOMETA** 17 , Rue Principale 57130 – VIONVILLE 06.15.55.42.42

**Frédéric MAILLOT** 42/2 , Boulevard André Maginot 57000 – METZ 06.76.67.47.62

**Bernard MILLET** 9 , Rue des Primevères 57140 – SAULNY 06.84.70.59.35

**Jean-Luc PIERRARD** 4 , Impasse des Piverts 57690 – CREHANGE 06.37.73.04.61

**Karen ROBIN** 24 , Rue de l'Eglise 57550 – REMERING 06.35.14.33.03

**Denis ROGER** 11 , Rue des Aulnes 57535 – MARANGE SILVANGE 06.79.01.91.65

**Raymond STEFFANETTI** 18 , Rue de La Rochelle 57865 – AMANVILLERS 06.86.33.97.44

**Représentants des Arbitres :**

**Joseph VENTINI** 06.48.44.65.14 [representant.metz@gmail.com](mailto:representant.metz@gmail.com)

**COMMISSION DÉPARTEMENTALE DES ARBITRES****SOUS-COMMISSION DE SARREBOURG****Président d'Honneur :** **Robert BARBELIN**

**Président** : **Jean-Claude SCHELY** 15 , Rue Edmond Flamand 03.87.03.43.28  
57445 – RÉDING 06.85.26.39.28  
[jean-claude.schely@orange.fr](mailto:jean-claude.schely@orange.fr)

**Secrétaire** : **Jean-Louis BELCOUR** 24 , Rue Auguste Renoir 03.87.03.39.95  
57400 – SARREBOURG 06.84.90.08.41  
[jean-louis.belcour@orange.fr](mailto:jean-louis.belcour@orange.fr)

**Responsable Technique :** **Thierry BOUCHER** 41 , Rue Principale 03.87.86.58.10  
57930 – BELLES FORÊTS 07.80.45.01.60  
[thi.boucher@orange.fr](mailto:thi.boucher@orange.fr)

**Membres** :**Paul BELCOUR** 14 , Rue du Plan Incliné 57405 – ARZVILLER 03.87.07.93.02**Jean-Pierre BELUCHE** 14 , Rue Blahay 57170 – CHÂTEAU-SALINS 03.87.05.23.76**Raphaël BLUM** 6 , Allée Maryse Bastié 57400 – BUHL LORRAINE 06.78.78.47.13**José CLÉMENT** Rue des Jardins 57170 – CHAMBREY 03.87.05.11.14**Dominique DE MAIO** 64 , Route de Rhodes 57810 – FRIBOURG 03.87.03.93.76**Jean-Michel JUNG** 2 A , Rue du Plan Incliné 57820 – ST LOUIS Lutzelbourg 06.76.90.12.94**Jean MARCHAL** 14 , Route de Réchicourt 57830 – FOULCREY 03.87.25.80.75**Michel PAULIN** 5 , Rue des Alouettes 57930 – OBERSTINZEL 03.87.07.85.07**Bernard SCHMIDT** 13 , Rue de la Sarre 57400 – SARRALTROFF 03.87.03.18.99**Représentant des Arbitres :**

**Alexandre ZINCK** 5 , Rue des Vergers 57930 – FENETRANGE 06.82.04.55.22  
[representant.sarrebourg@gmail.com](mailto:representant.sarrebourg@gmail.com)

## CONVOCATIONS – DÉSIGNATIONS Saison 17/18

Dès à présent, vous allez être convoqué pour diriger une rencontre. Vous prendrez connaissance de vos désignations par Internet (voir pages suivantes).

Elles deviennent définitives à 20H00 le Vendredi précédant le match ; après cette heure, si une modification intervient au niveau de cette rencontre, vous en serez averti téléphoniquement par votre responsable des désignations.

Il est fortement recommandé de modifier votre mot de passe ; si vous le perdez, prévenez immédiatement le responsable de vos désignations.

**Les arbitres ne possédant pas Internet, doivent s'adresser à leur Club d'appartenance.**

Par ailleurs, vous devrez prendre connaissance, avec la plus grande attention, de toutes les directives des Commissions d'Arbitrage ainsi que les Communiqués Officiels (dérogations d'heures et de terrains) qui paraissent dans la rubrique 'JOURNAL EN LIGNE' sur le site Internet Officiel du District Mosellan de Football : <http://moselle.fff.fr>

Un manquement ou une mauvaise lecture de votre part (ou de votre Club) entraînera votre responsabilité.

**Nota :** toutes indisponibilités signalées par téléphone doivent obligatoirement être confirmées par écrit, dans les 48 heures, les cas échéant, envoi du certificat médical non post-daté.

En cas de non accomplissement de cette formalité, il vous sera comptabilisé une défaillance (AOD)

### INFORMATION IMPORTANTE CONCERNANT LES RAPPORTS DISCIPLINAIRES

Au fur et à mesure de la réception des renouvellements, les arbitres qui possèdent une adresse mail déclarée, valide et fiable, ont reçu le NOUVEAU RAPPORT DISCIPLINAIRE obligatoire, uniforme et informatisé pour la saison 2017/2018

Ceux qui possèdent une adresse mail, mais qui n'est pas déclarée, sont priés de la faire connaître auprès du secrétaire de sa SCA et de [vincent.merulla@sfr.fr](mailto:vincent.merulla@sfr.fr)

### MODIFICATIONS IMPORTANTES

**TOUS LES RAPPORTS, QUELS QUE SOIENT LE NIVEAU ET LA DIVISION DE LA COMPÉTITION DEVRONT ÊTRE ENVOYÉS UNIQUEMENT A PATRICE BARRAT ([barrat.patrice2@numericable.fr](mailto:barrat.patrice2@numericable.fr))** qui se chargera de la répartition et de l'envoi vers les personnes intéressées, tant au niveau de la Ligue, que du DMF.

**Faire une copie à Vincent Merulla : [vincent.merulla@sfr.fr](mailto:vincent.merulla@sfr.fr)** (pour prévenir une panne éventuelle)

**Ne faire qu'UN SEUL ENVOI en mettant LES 2 DESTINATAIRES (MM. Barrat et Merulla)**

### Recommandations :

- La CDA se montrera intransigeante et appliquera sans réserve le Règlement Intérieur de la CDA en cas d'anomalies répétées
- Elle rappelle que ces rapports sont des documents OBLIGATOIRES et que leur rédaction fait partie des devoirs INCONTORNABLES de la fonction que vous avez librement choisie
- Elle rappelle enfin que le bon traitement des dossiers par les commissions implique l'envoi rapide (48 heures maxi) de votre rapport, et que le choix des supports est prépondérant ; nous vous demandons de n'utiliser que ce fichier, soit en format XLS, soit en format PDF. Néanmoins, une version OPEN OFFICE est disponible ; elle vous sera également envoyée par [vincent.merulla@sfr.fr](mailto:vincent.merulla@sfr.fr)

**La CDA vous invite à nous informer rapidement de votre adresse mail, si cela n'a pas été fait.**

Nous vous demandons un respect strict de ces consignes et nous vous souhaitons une bonne et fructueuse saison sportive.



## Comment faire ?

**IL VOUS FAUDRA AUPARAVANT AVOIR CRÉÉ UN COMPTE MYFFF (un document explicatif se trouve dans les documents à télécharger**

1. Allez sur le site Internet du District  
<http://moselle.fff.fr>

2. Cliquez sur 'Mon Compte FFF'

3. Vous obtiendrez la page ci-dessous



4. dans laquelle vous devrez entrer votre adresse mail

5. puis votre mot de passe

6. enfin, Validez

7. Vous obtiendrez un bandeau multi-services :



**DOCUMENTS DISTRICT**

- DOCUMENTS DISTRICT MOSELLAN
  - MyFFF - Guide Arbitres
  - MyFFF - Guide de Création
  - CDA
  - Collège CDA
  - SCA Forbach
  - SCA Hayange
  - SCA Metz
  - SCA Sarrebourg
  - Les Convocations
  - Les désignations par Internet
  - Terrain Impraticable
  - Couleurs des maillots
  - Circulaire Article 141
  - Consignes de base aux AA
  - L'Exclusion temporaire
  - Détails de la Loi 12
  - Frais d'arbitrage
  - Frais individuel
  - Règlements particuliers
  - Carton bleu, remplacement perm ...
  - Motifs + Protocoles
  - Le Rapport
  - La feuille de match 1
  - La feuille de match 2
  - Les écoles d'Arbitrage
  - Modifications aux Lois du Jeu
  - Le Questionnaire
  - Les Licences
  - Comment devenir D2
  - Calendrier général seniors DMF
  - Calendrier général Jeunes DMF
  - Calendrier Seniors LLF
  - Calendrier Jeunes LLF
  - Le Futsal
  - Les Promotions 2013/2014
  - Assurance IMDS
  - Fascicule de la CDA complet 2014
  - MyFFF - Foire aux Questions

**DISTRICT MOSELLAN**

TROPHEE CHAMPION MOSELLE U.S.AVT G. UCKANGE 2 / CHATEL US 15/08/15  
Journée : 1 16:00

**Poste :** Arbitre remplaçant  
**Match numéro :** 17443018  
**Distance depuis votre domicile :** 12Km

**Terrain :** STADE DU FOND ST MARTIN  
**Adresse :** ZONE DE LOISIRS - 57120 ROMBAS

**Officiels**  
**Arbitre centre :** ABEL BELICHE  
**Arbitre assistant 1 :** CHRISTOPHE MUNTONI  
**Arbitre assistant 2 :** SALIM BOURAS  
**Observateur principal :** FELIX ANDRIVON  
**Arbitre remplaçant :** DAMIEN BREVOD

---

**DISTRICT MOSELLAN**

TROPHEE CHAMPION MOSELLE U.S.AVT G. UCKANGE 2 / F.C. DE 15/08/15  
Journée : 1 NOVEANT 17:30

**Poste :** Arbitre centre  
**Match numéro :** 17443019  
**Distance depuis votre domicile :** 12Km

**Terrain :** STADE DU FOND ST MARTIN  
**Adresse :** ZONE DE LOISIRS - 57120 ROMBAS

**INDISPO.**

AJOUTER UNE NOUVELLE INDISPOIBILITE

Date	Indisponibilité
29/07/01:12	Indisponibilité du 21/08/15 au 24/08/15
09/05/10:40	Indisponibilité du 24/05/15 au 25/05/15
04/01/19:32	Indisponibilité du 25/01/15 au 01/02/15

**Indispo >> une confirmation par mail au secrétaire CDA/SCA est OBLIGATOIRE**

**A. Déclaration de terrains impraticables**

1) Pendant la période du 1<sup>er</sup> novembre au 15 mars, la déclaration de terrain impraticable doit s'effectuer le vendredi avant 12 heures, soit par fax ou par courrier électronique ([competitions@moselle.fff.fr](mailto:competitions@moselle.fff.fr)) obligatoirement identifiables avec entête du club ou signature électronique.

Une information sur l'état des terrains des clubs pour lesquels le District a enregistré une déclaration d'impraticabilité, est diffusée sur internet « moselle.fff.fr » le vendredi à partir de 17 heures

2) L'information donnée par internet est la seule officielle.

3) En cas de doute sur l'impraticabilité du terrain déclaré, et à la demande du District ou du club visiteur, le délégué contrôleur de secteur procède à une visite contradictoire et établit un rapport qu'il adresse au service « compétition du District ».

Il ne réforme pas la déclaration d'impraticabilité mais les sanctions pour fausse déclaration ou fraude sont appliquées conformément aux dispositions de l'avant dernier alinéa de l'article 30 du présent règlement. Les frais de visite et de procédure sont à la charge de l'association qui n'a pas obtenu gain de cause.

**B. Procédure d'urgence**

1) Cette procédure, valable durant toute la saison, n'est applicable qu'en cas de détérioration subite des conditions climatiques intervenant, soit en dehors de la période de déclaration de terrains impraticables, soit le vendredi après 12h00 pendant la période du 1<sup>er</sup> novembre au 15 mars.

2) Dans les mêmes périodes que ci-dessus, cette procédure doit également être mise en place en cas d'arrêté municipal ou de notification du propriétaire du terrain interdisant l'utilisation de celui-ci.

3) Le club recevant prévient uniquement par courrier électronique, en utilisant l'adresse officielle du club ou avec papier à entête :

- Le club visiteur
- Le District ([competitions@moselle.fff.fr](mailto:competitions@moselle.fff.fr))
- Le responsable des désignations des délégués du District

4) Afin de réduire dans ce cas, les frais d'arbitrage (arbitres assistants et observateur), le club recevant envoie le même courrier électronique au secrétaire de la CDA obligatoirement le dimanche avant 10 h00.

5) L'équipe visiteuse est en droit de ne pas se déplacer

6) Une heure avant l'heure officielle et jusqu'à l'heure officielle du match, les dirigeants du club visité doivent se tenir à la disposition de l'arbitre afin que ce dernier puisse visiter le terrain. Le club visiteur doit, dans les mêmes conditions, avoir accès au terrain.

Sur la feuille de match, vierge du nom des joueurs, qu'il fait contresigner par les représentants des équipes en présence, **l'arbitre mentionne son opinion sur la praticabilité ou l'impraticabilité du terrain et adresse DANS TOUS LES CAS DE FIGURE un rapport circonstancié MM. Barrat et Merulla.**

S'il juge le terrain praticable la rencontre est fixée d'office sur le terrain de l'adversaire.

Dans ce dernier cas, seuls peuvent prendre part à cette rencontre les joueurs qualifiés et autorisés à jouer à la date initiale de la rencontre et à la date à laquelle elle se déroulera effectivement. Le régime financier est celui défini à l'article 16 alinéa 3, des RG du District.

L'arbitre doit en toute circonstance être en mesure de s'assurer de l'état du terrain. Dans le cas où l'accès du stade lui est interdit, le match est déclaré perdu pour l'équipe locale.

**RENCONTRE REPORTÉE PAR L'ARBITRE**

Avant la rencontre, l'Arbitre doit :

- faire établir une feuille de match (ou FMI) et la faire signer par tous les responsables (capitaines, délégués, ...)
- faire le contrôle des licences
- faire mention de l'impraticabilité du terrain sur la feuille de match
- établir **DANS TOUS LES CAS DE FIGURE un rapport qu'il devra envoyer à [barrat.patrice2@numericable.fr](mailto:barrat.patrice2@numericable.fr) et [vincent.merulla@sfr.fr](mailto:vincent.merulla@sfr.fr)**

Pendant le match, l'arbitre doit :

- arrêter le jeu et informer les capitaines (et délégués chez les jeunes) de sa décision
- remplir la feuille de match (ou FMI) en précisant l'heure, le motif de l'arrêt, ainsi que le score à ce moment
- faire signer la feuille de match
- établir un rapport qu'il devra envoyer à [barrat.patrice2@numericable.fr](mailto:barrat.patrice2@numericable.fr) et [vincent.merulla@sfr.fr](mailto:vincent.merulla@sfr.fr)

**REGLEMENTS SPORTIFS DU DMF - Art. 24 : Couleurs des Maillots**  
(confirmé par Art. 19 des RS de la Ligue) Saison 17/18

- 1) Les équipes représentatives du District portent un maillot aux couleurs départementales : jaune avec liseré rouge au col et aux manches ; short et bas bleus.
- 2) Les clubs doivent jouer sous leurs couleurs déclarées, sous peine de sanctions pécuniaires prévues au statut financier du District.
- 3) Pour les compétitions **seniors**, si les couleurs indiquées dans leur demande d'engagement prêtent à confusion, le club **visiteur** doit choisir une autre couleur.  
Pour parer à toutes éventualités, et notamment à la demande de l'arbitre, le club visité doit disposer avant chaque match, d'un jeu de maillots numérotés, d'une couleur franchement opposée à la sienne qu'il prêtera aux joueurs de l'équipe visiteuse.  
Pour les compétitions **Jeunes**, en cas de similitude de couleur, le club qui **reçoit** doit changer de maillots. Si ce même cas se produit sur terrain neutre, le club le plus récemment affilié doit changer ses couleurs. A défaut, le club en infraction aura match perdu par pénalité si la rencontre ne peut se disputer.
- 4) Les maillots noirs sont interdits pour qu'il n'y ait pas de similitude avec la tenue officielle des arbitres. En cas d'infraction, l'arbitre ne donne le coup d'envoi qu'après le respect du règlement. En cas de refus, le ou les joueurs seront exclus.
- 5) Les gardiens de but doivent être revêtus obligatoirement et exclusivement de maillots de couleur unie (jaune, rouge, verte, blanche ou bleu-roi) différente de leurs coéquipiers et adversaires.
- 6) Les capitaines des équipes doivent porter, au bras gauche, un brassard de quatre centimètres d'une couleur différente de celle de la manche du maillot.
- 7) Les couleurs des clubs doivent être homologuées par le District. Elles sont considérées comme telles lorsque la déclaration déposée par les clubs ne soulève pas d'objections de la part du District et de la Ligue. Elle est officialisée dès publication au Journal Officiel.
- 8) Pour les équipes de la première division, de la deuxième division et de la troisième division, les maillots doivent être numérotés de un à quatorze. Le non respect de cette obligation sera sanctionné de l'amende figurant au statut financier du District, sauf dans le cas de changement de maillots imposé en raison de la similitude de couleurs .

**CONCERNANT LES COUPES DE MOSELLE**

Les clubs finalistes de la saison précédente sont tenus de faire porter à leurs joueurs les maillots comportant une mention publicitaire fournis par le District et jusqu'au stade des demi-finales.

En cas d'infraction, des sanctions pourront être prononcées par la Commission d'Organisation conformément aux dispositions de l'article 200 des Règlements Généraux de la Fédération (amende et exclusion de l'épreuve pour la saison suivante).

**ÉQUIPEMENT DES JOUEURS – LOI 4**

**Sécurité**

L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour eux-mêmes ou pour les autres. Ceci s'applique aussi aux bijoux en tous genres.

**Équipement de base** de tout joueur comprend :

- un maillot ou chemisette, qui devra être mis dans le short à l'entrée sur le terrain
- un short - si le joueur porte des cuissards, ceux-ci doivent être de la même couleur que la couleur dominante du short
- des bas
- des protège-tibias (entièrement recouverts par les bas, degré de protection approprié, matière adéquate)
- des chaussures (vérification des crampons alu)

**Gardien de but**

- Le gardien de but doit porter une tenue aux couleurs le distinguant des autres joueurs, de l'arbitre et des arbitres assistants

## MODIFICATIONS ARTICLE 141 DES RG DE LA FFF

### Précisions quant à l'application des dispositions de l'article 141 des Règlements Généraux de la F.F.F., relatif à la vérification des licences, dans sa version modifiée par l'Assemblée Fédérale du 17/03/2017

1/

Confirme que l'Assemblée Fédérale a, le 17/03/2017, du fait de la dématérialisation des licences, modifié, avec effet du 01/07/2017, les dispositions de l'article 141 des Règlements Généraux de la F.F.F, relatif à la vérification des licences, en cas de recours à une feuille de match papier,

2/

Dit que dans ce cas, si, à défaut de présentation des licences dématérialisées sur l'outil « Footclubs Compagnon », sont/est présentée(s) une ou plusieurs licence(s) imprimée(s) par le club sur papier libre :

- *il ne sera pas nécessaire de produire un certificat médical (original ou copie) de non contre-indication à la pratique du football ou la demande de licence avec la partie relative au contrôle médical dûment complétée dans les conditions de l'article 70 des Règlements Généraux,*
- l'Arbitre devra obligatoirement se saisir de cette/ces licence(s) imprimée(s) sur papier libre et la/les transmettre à l'organisme gérant la compétition même si le club adverse ne dépose pas de réserves,

3/

Souligne enfin que le club peut également, à défaut de licence imprimée par lui-même, présenter comme auparavant :

- une pièce d'identité comportant une photographie ou la copie de cette dernière, si elle permet d'identifier le joueur concerné, la copie d'une pièce d'identité étant considérée comme une pièce d'identité non-officielle,
- la demande de licence de la saison en cours avec la partie relative au contrôle médical dûment complétée dans les conditions de l'article 70 ou un certificat médical (original ou copie) de non contre-indication à la pratique du football, étant précisé que si est présentée une pièce d'identité non-officielle, l'Arbitre ne devra la retenir, comme précédemment, que si le club adverse dépose des réserves.

**Les Ligues peuvent continuer à prendre les mesures qui leur paraissent convenables pour les catégories U9, U11 et U13 seulement en ce qui concerne la justification de l'identité du joueur.**

**Important : En aucun cas, il appartient à l'arbitre d'évaluer la validité d'un certificat médical ou de sa copie. Sa simple présentation permet (en plus de la pièce d'identité) la participation au match. Il appartient au club adverse de déposer des réserves s'il estime que le certificat médical n'est pas valide. Dans ce cas de figure, l'arbitre retient le certificat médical ou sa copie et le transmet à l'organisme gestionnaire de la compétition avec son rapport.**

**De plus, l'arbitre n'acceptera en aucun cas qu'un joueur qui présente la licence de la saison précédente complètement validée en guise de certificat médical, puisse participer à la rencontre. La licence de la saison précédente est une pièce d'identité non officielle ; si elle est utilisée pour participer à la rencontre, elle doit impérativement être accompagnée d'un certificat médical**



### Consignes aux arbitres assistants officiels

Après une prise de contact conviviale et décontractée, vous aborderez les consignes d'avant match après vous être mis en tenue et avant d'aller sur le terrain pour l'échauffement.

On arbitre à 3 donc contact permanent (regard et voix).  
Pour plus de clarté on s'appelle par nos prénoms : Moi c'est .....

Vous prenez tout ce qu'il faut sur vous (cartons, sifflet, montre, carte d'arbitrage, stylo ...)

Vous marquerez tout ce qui se passera (AA le + proche) devant vous (cartons, incidents ....). L'autre AA observe attentivement...

En ce qui concerne l'assistant le plus éloigné lors d'un avertissement, tu es vigilant à ce qui se passe éventuellement dans mon dos.

Si j'ai une hésitation ou si vous voyez que je me trompe appelez-moi directement (éventuellement utilisation du bip) avant que le jeu reprenne !!

Fautes techniques : si vous vous apercevez que je suis en train de faire une faute technique, appelez moi avant la reprise du jeu afin d'éviter d'avoir une réserve (s'il le faut, rentrer sur le terrain pour éviter une grosse c.....).

S'il se passe quelque chose de flagrant dans mon dos et que vous avez vu, mais que ce fait de jeu se situe de l'autre côté du terrain, n'hésitez pas à m'appeler en me décrivant précisément ce qui s'est passé et les protagonistes concernés.

- **Touches + Coups de pied de but + Coups de pied de coin :**

- De votre côté, du piquet de corner au premier poteau de but et du piquet de corner à la ligne médiane, vous décidez et j'appuie sauf si je vois autre chose. Dans ce cas je donne un coup de sifflet préalable et vous me suivez !!!
- Pour l'AA1, dans la zone des bancs, on se regarde avant de signaler mais je prends, en principe, la décision.
- De mon côté, je prends la décision et vous me suivez !
- Si vous avez un doute .... On se regarde, vous levez le drapeau et je prendrai la décision.
- Si le ballon est pour l'équipe défendante, indiquez au joueur l'emplacement de la touche

- **Hors Jeu :**

- Vous êtes arbitre comme moi, (je ne vais pas vous faire un cours !). Attention à la nouvelle règle (la tête et les bras ne doivent pas être pris en compte).
- Si vous levez le drapeau, laissez-le en l'air jusqu'à ce que j'intervienne ou, dans le pire des cas, jusqu'à ce que le jeu reparte franchement dans l'autre camp...
- Hâtez-vous lentement !! Prenez votre temps sur vos décisions !!!(wait and see).
- Attention au défenseur qui remet en jeu l'attaquant en position de hors-jeu, à cause d'une intervention ratée (geste technique non maîtrisé).
- Attention au joueur sorti du terrain. Si c'est un défenseur blessé sorti par la ligne de but, il est considéré sur la ligne de but tant que
  - le ballon n'a pas été sorti de la S.de R. vers la ligne médiane par un défenseur
  - le jeu n'a pas été arrêté.
 Sur hors-jeu caractérisé
  - Je vous vois, c'est parfait je siffle et on repart.
  - Je ne vous vois pas sur l'instant mais la défense récupère le ballon dans de bonnes conditions, je vous ferai signe d'abaisser votre drapeau, et je laisserai l'avantage.
  - Je ne vous vois pas du tout, appelez ou bipez-moi ! (ça ne devrait pas arriver..) mais même dans ce cas si le jeu repart franchement dans le camp adverse, vous rabaissez le drapeau.

- **Fautes :**

- Vous regarderez instantanément mon placement par rapport à la faute que vous voyez avant de me la signaler.
- Dans votre zone de proximité, je vous laisse décider, bien sûr sous réserve de l'avantage. N'hésitez pas à l'exprimer à haute voix pour que tout le monde l'entende ! (Jouez avantage) et à l'appuyer avec votre bras (en évitant les trop grands gestes) dans le sens du jeu que je puisse vous suivre.





Si pour vous une faute mérite une sanction disciplinaire, regardez-moi avec insistance, main sur le cœur pour le jaune, et la poche du short pour le rouge, Si c'est rouge je viens vous voir, vous me dites ce qui s'est passé et on sanctionne. Mais ne m'en voulez pas si, pour différentes raisons, je ne prends pas la même décision que celle que vous m'indiquez.

- Dans le cas, où une sanction disciplinaire serait délivrée, l'AA le plus proche note, le plus éloigné observe les joueurs.
  
- Soyez vigilant à ce qui se passe derrière mon dos...coups, insultes... Si vous m'appelez ce n'est pas pour rien. Vous connaissez l'auteur et me décrivez les faits. Il me faut absolument le numero du ou des fautifs !!!
  
- Si je siffle une faute et que je ne sais pas si elle est dans ou en dehors de la surface vous devrez m'aider :
  - Si la faute est à l'intérieur : vous vous déplacerez tranquillement vers le poteau de corner (Ne pas courir : les joueurs vont voir que c'est vous qui décidez)
  - Si c'est à l'extérieur : vous reculerez d'un ou deux mètres vers la ligne médiane.
  - Si vous ne bougez pas, cela m'indiquera que vous ne savez pas
  
- Vous pourrez également intervenir dans la surface dans les 2 cas suivants :
  - L'attaquant marque un but de la main. Dans ce cas vous levez le drapeau et vous m'appelez (ou bip) -vous devez savoir qui a fait main-
  - Vous avez décelé une main de la défense sans interprétation possible pour empêcher un but et idem pour un attaquant. Vous suivrez la même procédure que précédemment.
  
- Sur le coup franc devant vous, vous placerez le « mur », en évitant de rentrer sur le terrain et en utilisant le bras pour faire reculer les joueurs.

N'oubliez pas que l'on place les murs en marche avant ; pendant ce temps, un de vous deux sera éloigné de l'action, celui-ci devra regarder que le botteur n'avance pas le ballon ; s'il le fait, appelez-moi (ou bip)

- **Si but Marqué :**

Courez sur 10-15m vers la ligne médiane.

Si les défenseurs contestent votre décision, je serai là pour intervenir en cassant ma diagonale et adresser les sanctions adéquates.

Si le but est litigieux (ballon qui rentre et ressort), sprint jusqu'à la ligne médiane ! Soyez rapide que je puisse prendre une décision adéquate « levez le drapeau en 1<sup>er</sup>, puis contact visuel, abaissez le bras et sprint vers la ligne médiane. Il est conseillé d'ajouter « but », une ou plusieurs fois.

- **Contrôle des équipements :**

- Avant la rentrée sur le terrain vous contrôlerez l'équipement des joueurs.

. Je vous rappelle que les sur-chaussettes doivent être de la même couleur que les chaussettes.

. C'est aussi vrai pour les cuissards qui doivent être identiques au bas du short et pour le sous maillot, avec la couleur dominante du maillot. Les tip top doivent être de la même couleur que l'endroit de la couleur de la chaussette qu'ils recouvrent.

. Vous serez vigilants au retrait des bijoux (sauf alliances pour match gestion ligue ou district car elles sont tolérées avec sparadrap).

. Après le protocole et avant la première et deuxième période vous contrôlerez l'état des filets.

- **Assistant 1 :**

- Gestion des bancs de touche :

- Tu gères les remplaçants. Tu m'alertes seulement lorsque le remplaçant est tout à fait prêt à rentrer.

- J'attendrai ton signal de bon placement pour reprendre le jeu.

- Tu gères les bancs de touche (tu fais ta « police » et si ça ne suffit plus tu m'appelles, sachant qu'en principe dans ce cas ce n'est pas pour rien...

- Soit attentif à ne pas avoir 12 joueurs de la même équipe sur le terrain.

- Si je mets 3 fois 10 min, je prends le 1<sup>er</sup>, tu prends le 2<sup>e</sup> et l'assistant 2 prend le 3<sup>e</sup>

J'ai besoin de vous et de votre totale implication. Le match, je ne peux le faire sans vous, chacun avec ses responsabilités et ses obligations. Même si je prends la décision en dernier ressort, on forme une équipe qui reste solidaire jusqu'au bout...

Avez-vous des questions ?

Article 1 - \* L'exclusion temporaire est applicable à toutes les compétitions de JEUNES et SENIORS gérées par la LGEF (ex-territoire Lorrain) et les DISTRICTS, en Coupes et en Championnats.

**EXTENTION faite pour la Division d'Honneur.**

\* Elle ne s'applique pas aux rencontres de compétitions et de coupes nationales gérées par la F.F.F.

Article 2 - L'exclusion temporaire est une sanction administrative notifiée par l'arbitre à un joueur pour une durée de 10'. Elle fait partie des pouvoirs discrétionnaires de l'Arbitre. Elle est mentionnée sur la feuille d'arbitrage « papier » à l'issue de la rencontre en **cerclant** le numéro du joueur sanctionné et n'entraîne en soi aucune suspension à temps. Le signaler – **carton blanc** - dans les sanctions sur la Feuille de Match Informatisée (FMI)

**L'EXCLUSION TEMPORAIRE N'EST PAS APPELÉE A REMPLACER  
L'AVERTISSEMENT OU L'EXCLUSION DEFINITIVE.**

Article 3 - L'exclusion temporaire peut être notifiée à un joueur présent sur le terrain avant ou après un avertissement ; mais elle ne peut être appliquée qu'une seule fois au même joueur au cours d'une rencontre. **Le nombre de joueurs exclus temporairement ne peut, en aucun cas, dépasser trois (3) dans les compétitions masculines et deux (2) dans les compétitions féminines au sein d'une même équipe dans le même temps.**

Article 4 - Elle est notifiée à un joueur lors d'un arrêt de jeu. Au cas où l'arbitre n'arrêterait pas le jeu sur le fait, en raison d'un avantage, la sanction serait appliquée dès le premier arrêt de jeu naturel.

Article 5 - L'arbitre notifie verbalement la sanction au joueur et, à l'appui, il fait un geste distinctif en levant le bras à deux reprises, les 5 doigts écartés.

Article 6 - Le joueur exclu temporairement ne peut être remplacé pendant toute la durée de la sanction, mais ce remplacement sera possible après cette période.

Article 7 - Le décompte du temps (10') est effectif à partir du moment où le joueur sanctionné A QUITTÉ le terrain de jeu. Le décompte se fait sous le contrôle de l'arbitre qui confie cette mission à ses assistants officiels, ou le cas échéant, à un arbitre assistant bénévole, mais dans ce dernier cas, TOUJOURS à l'arbitre assistant opposé à l'équipe dont le joueur est sanctionné.

Article 8 - Le joueur exclu temporairement doit obligatoirement se placer sur le banc de touche et reste sous l'autorité de l'arbitre.

Article 9 - A l'issue des 10 minutes d'exclusion, l'arbitre fait signe au joueur de revenir. Le joueur doit pénétrer sur le terrain à la hauteur de la ligne médiane. **Il n'est pas nécessaire d'attendre un arrêt de jeu, sauf dans le cas où le joueur sanctionné est remplacé.**

Article 10 - Au cas où une rencontre devrait se terminer alors qu'une sanction temporaire est en cours d'exécution, la sanction est considérée comme purgée dès la fin du temps réglementaire **SAUF pour l'épreuve des tirs aux buts, où le joueur ne pourra pas participer (Modif 2008/2009)**. De même, si la sanction n'est pas terminée à la mi-temps, elle doit se poursuivre en début de seconde mi-temps.

Article 11 - **Au cas où une équipe se trouverait réduite à moins de 8 joueurs (9 joueuses dans les compétitions féminines) suite à une ou plusieurs exclusions temporaires, la rencontre est arrêtée par l'arbitre qui doit le signaler sur la feuille de match et faire un rapport circonstancié à la Ligue ou au District organisant la compétition. Les Commissions sportives prendront la décision qu'elles jugeront opportune.**

## LOI 12 : Fautes et Comportements antisportifs

Saison 17/18

### • Faute grossière

Un joueur se rend coupable d'une faute grossière s'il agit avec force excessive ou brutalité envers un adversaire au moment où ils se disputent le ballon quand il est en jeu. Tout joueur qui assène un coup à un adversaire au moment où ils disputent le ballon, de devant, de côté, ou de derrière, avec l'une ou les deux jambes, avec une force excessive, menaçant la sécurité de l'adversaire, se rend coupable d'une faute grossière

### • Acte de brutalité

Un acte de brutalité peut se produire à l'intérieur d'un terrain de jeu ou à l'extérieur de ses limites, que le ballon soit en jeu ou non. Un joueur est coupable d'un acte de brutalité s'il agit avec force excessive ou brutalité envers un adversaire alors qu'ils ne disputent pas le ballon. Il en est de même s'il agit de la sorte avec un coéquipier ou toute autre personne

### • Toucher délibérément le ballon des mains

Il est rappelé aux arbitres que, normalement, toucher le ballon des mains est seulement pénalisé par un CFD ou un PY accordé à l'équipe adverse si la faute s'est produite à l'intérieur de la surface de réparation. Cela ne constitue pas normalement une faute passible d'un avertissement ou d'une exclusion.

Mais ...

### • Avertissement pour CAS en touchant délibérément le ballon des mains

Il y a des circonstances pour lesquelles, en plus d'accorder un CF à l'équipe adverse, un avertissement doit également être infligé à un joueur pour CAS ; par exemple :

- un joueur touche délibérément et ostensiblement le ballon pour empêcher un adversaire d'en prendre possession
- un joueur tente de marquer un but en touchant délibérément le ballon des mains

### • Fautes envers les gardiens de but

Il est rappelé aux arbitres que :

- c'est une faute pour un joueur que d'empêcher un gardien de but de lâcher le ballon des mains

- un joueur doit être pénalisé pour jeu dangereux s'il botte ou tente de botter le ballon lorsque le gardien est en train de le lâcher
- c'est une faute que d'entraver de façon antisportive les mouvements du gardien lors de l'exécution d'un coup de pied de coin

### • Enfreindre avec persistance

Les arbitres doivent avoir conscience du fait que même si un joueur commet un certain nombre d'infractions de nature différentes, il doit tout de même recevoir un avertissement pour infraction persistante aux Lois du Jeu

### • Tenir un adversaire

Il est couramment reproché aux arbitres de ne pas identifier et sanctionner correctement le fait de tenir un adversaire. Ne pas sanctionner adéquatement le fait de tirer le maillot ou de tenir le bras peut donner lieu à des situations conflictuelles et c'est pourquoi il est instamment recommandé aux arbitres d'intervenir rapidement et avec fermeté conformément à la Loi 12

Normalement, cette faute n'est sanctionnée que d'un CFD ou d'un PY, mais dans certaines circonstances, une sanction supplémentaire s'impose ; à savoir :

- un avertissement pour CAS est requis si un joueur tient un adversaire pour l'empêcher de prendre possession du ballon ou de se placer dans une situation avantageuse
- un joueur doit être exclu s'il annihile une occasion de but manifeste

### • Rafraichissements

Les joueurs sont autorisés à se rafraichir en buvant lors d'un arrêt de jeu, mais uniquement sur la ligne de touche. Il est interdit de jeter des bouteilles en plastique ou tout autre récipient sur l'aire de jeu

### • Ciseau ou bicyclette

Un ciseau est autorisé, si de l'avis de l'arbitre, cela ne représente pas de danger pour l'adversaire

### • Faire écran au ballon

Il n'y a pas de faute si un joueur fait écran à un ballon contrôlé par un adversaire à distance de jeu sans utiliser ses bras. Par contre, s'il empêche un adversaire de disputer le ballon en utilisant, de manière illégale, la main, le bras, les jambes ou toute autre partie du corps, son action doit être sanctionnée par un CFD ou PY

### • Annihiler une occasion de but manifeste

Un joueur est exclu du terrain s'il empêche l'équipe adverse de marquer ou annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon des mains. La sanction énoncée dans la Loi correspondante n'est pas dictée par le fait que le joueur a délibérément touché le ballon des mains, mais par son intervention inacceptable et déloyale, ayant empêché l'équipe adverse de marquer un but

### • Célébration d'un but

S'il est autorisé à un joueur d'exprimer sa joie lorsqu'un but vient d'être marqué, cette effusion ne doit pas être excessive.

Dans la circulaire n° 579, la FIFA a reconnu comme étant permis ce genre de manifestation de joie. Toutefois, les célébrations ne doivent pas être encouragées si elles entraînent une perte de temps. Les arbitres doivent alors intervenir.

Un joueur doit recevoir un avertissement, quand :

- de l'avis de l'arbitre, il fait des gestes provocateurs, moqueurs ou incendiaires
- il grimpe sur les grilles sur le périmètre du terrain
- il enlève son maillot par la tête ou si le maillot recouvre sa tête
- il recouvre sa tête ou son visage d'un masque ou d'un objet similaire

Quitter le terrain pour célébrer un but n'est pas passible d'un avertissement en soi, mais il est indispensable que les joueurs reviennent le plus rapidement possible sur le terrain de jeu.

On attend des arbitres qu'ils adoptent une attitude préventive et fassent preuve de bon sens dans ce genre de situation

### • Exécutions des coups-francs

Il est rappelé aux arbitres qu'un joueur doit recevoir un avertissement si :

- il retarde la reprise du jeu
- il ne respecte pas la distance lors de la reprise du jeu

### • Simulations

Un joueur essayant de tromper l'arbitre en feignant d'être blessé ou faisant semblant d'être victime d'une faute est coupable de simulation et doit recevoir un avertissement pour CAS



**INDEMNITÉS D'ARBITRAGE - Saison 2017/2018**

LIGUE GRAND EST DE FOOTBALL		
RÉGIONAL 1 jusqu'à 70 km au-delà, ajouter 0,40 € / Km	Arbitre	66,00
	Assistant	56,00
RÉGIONAL 2 jusqu'à 70 km au-delà, ajouter 0,40 € / Km	Arbitre	60,00
	Assistant	50,00
R3, U19 Ligue et DH Féminines jusqu'à 70 km au-delà, ajouter 0,40 € / Km	Arbitre	56,00
	Assistant	46,00
U17, U15 et U13 Gestion Ligue jusqu'à 70 km au-delà, ajouter 0,40 € / Km	Arbitre	46,00
	Assistant	43,00



DISTRICT MOSELLAN DE FOOTBALL			
Catégories	De 01 à 20 Km		De 21 à 70 Km, au-delà, ajouter 0,40€ par Km
SENIORS District U19 District PH Féminines	Arbitre	40,50	Arbitre 53,50
	Assistant	31,00	Assistant 44,00
U17, U15 et U13 Gestion District	Arbitre	33,00	Arbitre 46,00
	Assistant	30,00	Assistant 43,00

La distance kilométrique est calculée sur l'itinéraire  
**ALLER / RETOUR** le plus rapide (route) donné  
 par le VIA MICHELIN ou consultation Foot 2000 (désignation)  
 Ce barème est exclusif de toute indemnité supplémentaire (repas ou nuit)

57071 METZ CEDEX 3

COMMISSION : \_\_\_\_\_

**FICHE INDIVIDUELLE DE FRAIS DE DÉPLACEMENT**  
**A utiliser pour une convocation devant une Commission de Championnat, d'Appel,**  
**ou pour une convocation à une opération diligentée**  
**et remboursée par le DMF (finales de coupes ...)**

NOM : .....

Prénom : .....

Adresse complète et code postal : .....

..... n° Téléphone : .....

Véhicule immatriculé N°.....Puissance CV : .....

Nom de la Commission concernée : .....

Date et lieu de la réunion de cette commission : .....

Motif : .....

Distance kilométrique (aller-retour le + court) :

De.....à..... = ..... Kms

Montant des frais .....Kms x 0,37 € =.....€

Autres frais : .....= Total Général = .....€

Signature de l'intéressé :

Signature du responsable de la convocation :

**Important : joignez un RIB lors de votre 1<sup>ère</sup> demande, pour un remboursement plus rapide**

**PARTIE RESERVEE AU DISTRICT MOSELLAN DE FOOTBALL**

PARU DANS LE FOOT N° : ..... Du.....

COMMISSION OU COUPE : .....

CLUB A DEBITER : .....

PAYE PAR CHEQUE N°..... OU VIREMENT.....LE.....

## NOTE à TOUS les ARBITRES MOSELLANS

Dans toutes les compétitions de Ligue et du District Mosellan (1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> Division), en présence d'arbitres assistants officiels, l'arbitre de la rencontre doit demander à l'arbitre assistant numéro 1 de noter tous les remplacements sur son carton d'arbitrage. L'arbitre inscrit les changements si, et seulement si, les assistants ne sont pas officiels.

### L'ÉVALUATION DES ARBITRES

L'évaluation des arbitres a toujours été nécessaire pour quantifier leurs performances, dans un système de promotions ou de rétrogradations, voire de concours, peu connu du grand public. En effet, tout au long de leurs carrières, les directeurs de jeu ont été soumis à l'appréciation de « contrôleurs », anciens arbitres eux-mêmes, pour concrétiser leurs différentes performances et les situer dans des groupes et classements qui sont toujours d'actualité. Jusqu'alors, la note, et les commentaires afférents, étaient assésés par les observateurs qui supportaient mal la contradiction.

Les mentalités évoluant, la société également, il était donc indispensable de revoir cette procédure pour l'adapter aux nécessités du 21<sup>ème</sup> siècle, tout en conservant néanmoins une évaluation formative, dont il faudra analyser les avantages.


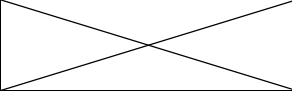
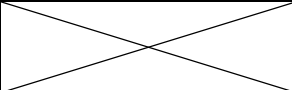
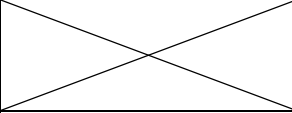
Le débriefing se fait à l'issue de la rencontre, quand l'arbitre et ses assistants ont pris la douche, rempli la feuille de match, et un peu évacué stress et éventuelle frustration. Il s'agit alors d'analyser les temps forts de la rencontre, sans nécessairement s'appesantir sur un ou des faits de jeu, mais plutôt mettre en évidence la manière dont ils ont été gérés et pourquoi. Il doit donc y avoir des échanges entre observateur et arbitres, débouchant sur des propositions visant à améliorer la prestation, dans le souci constant de la faire progresser.

A travers la condition physique, la technique d'arbitrage, la compréhension du jeu, l'utilisation de l'avantage, la gestion des duels et des sanctions disciplinaires, l'observateur et l'arbitre détermineront les points forts, mais aussi les points faibles qui devront faire l'objet de « remédiassions ».

Former les arbitres, c'est leur apprendre à se perfectionner en acceptant les critiques constructives qui leur permettront d'avancer et de progresser, et de se forger une personnalité capable de répondre aux difficultés rencontrées lors des matchs, notamment en appliquant avec intelligence et discernement les lois du jeu. On oubliera donc la critique factuelle, subjective et inefficace, qui ne propose aucune solution, et qui risque d'aggraver les arbitres.

Quant à l'évaluation chiffrée qui persiste dans la plupart des cas, elle doit situer l'arbitre dans une échelle de performance dans laquelle il saura se reconnaître, car il aura pris conscience de ses lacunes, des progrès à accomplir pour accrocher un niveau supérieur.

### RÈGLEMENTS PARTICULIERS

	Prolongations 2 fois 15 mn	Exclusion temporaire (10 mn)	Remplacement permanent
Coupe de France	OUI	NON	<b>OUI (les 2 premiers tours)</b> <b>La LLF n'a pas validé</b>
Coupe Gambardella	NON	NON	<b>OUI</b> (tours régionaux)
Championnats U19 et U17 FFF et U15 inter ligues		NON	en U15 uniquement
Championnat R1		<b>OUI</b>	
Coupe de Lorraine Seniors	NON sauf pour la Finale	<b>OUI</b>	<b>OUI</b>
Coupe de Moselle Seniors « Freddy Schweitzer »	NON sauf pour la Finale	<b>OUI</b>	
Championnats Seniors et Jeunes Ligue et District, ainsi que Féminines et Foot Entreprises		<b>OUI</b>	
Coupe de Jeunes, Féminines Ligue et District	NON	<b>OUI</b>	

<u>Gestion FFF</u>	:	<b>NON CONCERNÉ</b> pour toutes les catégories
<u>Gestion Ligue</u>	:	<b>NON CONCERNÉ</b> pour les Seniors, Féminines, Entreprises et Vétérans <b>CONCERNÉ</b> pour toutes les catégories de Jeunes (U19 compris)
<u>Gestion DMF</u>	:	<b>CONCERNÉ</b> pour toutes les catégories de Jeunes (U19 compris)

1. *Avant la rencontre :*

Le but est de dialoguer et d'instaurer des relations plus cordiales entre les différentes composantes du Football. Les sujets suivants peuvent être abordés (non exhaustif) :

- Consignes personnelles
- Explication du remplacement permanent et de l'exclusion temporaire
- 'Complicité' entre l'éducateur, le dirigeant et l'arbitre pour assurer une bonne gestion des joueurs et du match
- sujets figurants sur la fiche du carton bleu

2. *Après la rencontre :*

- Demander la fiche du carton bleu si elle ne vous est pas présentée
- Si vous ne pouvez pas l'obtenir, signalez-le uniquement sur la feuille de match dans la rubrique 'Observations'
- Faire remplir les parties réservées aux 2 clubs
- Remplissez la vôtre ; en cas de divergence vous portez seul votre jugement en votre âme et conscience
- Signalez tout geste sportif sortant de l'ordinaire
- Faire signer les responsables

### LE REMPLACEMENT PERMANENT

Gestion FFF : **NON CONCERNÉ** pour toutes les catégories,  
**SAUF** : Coupe Gambardella (pour les tours régionaux) et **Coupe de France (2 premiers tours)** où cela est permis

Gestion Ligue : **CONCERNÉ** pour les catégories :

- Seniors (**R1**, R2, R3, R4)
- Féminines
- Entreprises
- Vétérans
- tous les Jeunes (U19 compris) en Championnats de Ligue et Coupes de Ligue
- la Finale de la Coupe de Lorraine

Gestion DMF : **CONCERNÉ** pour toutes les catégories :

- Tous les Championnats de Moselle
- Toutes les Coupes de Moselle



Les Arbitres de la Finale Seniors réserves

### Composition du banc de touche – Extrait Article 31 - page 162-163 Annuaire LLF

S'assurer que les personnes qui prennent place sur le banc de touche sont inscrites sur la feuille de match (nom, prénom et numéro de licence) avant le début de la rencontre.

Les personnes admises sur le banc de touche sont ainsi limitées :

- les joueurs remplaçants ou remplacés en survêtement
- un dirigeant de club muni de sa licence 'Dirigeant'
- un médecin ou kiné ou un dirigeant de club faisant fonction de soigneur, muni de sa licence 'Dirigeant'
- un éducateur de club muni de sa licence 'Educateur' (technique ou moniteur) ou 'Educateur Fédéral' (Initiateur 1, 2 ou Animateur Senior)

Si un dirigeant ou un joueur de Club fait fonction d'éducateur, il peut exceptionnellement prendre place sur le banc de touche. Le nombre de personnes susnommées (hormis les joueurs) est alors réduit d'une unité.

Bien entendu, toutes ces personnes doivent être munies de leur Licence 'Dirigeant' ou 'Educateur'. A défaut de licence, les personnes concernées doivent présenter une pièce permettant de justifier de leur identité.

Pour résumer : Sur le banc, il y aura au plus 3 joueurs et 3 dirigeants, donc 6 personnes identifiées au maximum.

**TOUS LES RAPPORTS, QUELS QUE SOIENT LE NIVEAU ET LA DIVISION DE LA COMPÉTITION DEVRONT ÊTRE ENVOYÉS UNIQUEMENT A PATRICE BARRAT ([barrat.patrice2@numericable.fr](mailto:barrat.patrice2@numericable.fr)) qui se chargera de la répartition et de l'envoi vers les personnes intéressées, tant au niveau de la Ligue, que du DMF. Faire une copie à Vincent Merulla : [vincent.merulla@sfr.fr](mailto:vincent.merulla@sfr.fr) (pour prévenir une panne éventuelle). Ne faire qu'UN SEUL ENVOI en mettant LES 2 DESTINATAIRES**

**Recommandations :**

- La CDA se montrera intransigeante et appliquera sans réserve le Règlement Intérieur de la CDA en cas d'anomalies répétées
- Elle rappelle que ces rapports sont des documents OBLIGATOIRES et que leur rédaction fait partie des devoirs INCONTOURNABLES de la fonction que vous avez librement choisie
- Elle rappelle enfin que le bon traitement des dossiers par les commissions implique l'envoi rapide (48 heures maxi) de votre rapport, et que le choix des supports est prépondérant ; nous vous demandons de n'utiliser que ce fichier, soit en format XLS, soit en format PDF. **Néanmoins, une version OPEN OFFICE est disponible ; elle vous sera également envoyée par [vincent.merulla@sfr.fr](mailto:vincent.merulla@sfr.fr)**

**Il est demandé à tous les arbitres et membres de CDA/SCA de faire un rapport circonstancié DANS TOUS LES CAS de rencontres où il y a eu une anomalie quelconque, ceci, afin de ne pas réclamer de rapport plusieurs semaines après les faits – Match arrêté, absence d'équipe(s), procédure d'urgence, terrain impraticable, toutes les rencontres n'ayant pas eu leur durée réglementaire ...**

**Motifs d'Avertissement**

- Se rendre coupable d'un comportement antisportif
- Manifester sa désapprobation en paroles ou en actes
- Enfreindre avec persistance les Lois du jeu
- Retarder la reprise du jeu
- Ne pas respecter la distance requise quand le jeu reprend par un corner, un coup franc ou une rentrée de touche
- Pénétrer ou revenir sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre
- Quitter délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre

**Motifs d'Exclusion**

- Se rendre coupable d'une faute grossière
- Acte de brutalité
- Cracher sur un adversaire ou sur toute autre personne
- Empêcher un adversaire de marquer un but ou anéantir une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation)
- Anéantir une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers le but en commettant une faute passible d'un C.F. ou d'un penalty
- Tenir des propos ou faire des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers
- Recevoir un second avertissement au cours du même match

**Protocole d'Avant Match pour l'ensemble des rencontres Jeunes et Seniors, en Ligue et DMF**

**H – 5' :** les arbitres pénètrent sur la pelouse. Ils s'alignent face à la tribune présidentielle ou face aux bancs en cas d'absence de tribune, à une distance de 7 mètres de la ligne de touche

**H – 4' :** poignées de mains entre les équipes et les arbitres. Les joueurs de l'équipe visitée serrent la main aux joueurs de l'équipe visiteuse. Les joueurs de l'équipe visiteuse saluent à leur tour les arbitres.

**H – 2' :** les arbitres effectuent le toss en présence des 2 capitaines et des 2 arbitres assistants

**H – 1' :** les arbitres se dirigent vers le point d'intersection de la ligne médiane et de la ligne de touche pour échanger une poignée de main avec les 2 entraîneurs et le délégué officiel de la rencontre (le cas échéant)

**H :** coup d'envoi de la rencontre

**Article 22/8 des Règlements Généraux du DMF - Compétitions Jeunes et Seniors et DMF**

Les équipes doivent rentrer à tour de rôle dans les vestiaires.

D'abord, l'équipe visiteuse sans le capitaine qui accompagne l'arbitre, puis l'équipe recevable qui attend dans le rond central l'autorisation de l'arbitre avant de regagner les vestiaires

## LE RAPPORT

Après avoir **inscrit sur la feuille de match** le motif concis, réglementaire et précis des incidents et/ou faits constatés, indiquez : Rapport suit.  
Le **rapport doit être CONFORME aux indications portées sur la feuille de match** : il est le reflet détaillé de la **REALITE** de ces événements. Efforcez-vous de rédiger le rapport le soir même de la rencontre ou le lendemain (les faits précis seront plus présents à votre mémoire).

Ne faites pas une dissertation, mais contrôlez les termes que vous employez ; un minimum de syntaxe est à respecter, il en va de votre crédibilité vis-à-vis des membres de la Commission de discipline ou des dirigeants convoqués.

### I. Les principaux cas d'établissements d'un rapport.

- 1) Pour chaque motif d'**IMPRATICABILITE** du terrain ou match non joué.
- 2) **RESERVES** sur la participation de joueurs (attention aux cas où il est indispensable de retenir la licence pour la joindre au rapport, notamment réserves sur photo, signature, visite médicale) et pour faute technique d'arbitrage.
- 3) Pour les interdictions (avant le match) ou les **EXCLUSIONS** ou le comportement des joueurs après le match.
- 4) Pour les **BLESSURES GRAVES**.
- 5) En cas de **COMPORTEMENT INCORRECT** des **DIRIGEANTS**.
- 6) Si des **INCIDENTS** sont dus aux **SPECTATEURS** (envahissement de terrain, arrêt définitif ou prolongé de la rencontre, sortie difficile pour les arbitres...).
- 7) Pour les dysfonctionnements tenant aux **INSTALLATIONS** (manque d'eau chaude ou d'éclairage dans les vestiaires...).
- 8) Pour les avertissements dans les cas expressément prévus par la loi XII (notamment les équipes en surnombre)
- 9) Arbitre ou assistant blessé ou frappé.

### II. Les éléments indispensables du rapport.

Vous devez toujours avoir des rapports-type : ils vous facilitent la tâche.

Complétez toutes les indications demandées (adresses précises), notamment le **N° DE MATCH**. Détaillez les faits constatés en répondant à toutes ces questions dans la mesure du possible :

- QUAND ? (avant match, minute précise, durée des incidents, après match)
- QUI ? (n°, club, nom, prénom, n° licence, qualité)
- POURQUOI ? (motif **REGLEMENTAIRE**)
- COMMENT ? (détaillez, par exemple pour un acte de brutalité : coup de poing au visage ; mentionnez si un joueur exclu s'est déjà fait remarquer auparavant : rappel à l'ordre, avertissement, exclusion temporaire)
- Où ? (dans son camp, à proximité du but)

**Les rapports informatisés sont à demander à  
vincent.merulla@sfr.fr**

- ALORS QUE ? (ballon en jeu, à distance de jeu, hors du jeu, **SCORE au moment des faits...**)

- **COMPORTEMENTS** annexes constatés (aide apportée, difficultés à quitter le terrain...)

Pas de formule de politesse. N'écrivez pas que vous vous tenez à la disposition de la Commission pour des « renseignements complémentaires », cela voudrait dire que vous n'avez pas tout indiqué !

**Etablissez le rapport sur le document informatisé à envoyer à la Commission d'arbitrage (MM. Barrat et Merulla et gardez-en un pour vous) sous 48 heures, délai de rigueur.**

Si vous êtes convoqué devant une Commission, faites le maximum pour être présent afin que la vérité ne soit pas déformée (à défaut, excusez-vous et si nécessaire, envoyez un rapport complémentaire). Votre rapport ayant été établi selon ces directives, vous ne pouvez que confirmer les faits. Il est inadmissible d'établir un rapport pour un motif et de se rétracter (par peur, pressions ou malhonnêteté initiale) devant une Commission.

En tout état de cause, si vous avez rempli votre mission avec sérieux, soyez satisfait. Ne jugez pas les décisions des Commissions de Discipline, elles font leur devoir avec les éléments qui leur sont fournis. Vous ne pouvez pas apprécier une sanction à sa juste valeur car vous n'avez pas connaissance de tous les éléments.

Rappelez-vous que l'on ne peut pas être juge et partie.

### CONSEILS PRATIQUES.

- **tacle** : il est impératif de préciser comment il a été effectué (ne pas mentionner seulement tacle irrégulier)
- **faute de bras** : précisez s'il vous paraît que la faute était délibérée ou pas, s'il y a eu coup de coude, main dans la figure, si le fautif disputait vraiment le ballon, etc...
- si la faute entraîne un **coup de pied de réparation** : précisez si celui-ci a été réussi ou raté et le score à l'issue du tir.
- **injures** : précisez exactement lesquelles (sans fausse pudeur)
- en cas d'**exclusion** : soyez très précis (y a-t-il eu un second avertissement notifié, le joueur est-il sorti sans protester ou en protestant ?)
- **contestations** : précisez les formes, gestes, attitudes moqueuses ou arrogantes...
- si vous excluez **l'entraîneur ou un dirigeant** du banc de touche, inscrivez-le sur la feuille de match à l'issue de la rencontre et faites obligatoirement un rapport.
- **incidents d'après match** : essayez de repérer le ou les principaux protagonistes.

Si la **partie est arrêtée** avant la limite, précisez le score.

Si un **joueur est blessé**, précisez la nature générale de la blessure (sans entrer dans les détails : vous n'êtes pas médecin !) et si le joueur a été transporté à l'hôpital ou s'il a repris le jeu ou pas.

Au coup de sifflet final, précisez si tout s'est passé correctement ou si des incidents ont eu lieu. Il faut savoir être **précis et concis** : n'écrivez pas un roman, mais retranscrivez tout ce qui est nécessaire pour la juste appréciation des faits.

**Les rapports informatisés sont à demander à  
vincent.merulla@sfr.fr**

## REGLE DES 10 METRES



### **Objectif :**

Tenter d'Éradiquer  
la contestation dans le Football



Pour toute contestation véhémement d'un joueur (ou du banc) à voix haute ou appuyée par des gestes ou avec arrogance...

Il en est de même pour les pertes de temps ; par exemples, le joueur qui reste devant le ballon, le joueur qui éloigne volontairement le ballon, le joueur qui garde le ballon dans les mains avant de le rendre, etc...



Les arbitres feront toutefois la différence entre la frustration (légitime en compétition) et la contestation souvent systématique et infondée.





### Lors des contestations répétées

Si un CFD ou un CFI a été sifflé, le ballon sera avancé de 10 mètres vers le but de l'équipe fautive sans pénétrer dans la SR. voir les exceptions ci-après.



### Cas particuliers et Divers :

#### Sur Hors-jeu

\* le ballon sera avancé de 10 mètres vers le but de l'équipe qui conteste, **même en dépassant** la ligne médiane.

#### Récidive

\* la règle des 10 mètres peut être appliquée une seconde et dernière fois pour la même contestation (20 m au total)

#### Sanctions techniques

\* Un coup franc direct reste direct, et un coup franc indirect reste indirect.

#### Application

\* Toutes erreurs pouvant être commises par l'arbitre ou l'arbitre assistant ne peuvent en aucun cas donner lieu au dépôt de réserve pour faute technique ou administrative d'arbitrage.





### Cas du Banc de touche :

Au sujet du banc de touche, les questions à se poser : quelle que soit la personne (entraîneur, dirigeant, joueur ou pas), elle va derrière la main-courante pendant 10 minutes et ne peut pas participer activement à la rencontre (remplacement, consignes ...) pendant ce laps de temps.

Cette clause est supprimée

### Exceptions :

Cette nouvelle règle des 10 m ne s'applique pas sur les remises en jeu suivantes :

- \* Rentrée de touche
- \* Coup de pied de coin
- \* Coup de pied de but
- \* Pénalty
- \* Balle à terre



## APPLICATION

Son Application est étendue à l'ensemble des compétitions du District : **SENIORS ET JEUNES, CHAMPIONNAT ET COUPES**

Merci d'en prendre bonne note.



## LA FEUILLE DE MATCH ÉLÉMENT INCONTOURNABLE D'UNE RENCONTRE

Elle est obligatoire, même pour une rencontre amicale ; elle doit être remplie par les délégués et complétée par l'Arbitre avec le plus grand soin.

### Avant la rencontre

- Remplie par les dirigeants au plus tard 30 minutes avant le coup d'envoi
- Signée par les capitaines ou les dirigeants d'équipes pour les Jeunes
- Nom prénom et n° licence des joueurs et des personnes siégeant sur le banc de touche
- Inscription éventuelle des réserves d'avant-match ; dans ce cas, signature des capitaines ou dirigeants de clubs pour les Jeunes
- Inscription des noms , prénoms et adresses des Arbitres, ainsi que le kilométrage et les frais perçus : tout cela dans les cases prévues à cet effet, en haut à droite de la feuille de match

Rappels :           - 11 titulaires : présence et inscription non obligatoires  
                      - 3 remplaçants : présence non obligatoire ; par contre, présentation d'une licence et inscription de celle-ci sur le feuille de match obligatoire avant le début de la rencontre.

### Après la rencontre, l'Arbitre doit :

- inscrire le résultat de la rencontre, sans inversion de score
- inscription des joueurs blessés, remplacés, avertis ou exclus (ne pas se tromper de colonne et donner les bons motifs)
- inscription par l'arbitre des réserves pour faute technique d'arbitrage + signatures des intéressés
- en cas d'utilisation de la feuille annexe, ne pas oublier de cocher la case prévue à cet effet
- inscription sur la feuille annexe des exclus dans la zone 'Observations d'après match', ainsi que les éventuels incidents survenus + signatures des intéressés – ne plus y inscrire les avertissements.
- redonner les licences aux dirigeants en les invitant de les contrôler

**Cette feuille de match "Papier" est appelée à DISPARAITRE.**

**La FMI (Feuille de Match Informatisée) est généralisée pour l'ensemble des compétitions Seniors et Jeunes, tant en Ligue qu'en District**

**Des rappels de formations auront lieu au cours de cette saison  
Stages de rentrée et écoles d'arbitrage ...**

### DURÉE DE LA PARTIE

La durée d'un match officiel est de 90 minutes pour les équipes seniors, U17, U18 et U19

Exceptionnellement, un match d'équipes inférieures précédant, sur le même terrain, un match d'équipes supérieures, est arrêté par l'arbitre qui dirige la rencontre d'équipes supérieures à l'heure fixée pour le match de ces équipes à moins que le temps restant à jouer n'excède pas 15 minutes.

Les causes de cet arrêt sont jugées par la commission compétente, qui décide, s'il y a lieu ou non de rejouer la partie interrompue.

La durée des matches pour les U15 est de 80 minutes, de 60 minutes pour les U13 à 8, de 80 minutes pour les U18 F et de 90 minutes pour les seniors féminines.

Il ne doit jamais y avoir de prolongations pour toutes les catégories Jeunes et féminines.

### Précisions :

- L'Arbitre est tenu de rajouter à chaque période le temps qu'il estimera perdu par suite de remplacements, transports hors du terrain de joueurs blessés, gaspillage de temps pour tout autre motif.
- La durée de chaque période devra être prolongée pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation



Feuille de match informatisée  
Les officiels – L'arbitre




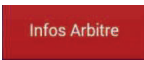
# Chapitre IV : Les officiels, arbitres et délégués.

## IV.1. Le jour du match, avant le match

Pour toute rencontre l'arbitre d'un match doit avoir en sa possession la Feuille de match, que cette feuille de match soit au format papier ou numérique. Il en est le garant et devra s'acquitter de toutes ses tâches administratives.

### IV.1.1. Comment vérifier les infos du match ?

Avant la rencontre, il devra vérifier un certain nombre de points importants. Ces points importants se trouvent dans le module  [« Infos Arbitre »](#).



Quand toutes les informations sont **correctes** le bouton « **Infos Arbitre** » passe au vert. Attention, les postes Arbitre Centre, Arbitre assistants 1 et 2 sont obligatoires.



Outre la vérification des informations liées au terrain, à la date et à l'heure de la rencontre, l'arbitre devra compléter les officiels et/ou bénévoles qui officieront avec lui (délégués, arbitres assistants etc...) s'ils ne sont pas déjà indiqués dans ce menu.



**Lieu** : Ville où se trouve le terrain.


**Terrain** : Stade où a lieu le match.

**Médecin** : Si un médecin est présent.

**Technicien lumière** : Nom du technicien quand le match a lieu en nocturne et quand ce technicien est obligatoire.


**Directeur de la sécurité** : Personne responsable de la sécurité, quand cette personne est obligatoire, ou commissaire du club.

**Liste des officiels** : Liste des personnes qui jouent le rôle d'officiels sur la rencontre. Ces personnes sont soit des officiels, soit des bénévoles. Quand des officiels sont désignés par la F.F.F., la Ligue ou le District, ils sont pré-remplis à cet emplacement.

L'arbitre devra vérifier les noms et prénoms des personnes présentes, en ajouter ou en supprimer en fonction de la situation. Le symbole  permet de réaliser les suppressions

Pour ajouter un officiel, indiquez son nom, son prénom et son numéro de licence ou son numéro de carte d'identité ou son numéro de passeport.

Vous indiquerez aussi :



Form for adding an official:

- Nom\*
- Prénom\*
- Type: Arbitre
- Statut: Bénévole
- Fonction: Arbitre assistant 2
- Licence\*

Buttons: Ajouter, Enregistrer

- son type (arbitre, délégué, médecin, responsable sécurité)
- son statut (officiel ou bénévole)
- sa fonction

Une fois toutes ces informations renseignées, cliquez sur le bouton « **Ajouter** ».

Le bouton « **Enregistrer** » permet de sauvegarder les modifications sans que l'arbitre n'ait besoin de saisir son mot de passe de session.

Licence



Licence
Carte d'identité
Passeport

**IMPORTANT :**

*Le match ne peut pas commencer tant que l'arbitre central et les arbitres assistants ne sont pas renseignés. Ainsi les modules signatures d'avant-match, réserves et contrôle ne seront pas disponibles tant que l'arbitre ne sera pas connu par la tablette.*



### IV.1.2. À quoi servira le mot de passe de passe arbitre ?


**MOT DE PASSE ARBITRE**

Mot de passe

Confirmation mot de passe

L'arbitre devra indiquer ici un mot de passe qui lui convient. Ce mot de passe sert uniquement à déverrouiller la Feuille de match. Il lui sera toujours demandé en cas de besoin et sera obligatoire pour continuer.

Une confirmation de mot de passe lui sera demandée :

L'œil  permet de vérifier que le mot de passe saisi. (Attention de ne pas faire cette manipulation en présence des clubs).

Il ne vous reste plus qu'à valider ces informations à l'aide du bouton

VALIDER LES INFOS ARBITRE

### IV.1.3. Comprendre les boutons d'identifications

L'arbitre n'est pas ou peu concerné par ces boutons, cependant il nous semble important qu'il en connaisse le fonctionnement.

Quand l'application souhaite vous identifier, elle vous demande de vous connecter à l'aide de votre nom utilisateur et mot de passe. Cette sécurité permet d'avoir la certitude que l'utilisateur connecté à un module est bien l'utilisateur autorisé du club.

### Quels sont les points à vérifier et à signer avant une rencontre ?

Que la feuille de match soit au format papier ou au format numérique, les points à vérifier restent les mêmes.

- Les réserves sont à contresigner avec les personnes des équipes désignées pour le faire (si elles existent).
- Le contrôle des licences doit être réalisé.

#### **Remarques Importantes :**

L'application feuille de match permet de faire un contrôle officiel des licences.

Cependant, dans le cas d'une défaillance matérielle, les équipes devront présenter les licences le jour du match ou à défaut, une pièce officielle d'identité accompagnée d'un certificat médical

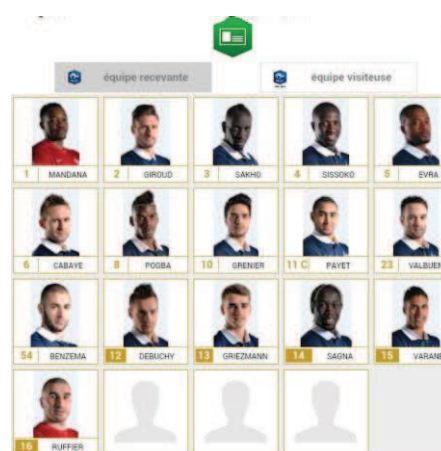
Dans ce dernier cas l'absence de Feuille de match informatisée sera notifiée au SI.

Vous avez la possibilité d'accéder au menu « **Contrôles** » après les signatures d'avant-match.

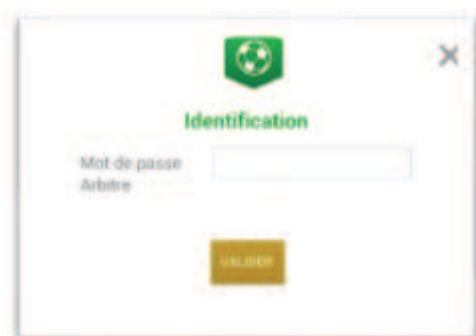



Ce bouton permet aux capitaines de faire un contrôle d'identité à l'aide du trombinoscope. En cliquant sur une photo la licence s'affiche.

Le capitaine de chaque équipe ainsi que les numéros de maillot sont indiqués dans la liste formant la composition de chaque équipe.



#### IV.1.4. Comment revenir sur une Feuille de match en cours?



Si la tablette se met en veille, notamment au cours du match, ou si vous sortez de l'application, l'application demandera le mot de passe rentré  [par l'arbitre](#).

Une fois le mot de passe saisi, cliquez sur « **Valider** ».

#### IV.1.5. Comment réaliser la signature d'avant-match ?

Comme pour une feuille de match papier, l'arbitre doit faire signer les Capitaines (ou les Dirigeants en équipes jeunes sans capitaine majeur) avant le début de la rencontre pour valider la Feuille de match.

 [Signatures](#)

#### IV.1.6. Comment déverrouiller la feuille de match pour pouvoir rajouter une personne après les signatures d'avant-match ?

Une feuille de match bien que verrouillée par les signatures d'avant-match peut très bien être déverrouillée pour rajouter des informations.

Cependant, comme tout le monde a signé, pour être certain que tous les protagonistes du match en soient informés, chaque dirigeant devra s'authentifier et les signatures d'avant-match devront être réalisées de nouveau.

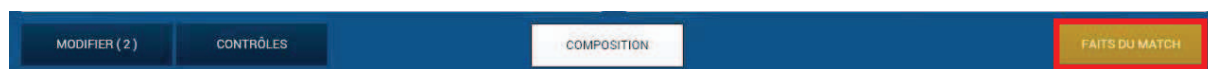
Pour cela l'arbitre cliquera sur « **Modifier(0)** ».

Le mot de passe de l'arbitre sera demandé pour déverrouiller cette feuille. Chaque club devra s'authentifier pour effectuer des changements.

## IV.2. Le jour du match, après le match

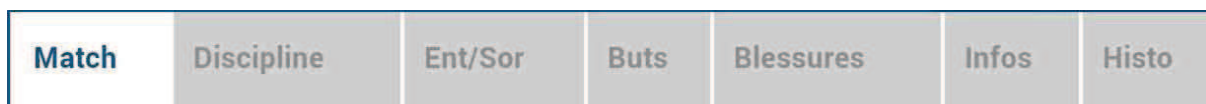
Une fois la rencontre terminée, l'arbitre devra mettre à jour les informations de la Feuille de match.

Cliquez sur le bouton « **Faits du Match** ».





### IV.2.1. Comment enregistrer le résultat ?



La saisie du résultat du match ou toute autre information concernant l'état du match se renseigne dans l'onglet « **Match** ».

### Comment indiquer qu'un match est non joué ?

Pour renseigner un match non joué :

- 1) Cochez la case prévue à cet effet
- 2) Choisissez obligatoirement un motif
- 3) Vous pouvez donner des informations complémentaires

Pour finir appuyez sur le bouton « **Valider** ».

---

*Bon à savoir :*

*Le fait de cocher « **absence d'observations** » ou « **absence de réserves** » désactive les boutons correspondants.*

---

### Comment indiquer qu'un match est arrêté ?

Pour renseigner un match arrêté :

- 1) cochez la case prévue à cet effet
- 2) saisissez le score et la minute au moment de l'arrêt
- 3) choisissez obligatoirement un motif
- 4) si besoin, donnez des informations complémentaires

Pour finir, appuyez sur le bouton « **Valider** ».

## Comment saisir le résultat d'un match joué ?

Pour renseigner le résultat d'un match :

<input checked="" type="checkbox"/> Prolongations	<input type="checkbox"/> Match non joué	<input type="button" value="Valider"/>					
<input checked="" type="checkbox"/> Tirs au But	<input type="checkbox"/> Match arrêté						
<b>Résultats</b>							
Final	Recevant	2	-	2	Visiteur		
Après le temps reg.	Recevant	0	-	0	Visiteur		
Tirs au But	Recevant	5	-	4	Visiteur		
<b>Temps de jeu</b>							
	1 <sup>ère</sup> période : 45'	+	0		2 <sup>ème</sup> période : 45'	+	0
	1 <sup>ère</sup> prolongation : 15'	+	0		2 <sup>ème</sup> prolongation : 15'	+	0

- 1) saisissez le score
- 2) saisissez les temps additionnels si ceux-ci sont exigés par la F.F.F., la Ligue ou le District.

Pour finir appuyez sur le bouton « **Valider** ».

Quand le résultat du match est saisi, le bouton « **Signatures d'après-match** » est actif.

## IV.2.2. Comment renseigner les remplacements ?

L'onglet des remplacements est l'onglet « Ent/Sor ».

Match	Discipline	<b>Ent/Sor</b>	Buts	Blessures	Infos	Histo
-------	------------	----------------	------	-----------	-------	-------

Pour commencer, choisissez l'équipe recevante ou visiteuse grâce à l'onglet correspondant.

<b>ÉQUIPE RECEVANTE</b>	<b>ÉQUIPE VISITEUSE</b>
-------------------------	-------------------------

The screenshot shows the 'Ent/Sor' interface. On the left, under 'ÉQUIPE RECEVANTE', there is a list of players with their photos, jersey numbers, names, and license information. On the right, there is a control panel with a 'Minute' field set to 56, a 'Valider' button, and a 'Sortie' (Out) section with a red arrow and a 'Vider' button next to player GIROUD. Below that, an 'Entrée' (In) section with a green arrow and a 'Vider' button next to player POCBA. A status message at the bottom says 'Il y a 0 élément(s) enregistré(s)'.

1. Indiquez à quelle minute a eu lieu le remplacement
2. Sélectionnez le remplacé puis cliquez sur la zone « **Remplacé** »
3. Sélectionnez le remplaçant qui entre au cours du match puis cliquez sur la zone « **Remplaçant** »
4. Validez par le bouton « **Valider** »

Si vous avez commis une erreur de sélection de joueur, les boutons « **Vider** » sont prévus à cet effet.

L'onglet « **Ent/Sor.** » doit être validé par le bouton « **Valider** ».

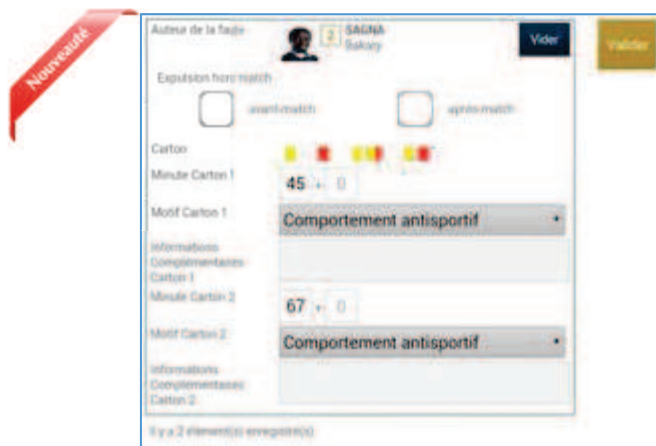
Il est possible de faire sortir un joueur sans en faire rentrer un nouveau et vice-versa, naturellement en respectant les règles du football.

### IV.2.3. Comment saisir les éventuelles sanctions administratives ?

L'onglet qui permet de saisir les dossiers de type administratif est l'onglet « **Discipline** ».





Pour commencer, choisissez un joueur qui doit être sanctionné dans l'équipe recevante ou visiteuse grâce à l'onglet correspondant.





Sélectionnez la personne correspondante et cliquez sur « **Auteur de la faute** ».

Sélectionnez le type de sanction administrative :

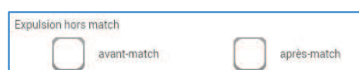
 : Un carton jaune sur le match pour la personne sélectionnée. Un seul motif devra être sélectionné dans la liste. La minute d'attribution de cette sanction devra être saisie.

 : Un carton rouge sur le match pour la personne sélectionnée. Un seul motif devra être sélectionné dans la liste. La minute d'attribution de cette sanction devra être saisie.

 : Deux cartons jaunes qui donnent un rouge pour la personne sélectionnée. Deux motifs devront être sélectionnés dans les listes. Les minutes d'attributions de ces sanctions devront être saisies.

 : Un carton jaune puis un carton rouge pour la personne sélectionnée. Deux motifs devront être sélectionnés dans les listes. Les minutes d'attributions de ces sanctions devront être saisies.

 : Un carton blanc, pour les ligues ou les Districts qui utilisent cette réglementation. Cette icône sera disponible uniquement pour ces matchs.



Les expulsions d'avant match et d'après match sont également saisissables les minutes ne sont pas à saisir

L'onglet « **Discipline** » doit être validé, par le bouton « **Valider** ».

#### **IMPORTANT :**

*Le contrôle des sanctions administratives saisies reste de la responsabilité des officiels du match et des dirigeants des deux clubs : il n'y a pas de contrôle automatique de la cohérence des sanctions saisies par joueur.*

#### IV.2.4. Comment signaler un joueur blessé ?

Sur une feuille de match, l'arbitre a le devoir de signaler à la demande de l'équipe les joueurs blessés. L'onglet pour signaler les blessures est l'onglet « **Blessures** ».



Pour commencer, choisissez un joueur blessé dans l'équipe recevante ou visiteuse grâce à l'onglet correspondant.



Sélectionnez la personne correspondante et cliquez sur « **Blessé** ». Le bouton « **Vider** » permet d'annuler son choix.

Indiquez à quelle minute cette blessure est survenue.

Indiquez la localisation de la blessure à choisir sur la silhouette qui permet de filtrer la liste déroulante sur la localisation.

S'il s'agit d'une sortie sur blessure pendant la rencontre, cochez « Sortie sur **blessure** » et renseignez la « **Minute** » de sortie.

Validez l'onglet par le bouton « **Valider** ».

---

*Bon à savoir :*

*Les blessures déclarées à l'issue du match doivent être saisies sans rien cocher et sans « **minutage** ».*

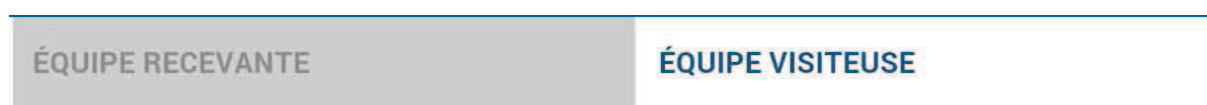
---

## IV.2.5. Comment renseigner le nom de vos buteurs quand le suivi des buts est demandé par la F.F.F., la Ligue Régionale ou le District ?

Quand les buteurs et passeurs sont exigés par le Centre de Ressources organisateur de la compétition, utilisez l'onglet « **Buts** ».



Pour commencer, choisissez le joueur qui a marqué le but dans l'équipe recevante ou visiteuse grâce à l'onglet correspondant.



Buteur	5 EVRA Patrice <input type="button" value="Vider"/>	<input type="button" value="Valider"/>
Minute	12 + 0	
Type de but	Du pied, <input type="button" value="Vider"/>	
Action précédant le but	Coup franc <input type="button" value="Vider"/>	
Passeur	11 PAYET Dimitre <input type="button" value="Vider"/>	
Il y a 0 élément(s) enregistré(s).		

Cliquez sur la zone « **Buteur** ». Réalisez la même opération pour le passeur éventuel, en cliquant sur la zone réservée nommée « **Passeur** ».

Notez à quelle minute a eu lieu ce but, choisissez le type de but (Corner direct, Penalty, de la tête...) et l'action précédant le but (centre, coup franc ...).

Validez l'onglet par le bouton « **Valider** ».

## IV.2.6. Comment renseigner les informations obligatoires de votre Centre de Ressources ?

La F.F.F., la Ligue Régionale ou le District demandent un certain nombre d'informations concernant le match. Ces informations doivent être renseignées à partir de l'onglet « **Infos** ».

Match	Discipline	Ent/Sor	Buts	Blessures	<b>Infos</b>	Histo
-------	------------	---------	------	-----------	--------------	-------

<b>SECURITE</b>	
Minute	34 + 0 <span>Valider</span>
Type d'évènement	Fumigènes
Dénombrement	4
Tribune	France A
Détail	
Rapport délégué	<input type="checkbox"/>
Il y a 0 élément(s) enregistré(s).	
<hr/>	
<b>ORGANISATION</b>	
Recette (euros)	<input type="text"/> <span>Valider</span>
Nombre de spectateurs	<input type="text"/>

### La sécurité

Indiquez la minute, le type d'évènement (laser, objet, banderole, fumigène).

Indiquez le nombre de lasers etc...

Saisissez la tribune, un détail supplémentaire et une case à cocher pour indiquer qu'un rapport du délégué suivra.

### L'organisation

Le montant de la recette ainsi que le nombre de spectateurs.

### Les règlements locaux

Un protocole spécifique ou autre règlement spécifique organisé par la F.F.F., la Ligue ou le District pourra être saisi à cet endroit (zone libre).

## IV.2.7. Comment supprimer une information saisie à la fin de la rencontre ?

### Quelles sont les fonctions de l'onglet « Histo » ?

L'onglet « Histo » a une double fonction :

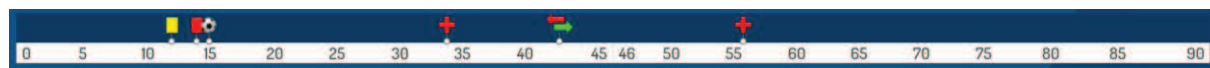
- Il permet à l'arbitre de retrouver toutes les informations qu'il a saisies sur la Feuille de match.
- Il permet également de modifier ou de supprimer une information.

Match	Discipline	Ent/Sor	Buts	Blessures	Infos	Histo
Rec	56'			Avertissement : 3 - DEBUCHY Mathieu		
Rec	34'			Changement : 10 - PAYET Dimitre <=> 12- BENZEMA Karim		
Rec	56'			Changement : 10 - PAYET Dimitre <=> 14- GIROUD Olivier		
Rec	89'			Changement : 11 - GRENIER Clement <=> 13- GRIEZMANN Antoine		
Rec				Blessure : 11 - GRENIER Clement		
	34'			Incident sécurité		

Les boutons permettent de modifier (crayon) ou de supprimer (croix) l'information.



Une échelle de temps du match se trouve au-dessus de l'écran et permet de visualiser l'ensemble des informations.





#### IV.2.8. Comment saisir les observations d'après-match ?

L'arbitre doit pouvoir recueillir des observations après la rencontre : c'est le bouton d'observation d'après-match. Le chiffre entre parenthèses qui suit le libellé de ce bouton correspond au nombre d'observations recueillies par ce menu.

OBSERVATIONS D'APRÈS MATCH (0)

Les textes indiqués dans cette zone sont des textes libres de 1024 caractères au maximum. Une zone est réservée pour chaque équipe et s'active par le +.

La personne habilitée à renseigner des observations d'après-match (capitaine ou dirigeant responsable en fonction du match) signera dans la zone le concernant.

L'arbitre cochera la case « **Rapport complémentaire arbitre suit** » s'il estime qu'il doit faire un rapport sur le sujet.

Les capitaines ou les dirigeants signeront en déclarant avoir pris connaissance de ces observations.

L'arbitre signera avec ces personnes.

#### IV.2.9. Comment renseigner les réserves techniques ?

Quand une réserve technique est formulée, elle l'est en présence d'un des deux arbitres assistants et du capitaine ou du dirigeant responsable. Cette réserve technique est formulée sur le terrain et doit être retranscrite par l'arbitre sur la Feuille de match.

L'arbitre retranscrira les réserves formulées par le capitaine ou le dirigeant responsable sur la Feuille de match (texte de 1024 caractères au maximum). Il cochera la case « **Rapport complémentaire arbitre suit** ».

Les deux capitaines ou les deux dirigeants responsables (Article 146 des RG de la F.F.F.) signeront cette feuille de match ainsi que l'arbitre du centre et l'arbitre assistant témoin de ce dépôt.

#### IV.2.10. Comment fonctionnent les signatures d'après-match ?

Quand les observations d'après-match et les réserves techniques sont transcrites sur la Feuille de match et que toutes les informations OBLIGATOIRES sont saisies par l'arbitre ou les délégués, l'arbitre peut clôturer sa feuille de match. Pour cela, il doit faire signer toutes les informations.

Le module de signatures d'après-match permet un résumé complet de la rencontre.

Il est composé de 4 onglets. Tous ces onglets doivent être lus par les capitaines ou Dirigeants responsables.

#### Que résume l'onglet « Rencontre » des signatures après-match ?

L'onglet « **Rencontre** » résume la liste des officiels si le match est arrêté ou non joué, ou le résultat du match.

The screenshot displays the 'Rencontre' (Match) tab of a match report software. The interface is divided into several sections:

- Match Details:** Localité: ST DENIS, Terrain: STADE DE FRANCE, Date Heure: 20h.
- Match Status:** Prolongations (checked), Tirs au But (checked), Match non joué (unchecked), Match arrêté (unchecked).
- Résultats (Results):**

Final	Recevant 2 - 2 Visiteur
Après le temps reg.	Recevant 2 - 2 Visiteur
Tirs au But	Recevant 5 - 4 Visiteur
- Temps de jeu (Playing Time):**

1 <sup>ère</sup> période : 45' + 0'	2 <sup>ème</sup> période : 45' + 0'
1 <sup>ère</sup> prolongation : 15' + 0'	2 <sup>ème</sup> prolongation : 15' + 0'
- LISTE DES OFFICIELS (Officials List):**

a a :	Arbitre	Arbitre centre
b b :	Arbitre	Arbitre assistant 1
c c :	Arbitre	Arbitre assistant 2

C'est un aperçu rapide du match.

## Que résume l'onglet « Composition » des signatures d'après-match ?

N°	NOM	Licence n°	Date
1	LIORIS Hugo - Capitaine	999999979	10/07/2014
2	SAGNA Bakary	999999990	21/07/2014
3	DEBUCHY Mathieu	999999972	03/07/2014
4	MANGALA Eliaquim	999999982	13/07/2014
5	CABAYE Yohan	999999971	02/07/2014
6	MATUIDI Blaise	999999983	14/07/2014
7	EVRA Patrice	999999974	05/07/2014
8	POGBA Paul	999999985	16/07/2014
9	PAYET Dimitre	999999988	15/07/2014
10	GRENIER Clement	999999976	07/07/2014

REMPLEANTS: BENZEMA Karim (12), GRIEZMAN Antoine (13), GIROUD Olivier (14)

Les personnes signant la feuille de match doivent en vérifier les compositions.

Vous avez deux onglets permettant d'afficher les deux compositions.

### Attention :

Le numéro du joueur qui a participé est dans un carré blanc. Le numéro du joueur qui n'a pas participé est dans un carré doré.

Dans l'exemple ci-dessus les trois remplaçants n'ont pas participé.

## Que résume l'onglet « Faits de jeu » des signatures d'après-match ?

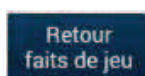
L'onglet « Faits de jeu » permet de consulter en sélectionnant un à un :

- Les faits de jeu (discipline, remplacement(s), but(s), blessure(s))
- Les informations liées à la sécurité si elles existent
- Les informations liées à l'organisation si elles existent
- Les informations liées aux règlements locaux si elles existent.

## Que résume l'onglet « Signatures » ?

Dans cet onglet, les réserves d'avant-match, les réserves techniques et les observations d'après-match sont rappelées aux signataires. Ces informations ont déjà été visées dans leurs modules spécifiques.

Le bouton « **Retour faits de jeu** » permet de revenir aux faits de match pour corriger une information. Attention : ce bouton ne fonctionne que si aucune signature n'est présente. Dans le cas contraire, un déverrouillage est obligatoire.



Chaque club s'identifie pour signer la Feuille de match avec son compte habituel en cliquant sur « **Connexion** ».

Chaque signataire déclarera avoir pris connaissance des trois onglets précédents.

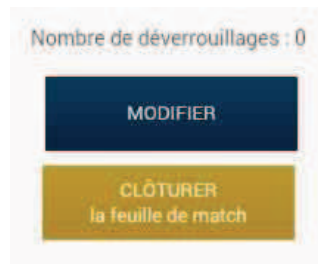
L'arbitre s'authentifiera aussi par sa signature.

Dans le cas où une équipe est partie sans signer la feuille de match, une case à cocher est à disposition de l'arbitre pour signaler l'absence de l'équipe à cette étape.

**IMPORTANT** : Cette absence ne bloque donc pas le processus de remplissage et d'envoi de la Feuille de match, mais le Centre de gestion sera alerté de cette absence de signature.

Chaque signataire validera sa signature à l'aide du bouton « **Valider** ».

Quand l'arbitre et les équipes auront signé la feuille de match et quand les signataires auront déclaré avoir pris connaissance des trois onglets, les boutons « **Modifier** » et « **Clôturer** » seront accessibles.



Le bouton « **Modifier** » permet à l'arbitre, si besoin, de revenir à la saisie d'informations complémentaires ou à l'étape de vérification des informations.

**Attention** : Les équipes et l'arbitre signeront de nouveau la Feuille de match.

Quand l'arbitre clique sur le bouton « **clôturer** », le mot de passe de l'arbitre sera exigé.



Si la tablette est en ligne, la Feuille de match est transmise directement par l'arbitre à la F.F.F., à la Ligue Régionale ou au District dès l'appui sur la touche « **clôturer** ».

Dans le cas contraire, la feuille de match sera envoyée à partir du menu d'accueil (liste des matches) via le bouton « **Transmettre** » du match concerné, ou lors de la prochaine récupération générale ou récupération des données de la rencontre.