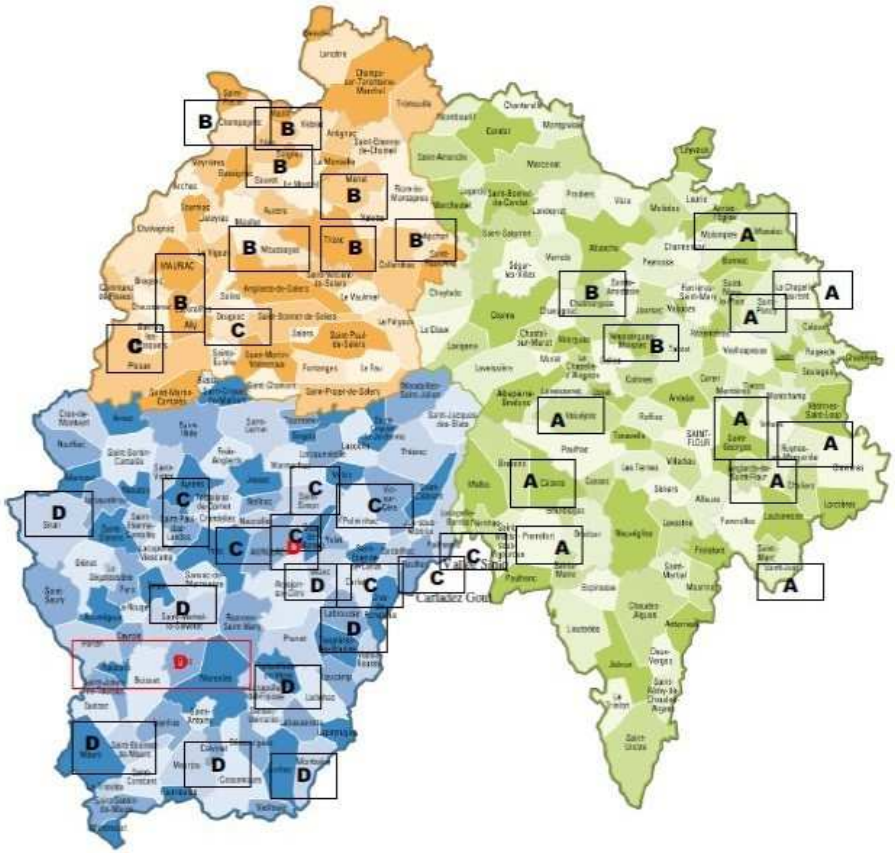
C.A.C - COMMISSION ARBITRAGE CLUB

BELARD Jean-Pierre
BILBAUT Christian
CARPIO Raymond
IMBERT Patrick
LOUBEYRE Roland

TOUTE L'EQUIPE VOUS SOUHAITE UNE EXCELLENTE SAISON



ARBITRAGE CLUB

GUIDE POULE DE D5

« JE SUIS ARBITRE BENEVOLE ET J'AI LE MEME POUVOIR QU'UN ARBITRE OFFICIEL»

District du Cantal de Football
Maison Départementale des Sports
Avenue du Général Leclerc
BP 425
15004 AURILLAC Cedex
E-mail : secretariat@footcantal.fff.fr
Tél. : 04.71.62.24.46

PAR PATRICK IMBERT PRESIDENT DE LA COMMISSION ARBITRAGE CLUB

Bonjour à tous, afin de préparer au mieux la nouvelle saison, la commission arbitrage club met a votre disposition ce petit recueil pour vous accompagner au mieux dans votre rôle d'arbitre club bénévole.

ARBITRAGE CLUB GUIDE D5
LES 17 LOIS DU JEU

LOI 1 – TERRAIN DE JEU
Le terrain de jeu doit être rectangulaire (lignes de touche plus longues que ligne de but).
Longueur : minimum 90 m - maximum 120 m
Largeur : minimum 45 m - maximum 90 m
Les buts :
Entre des deux poteaux : 7,32 m
Hauteur : 2,44 m

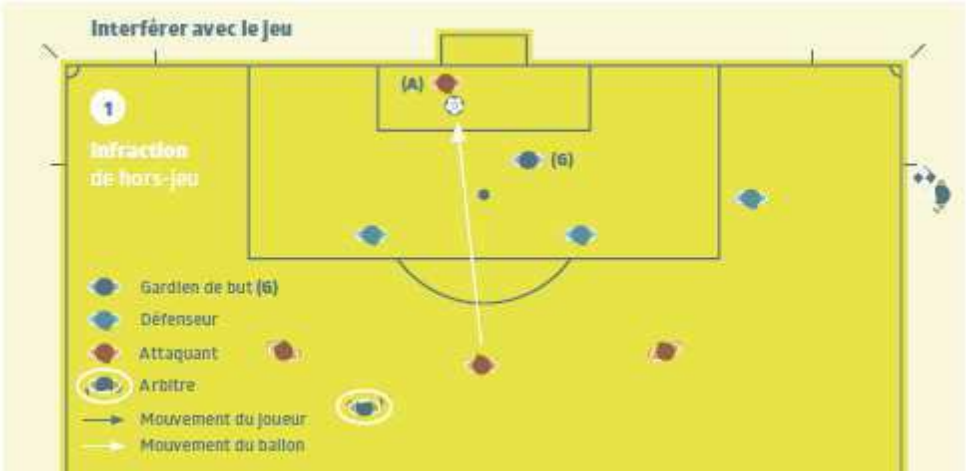
LOI 2 – BALLON
Le ballon :
Sphérique, entre 68 et 70 cm de circonférence T5.

LOI 3 – NOMBRE DE JOUEURS
Il y a 11 joueurs dont un est gardien de but. Chaque équipe doit être composée au moins de 7 joueurs pour participer au match (compétitions officielles FIFA). Il est possible de recourir au maximum à trois remplaçants (le nombre peut changer selon les compétitions).
Le remplaçant ne pénètre sur le terrain qu'après la sortie du joueur qu'il remplace et après y avoir été invité par un signe de l'arbitre.
Le remplacement s'effectue au niveau de la ligne médiane.
Le nombre de remplacements ne sera pas limité, et ce, du début à la fin de la rencontre.
Le remplacement s'effectue pendant un arrêt du jeu.

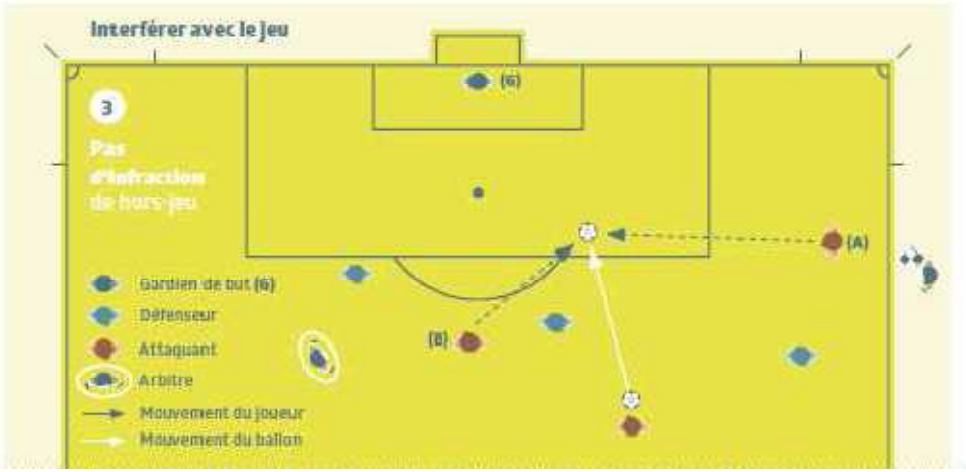
LOI 4 – EQUIPEMENT DE JOUEURS
Short, maillot, chaussettes, protège-tibias, chaussures Les protège-tibias doivent obligatoirement être recouverts par les chaussettes, le maillot doit être dans le short (afin d'éviter au maximum le tirage de maillot, et se rendre compte rapidement s'il y a eu tirage de maillot).

HORS-JEU

Avant-propos
Au sujet de la Loi 11. (Autres conseils_IFAB)



*Un attaquant **en position de hors-jeu** (A), n'interférant pas avec un adversaire, **touche le ballon**. L'arbitre assistant doit lever son drapeau lorsque le joueur **touche le ballon**.*



*Un attaquant **en position de hors-jeu** (A) court en direction du ballon, et un coéquipier qui n'est **pas en position de hors-jeu***
(B) court aussi en direction du ballon et le joue. Le joueur A n'a pas touché le ballon et ne peut donc pas être sanctionné.

LE ROLE DE L'ARBITRE

L'arbitre est le sportif qui contrôle le jeu et veille à la sécurité des joueurs.
L'arbitre est le garant du respect des règles du jeu et surtout de l'esprit du jeu.
Il doit rester le plus impartial possible et garder ses distances dans les relations avec les joueurs.
Toutes les sanctions doivent être infligées à une distance de deux à trois mètres du joueur concerné en l'isolant du groupe.
L'arbitre est maître de toutes ses décisions et ne doit pas se laisser influencer par qui que ce soit ; ses décisions doivent être prises rapidement et sans laisser la place à l'indécision.
Ses coups de sifflet doivent être brefs et clairs.
Il doit intervenir seulement quand cela est nécessaire au bénéfice de l'esprit du jeu et du respect du règlement.
L'arbitre peut se tromper, le joueur le sait et doit l'accepter, car lui-même n'est pas infaillible.
Respecter l'arbitre, c'est l'aider à diriger une rencontre.
Les chaussures ne doivent pas forcément avoir de crampons, si elles ont ceux-ci doivent être cylindriques.

1. Autorité de l'arbitre
Un match se dispute sous le contrôle d'un arbitre disposant de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des Lois du Jeu.
2. Décisions de l'arbitre
L'arbitre prend des décisions au mieux de ses capacités, conformément aux Lois du Jeu et dans l'esprit du jeu. Les décisions arbitrales reposent sur l'opinion de l'arbitre qui décide de prendre les mesures appropriées dans le cadre des Lois du Jeu.
Les décisions de l'arbitre sur des faits en relation avec le jeu sont définitives, y compris la validation d'un but et le résultat du match. Les décisions de l'arbitre et de tous les autres officiels de match doivent toujours être respectées.
L'arbitre ne peut pas revenir sur une décision après avoir réalisé que celle-ci n'est pas la bonne ou après avoir consulté un des autres arbitres si le jeu a repris ou si l'arbitre a signalé la fin de la première ou de la seconde période (y compris les prolongations) et a quitté le terrain ou que le match est terminé.
Si un arbitre est dans l'incapacité de poursuivre le jeu, le jeu peut continuer sous la direction des autres arbitres jusqu'à la prochaine occasion où le ballon ne sera plus en jeu.
3. Pouvoirs et devoirs

L'arbitre : • veille à l'application des Lois du Jeu ; • contrôle le match en collaboration avec les autre

LOI 5 – ARBITRE
Un match ne peut s'effectuer sans arbitre.
- il doit veiller à l'application des lois du jeu
- il assure le contrôle du match en collaboration avec les arbitres assistants, le cas échéant, avec le quatrième
- il peut arrêter temporairement le match (en fonction des infractions aux lois du jeu) ou définitivement (en raison de l'interférence d'événements extérieurs)
…

LOI 6 – ARBITRES ASSISTANTS
Au nombre de deux, ils ont pour mission de signaler :
- lorsque le ballon sort du terrain et à qui le ballon doit revenir
- lorsqu'un joueur doit être sanctionné de hors-jeu
- quand un comportement répréhensible ou tout autre incident est survenu en dehors du champ de vision de l'arbitre
- quand des fautes sont commises lorsque les arbitres assistants sont plus près de l'action que l'arbitre
- signale si le ballon a bien franchi la ligne lors d'un coup de pied de réparation

LOI 7 – DUREE DU MATCH
Le match se compose de deux périodes de 45 minutes. La pause de la mi-temps ne doit pas excéder 15 minutes. Chaque période doit être prolongée pour récupérer tout le temps perdu occasionné par : les remplacements, les blessures et toute autre cause

LOI 8 – COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU
Le choix du camp est déterminé par un tirage au sort effectué au moyen d'une pièce de monnaie. Il y a un coup d'envoi au début de chaque période (également pour les prolongations) et après un but marqué.
Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a clairement bougé.

LOI 9 – BALLON EN JEU ET HORS DU JEU
Le ballon est hors du jeu quand :
- il a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche qu'il soit à terre ou en l'air
- le jeu a été arrêté par l'arbitre

LOI 10 – BUT MARQUE

Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but, entre les poteaux de but.

LOI 11 – HORS JEU

Position de hors jeu : un joueur se trouve en position de hors jeu quand :

- il est plus près de la ligne de but adverse qu'à la fois le ballon et l'avant dernier adversaire

Un joueur ne se trouve pas en position hors-jeu quand :
- il se trouve dans sa propre moitié de terrain ou
- il se trouve à la même hauteur que l'avant dernier adversaire ou
- il se trouve à la même hauteur que les deux derniers défenseurs

La position de hors jeu d'un joueur ne doit être sanctionné que si, au moment où le ballon est touché par un coéquipier ou est joué par l'un d'eux, le joueur prend, de l'avis de l'arbitre, une part active au jeu :
- en intervenant dans le jeu ou
- en influençant un adversaire ou
- en tirant un avantage de cette position

Il n'y a pas de hors-jeu quand un joueur reçoit le ballon directement :
- sur coup de pied de but ou
- sur une rentrée de touche
- sur un coup de pied de coin

Lorsqu'un hors-jeu est sanctionné, l'arbitre accorde à l'équipe adverse un **coup franc indirect** qui doit être exécuté à l'endroit ou la faute a été commise.

LOI 12 – FAUTES ET COMPORTEMENTS ANTISPORTIF

Coup franc direct :

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui commet par inadvertance, par imprudence ou par excès de combativité, l'une des 6 fautes suivantes :
1- donner ou essayer de donner un **coup de pied** à un adversaire
2- faire un essayer de faire un **croche pied** à un adversaire
3- **sauter** sur un adversaire
4- **charger** un adversaire
5- **frapper** ou essayer de frapper un adversaire
6- **bousculer** un adversaire

Un coup franc direct est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui commet l'une des 4 fautes suivantes :

La rentrée de touche :

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

Le hors-jeu :

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

Hors-jeu de l'autre côté du terrain

Hors-jeu au centre du terrain

Hors-jeu proche de l'assistant

Signal d'indication

Le remplacement :

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

Les gestes de l'arbitre

Le coup franc :

Coup franc indirect

Coup franc

L'arbitre indique la direction du camp sanctionné.

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

Le coup de pied de coin :
L'arbitre indique du bras la direction du piquet de coin. L'arbitre assistant étend son drapeau en direction de la base du piquet de coin.

7- **tacler** un adversaire pour s'emparer du ballon en touchant l'adversaire avant de jouer le ballon
8- **tenir** un adversaire
9- **cracher** sur un adversaire
10- **toucher** délibérément le ballon **de la main** (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation)
Tout coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

Coup de pied de réparation (penalty) :
Un coup de pied de réparation est accordé quand l'une de ces dix fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, quel que soit l'endroit où se trouve le ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.

Coup franc indirect :
Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du gardien de but qui, se trouvant dans sa propre surface de réparation, commet l'une des quatre fautes suivantes :
1- garder le ballon en sa possession pendant **plus de 6 secondes** avant de le lâcher des mains
2- **toucher une nouvelle fois** le ballon des mains après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur
3- toucher le ballon des **mains** sur une **passe d'un coéquipier**
4- toucher le ballon des **mains** directement sur une **rentrée de touche** effectuée par un coéquipier
Un coup franc indirect est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui :
5- joue d'une **manière dangereuse**
6- **fait obstacle** à l'évolution d'un adversaire
7- **empêche le gardien** de but de lâcher le ballon des mains
8- commet d'autres fautes non mentionnées au préalable dans la loi 12, pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'expulser un joueur
Le coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise.

Fautes passibles d'avertissement :
Un joueur se voit infliger un avertissement (carton jaune) quand il commet l'une des 7 fautes suivantes :
1- il se rend coupable d'un **comportement antisportif**
2- il manifeste sa **désapprobation** en paroles ou en actes
3- il enfreint avec **persistance** les lois du jeu
4- il **retarde** la reprise du jeu
5- il ne **respecte pas la distance** lors d'un coup de pied de coin ou d'un coup franc

6- il **pénètre** ou **revient** sur le terrain de jeu **sans l'autorisation** préalable de l'arbitre
7- il **quitte** délibérément le terrain de jeu **sans l'autorisation** préalable de l'arbitre

Sanctions disciplinaires :

Il ne peut être montré un carton jaune ou un carton rouge qu'à un joueur, un remplaçant ou un joueur remplacé.

Fautes passibles d'exclusion :

Un joueur est exclu du terrain de jeu (carton rouge) quand il commet l'une des 7 fautes suivantes :
1- il se rend coupable d'une **faute grossière**
2- il se rend coupable d'un **acte de brutalité**
3- il **crache** sur un adversaire ou sur toute autre personne
4- il **empêche** l'équipe adverse de **marquer un but**, ou annihile une action de but manifeste, en touchant délibérément le ballon de la main (sauf pour le gardien de but dans sa surface de réparation)
5- il **annihile** une **occasion de but** manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation
6- il tient des **propos ou fait** des gestes blessants, **injurieux et/ou grossiers**
7- il **reçoit un second avertissement** au cours du même match

Un joueur exclu doit quitter la proximité du terrain de jeu ainsi que la surface technique.

LOI 13 – COUP FRANCS

Le coup franc direct :

Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, le but est accordé

Le coup franc indirect :

- le but ne peut être marqué que si le ballon entre dans le but après avoir été touché par un autre joueur
- si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, un coup de pied du but est accordé à celle-ci

LOI 14 – COUP DE PIED DE REPARATION (PENALTY)

Un coup de pied de réparation est accordé contre l'équipe qui commet, dans sa propre surface de réparation et alors que le ballon est en jeu, l'une des dix fautes d'un coup franc direct

Position du ballon et des joueurs :

Un coup de sifflet est nécessaire pour signifier :

•le coup d'envoi (1ère et 2ème période du temps réglementaire et des prolongations) et la reprise du jeu après un but ;
•l'interruption du jeu :
•pour un coup franc ou un penalty ;
•pour suspendre ou arrêter le match définitivement ;
•à chaque fin de période ;
•la reprise du jeu lors d'un :
•coup franc lorsque le mur est placé à distance réglementaire ;
•pénalty ;
•la reprise du jeu après une interruption due à :
•un avertissement ou une exclusion ;
•une blessure ;
•un remplacement.

Un coup de sifflet n'est PAS nécessaire pour signifier :

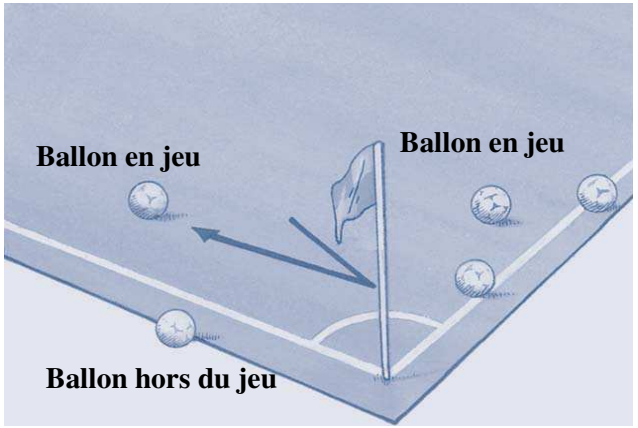
•L'interruption du jeu pour :
•un coup de pied de but, un corner, une rentrée de touche ou un but lorsqu'ils sont évidents.
•La reprise du jeu après :
•la plupart des coups francs, coups de pied de but, corners, rentrées de touche ou balles à terre.

Commentaires

•Si l'arbitre souhaite que les joueurs attendent le coup de sifflet pour reprendre le jeu (par exemple pour s'assurer que les défenseurs se trouvent à 9.15m du lieu d'exécution d'un coup franc), il doit clairement indiquer à l'équipe en attaque qu'ils doivent attendre le coup de sifflet.

•Si l'arbitre donne un coup de sifflet par erreur et interrompt le jeu, le jeu reprendra par une balle à terre.

Tout ballon rebondissant dans le terrain de jeu après avoir touché un drapeau de coin, un montant de but ou la barre transversale reste en jeu



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

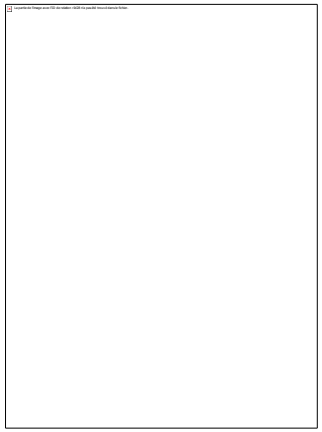
Chaque signataire déclarera avoir pris connaissance des trois onglets précédents.

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** ».



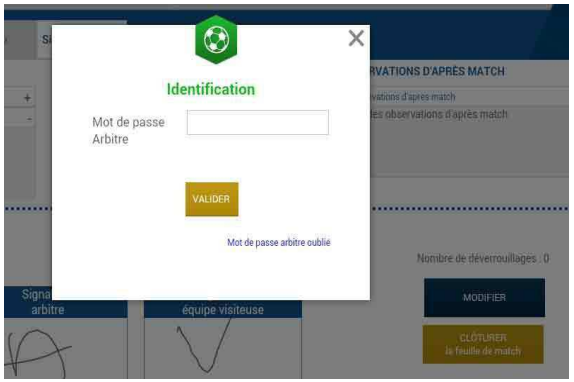
Quand l'arbitre et les équipes auront signé la feuille de match et quand les signataires auront déclaré avoir pris connaissance des trois onglets, les boutons « **Modifier** » et « **Clôturer** » seront accessibles.

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 synchronisation générale.

- le ballon est placé sur le point de réparation
- le joueur exécutant le coup de pied de réparation est clairement identifié
- le gardien de but doit rester sur sa ligne de but, jusqu'à ce que le ballon ait été botté - tous les autres joueurs doivent se trouver en dehors de la surface de réparation et derrière le point de réparation, à au moins 9,15 m de celui-ci

LOI 15 – RENTREE DE TOUCHE

La rentrée de touche s'effectue à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche, que se soit à terre ou en l'air.

Au moment de la rentrée de touche, l'exécutant doit :

- faire face au terrain
- avoir, au moins partiellement, les deux pieds soit sur la ligne de touche soit sur la bande de terrain extérieure à cette ligne
- tenir le ballon des deux mains
- lancer le ballon depuis la nuque et par dessus la tête

LOI 16 – COUP DE PIED DE BUT

Le coup de pied de but est l'une des manières de reprendre le jeu :

- Un but peut être marqué directement sur coup de pied de but, mais uniquement contre l'équipe adverse.
- un coup de pied de but est accordé quand le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe attaquante, a entièrement franchi la ligne de but
- le ballon est botté d'un point quelconque de la surface de but
- les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu
- l'exécutant ne peut pas toucher le ballon deux fois de suite
- le ballon est en jeu dès qu'il est botté directement en dehors de la surface de réparation

LOI 17 – COUP DE PIED DE COIN (CORNER)

Un coup de pied de coin est accordé quand :

- l'équipe qui défend fait sortir le ballon au niveau de sa ligne de but
- lors de l'exécution, les joueurs de l'équipe adverse doivent être au moins à 9,15 m du ballon
- le ballon est en jeu dès qu'il a bougé

******

UTILISATION F M I - 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.

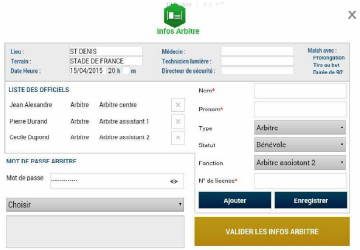
Technicien lumière : Nom du technicien quand le match a lieu en nocturne et quand ce technicien est obligatoire.

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.

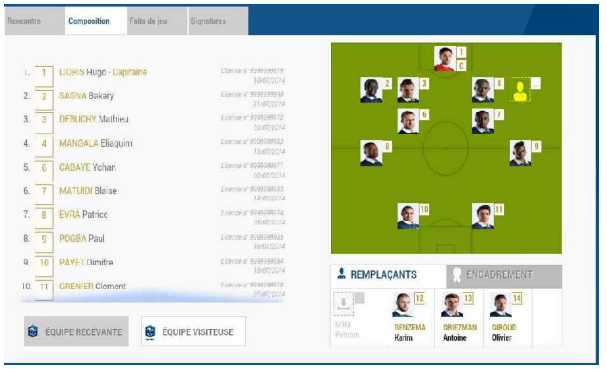
Pour ajouter un officiel, indiquez son nom, son prénom et son numéro de licence. Vous indiquerez aussi :

- 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** ».

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



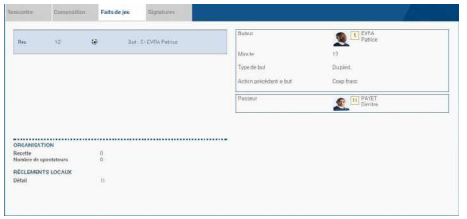
Les personnes signant la feuille de match doivent en vérifier les compositions.

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.



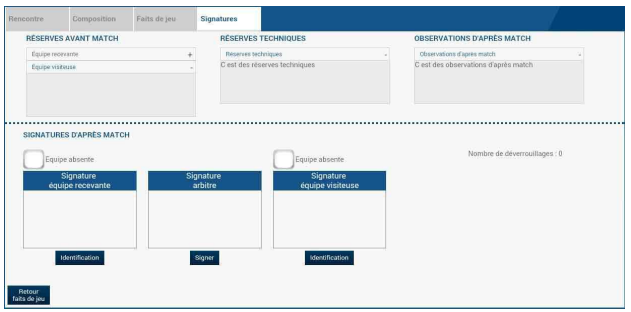
Que résume l'onglet « Faits de jeu » des signatures d'après-match ?

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 » ?

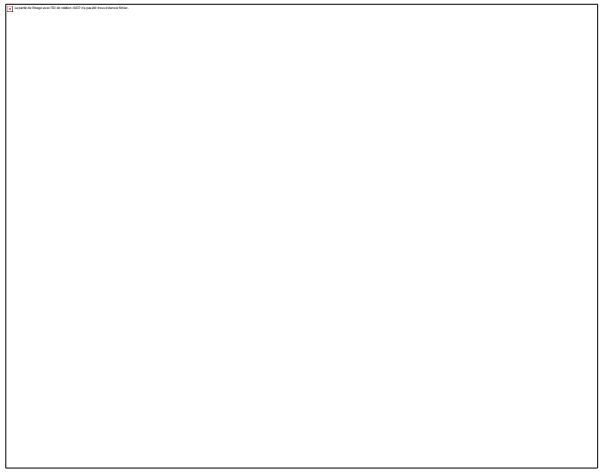
Dans cet onglet, les réserves d'avant-match, les réserves techniques et les observations d'après-match sont rappelées aux signataires. Ces informations ont déjà été visées dans leurs modules spécifiques.



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.

IV.2.9. Comment renseigner les réserves techniques ?

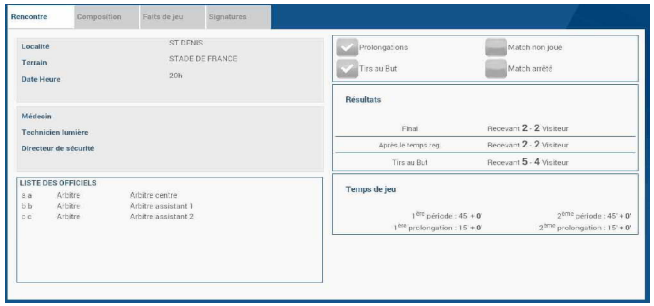
Quand une réserve technique est formulée, elle l'est en présence d'un des deux arbitres assistants et du capitaine ou du dirigeant responsable. Cette réserve technique est formulée sur le terrain et doit être retranscrite par l'arbitre sur la Feuille de match.



L'arbitre retranscrira les réserves formulées par le capitaine ou le dirigeant responsable sur la Feuille de match. 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. C'est un aperçu rapide du match.

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

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 ?

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.

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

L'œil permet de visualiser le mot de passe.

IV.1.3. Comprendre les boutons d'identifications

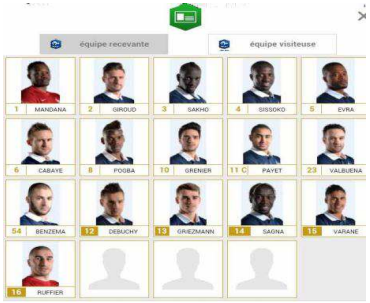
L'arbitre n'est pas ou peu concerné par ces boutons, cependant il nous semble important qu'il en connaisse le fonctionnement.

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.

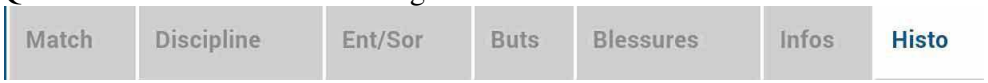
IV.1.4. Comment revenir sur une Feuille de match en cours?

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** ».
Dans le cas où l'arbitre ne se souvient pas de son mot de passe, il peut cliquer sur « **Mot de passe oublié** ».
Dans la fenêtre qui s'affiche :

1) Choisissez la question secrète.
2) Indiquez votre réponse.
3) Indiquez un nouveau mot de passe.
4) Validez.

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

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

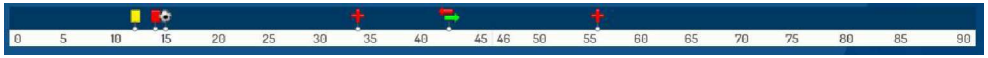


L'onglet « **Histo** » a une double fonction :

- 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.

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

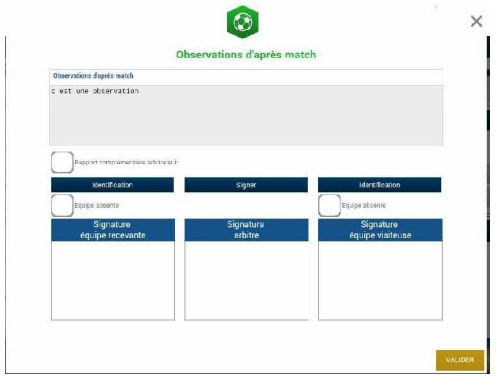
Une échelle de temps du match se trouve au-dessus de l'écran et permet de visualiser l'ensemble des informations.



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.

Les textes indiqués dans cette zone sont des textes libres. 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.



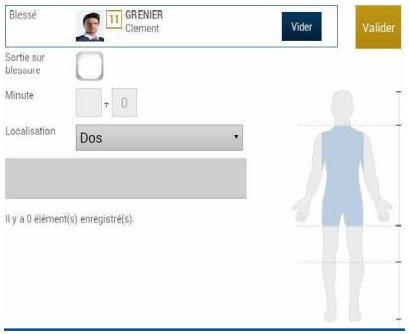
sanction devra être saisie.
: Deux cartons jaunes qui donnent un rouge pour la personne sélectionnée. Deux motifs devront être sélectionnés dans les listes. Les minutes d'attributions de ces sanctions devront être saisies.
: Un carton jaune puis un carton rouge pour la personne sélectionnée. Deux motifs devront être sélectionnés dans les listes. Les minutes d'attribution 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 matches.
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.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 « **Valide**r ».
*Bon à savoir : Le fait de cocher « **absence d'observations** » ou « **absence de réserves** » désactive les boutons correspondants.*

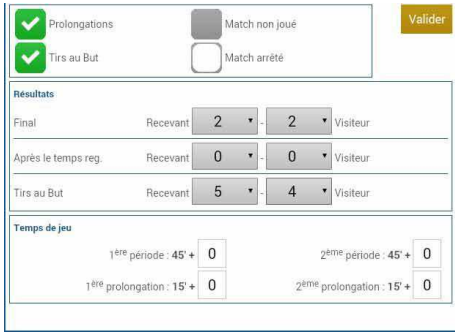
Comment indiquer qu'un match est arrêté ?

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 « **Valide**r ».

Comment saisir le résultat d'un match joué ?

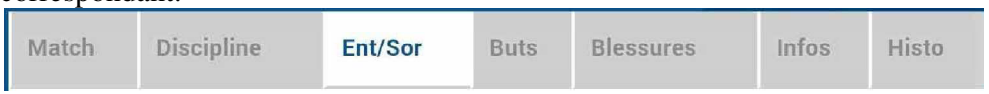
Pour renseigner le résultat d'un match :
1) saisissez le score
2) saisissez les temps additionnels si ceux-ci sont exigés par la F.F.F., la Ligue ou le District.

Pour finir appuyez sur le bouton « **Valide**r ».
Quand le résultat du match est saisi, le bouton « **Signatures d'après-match** » est actif.



IV.2.2. Comment renseigner les remplacements ?

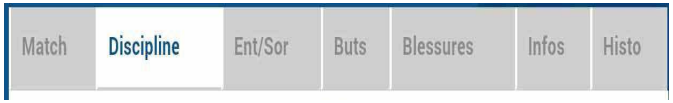
L'onglet des remplacements est l'onglet « **Ent/Sor** ».
Pour commencer, choisissez l'équipe recevante ou visiteuse grâce à l'onglet correspondant.



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