



2024/2025

# GUIDE DE L'ARBITRE

[WWW.FOOT35.FFF.FR](http://WWW.FOOT35.FFF.FR)



# SOMMAIRE

## GUIDE DE L'ARBITRAGE

Le District	3	Sanctions disciplinaires	14
Commission Départementale	4	Consignes aux arbitres sur les comportements racistes	15
Règlement classement des arbitres	5	Le rôle du délégué	15
Désignations	6	Exclusion temporaire	16
Nombre de joueurs et remplacements	7	Programme technique CDA	17
Indemnités kilométriques arbitre	8	L'UNAF 35	18
Terrains impraticables	9	Podium des arbitres 2022-2023	19
L'avant match de l'arbitre	10	Calendrier	20-21-22
La feuille de match informatisée	11		
Rédaction d'un rapport	12-13		

## TECHNIQUE ARBITRAGE

## GUIDE PRATIQUE

La technique au service du jeu	23	Coup de pied de réparation	32
Déplacement en cours de jeu	24-25	Tir au but	33
Coup d'envoi	26	Signalisation du hors jeu	34
Rentrée de touche	26	Procédure de remplacement	35
Coup de pied de coin = corner	27	Procédure de joueurs blessé(e)s	36
Coup de pied de but	28	Joueurs blessés: cas particuliers	37
Coup francs : principes généraux	29	Mise en garde et cartons	38
Coup francs éloignés du but	29	Gestion des attroupements	39-40
Coup francs proche du but	30-31	L'avantage	41

# LE DISTRICT



ZA Le Pontay 3, rue de Belle-Île  
BP 96303  
35763 SAINT-GREGOIRE Cedex

## COORDONNÉES TÉLÉPHONIQUES

**Président du District**

**02 99 68 90 61**  
president@foot35.fff.fr

**Secrétariat Arbitres**

**02 99 68 90 90**  
arbitres@foot35.fff.fr

**Compétitions**

**02 99 68 90 62**  
competitions@foot35.fff.fr

Toutes correspondances doivent être adressées  
sur la boîte mail: arbitres@foot35.fff.fr

## HORAIRES D'OUVERTURE

<b>Lundi</b>	9h00-12h30 / 13h30-17h30
<b>Mardi</b>	9h00-12h30 / 13h30-17h30
<b>Mercredi</b>	9h00-12h30 / 13h30-17h30
<b>Jeudi</b>	9h00-12h30 / 13h30-17h30
<b>Vendredi</b>	9h00-12h30 / 13h30-17h30
<b>Samedi</b>	9h00-12h30 / Fermé l'après-midi



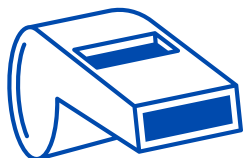
# COMMISSION DÉPARTEMENTALE

Membres	Adresses mail	Téléphone
<b>VERGER Cédric</b> Président	cedric_verger@hotmail.com	06 62 51 82 02
<b>FONTAINE Jérémy</b> Vice Président - Pôle Formations	fontainejeremy@live.fr	06 82 26 56 34
<b>BETHUEL Alain</b> Vice Président - Secteur Montfort	alainbethuel35@gmail.com	06 60 96 98 19
<b>BOURGEAIS Didier</b> Secteur Vitré	didierbourgeais@orange.fr	06 43 47 83 33
<b>JUHEL Louis</b> Secteur ST Malo	juhelouis35@gmail.com	06 50 30 24 50
<b>GAUTHIER Michael</b> Secteur Fougères	michaelgauthier@gmail.com	06 87 11 60 84
<b>SAMSON Nicolas</b> Secteur Redon	nicolas.samson73@free.fr	06 63 45 23 31
<b>BUNEL Jérémy</b> Observations seniors & représentant arbitre CD35	jerem.bunel@gmail.com	06 12 46 29 47
<b>PHILOUZE Pascal</b> Réfèrent jeunes	philouze.arbitre@gmail.com	06 51 13 24 73
<b>GUIHARD Yvan</b> Observation Jeunes	Y.guihard@laposte.net	06 85 14 29 93
<b>PHILION Sylvia</b> Réfèrent féminine	philion.syl@gmail.com	06 10 70 98 24
<b>BRAUD Gilles</b> Réfèrent Futsal	gillesbraud@neuf.fr	06 17 03 63 31
<b>MOCUDE Mickael</b> Observation stagiaire seniors	mickaelmocude@gmail.com	06 70 56 72 16
<b>BIARD Vincent</b> CRA	petiot.biard@orange.fr	06 24 69 42 66
<b>MARTIN Bernard</b> Membre	martin.danber@bbox.fr	06 58 26 26 78
<b>MACHOMETTA Irysse</b> Observation stagiaire jeunes	iryisse.machometa@hotmail.com	06 50 29 99 14



# DÉSIGNATIONS

## Où retrouvez ses désignations de matchs de championnats ou coupes



### Sur le site & espace FFF

Espace FFF : <https://www.fff.fr/myfff/>

### Si pas Internet

Rapprochez-vous de votre club

**Celles-ci peuvent être modifiées après leur parution, vous devez consultez notamment le lieu et l'horaire de la rencontre ainsi qu'un changement de match éventuel**



### Matchs Jeunes

Jusqu'au samedi matin 10h00

### Matchs Seniors

Jusqu'au samedi après midi 15h00

**Si vous avez un téléphone avec messagerie : Consultez celle-ci jusqu'au dimanche, vous avez pu être contacté pour un éventuel changement.**

Attention : Pour toute journée de championnat, tout arbitre disponible a un match ! Si vous n'avez pas de désignation : Appelez votre chargé de désignations ...



## Indisponibilités/demandes de congés

**TOUTE INDISPONIBILITÉ** pour mariage, communion, vacances, fêtes, etc...doit être signalée au moins 1 mois avant la date de la rencontre sur le site My FFF et par courriel (OBLIGATOIRE) au secrétariat du District Boîte mail arbitres et à votre chargé de désignations.

**Indisponibilités tardives** de dernière minute (blessé, familial, cas de force majeure, etc...:Prévenir impérativement, au plus vite, votre responsable par téléphone ou par courriel et confirmer votre indisponibilité par courriel au District (si match de District), à la Ligue (si match de Ligue) accompagné du certificat médical pour le motif de la blessure. Toute indisponibilité médicale de plus d'un mois nécessite un certificat médical de reprise du sport à envoyer au District pour pouvoir avoir à nouveau une désignation.

**Absence à un match** :Tout arbitre, qui ne peut honorer une désignation en raison d'une indisponibilité de dernière minute, est tenu d'adresser un rapport circonstancié au District dans les 24 Heures par courrier ou courriel ,en donnant le motif .

Ne jamais laisser un match sans Arbitre !

**Divers** : En cas d'exclusion, d'incidents, de réserve technique, de match non joué ou arrêté Informez votre responsable désignations dans les 24 heures. Envoyez obligatoirement un rapport au district pour les compétitions de district ou à la ligue pour les compétitions de Ligue

# NOMBRE DE JOUEURS ET REMPLACEMENTS

L'assemblée fédérale de décembre 2021 a donné la possibilité d'appliquer la règle des 5 remplacements sur 3 temps pour certaines compétitions ou sur certaines phases uniquement de ces compétitions. (Voir Tableau ci-dessous)



**Pas de prolongations pour tous les matchs de coupe de district !**

Composition	Phase	Nombre joueurs inscrit sur FDM	Remplacement	Art Règlement compétitions
<b>Championnats N2 N3 U17 NAT U19 NAT</b>	Matchs Aller Retour	16 joueurs (11 Titulaires et 5 remplaçants)	5 remplacements sur 3 sessions maxi	Art 23.4 et 23.5 en N2 Art 19.4 et 19.5 en N3 Art 21.4 et 21.5 en U19 N Art 21.4 et 21.5 en U17 N
<b>Coupe de France</b>	1° et 2° T	16 dont 1 gardien remplaçant	<b>Règle remplaçant remplacé</b> Seuls 3 remplaçants peuvent participer	Règlement Fédéral CDF Art 7.3.5 et 7.3.7
	3° 4° 5° 6° T	16 dont 1 gardien remplaçant	5 remplacements sur 3 sessions maxi <b>Pas de remplaçant remplacé</b>	
	7° et 8° T	18 dont 1 gardien remplaçant		
	AP 1/32°F	20 dont 1 gardien remplaçant		
<b>Coupe de France Féminine</b>	Phase régionale	16 dont 1 gardienne remplaçante	<b>Règle remplaçant remplacé</b> Seuls 3 remplaçantes peuvent participer	Règlement Fédéral CDF Féminine Art 7.3.5
	Phase nationale	16 dont 1 gardienne remplaçante	5 remplacements sur 3 sessions maxi	
<b>Gambardella</b>	Phase régionale	14 Joueurs (11 titulaires et 3 remplaçants)	Règle remplaçant remplacé	Règlement Fédéral Coupe Gamb Art 7.3.5 et 7.3.7
	A partir 1° T fédéral	16 dont 1 gardien remplaçant	5 remplacements sur 3 sessions maxi	
<b>Coupe nationale Foot entreprise</b>	Phase régionale	14 Joueurs (11 titulaires et 3 remplaçants)	Règle remplaçant remplacé	Règlement Fédéral Art 8.3.5
	A partir 1° T fédéral	16 dont 1 gardien remplaçant	5 remplacements sur 3 sessions maxi	
<b>Championnats Seniors Ligue et District</b>	Matchs Aller Retour	15 joueurs (11 Titulaires et 4 remplaçants)	Règle du remplaçant remplacé	

# INDEMNITÉS KILOMETRIQUES

Sur une base de 0,446 € du km avec un minimum de 20 € / (Kilométrage Aller / Retour)

Niveau	Arbitres		Assistants	
	Indémnités	Kilométrage Aller max	Indémnités	Kilométrage Aller max
R1	45	180 km	30	70 km
R2	40	140 km	25	60 km
R3	35	100 km	25	40 km
D1	30	70 km	20	30 km
D2	25	60 km	20	30 km
D3 et D4	25	50 km	20	30 km
Foot Entreprise	25	20 €	20	20 €
Coupe de France 1° et 2°t	35	70 km	25	30 km
Coupe de France 3° et 4°t	35	90 km	25	50 km
Coupe de France 5° et 6° t	45	180 km	30	70 km
Coupe Bretagne niveau District	25	70 km	20	30 km
Coupe Bretagne niveau Ligue	35	100 km	25	40 km
Coupes Maxime Portier - Conseil Depart.	30	70 km	20	30 km
Challenge CA 35	25	60 km	20	30 km
Vétérans coupe	30	70 km	20	30 km
R1 Feminines	35	80 km	25	40 km
R2 Feminines	25	50 km	25	40 km
Coupe de Bretagne F	25	70 km	20	30 km
Féminines District	25	50 km	20	30 km
Futsal R1 & Beach Soccer	25	120 km		
Futsal Autres	20	50 km		
Championnat U 19 Nat			36	74 km avec mini FFF
Championnat U 17 Nat			31	74 km avec mini FFF
Challenge féminin U19 NAT	45		38	
Championnat R1 U16 à U18				
Coupes Bretagne U16 à U18 Gambardella	30	120 km	25	40 km
Championnat R2 U16 à U18				
Brassage U16 à U18	25	70 km	20	30 km
Coupes Bretagne U16				
U14 et U15 Championnats et coupes Ligue et District	20	50 km	15	30 km
Futsal Jeunes				

Les frais d'arbitrage des championnats seniors (D1 à D4, D1 Futsal et foot entreprise) seront réglés par le district au 15 du mois suivant.

Les frais des coupes seniors seront réglés par les clubs qui reçoivent le jour du match.

Les frais des compétitions jeunes, de futsal D2 seront partagés entre clubs recevants et clubs visiteurs le jour du match.



# TERRAINS IMPRATICABLES

## Arrêté municipal pris par la mairie avant le samedi 10h :



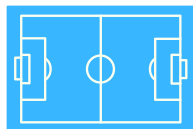
En aucun cas l'arbitre désigné doit se déplacer ! Si vous avez un téléphone avec messagerie : Consultez celle-ci jusqu'au samedi (11h) pour les jeunes et le dimanche (12h) pour les compétitions seniors.  
Attention en cas de mauvais temps généralisé (tempête, neige, inondations...) consultez le site internet: [foot35.fff.fr](http://foot35.fff.fr)

## Arrêté pris par la Ligue ou par le District :



Consultez le site internet du District ou de la Ligue

## À votre arrivée au stade :



On vous présente un « ARRETE MUNICIPAL » interdisant l'utilisation des terrains

## VOUS NE FAITES PAS JOUER !

Récupérez l'arrêté municipal et le transmettre au District ou à la Ligue. La FMI doit être effectuée et signée des 2 capitaines et de l'arbitre. Vous effectuerez un RAPPORT dans les 24 Heures en relatant les circonstances selon lesquelles cet arrêté vous a été présenté et en y joignant celui-ci. Si le club recevant propose un terrain de repli: vous devez l'utiliser.

**Seules, les informations provenant du district doivent être prises en compte.**

## EQUIPE ABSENTE ou MATCH ARRETE EN COURS DE PARTIE

- Équipe absente 15 minutes après l'heure fixée pour la rencontre : Les conditions de constatation de l'absence doivent être mentionnées par l'arbitre sur la FMI. Si une équipe a au moins 8 joueurs, le coup d'envoi ne doit pas être retardé.
- Équipe inférieure à 8 joueurs : Si une équipe, au cours de la partie, se trouve réduite à moins de 8 joueurs, l'arbitre doit arrêter définitivement la partie, le notifier sur la FMI avec le score et la minute.
- Si abandon du terrain par une équipe : Notifier sur la FMI l'abandon du terrain avec le score et la minute.

Dans ces 3 cas, l'arbitre devra obligatoirement faire un RAPPORT à la commission compétente en relatant les circonstances dans les 24 heures.

# AVANT MATCH ARBITRE

**Rappel:** Présence des arbitres obligatoire 1 heure minimum avant le début de la rencontre !

## 1ère mission :

Lors de l'accueil par l'arbitre des éducateurs et capitaines pour la signature de la FMI, ils devront s'assurer :

- de la concordance entre la FMI et les présences effectives sur les bancs de touche.
- de la concordance entre la FMI et les numéros des joueurs présents sur le terrain ou sur les bancs de touche.

## 2ème mission :

Avant d'aller sur le terrain, l'arbitre doit impérativement vérifier l'identité des joueurs et la concordance entre le joueur lui-même, le N° porté sur la FMI et son N° de maillot. Article 64 (§1) des règlements de la Ligue de Bretagne de Football (Championnats de Bretagne).

## 3ème mission :

Avant chaque rencontre, les différents acteurs (joueurs et arbitres) se saluent, les arbitres vont à leur tour saluer les entraîneurs (protocole d'avant – match)

**Les comités de direction de Ligue et des Districts demandent expressément que ces dispositions soient respectées sur toutes les compétitions jeunes et seniors sur le territoire de la LBF.**

## DÉROULÉ D'AVANT-MATCH

**H-50**

- Présence du Délégué aux Arbitres 
- Compléter la FMI
- Présentation des équipements (maillots joueurs & gardien)
- Présentation des ballons
- Synchronisation des chronos entre Arbitres & Dirigeants

**H-12**

- Fin de l'échauffement sur le terrain
- Retour des joueurs et arbitres aux vestiaires

**H-10**

- Signature FMI
- Rencontre Arbitres, Educateurs\* et Capitaines



**\*Pour les compétitions régionales,**  
il est demandé aux ENTRAÎNEURS / EDUCATEURS  
de porter leur **BADGE**

**H-06**

- Appel des équipes, sortie des joueurs(ses) par ordre des numéros
- Vérification de l'identité des Joueurs(ses) et remplaçants(tes)
- Contrôle des équipements

**H-02**

- Entrée en ligne sur le terrain

**H-00**

- Coup d'envoi de la rencontre

# FEUILLE DE MATCH INFORMATISÉE



- En arrivant au stade, posez la question au club recevant pour savoir si la tablette est suffisamment chargée.
- Vérifiez le contenu de la rubrique « INFOS ARBITRES », le bouton est rouge tant que vous n'avez pas renseigné les informations sur le trio arbitral et que vous n'avez pas défini de mot de passe.



- Veillez à choisir un mot de passe simple, sans chiffres, dont vous vous rappellerez facilement
- Dans la plupart des cas, votre nom et votre numéro de licence seront déjà présents. Dans le cas où votre désignation a été modifiée à la dernière minute, pensez à bien retirer l'arbitre initialement prévu et indiquez votre nom et votre numéro de licence.

Après le match, faites-en sorte que les capitaines viennent signer en même temps afin d'éviter tous problèmes de synchronisation, et pensez à récapituler les différents faits de match afin de valider les informations. **Faire systématiquement une photo avant et après la rencontre** de la composition des équipes. **NE PAS OUBLIER DE CLOTURER LA FMI.** Le soir du match ou le lendemain vous pourrez télécharger la feuille de match depuis votre espace « myFFF », onglet « désignations »

## LES INCONTOURNABLES APRÈS LA RENCONTRE :

- Attention au SCORE (pas d'inversion)
- Signature de l'arbitre et des capitaines sur FMI
- Les motifs appropriés d'avertissements et d'exclusions
- Les remplaçants ayant effectivement participé au match (a participé ou n'a pas participé)
- Les blessures (ex : blessure jambe droite sans plus de précision car vous n'êtes pas médecin).
- Rédaction obligatoire d'un rapport dans les 24 heures suivant la rencontre en cas d'exclusion ou incident.
- En cas d'absence de FMI, la feuille de match « papier » est téléchargeable sur le site du District et de la Ligue.

La loi 5 oblige l'arbitre à remettre aux autorités compétentes un rapport dans les 24h consignnant les informations relatives à une exclusion ou un incident

L'arbitre effectuera un rapport : Si une ou plusieurs exclusions ont été prononcées

Si seuls des AVERTISSEMENTS ont été donnés, il ne vous est pas demandé de produire un rapport.

NOTA : 2 avertissements au même joueur = EXCLUSION (donc RAPPORT)

# RÉDACTION D'UN RAPPORT

## LES RAPPORTS DOIVENT ETRE ETABLIS SUR MON COMPTE MYFFF DANS LES 48H



Compléter le rapport circonstancié en allant sur «ajouter» puis clôturer. Si pas de FMI, faire un rapport par mail à [competitions@foot35.fff.fr](mailto:competitions@foot35.fff.fr)

## RAPPEL DE LA MISE EN OEUVRE DU POUVOIR DISCIPLINAIRE

Toute action ou infraction disciplinaire commise par un licencié contraire aux obligations légales, réglementaires et statutaires constitue une infraction de nature à justifier la mise en oeuvre du pouvoir disciplinaire. Sachant que les déclarations des officiels sont retenues jusqu'à preuve du contraire, il est important que les officiels remplissent leurs obligations administratives correctement pour permettre à la commission de discipline de juger le plus équitablement possible.

## CONCRETISATION DES DECISIONS DES INSTANCES DISCIPLINAIRES



Pour déterminer la sanction, l'organe disciplinaire se doit de vérifier l'existence des faits reprochés en s'appuyant sur le processus suivant :

- La recherche de l'exactitude matérielle des faits.
- La qualification juridique des faits.
- La détermination de la nature et du quantum de la sanction.

## RAPPEL DES OBLIGATIONS ADMINISTRATIVES DE L'ARBITRE :



Les arbitres se doivent d'être très précis et vigilants dans la rédaction de leurs écrits dans leur rapport complémentaire.

## METHODOLOGIE DU RAPPORT :

Pour être bien exploité par la Commission de discipline, le rapport doit être complet et répondre aux questions suivantes dans l'ordre chronologique ci-dessous:

**QUAND :** A quelle minute du match ou hors du match

**QUI :** Nom, Prénom, N° de maillot, N° de licence

**QUOI :** a été exclu....

**POURQUOI :** Un des motifs d'exclusion suivi d'une explication des faits en concordance avec la FMI.

**OU ET COMMENT:** Endroit de la faute et envers qui (adversaire, arbitre, partenaire, spectateur...) en précisant le(s) geste, le(s) mot et le comportement du joueur (difficulté ou non à sortir du terrain), être en mesure d'évaluer l'intensité de la faute et de ses conséquences, l'intention et l'attitude sur les propos tenus ou les gestes.

# RÉDACTION D'UN RAPPORT

En conclusion : Se limiter aux faits, rien qu'aux faits, sans solliciter de la commission de discipline des sanctions fortes ou de la clémence... Evitez les propos contradictoires, il faut être clair et impartial. Si vous avez sanctionné des propos ou des gestes envers votre AA que vous n'avez pas entendus, il faut demander à cet AA de faire obligatoirement un rapport en complément du votre.

## QUELQUES EXEMPLES DE RAPPORT TYPE

**Exemple N°1** : A la 52ème minute, alors que le score était de 2 à 0 en faveur du Club A, le joueur X, N°1 licence 123987654 gardien de L'équipe B a ceinturé l'attaquant n°9 de l'équipe A en dehors de la surface de réparation, dans l'axe du but, et alors qu'il n'y avait pas de défenseurs à proximité, ce qui lui a permis de se saisir du ballon avec les mains, toujours hors de la surface de réparation. J'ai arrêté le jeu et j'ai exclu le gardien pour avoir anéanti une occasion manifeste de but. Je précise qu'il n'y a eu aucune mise en danger de l'intégrité physique de l'attaquant. Le joueur exclu est sorti immédiatement du terrain, sans discussion et le jeu a repris par un CFD.

**Exemple N°2** : A la 58ème minute, (score toujours de 2 à 0), le joueur X, N° 5 licence 234567891 de l'équipe A s'est rendu coupable d'une faute grossière avec mise en danger de l'intégrité physique du joueur n°9 de l'équipe B, en le taclant par devant, les 2 pieds décollés du sol au-dessus du ballon. Le joueur n°9 a été légèrement blessé, après avoir été soigné, il a repris le match dans la minute suivante. Le joueur fautif est sorti calmement, en s'excusant auprès de son adversaire.

Toujours garder la carte d'arbitrage du match afin de la transmettre à la Ligue ou au District si elle vous est demandée. Il est recommandé de garder une photocopie de votre rapport et votre carte d'arbitrage, pour vos archives, en cas de demande de renseignements complémentaires.

## CONVOCACTION PAR LA COMMISSION DE DISCIPLINE

Si vous êtes convoqué pour une audition, vous devez vous présenter à celle-ci. Votre présence est INDISPENSABLE pour une prise de décision. En cas d'absence, prévenez le Secrétariat par téléphone, courrier ou courriel.

**Un arbitre convoqué par une commission est considéré comme témoin et non comme accusé.**

# SANCTIONS DISCIPLINAIRES

Dans le cadre du suivi des dossiers et dans un souci de formation qualitative des arbitres dans la rédaction des rapports et dans le domaine des échanges, une fiche d'anomalie corrective sera adressée à l'arbitre par son responsable de CRA et CDA lorsque qu'un rapport ne comportera pas tous les éléments attendus par la commission. Cette fiche de travail doit être considérée comme un outil de progrès pour faciliter le travail de la commission et renforcer le contenu des dossiers disciplinaires...

<b>AVERTISSEMENT</b> <b>Carton jaune</b> <b>Les 5 MOTIFS + 1</b> <b>MOTIF Carton blanc</b>	<b>AVERTISSEMENT</b> <b>Carton rouge</b> <b>Les 6 MOTIFS</b>	<b>LA FAUTE ET SA DEFINITION (pour une exclusion)</b> <b>Sanctionner c'est savoir définir la faute</b> <b>→Le motif doit correspondre à la faute.</b> <b>→Le temps doit être indiqué pour se situer.</b>
Manifester sa désapprobation en paroles ou en actes CARTON BLANC	Commettre un acte de brutalité	Excès d'engagement ou de BRUTALITE envers un adversaire. A évaluer : INTENSITE, AGRESSIVITE...BOUSCLADE... En dehors de toute action de jeu, alors qu'il ne dispute pas le ballon. Il peut s'agir également d'une force excessive ou de violence Envers un coéquipier, un spectateur, un OFFICIEL ou toute autre personne en précisant le coup (tête, jambe, dos, visage...)
Se rendre coupable d'un comportement antisportif	Commettre une faute grossière	Tacler ou disputer le ballon tout en mettant en danger l'intégrité physique d'un adversaire ou en agissant avec violence ou brutalité sera sanctionnée comme faute grossière. Tout joueur qui se jette avec une ou deux jambes en avant pour disputer le ballon de face, de côté ou par derrière avec violence ou mise en danger de l'intégrité physique de l'adversaire doit-être sanctionné d'une faute grossière.
Enfreindre de manière répétée les lois du jeu	Cracher sur/vers ou mordre quelqu'un	Morsure ou crachat volontaire dans le but d'atteindre la personne qui en est la victime. Le fait d'accomplir cette action au niveau du visage constitue une circonstance aggravante dont il devra être tenu compte dans l'évaluation de la sanction.
Retarder la reprise du jeu	Empêcher l'équipe adverse de marquer un but ou annihile une occasion de but manifeste en commettant une main	Un joueur qui sort délibérément de la main, le ballon qui va entrer dans le but
Ne pas respecter la distance réglementaire (balle à terre, corner, coup franc, rentrée de touche)	Anéantir une occasion nette de but	Dans l'objectif de protéger le jeu, l'importance est de rechercher une uniformité dans l'application de cette situation lorsqu'un joueur commet une faute sanctionnée d'un coup franc, avant d'exclure un joueur pour anéantissement d'une occasion manifeste de but, les conditions sont : - la distance entre le lieu de la faute et le but. - la probabilité qu'à l'équipe de maîtriser, ou de récupérer le ballon. - le sens du jeu. - le placement et le nombre de défenseurs à proximité de l'attaquant.
Pénétrer ou revenir délibérément sur le terrain ou quitter le terrain sans l'autorisation de l'arbitre	Tenir des propos ou faire des gestes blessants-grossiers-injurieux	Bien différencier à qui sont adressés les propos ou les gestes : à savoir - BLESSANTS : remarques et paroles prononcées dans le but d'offenser.- GROSSIERS : remarques et paroles prononcées dans le but d'insulter.-INJURIEUX : remarques et paroles prononcées dans le but de blesser d'une manière grave et consciente la personne ou la fonction.1) quand : au cours de la rencontre, en dehors de la rencontre. 2) en vers qui : officiel (arbitre, arbitre assistant) – joueur (adversaire,partenaire) – entraîneur – éducateur – dirigeant – public...
	Recevoir un deuxième avertissement au cours du même match	Recevoir un deuxième avertissement suite à une des fautes citées dans la colonne de gauche. (6 motifs). Il ne peut être montré un carton jaune ou un carton rouge qu'à un joueur, un remplaçant, un remplacé ou à un officiel d'équipe. Tout joueur, remplaçant ou remplacé ayant été exclu doit quitter la proximité du terrain de jeu ainsi que la surface technique. Dans le cas d'une exclusion, L'ARBITRE doit faire parvenir son rapport complémentaire dans les 24 heures aux commissions compétentes

# CONSIGNES AUX ARBITRES SUR LES COMPORTEMENTS RACISTES

Conduite à tenir par les arbitres en cas de propos racistes émanant du public sur les compétitions de Ligue et de District

**1** Si un arbitre (ou un assistant) entend de ses propres oreilles des insultes à connotation raciste, la partie est momentanément interrompue. L'arbitre appelle les capitaines pour les en informer et fait appel aux dirigeants locaux (responsables de la police du terrain) pour que cessent immédiatement ces insultes. Il les informe d'une part, qu'ils doivent prendre toutes les dispositions pour identifier l'auteur et mettre fin définitivement à ces propos et d'autre part que si ces insultes racistes devaient reprendre, il arrêterait momentanément la rencontre avec toutes les conséquences que cela entraîne.

**2** Si ces propos reprennent, l'arbitre arrêtera temporairement la rencontre : Les joueurs et les officiels rejoindront les vestiaires pour une durée minimum de 5 minutes. Pendant ce temps l'arbitre reprendra contact avec les dirigeants locaux afin que cessent définitivement ces insultes et les informera que le prochain arrêt de la partie sera définitif avec les conséquences qui en découlent.

**3** Si ces propos reprennent l'arbitre arrêtera définitivement la rencontre en ayant soin d'identifier la victime, si possible l'auteur des faits et les éventuelles circonstances qui y ont conduit afin d'établir un rapport le plus complet et le plus détaillé possible.

## LE ROLE DU DÉLÉGUÉ (COMMISSAIRE AUX ARBITRES)

- Il doit collaborer avec l'arbitre de l'entrée à la sortie du stade
- Il est le garant de la sécurité des arbitres, de la rencontre (Spectateurs derrière la main courante).
- Il tente de gérer les bancs de touche, de régler les conflits et d'apaiser les échauffourées.
- Il accompagne l'arbitre à la mi-temps et à la fin du match (Accès du vestiaire dégagé).
- Globalement, il veille sur ce qui se passe entre le terrain de jeu et la main courante, ceci en parfaite harmonie avec l'arbitre

# EXCLUSION TEMPORAIRE

## APPLIQUÉE DANS TOUTES LES COMPÉTITIONS RÉGIONALES ET DÉPARTEMENTALES SENIORS ET JEUNES.

L'exclusion temporaire est une sanction administrative. Elle est d'une durée de **10 minutes** et concerne toutes les compétitions départementales et régionales Seniors et Jeunes. Concernant la Coupe de France et la Coupe Gambardella, elle est applicable sur les mêmes tours que le processus « Remplacés / Remplaçants ». Elle n'est pas applicable sur les compétitions disputées à effectif réduit. Elle a un objectif préventif et éducatif et doit responsabiliser davantage les dirigeants, les éducateurs et les joueurs. Elle n'entraînera aucune suspension ni amende financière. Néanmoins et pour en mesurer son efficacité elle sera enregistrée sur les feuilles de match qu'elles soient informatisées ou manuelles

**Article 1** L'arbitre notifie à un joueur une exclusion temporaire du terrain pour une durée de 10 minutes uniquement pour le motif suivant : Désapprobation en paroles ou en actes.

**Article 2** L'exclusion temporaire ne pourra être notifiée au même joueur qu'une seule fois durant la rencontre. En cas de nouvelle infraction, l'avertissement ou l'exclusion définitive devra être prononcé suivant l'application des lois du jeu.

**Article 3** L'exclusion temporaire devra être notifiée au joueur lors d'un arrêt de jeu. L'arbitre notifie l'exclusion temporaire par un carton blanc adressé au joueur incriminé, il ne peut reprendre le jeu que lorsque le joueur a quitté le terrain. Au cas où l'arbitre n'arrêterait pas le jeu sur le fait, en raison d'un avantage, la sanction sera notifiée au joueur dès le premier arrêt de jeu.

**Article 4** Un carton blanc pourra être adressé après un carton jaune. Les lois du jeu prévoyant l'avertissement ou l'exclusion doivent être appliquées conformément aux textes en dehors de cette particularité concernant la contestation en paroles ou en actes.

**Article 5** Un joueur exclu temporairement ne peut être remplacé durant la durée de la sanction.

**Article 6** A l'issue du temps prévu pour l'exclusion temporaire, le club peut faire entrer sur le terrain :

- Soit le joueur qui avait été exclu temporairement
- Soit un joueur remplaçant régulièrement inscrit sur la feuille de match

**Article 7** Le décompte du temps de 10 minutes sera effectif à partir de la reprise du jeu consécutive à la sanction. Les 10 minutes d'exclusion temporaire correspondent à un temps de jeu effectif (hors temps de remplacements, de blessures, de tentatives volontaires de retarder le temps de jeu...). Le décompte du temps de jeu est sous la responsabilité exclusive de l'arbitre qui pourra se faire aider par son Assistant. En aucun cas il ne pourra y avoir de discussion ni de réserves sur la durée de l'exclusion temporaire.

**Article 8** Le joueur exclu temporairement va sur le banc de touche et de par le fait qu'il est considéré comme faisant partie intégrante de l'équipe reste soumis à l'autorité de l'arbitre et pourra, le cas échéant, être sanctionné comme tel.

**Article 9** La durée de la sanction écoulée, l'arbitre permet au joueur de revenir lors d'un arrêt de jeu. Le joueur doit pénétrer sur le terrain à la hauteur de la ligne médiane.

**Article 10** Si à la fin d'une période de jeu une sanction temporaire est en cours cette dernière devra être poursuivie en début de la période suivante y compris lors d'éventuelles prolongations. Au cas où une rencontre se termine alors qu'une sanction temporaire est en cours, la sanction est considérée comme purgée mais pour l'éventuelle séance de tirs au but seuls les joueurs présents sur le terrain au coup de sifflet final peuvent y participer.

**Article 11** Au cas où une équipe se trouverait réduite à moins de 8 joueurs suite à une ou plusieurs exclusions temporaires, la rencontre est arrêtée par l'arbitre qui doit le signaler sur la feuille de match que celle-ci soit informatisée ou manuelle et faire un rapport circonstancié à la Ligue ou au District suivant la compétition. Les commissions sportives prendront la décision qu'elles jugeront opportune.



# PROGRAMME TECHNIQUE CDA

Mois/Jour	Heure	Lieu	Nature
Samedi 7 septembre 2024	8h30	district	Séminaire rentrée Arbitres jeunes
Samedi 7 septembre 2024	13h30	Assomption	Séminaire rentrée Arbitres seniors
Vendredi 13 septembre 2024	18H30	district	Séminaire Observateurs
Dimanche 15 septembre 2024	8h30	district	Rattrapage du séminaire seniors
Dimanche 15 septembre 2024	8h30	LBF	Test connaissance et physique arbitres Ligue
Dimanche 22 septembre 2024	8h30	Ploufragan	2ème examen JAL
Dimanche 22 septembre 2024	8h30	district	Stage JAL
Samedi 28 septembre 2024	Journée	district	FIA journée 1
Samedi 5 octobre 2024	Journée	district	FIA journée 2
Samedi 12 octobre 2024	Journée	district	FIA journée 3 + examen
Dimanche 13 octobre 2024	8H30	district	Stage JAD
Dimanche 13 octobre 2024	8h30	district	Formation groupe espoir candidats ligue
Lundi 11 novembre 2024	8h00	CFA Montgermont	Stage 11 novembre arbitres seniors
Lundi 11 novembre 2024	8h30	Ploufragan	Stage 11 novembre arbitres seniors ESPOIRS
Dimanche 17 novembre 2024	8h30	district	Stage JAD
Dimanche 24 novembre 2024	8h30	district	Stage Pré JAL
Vendredi 15 au 17 novembre 2024	Journée	Ploufragan	FIA LBF féminines
Vendredi 15 au 17 novembre 2024	Journée	Ploufragan	FIA LBF
Samedi 23 novembre 2024	8h30	district	FI Bénévole
Dimanche 24 novembre 2024	8h30	district	Rattrapage du 11 /11/2024 seniors
Samedi 30 novembre 2024	8h30	district	FIA journée 1
Samedi 7 décembre 2024	8h30	district	FIA journée 2
Samedi 14 décembre 2024	8h30	district	FIA journée 3 + examen
Dimanche 15 décembre 2024	8h30	district	Stage Pré JAL
Dimanche 15 décembre 2024	8h30	district	Formation groupe espoir candidats ligue
Dimanche 5 janvier 2025	8h30	district	Formation groupe espoir candidats ligue
Dimanche 5 janvier 2025	8h30	district	Formation suivi seniors
Dimanche 12 janvier 2025	8h30	district	Stage Pré JAL
Samedi 18 janvier 2025	Journée	district	FIA journée 1
Dimanche 19 janvier 2025	8h30	district	Stage JAD
Samedi 25 janvier 2025	Journée	district	FIA journée 2
Dimanche 26 janvier 2025	8h30	district	Stage Pré JAL
Samedi 1er février 2025	Journée	district	FIA journée 3 + examen
Samedi 8 février 2025	8h30	district	FI Bénévole
Dimanche 16 février 2025	8h30	district	Formation suivi seniors
Dimanche 23 mars 2025	8h30	district	Formation suivi seniors
Vendredi 21 au 23 février 2025	Journée	Ploufragan	FIA LBF
Dimanche 16 mars 2025	8H30	district	Stage JAD
Samedi 5 avril 2025	Journée	district	FIA 2.0 journée 1 nouvelle version
Samedi 12 avril 2025	Journée	district	FIA 2.0 journée 2 nouvelle version
Samedi 26 avril 2025	Journée	district	FIA 2.0 journée 3 nouvelle version + examen
Vendredi 25 au 27 avril 2025	Journée	Ploufragan	FIA 2.0 LBF nouvelle version
Samedi 27 au 29 juin 2025	Journée	Ploufragan	FIA LBF
Vendredi 27 au 29 juin 2025	Journée	Ploufragan	FIA LBF féminines
date non définie	Journée	Ploufragan	EXAMEN LIGUE SENIORS ET JAL

# L'UNAF



**UNAF** 35  
**Le Club des Arbitres**

## Proximité, amitié et dynamisme au service des arbitres !

En quelques chiffres, l'UNAF forte de ses 15 000 adhérents, 18 Sections Régionales et plus de 90 avocats est au service de la famille de l'arbitrage.

Les valeurs de l'UNAF sont nombreuses et le comité directeur UNAF 35 est à votre écoute toute la saison :

**CONVIVIALITE** : Prendre du plaisir à travers les nombreuses journées festives et sportives qui sont proposées aux unafistes ainsi qu'à leur famille (congrès, tournois, journées conviviales, sortie au Puy du Fou, zoo parc de Beauval, château de Versailles...)

**SOLIDARITE** : Apporter un soutien moral et/ou financier dans les moments difficiles de la vie. Les témoignages de remerciements en retour de nos actions montrent l'importance de notre soutien

**PROTECTION** : Accompagner, assister et conseiller les unafistes lors des auditions. Dans le cas d'agression, l'UNAF propose une assistance juridique gratuite pour défendre les adhérents à jour de leur cotisation avec notre avocat départemental Maître Florian DOUARD.

**UNITE** : Regrouper et fidéliser le plus grand nombre d'arbitres pour légitimer nos propositions auprès des instances du football avec notre représentant des arbitres au sein du comité directeur du district 35.

Nous pouvons résumer son action en soulignant qu'elle rassemble les arbitres de TOUS niveaux, elle les unit, elle les représente.... elle les soutient dans leur mission parfois difficile.

Plus que jamais l'UNAF se veut LE grand club national des arbitres regroupant, unissant des hommes et des femmes de tous les départements partageant la même passion.

Maintenant que tu connais les missions de l'association, nous comptons sur toi pour rejoindre le grand club des arbitres en versant ta cotisation de 35 euros (ou 29€ pour les arbitres de moins de 18 ans au 1er Janvier 2025 ou 25 euros pour les « anciens arbitres et sympathisants ») par paiement en ligne <https://www.helloasso.com/associations/union-nationale-des-arbitres-de-football-d-ile-et-vilaine> ou par chèque à l'ordre de UNAF 35 à l'adresse suivante :

Michel BARBOU - 1, Le Breil - 35630 VIGNOC

**Pour te remercier de ta confiance et afin de renforcer la fidélisation des arbitres, nous avons le plaisir de t'offrir une pochette pour ton adhésion 2024/2025.**



Le comité directeur UNAF te souhaite une excellente saison sportive et saches que nous serons à tes côtés tout au long de la saison. Un réflexe : « j'adhère et je fais adhérer mes collègues ! »

Contact UNAF 35 :  
Emmanuel DURAND 06-60-74-97-52

Salutations unafistes  
**Emmanuel DURAND - Samuel ROBERT**  
Co-Présidents UNAF 35

# PODIUM CLASSEMENT ARBITRES 2023-2024

## D1

- 1** POLET Stéphane / CS BETTON
- 2** CHEVALIER Alexandre / US FOUGERES
- 3** BODIGUEL Mickael / AS RETIERS COESMES

## D2

- 1** BONGO Koffi / US ILLET FORET
- 2** DAUPHAS Johann / US LIVRE MECE
- 3** MELAI Dylan / AS RETIERS COESMES

## D3

- 1** GIRAUX Romain / FC TINTENIAC ST DOMINEUC
- 2** YAO Armel / CS BETTON
- 3** KHAMMAR Masinisa / FC GUIPRY MESSAC

## D1 Féminines

- 1** MACHOMETA Iryse / TORCE VERGEAL FC
- 2** GAUTHIER Emma / LA VITRENNE FC
- 3** BLIVET Léa / FC MODELLES

# CALENDRIER

Dates DI	R1 14	GR12	D3/12	D3-D4/10	CB	SEN F
25/08/2024	J1	CDF 1	Coupes	Coupes		
01/09/2024	J2	CDF 2	Coupes	Coupes	T1 CB	
08/09/2024	J3	J1	Coupes	Coupes		Coupes
15/09/2024	CDF 3	CDF 3	J1	J1 Chal 35	T2 CB	Coupes
22/09/2024	J4	J2	J2	J1		J1
29/09/2024	CDF 4	CDF 4	J3	J2 Chal 35	T3 CB	Coupes
06/10/2024	J5	J3	J4	J2		J2
13/10/2024	CDF 5	CDF 5	J5	J3	T4 CB	J3
20/10/2024	J6	J4	J6	J4		Coupes
27/10/2024	CDF 6	CDF 6	MR	J3 Chal 35	T5 CB	MR
03/11/2024	J7	J5	J7	J5		Coupes
10/11/2024	J8	J6	J8	J6		J4
17/11/2024	CDF 7	CDF 7	Chal 35	MR+CP	T6 CB	J5
24/11/2024	J9	J7	J9	J7		Coupes
01/12/2024	J10	J8	J10	J8		J6
08/12/2024	J11	J9	J11	J9		J7
15/12/2024	MR	MR	MR	MR	Tour sup	J8
22/12/2024	MR + Coupes				MR	MR
29/12/2024	TREVE	TREVE	TREVE	TREVE	TREVE	TREVE
05/01/2025	TREVE	TREVE	TREVE	TREVE	TREVE	TREVE
12/01/2025	J12	J10	Chal 35	Chal 35		J9
19/01/2025	J13	J11	MR	MR		Coupes
26/01/2025	MR + Coupes				1/32CB	J10
02/02/2025	J14	J12	J1	J1		J11
09/02/2025	J15	MR	MR	MR		Coupes
16/02/2025	MR + Coupes				1/16 CB	MR
23/02/2025	J16	J13	J2	J2		MR
02/03/2025	J17	J14	J3	J3		J12
09/03/2025	J18	J15	J4	J4		J13
16/03/2025	J19	J16	J5	J5		J14
23/03/2025	MR + Coupes				1/8 CB	Coupes
30/03/2025	J20	J17	J6	J6		J15
06/04/2025	J21	J18	J7	J7		MR+futsal
13/04/2025	J22	J19	J8	J8		coupes
20/04/2025	Pâques - MR + Coupes				1/4 CB	MR+futsal
27/04/2025	J23	J20	J9	J9		J16
04/05/2025	J24	MR	MR	MR		MR
11/05/2025	J25	J21	J10	J10		J17
18/05/2025	J26	J22	J11	J11		J18
25/05/2025	Coupes				1/2 CB	PAN
01/06/2025	Ascension					PAN
08/06/2025	Pentecote					PAN
15/06/2025	Finales CB					Coupes

# CALENDRIER

Date SA	U19/U17 NAT	GAMB	U15 a U18	U14
24/08/2024	J1			
31/08/2024	J2	1°T		
07/09/2024	J3	2°T		
14/09/2024	J4	3°T		
21/09/2024	J5		J1	B1 J1
28/09/2024	J6		J2	B1 J2
05/10/2024	J7	4° T	MR + CP	B1 J3
12/10/2024	J8		J3	B1 J4
19/10/2024	J9		J4	B1 J5
26/10/2024	MR	MR	MR	MR
02/11/2024	J10	5° T	MR + Coupes	
09/11/2024	J11		J5	B2 J1
16/11/2024	J12		J6	B2 J2
23/11/2024	J13	Fin Reg	MR + CP	B2 J3
30/11/2024	J14		J7	B2 J4
07/12/2024	J15		J8	B2 J5
14/12/2024	Gambardella	1°T Fed	J9	MR
21/12/2024			MR	MR
28/12/2024				
04/01/2025			MR	MR
11/01/2025	MR		MR	MR
18/01/2025	J16		MR + Coupes	
25/01/2025	J17		J1	J1
01/02/2025	MR	1/16F	J2	J2
08/02/2025	J18		MR	MR
15/02/2025	J19		MR	MR
22/02/2025	MR		1/16F CP + MR	
01/03/2025	MR	1/8F	J3	J3
08/03/2025	J20		J4	J4
15/03/2025	J21		1/8F CP + MR	
22/03/2025	J22		J5	J5
29/03/2025	MR	1/4F	J6	J6
05/04/2025	J23		1/4F CP + MR	
12/04/2025	J24		MR	MR
19/04/2025	MR	1/2F	MR	MR
26/04/2025	MR		J7	J7
03/05/2025	J25		MR	MR
10/05/2025	J26		J8	J8
17/05/2025			J9	J9
24/05/2025		Finale	1/2F CP	
31/05/2025	Ascension			
07/06/2025	Pentecote			
14/06/2025				

# CALENDRIER

Dates VE	FUTSAL	VET 10	VET 12	CNFE	D1 ENT	D2 ENT
23/08/2024						
30/08/2024						
06/09/2024				1°T	1° T coupe	
13/09/2024	rentrée fs	Coupe	Coupe		J1	J1
20/09/2024	J1	J1	J1		MR	J2
27/09/2024	J2	J2	J2		J2	MR
04/10/2024	J3	Coupe	J3	2°T	2° T coupe	
11/10/2024	J4	J3	J4		MR	J3
18/10/2024	CP + MR	J4	J5		J3	MR
25/10/2024	J5	Coupe	Coupe	3°T	3° T coupe	
01/11/2024	MR					
08/11/2024	J6	J5	J6		MR	J4
15/11/2024	J7	J6	J7		J4	MR
22/11/2024	CP + MR	Coupe	Coupe		J5	J5
29/11/2024	J8	J7	J8	1/16F	CNFE	J6
06/12/2024	J9	J8	J9		J6	MR
13/12/2024	CP + MR	J9	J10		MR	J7
20/12/2024	Treve			1°TF	Coupes	
27/12/2024	Treve					
03/01/2025	Treve					
10/01/2025	J10		J11		J7	J8
17/01/2025	CP + MR		J12		J8	MR
24/01/2025	J11	Coupe	Coupe		J9	J9
31/01/2025	J12	J10	J13	2°TF	CP	J10
07/02/2025	CP + MR	J11	J14		J10	MR
14/02/2025	MR				MR	MR
21/02/2025	J13				MR	J11
28/02/2025	J14	J12	J15	3°TF	Coupes	
07/03/2025	CP + MR	Coupe	Coupe		J11	J12
14/03/2025	J15	J13	J16		J12	MR
21/03/2025	CP + MR	Coupe	Coupe		J13	J13
28/03/2025	J16	J14	J17		MR	J14
04/04/2025	CP + MR	J15	J18		J14	MR
11/04/2025	J17	J16	J19		Coupes	
18/04/2025	CP + MR	MR	J20		MR	J15
25/04/2025	J18	J17	J21		J15	MR
02/05/2025		Coupe	Coupe		MR	J16
09/05/2025		J18	J22		J16	MR
16/05/2025		Finale	Finale		J17	J17
23/05/2025					J18	J18
30/05/2025						
06/06/2025						
13/06/2025						

# LA TECHNIQUE AU SERVICE DU JEU

Dans le cadre d'une politique de formation pratique, la C.D.A vous propose ce document qui permettra à chacun de se remémorer les principes de la technicité arbitrale de base.



**ON NE SE  
DEGUISE PAS  
ARBITRE  
MAIS ON LE  
DEVIENT**



Même si l'arbitrage c'est aussi la connaissance parfaite des lois du jeu, la technique arbitrale associée à une bonne tactique de placement et de déplacement apportera à chaque nouvel arbitre les outils pour évoluer dans les meilleures conditions sur le terrain et ainsi prendre les meilleures décisions qui s'imposent.



# DÉPLACEMENT EN COURS DE JEU

L'arbitre se déplace sur le terrain selon le **principe de la diagonale**. Il ne doit pas rester statique et trop proche du rond central.

Le principe général est de se retrouver à gauche légèrement en retrait de l'action lorsque celle-ci se trouve en phase offensive.



Il peut s'écarter de cette diagonale en fonction de l'évolution du jeu, des fautes commises avec risque de conflit proche des arbitres assistants. Il peut aller aux extrémités de la diagonale quand sa présence est judicieuse (ex: duel défenseur/attaquant)

Afin de toujours être en contact visuel avec son assistant concerné par le jeu, l'arbitre doit contourner la jeu par la gauche pour mieux discerner les fautes éventuelles entre les joueurs.



L'arbitre peut être amené à se déplacer proche des drapeaux de coin parce que le jeu s'y éternise. L'essentiel, dans ce cas, est de ne pas se retrouver trop près, de ne pas se laisser enfermer par le jeu et d'être toujours en capacité de réagir si le ballon venait à être botté ou centré vers la surface de réparation. L'évolution et la présence à proximité du jeu est essentielle pour donner de la crédibilité à son arbitrage.

L'arbitre ne doit pas hésiter à rentrer dans la surface de réparation côté gauche, par contre il restera à l'entrée côté droit lorsque le jeu le nécessite.



On considère que l'arbitre est à **bonne distance** quand il se trouve à **10-15 mètres** du ballon. Cela doit permettre de prendre des décisions dans les meilleures conditions techniques et tactiques.



# L'ANTICIPATION

Lorsque le ballon est récupéré par la camp défendant qui développe une contre attaque l'arbitre va **anticiper en course arrière** et se trouver ainsi devant la ballon. Cela lui permet de garder un oeil sur le duel.

Il se laisse ensuite dépasser par la progression de la contre attaque et une fois la ligne médiane franchie, il se place alors derrière la ballon (sur la gauche) légèrement de profil afin d'apprécier le déroulement de l'action et de garder un contact visuel avec l'assistant concerné par l'action



**Pour bien voir, il faut être bien placé**



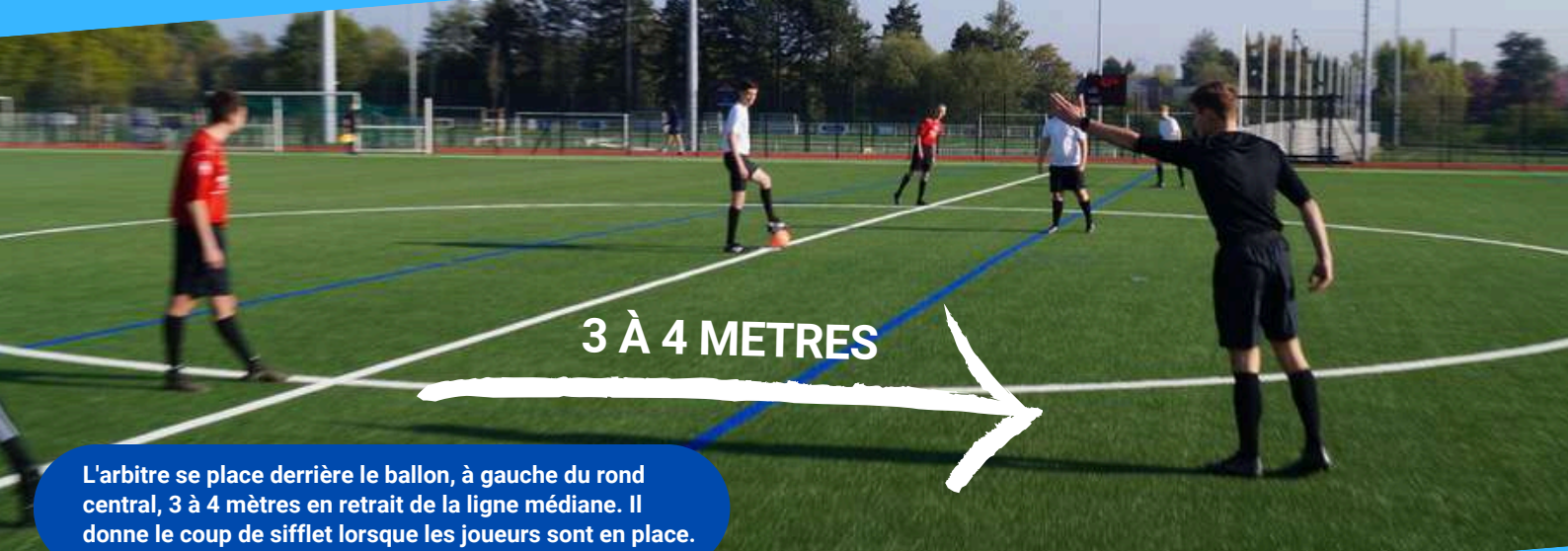
**Pour être bien placé, il faut se déplacer**



**Pour cela, il faut être en bonne condition physique**



# COUP D'ENVOI



L'arbitre se place derrière le ballon, à gauche du rond central, 3 à 4 mètres en retrait de la ligne médiane. Il donne le coup de sifflet lorsque les joueurs sont en place.

# RENTRÉE DE TOUCHE



En position arrêtée, l'arbitre indique énergiquement bras tendu à l'horizontale le sens de la rentrée de touche.

Puis l'arbitre marque d'un geste l'endroit où la remise en jeu doit être effectuée



Lorsque le joueur a vu l'emplacement, l'arbitre anticipe tout en surveillant l'exécution de la rentrée de touche pour se porter en avant afin de détecter les fautes commises durant la trajectoire du ballon à sa chute

## CAS PARTICULIERS:

Lorsque la rentrée de touche doit être effectuée proche d'un angle du terrain, l'arbitre ne doit pas marquer l'endroit mais le **signaler au joueur par la voix** (ex: "reculez monsieur, encore, encore... jouez") éventuellement accompagné d'une gestuelle adaptée. Ceci afin de ne pas gêner le jeu. Il peut appliquer la même méthode lorsque la rentrée de touche est au bénéfice de la défense et qu'il se trouve déjà en avant de cet endroit (ex: sur le long dégagement de l'attaque envoyé en touche)

# COUP DE PIED DE COIN

## SIGNALISATION:



## PLACEMENT:

L'arbitre se place dans la zone préconisée en tenant compte de la position des joueurs. Lorsque le corner est joué :

- **du côté de l'assistant**, l'arbitre doit donner un coup de sifflet pour faire exécuter le corner. Le placement de l'arbitre peut se situer sur une ligne imaginaire entre le coin des 5m50 et le coin des 16m50.



- **dans sa diagonale**, l'arbitre vérifie le placement du ballon et donne le signal du botté avec la voix et d'un geste de la main. Il peut adopter un positionnement plus en retrait.



L'arbitre assistant se tient derrière le poteau de coin dans l'alignement de la ligne de but et, si le corner se joue de son côté, en veillant bien à contrôler le placement du ballon et à ne pas gêner le botteur.

## CONSEIL

Avant l'exécution du corner, l'arbitre doit **adopter une mesure préventive** dans le cas où un attaquant se place devant le gardien de but afin de le gêner. Afin d'éviter toute réaction intempestive du gardien, l'arbitre procède comme suit :

- retarder la reprise du jeu
- demander à l'attaquant de laisser un espace suffisant afin que le gardien puisse voir le départ du ballon.

Si l'attaquant persiste alors que le ballon est en jeu, il sera sanctionné d'un coup franc indirect

# COUP DE PIED DE BUT



En position arrêtée, l'arbitre indique, bras tendu vers le bas, la surface de but.



En position arrêtée à hauteur de la surface de but, l'arbitre assistant indique avec le drapeau à l'horizontale.

## PLACEMENT:

L'arbitre après avoir indiqué le coup de pied de but, se replace rapidement en course à reculons en tenant compte si c'est une relance **courte**



Dans le cas d'une relance **longue** l'arbitre se place au niveau de la ligne médiane sur sa diagonale, suivant le point de chute supposé du ballon



Pendant la trajectoire du ballon, **l'arbitre se déplace rapidement vers la chute du ballon** afin d'être le mieux placé pour détecter les fautes éventuelles (poussée dans le dos, tirage de maillot, ascenseur...)

L'arbitre assistant, après avoir contrôlé le placement du ballon se placera en fonction du botteur:

- si c'est le gardien de but, il se placera à hauteur de l'avant dernier défenseur afin de donner priorité à la surveillance du hors jeu
- si c'est un partenaire du gardien. Il se placera à hauteur de la ligne de surface de réparation (16m50)

# COUPS FRANCS PRINCIPES GÉNÉRAUX

## SIGNALISATION ET ATTITUDE :



Coup franc: indiquer le camp fautif

**Si la faute est légère et loin du but adverse:** après avoir sifflé, l'arbitre indique énergiquement le sens du coup franc en tendant le bras à l'horizontale vers le but du joueur fautif puis se replace rapidement en course arrière.

**Si la faute est importante** (pouvant générer un conflit ou nécessitant un carton) **ou à proximité de la surface de réparation:** l'arbitre se rend rapidement à l'endroit de la faute, prend les décisions appropriées, place le mur (si nécessaire).

# COUPS FRANCS ÉLOIGNÉS DU BUT

## PLACEMENT:

En cas de **faute légère ne nécessitant pas d'intervention**, se replacer de suite en course arrière dans les zones de placement préconisées.

Si la faute est importante (risque de conflit ou carton à adresser) :

- se rendre rapidement sur l'endroit de la faute, calmer les esprits
- se replacer en course arrière dans les zones de placement préconisées

Une fois le ballon joué, l'arbitre doit se déplacer rapidement vers la chute du ballon (où se déroule le duel attaquant / défenseur) pour voir les fautes éventuelles (poussée, tirage maillot, ascenseur"...) )



Coup franc en zone défensive

# COUPS FRANCS PROCHE DU BUT

## PROCÉDURE D'EXÉCUTION DU COUP FRANC EN PHASE OFFENSIVE:

Un coup franc aux abords de la surface de réparation est toujours une situation difficile à gérer à plusieurs niveaux :

- gestion de la réaction des joueurs
- respect des 9 m 15
- contrôle de l'exécution de la sanction et du comportement des joueurs (duels, tricheries, ...)
- Il est donc IMPERATIF de respecter une règle de conduite précise afin d'exécuter le coup franc dans les meilleures conditions.



**PRINCIPE N° 1 : Placez-vous TOUJOURS à l'endroit de la faute** en gardant un contact visuel PERMANENT avec le ballon. Visualisez les 9m15, si mur à plus de cette distance pas besoin de les mesurer. Si moins de 9m15, un placement en marche avant est préconisé pour positionner le mur au bon endroit.

**PRINCIPE N° 2 : Interdiction d'un joueur adverse** de se placer à moins d'un mètre d'un mur formé d'au moins trois joueurs et le fait de ne jamais placer un mur sur la ligne de la surface de réparation (Py ou CFD en cas de main impossible à décider).

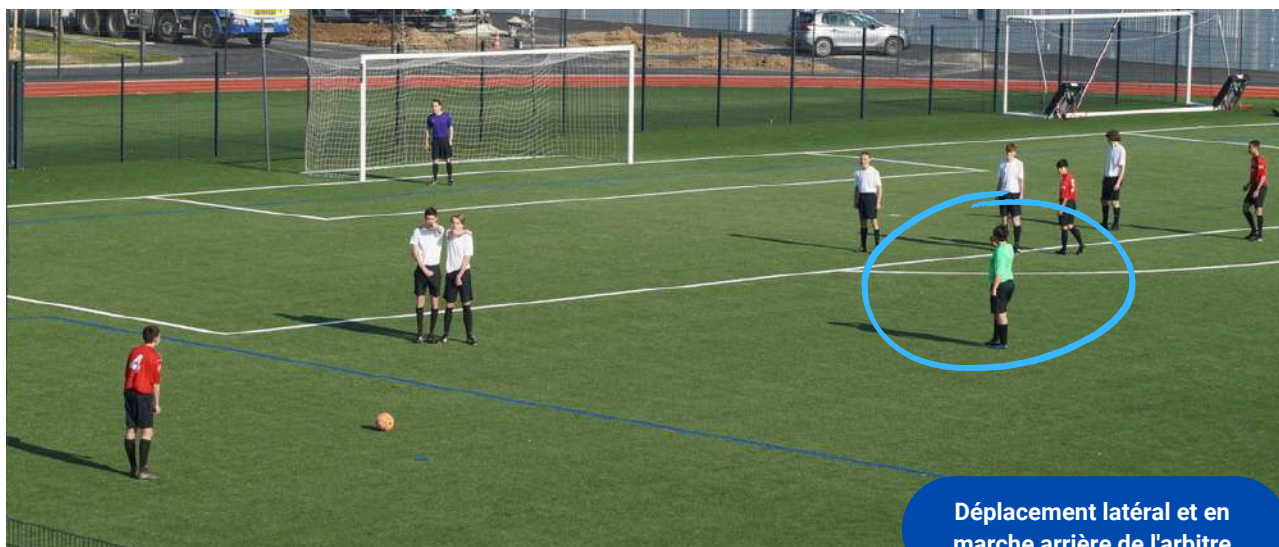
**PRINCIPE N° 3 : Marquez de votre bras l'emplacement du mur**, en invitant les défenseurs à s'y rendre rapidement. Soyez cordial mais FERME !



**PRINCIPE N° 4 : Positionnez-vous en marche arrière** de manière à obtenir une vision globale de la situation sans gêner le botteur, et en ayant dans votre champ visuel le maximum de joueurs et votre assistant qui se tiendra sur la ligne de l'avant dernier défenseur.

**L'arbitre ne devra en aucun cas se positionner sur l'avant dernier défenseur  
! Un conseil: prenez votre temps !**

## CAS N°1 : COUP FRANC CÔTÉ GAUCHE



## CAS N°2 : COUP FRANC CÔTÉ DROIT



## CAS N°3 : COUP FRANC FACE AU BUT



# COUP DE PIED DE REPARATION

## SIGNALISATION:

En sifflant, l'arbitre court en direction du point de penalty en l'indiquant bras tendu. Une fois arrivé à proximité l'arbitre recule de suite de façon à se placer comme indiqué ci-dessous. L'arbitre assistant se déplace rapidement pour se placer à l'intersection ligne de but/ligne de surface de réparation



## PLACEMENT:

Après avoir fait tomber la pression d'une décision cruciale et après que tous les acteurs aient compris votre détermination, **marquer fermement la position réglementaire** exigée par les lois du jeu en n'hésitant pas à s'approcher des joueurs et à montrer à l'aide du bras les 9m15 exigés.

Une fois les joueurs en place, l'arbitre ordonne l'exécution **obligatoirement** par un coup sifflet.



L'arbitre central se place légèrement en retrait du ballon de façon à voir botteur, gardien et joueurs



L'arbitre assistant se place à l'intersection de la ligne de surface de réparation et de ligne de but





# TIRS AU BUT

## RAPPEL SUR LA PROCÉDURE :

- L'arbitre tire à **pile ou face** pour décider le but sur lequel les tirs seront exécutés
- L'arbitre tire ensuite une **deuxième fois à pile ou face** : l'équipe favorisée par le sort choisira de tirer en premier ou en deuxième.
- Toute équipe qui se retrouve en **supériorité numérique** avant de démarrer la séance de tirs au but, ou pendant celle-ci, doit égaliser son nombre de joueurs avec l'équipe adverse en retirant un joueur de la liste des joueurs autorisés.
- **Seul les joueurs présents sur le terrain à la fin du match** peuvent être autorisés à participer à l'épreuve des tirs au but .

## PLACEMENT DES ACTEURS



Lors de l'exécution de l'épreuve des tirs aux buts, **l'arbitre se rapproche de la surface de but** et du ballon n'ayant plus que le gardien et le botteur à surveiller.

L'autre arbitre assistant se place dans le rond central en compagnie des joueurs pouvant être appelés à exécuter un tir au but.



Un arbitre assistant se place à l'intersection de la ligne de but et de la ligne de surface de but.

# SIGNALISATION DU HORS JEU



Avant de lever le drapeau, l'arbitre assistant doit absolument avoir la certitude que le ballon lui est envoyé, qu'il participe à l'action ou influence le jeu.

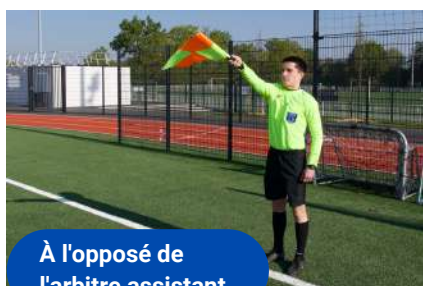
## "Hâtez-vous lentement"

L'arbitre central est seul juge et peut vous déjuger à tout moment. En revanche, s'il ne vous a pas aperçu, maintenez votre drapeau levé tant que l'action n'est pas terminée.

L'arbitre assistant indique la position de hors-jeu sanctionnable d'un joueur en levant le drapeau à la verticale.

Attendre la décision de l'arbitre (s'il siffle ou vous demande de baisser).

S'il siffle, l'assistant indique l'endroit de la position du hors-jeu comme sur les schémas ci-dessous.



À l'opposé de  
l'arbitre assistant



Au milieu du terrain



Près de l'arbitre  
assistant

L'arbitre siffle puis indique le sens du coup franc. Il va rapidement se replacer en course arrière. Une fois placé, il lève le bras à la verticale jusqu'à ce que le ballon soit touché par un autre joueur autre que le botteur ou sorte du terrain

# PROCÉDURE DE REMPLACEMENT

Dans le cas où il n'y a qu'un arbitre central officiel avec des assistants bénévoles:

## Pour entrée d'un remplaçant

- à un arrêt de jeu, l'arbitre signale le remplacement à l'ensemble des acteurs
- il se rend rapidement à l'intersection ligne médiane/ligne de touche du côté des bancs
- il note sur son carton d'arbitrage l'entrée du remplaçant
- il laisse rentrer sur le terrain le remplaçant une fois que le remplacé est sorti du terrain
- il se replace rapidement puis fait reprendre le jeu

## Pour le retour d'un joueur remplacé revenant sur le terrain à la place d'un autre

- à un arrêt de jeu, l'arbitre signale le remplacement à l'ensemble des acteurs
- il se rend rapidement à une vingtaine de mètres de l'intersection ligne médiane/ligne de touche du côté des bancs
- il "bloque" le joueur revenant l'empêchant de pénétrer sur l'aire de jeu tant que le remplacé n'en est pas sorti.
- il se replace rapidement, puis fait reprendre le jeu.

Dans le cas où la rencontre se déroule avec 3 officiels, dans tous les cas de remplacements:

1. À un arrêt de jeu, l'arbitre assistant signale la demande de remplacement à l'arbitre
2. L'arbitre signale la demande de remplacement à l'ensemble des acteurs
3. L'assistant côté banc se rend rapidement à l'intersection ligne médiane/ligne de touche
4. Il vérifie l'équipement du remplaçant pendant que le remplacé sort du terrain
  - i. NB: Lors d'un retour, l'assistant n'est pas dans l'obligation de vérifier de nouveau l'équipement
5. Il note sur son carton d'arbitrage l'entrée du remplaçant et la sortie du remplacé, l'arbitre central en fait de même.
6. Il laisse rentrer sur le terrain le remplaçant une fois que le remplacé est sorti du terrain
7. Il se replace rapidement puis le central fait reprendre le jeu une fois son assistant placé



Pour autoriser un remplacement, l'arbitre siffle 2 petits coups pour alerter les joueurs et indique des 2 bras légèrement vers le haut la direction des bancs de touche



Signalement d'une demande de remplacement



# PROCÉDURE EN CAS DE JOUEURS BLESSÉS

Se rendre rapidement sur le lieu du blessé



Demande au blessé s'il veut des soins

## 1 S'IL NE VEUT PAS DE SOINS:

Lui demander de se relever et reprendre le match rapidement

## 2 S'IL VEUT DES SOINS: ou si le joueur ne répond pas au bout de 2 demandes

**APPELER LE SOIGNEUR**



Le blessé devra quitter le terrain et pourra revenir (s'il ne saigne pas) quand le jeu aura repris avec autorisation de l'arbitre

- pendant le jeu, par une ligne de touche
- à un arrêt de jeu, de n'importe quelle ligne du terrain

## 3 S'IL SAIGNE:



OBLIGATOIREMENT à un arrêt de jeu:

- l'arbitre vérifie l'arrêt du saignement
- si le saignement persiste, refuser l'entrée du joueur, reprendre le jeu et continuation des soins
- si le saignement est stoppé et protégé, autoriser la rentrée du joueur

## 4 ARRÊT DU JEU POUR BLESSURE GRAVE:

Dans le cas d'une blessure grave qui occasionne l'intervention de pompiers, Samu, etc..., il n'existe pas de limite de temps pour l'arrêt du jeu engendré. Le jeu peut reprendre à tout moment, les 45 minutes prévues par les lois du jeu pour intempéries ou coupures de courant ne sont pas applicables dans ce cas de figure. L'incident sera mentionné sur la FMI et un rapport sera effectué par l'arbitre à la commission compétente.

# JOUEUR BLESSÉ : CAS PARTICULIERS

## LE JOUEUR POURRA SE FAIRE SOIGNER SUR LE TERRAIN DANS CES 5 CAS

### Blessure d'un gardien de but

Celui-ci peut-être soigné sur le terrain et prendre part au jeu dès que celui-ci reprend.

NB: si la blessure du gardien est longue, demander à l'équipe d'éventuellement le remplacer

### Collision entre un gardien de but et un joueur de champ (partenaire ou adversaire)

Le gardien de but et le joueur de champ pourront tous les deux être soignés sur le terrain. Par conséquent, le joueur de champ, comme le gardien de but, pourra reprendre le jeu immédiatement. Toutefois, si les soins de l'autre joueur de champ se prolongent après que le gardien du but est rétabli, l'arbitre fera sortir ce joueur afin de faire reprendre le jeu rapidement



### Collision entre deux joueurs de la même équipe

Les deux joueurs pourront être soignés sur le terrain et pourront reprendre immédiatement le jeu. Toutefois, si les soins de l'un des deux joueurs de champ se prolongent après que l'autre est rétabli, l'arbitre fera sortir le joueur blessé afin de faire reprendre le jeu rapidement, ce cas ne s'applique évidemment pas au gardien de but.

### Équipe réduite à 8 joueurs

Si une équipe est composée que de 8 joueurs et qu'un joueur doit se faire soigner, il pourra l'être sur le terrain suite à l'impossibilité de jouer à moins de 8 joueurs

### Blessure sérieuse ou grave :

comme une langue avalée, perte de connaissance, jambe fracturée... (impossibilité objective de déplacer le joueur); nécessitent des soins immédiat.

**Ne pas donner d'ordre aux dirigeants pour sortir le joueur**, laisser intervenir les services de secours (pompiers, samu...) le cas échéant

# MISE EN GARDE ET CARTONS

## MISE EN GARDE

Effectué de manière solennelle, la mise en garde doit faire comprendre aux acteurs du match que l'arbitre ne tolérera plus par la suite ce genre d'écart



## MÉTHODOLOGIE

L'arbitre appelle face à lui le (ou les) joueurs concerné(e)s et exprime, de manière simple et concise, qu'il faut garder son calme. L'arbitre doit éviter de faire de grands gestes.

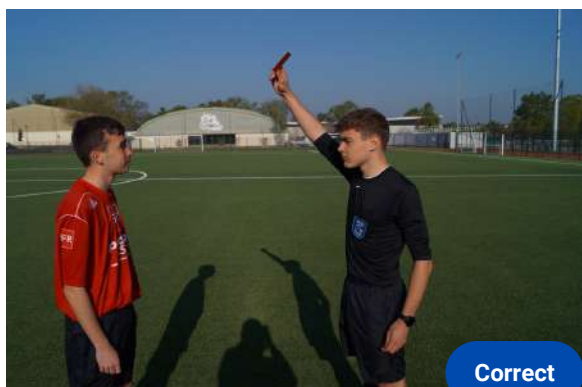


## Sanctions disciplinaires (cartons blancs/jaunes/rouges)

Afin d'éviter toute confusion et de permettre aux acteurs et spectateurs de la rencontre d'être bien informés, l'arbitre doit procéder de la manière suivante:

### Méthodologie

- l'arbitre prend du recul par rapport à la situation du jeu en s'écartant de quelques pas
- il isole le joueur à sanctionner des autres joueurs (partenaires et adversaires) en l'invitant à venir vers lui
- il signifie au joueur la sanction par présentation du carton approprié en levant bien le bras
- il note le n° du joueur, la minute de jeu et la faute commise sur son carton d'arbitrage



Correct



Incorrect car trop de joueurs

# GESTION DES ATTROUPEMENTS

## ATTROUPEMENT DE NIVEAU 1 "MINI-ATTROUPEMENTS"

Pas de bousculade (ou très légère), pas d'échange de coups, quelques paroles d'énerverment possibles. Ces situations pouvant être gérées avec pédagogie, approche humaine et fermeté comportementale.

1-Explosivité et coup de sifflet: L'arbitre intervient rapidement sur le duel, il peut essayer de séparer les protagonistes

2-Après séparation des protagonistes et retour au calme, l'arbitre isole les deux protagonistes et montre par un rappel à l'ordre ferme l'irrecevabilité de tels comportements.

3-Si l'arbitre estime que cette situation reste isolée et peu influente sur l'image du football, il ne sanctionnera pas disciplinairement les joueurs.



## ATTROUPEMENT DE NIVEAU 2: BOUSCULADES LÉGÈRES, PAROLES D'ÉNERVEMENT, PAS D'ÉCHANGE DE COUPS

Situations moins fréquentes mais qui doivent au fil des minutes et des duels être pressenties et anticipées par l'arbitre. La difficulté de ces situations à haute tension est de tout voir, de tout juger en quelques secondes et avec un grand nombre d'acteurs sur un petit périmètre. Votre principale mission reste un contrôle TOTAL de la situation. L'objectif n'est pas de sanctionner SYSTÉMATIQUEMENT, mais d'être anticipatif, réactif et cohérent dans la décision et les éventuelles sanctions.



Sanctions disciplinaires minimales: un avertissement à chaque investigateur de l'attroupement. Sanction complémentaires éventuelles: un ou plusieurs avertissements aux joueurs ayant interféré dans l'attroupement de manière significative et anormale.

- Lorsque vous êtes 3 officiels, définissez les rôles et missions de chacun dans telles circonstances:
- l'arbitre analyse le duel, la sanction disciplinaire adaptée du fautif, la protection de la victime.
- l'assistant proche contrôle les acteurs périphériques du duel afin d'adapter la sanction disciplinaire à appliquer éventuellement.
- l'assistant éloigné doit être en mesure d'identifier un des joueurs s'étant incontestablement impliqué dans l'attroupement et d'apporter l'information à l'arbitre.

## ATTROUEMENT DE NIVEAU 3: "BAGARRE" ÉCHANGE DE COUPS ET AUTRES COMPORTEMENTS AGRESSIFS.

L'arbitre est dans l'incapacité de stopper la situation et devra prendre du recul, et le cas échéant contrôler la situation à 3, en quadrillant le terrain. À la fin des événements:

Sanctions disciplinaires minimales: un avertissement à chaque instigateur de l'attroupement et une exclusion pour un joueur de chaque équipe impliqué dans la bagarre.

Sanctions disciplinaires complémentaires éventuelles: une ou plusieurs exclusions aux joueurs ayant interféré dans la bagarre de manière significative.

Lorsque vous décidez d'exclure pour quelque raison que ce soit un joueur de chaque équipe à fortiori lorsque le climat est particulièrement tendu, il est souhaitable de faire sortir les deux protagonistes l'un après l'autre et non en même temps pour éviter une deuxième vague de conflit.





# L'AVANTAGE

## L'ARBITRE APPLIQUERA L'AVANTAGE EN ANALYSANT :

- la présence de joueurs adverses
  - si des adversaires se trouvent à proximité, l'avantage a peu de chance d'être réalisé
- le sens du jeu
  - l'avantage doit permettre au joueur en bénéficiant d'aller en direction du but adverse
- la gravité de la faute
  - si la faute mérite un carton rouge: pas d'avantage, sauf cas d'anéantissement de but
- l'endroit de la faute
  - peut-il y avoir un réel avantage lorsque la faute est commise dans la surface de réparation de la victime ?
  - De même, n'est-il pas préférable de siffler un pénalty plutôt que de laisser un avantage non certain ?
- La physionomie du match
  - Lorsque l'état d'esprit des acteurs n'est pas favorable, l'application de l'avantage doit être limité
  - Probabilité d'une attaque dangereuse et immédiate (différence entre conservation du ballon ou réel avantage).

## SIGNALISATION:



L'arbitre signale l'avantage d'un geste d'un bras vers l'avant et de la voix: "AVANTAGE"

## CONCLUSION:

La technique arbitrale développée dans ce document doit être accompagnée du "SAVOIR ÊTRE"

L'arbitre est un homme de loi, aussi sa présentation doit être irréprochable.

Calme et sérénité sont les atouts majeurs de la fonction. Soyez la force tranquille.

Respectez les autres comme vous le souhaitez que l'on vous respecte (propos pondérés, tout en étant ferme et précis).

**Prenez du plaisir à arbitrer...**



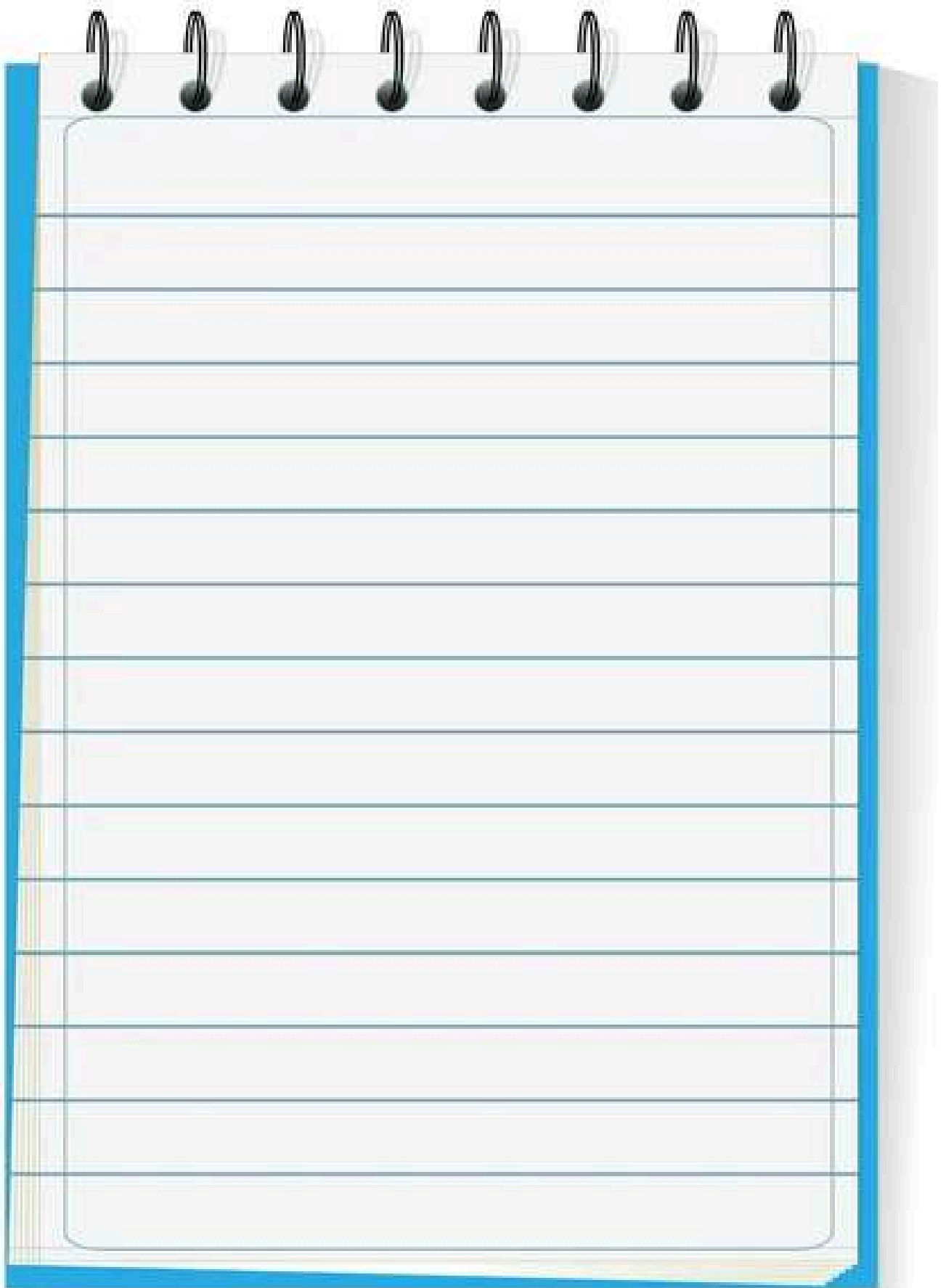
## NOS PARTENAIRES INSTITUTIONNELS



## LE CLUB DES PARTENAIRES ELITES



# NOTES



**PARTENAIRE OFFICIEL DES  
ARBITRES**



**DISTRICT D'ILLE ET VILAINE DE FOOTBALL  
SAISON 2024 - 2025**