

Compte rendu de la réunion des arbitres du 16 septembre 2016

Commission d'arbitrage : Florence VIÉ, José VIÉ et Raymond THILLOU

Arbitres présents : Jean-Paul ANDRE, Pascal CARLOT, Jacques CHERIOT, Mickaël CITRAS, Daniel CRICO, Manuel DA SILVA, Jamel GASMAOUI, Vincent HOUIAT, David LAHAYE, André LECESTRE, Frédéric MANDERE, Daniel MARSIGNY, Eric MASSÉ, Michel SZELAG, Daniel TRUCHY, Jean-Luc UDOL

Arbitres excusés : Christophe BONY, Nicolas BLAEVOET, Dominique BREDEVILLE, Jean-Luc GARCIA, Christian GARRET, Thierry GILBERT, Frédéric HUOT, David ROUSSEAU, Florent LEMAIRE, Bruno JATTEAU

Des modifications ont été apportées dans l'organisation de l'arbitrage pour la saison à venir : Florence VIÉ et Christophe BONY remplacent José VIÉ et Michael LESCUREUX pour assurer la formation des arbitres.

Présentation des arbitres

Un tour de table est effectué afin que chacun se présente en indiquant son nom, son club d'appartenance ainsi que le nombre d'années pendant lesquelles il a arbitré.

Michel SZELAG signale qu'il recherche un club à arbitrer.

Les devoirs de l'arbitre

L'arbitre avant le match

➤ **La préparation du match**

Préparer son déplacement, connaître le stade et y arriver à l'heure (9 h maximum).

Préparer son sac de sport la veille et veiller à la propreté de son équipement, les chaussures en particulier.

➤ **La tenue vestimentaire**

L'arbitre est l'officiel du match et doit avoir une tenue vestimentaire correcte de couleur différente des 2 équipes.

➤ **La présentation**

Il est important que l'arbitre se présente aux dirigeants lors de son arrivée au stade. Il adoptera une attitude courtoise, polie et naturelle. Les arbitres attendent des joueurs un certain respect, la réciprocité paraît évidente.

➤ L'organisation d'avant match

Généralement, l'arbitre sera en relation avec le ou les dirigeants pour la conformité du terrain et la rédaction de la feuille de match qui doit être établie suffisamment tôt. La relation arbitre/capitaine ne doit pas être négligée. Elle permet de répondre à leurs questions et de leur rappeler quelques points importants (retrait des bijoux par exemple) et en particulier les nouvelles lois du jeu.

➤ L'échauffement

L'échauffement est un moment incontournable de la préparation d'avant match. Ne le négligez pas, organisez vous afin de trouver le meilleur moment pour vous échauffer (pendant la rédaction de la feuille de match par les dirigeants par exemple).

➤ En conclusion

Pour être respecté, il faut être respectable. La courtoisie dans les différents échanges que vous aurez sera un atout qui donnera toute la crédibilité à votre fonction ainsi qu'à votre personne. Les joueurs doivent retirer leurs bijoux, n'oubliez pas de retirer les vôtres.

L'arbitre après le match

Après avoir serré la main des joueurs et des dirigeants (si ceux-ci le désirent), il regagnera les vestiaires après les joueurs, restant ainsi attentif à tout ce qui peut se produire.

Il est important de ne pas polémiquer avec les dirigeants et les joueurs qui viendraient à sa rencontre pour contester une décision, le temps additionnel ...

Il accomplira les devoirs administratifs calmement, en dehors de la présence de dirigeants ou de joueurs afin de garder la concentration nécessaire pour ne pas commettre d'erreur sur la feuille de match.

Lorsque ceux-ci viennent récupérer les licences et la feuille de match, il convient de garder toute la discrétion et la neutralité si l'on est interpellé sur un fait de jeu ou une décision prise pendant le match.

Même si l'arbitre a l'impression d'avoir fait un bon match, il convient de rester mesuré dans ses propos sans se valoriser.

Faire sa propre analyse, de retour chez soi, et se remettre en question régulièrement, doivent permettre à l'arbitre sérieux et motivé de progresser dans sa fonction.

Rappel des formalités administratives à accomplir après la rencontre

- ↳ Noter le résultat sur la feuille de match et signer
- ↳ Signaler les joueurs blessés
- ↳ Noter les remplaçants n'ayant pas participé à la rencontre
- ↳ Noter les sanctions disciplinaires dans les cases appropriées
- ↳ Relater brièvement les incidents divers dans la zone « observations de l'arbitre »
- ↳ Faire prendre connaissance, par les capitaines ou les dirigeants, de la rédaction finale de la feuille de match.
- ↳ Ne pas oublier de conserver le dernier exemplaire jaune réservé à l'arbitre

En cas de dépôt de réserves

↳ S'il s'agit d'une réserve technique, il notera **lui-même, mot à mot**, ce que le capitaine plaignant lui a déclaré sur le terrain. Il fera signer les deux capitaines et l'assistant concerné.

↳ S'il s'agit d'une réserve administrative, il ne s'opposera pas à celle-ci même si le dépôt intervient après la fin de match.

Relations avec la commission

Un rapport détaillé sera transmis à la commission par courrier ou mail, dans les 48 heures, en cas d'exclusion ou tout autre incident survenu avant, pendant ou après le match.

Il est inutile de rédiger un rapport pour un carton jaune ou un carton rouge suite à 2 jaunes. En revanche, pour un carton rouge, un rapport suffisamment développé est nécessaire.

L'arbitre ne doit pas oublier d'envoyer ses notes de fair-play à Gilles BERNARD.

A noter au sujet de la vérification des licences : l'arbitre ne contrôle pas l'identité des joueurs, c'est aux capitaines d'effectuer l'appel des licences s'ils le désirent. Par contre, l'arbitre peut signaler à un capitaine s'il a des soupçons sur l'identité d'un joueur.

Nouvelles lois du jeu

Ces nouvelles lois ne sont peut-être pas encore connues des joueurs et des dirigeants. Elles ont été adaptées au football à 7 UFOLEP et sont consultables sur le site dans la rubrique « à télécharger ».

Equiperment des joueurs (loi 4)

En cas de perte de chaussure, l'arbitre laissera le jeu se poursuivre même si le joueur qui a perdu sa chaussure continue de jouer. L'arbitre arrêtera le jeu uniquement si la chaussure perdue gêne un joueur (ce cas de figure est à la libre appréciation de l'arbitre).

Gestion des blessures (loi 5), jeu à 11 (uniquement dans le cadre des matches de Coupes Nationales)

Un joueur blessé pourra être soigné sur le terrain et ne devra pas sortir s'il a été blessé suite à une faute physique pour laquelle l'adversaire a été averti ou exclu, sous réserve que l'évaluation de la blessure ou les soins soient effectués rapidement.

Coup d'envoi (loi 8)

Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté ou a clairement bougé. Jouer le coup d'envoi vers l'avant n'est plus une obligation.

Séance de tirs au but (loi 14)

En cas de supériorité numérique à la fin du match, juste avant la séance ou pendant la séance : application de la réduction du nombre de joueurs.

Anéantissement d'une occasion nette de but (double peine) (loi 12)

4 situations possibles :

- faute commise de la main dans la surface empêchant le ballon de rentrer dans le but : penalty et carton rouge (pas de changement)
- faute commise sur un adversaire qui filait au but en dehors de la surface : coup franc direct et carton rouge (pas de changement)
- faute commise dans la surface en tirant, en tenant ou poussant un adversaire : penalty et carton rouge (pas de changement)
- faute commise dans la surface avec l'intention de jouer le ballon (hors situation évoquée ci-dessus) : penalty et carton jaune (et non plus carton rouge car cette faute n'est pas volontaire)

Faute commise à l'extérieur du terrain (loi 12)

Si un joueur qui est présent sur le terrain commet une faute contre un joueur qui se trouve à l'extérieur du terrain (ex : joueur sur le banc de touche, joueur qui s'échauffe ...) : coup franc sur la ligne du terrain au point le plus proche où le joueur est sorti.

Si la faute est passible du coup franc et si le point se trouve sur une partie de ligne délimitant la surface de réparation du fautif : penalty.

Coup de pied de réparation (penalty) (loi 14)

Infractions lors de l'exécution entre le coup de sifflet et le botté :

- le penalty est botté en arrière, reprise du jeu : coup franc contre le botteur
- un coéquipier du tireur exécute le penalty, reprise du jeu : coup franc contre le botteur et carton jaune (car c'est considéré comme une tricherie)
- le tireur fait semblant de frapper le ballon après avoir terminé sa course, reprise du jeu : coup franc contre le botteur et carton jaune (que le but soit marqué ou non)

Coup de pied de coin (corner) (loi 17)

Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a clairement bougé, même s'il n'est pas sorti de la surface du coin.

Règles et lois importantes

- ↳ Tirage au sort : celui qui gagne choisit le terrain, l'autre aura l'engagement.
- ↳ Consignes d'avant match : le moins possible (ex : coup franc aux 13 m à mon coup de sifflet). Si vous donnez peu de consignes, rien ne peut vous être reproché par la suite.
- ↳ Lancer et frapper : quelle que soit la situation, c'est la position de la victime qui détermine la sanction sportive à appliquer.
 - ↳ Sur une touche, l'adversaire doit se trouver à 2 m du lanceur, sinon la touche est à refaire.
 - ↳ Lors d'une touche à l'intérieur des 13 m : le joueur (le défenseur) qui lance violemment et volontairement le ballon sur un attaquant dans la surface de réparation : carton rouge + penalty.
 - ↳ Un but marqué ne doit pas être sifflé (indiquer le centre du terrain avec le bras), cela permet de pouvoir changer d'avis en cas de besoin.
 - ↳ Sur un coup de pied de but, il n'y a pas de hors-jeu.
 - ↳ Fautes d'anti-jeu (obstruction manifeste, tirage de maillot...) : carton jaune.
 - ↳ Ne jamais mettre un carton jaune ou rouge à un joueur à terre mais attendre qu'il se relève.
 - ↳ Sur corner, dégagement du gardien et touche, être vigilant sur les poussettes ou appuis.
 - ↳ Sur balle à terre, pour que la balle soit en jeu, il faut qu'elle ait été touchée à 2 reprises par 2 joueurs différents. Reprise de jeu si le but est refusé : coup de pied de but (6 m) si le but a été marqué dans le but adverse, coup de pied de coin (corner) si le but a été marqué dans son propre but.

Placement de l'arbitre sur différentes phases de jeu

Raymond THILLOU explique sur tableau la place que doit occuper l'arbitre au cours d'un match.

Règle importante à retenir : ne jamais tourner le dos au juge de touche et toujours avoir la vision du ballon et du juge de touche. Si l'arbitre est bien placé, il devra moins courir.

Penalty : aucun joueur ne rentre dans la surface avant que le ballon ne soit botté. Si le ballon touche un montant du but et qu'il revient vers le joueur, celui-ci ne pourra pas le taper une nouvelle fois.

Lors d'un changement, le joueur remplaçant ne doit pénétrer sur le terrain que lorsque le joueur remplacé l'a quitté.

Raymond présente ensuite les signes que doivent utiliser l'arbitre et le juge de touche. Il est préférable d'avoir une gestuelle claire plutôt que d'utiliser la parole.

Feuille de match

Indiquer la date, l'heure et cocher s'il s'agit d'un match de championnat ou de coupe, indiquer le groupe, le score.

Un joueur qui a oublié sa licence doit obligatoirement présenter une pièce d'identité (tout document qui comporte une photo).

Le nom du dirigeant est obligatoire, il peut être un joueur.

Vérifier que le n° des maillots est bien inscrit.

Colonne NP (non participation) à cocher si un joueur n'a pas participé à la rencontre (important pour les équipes à double affiliation et pour les clubs à plusieurs équipes).

Le nom des capitaines doit être lisible, il doit signer avant le match contrairement à l'arbitre qui signe à la fin du match après avoir complété le score.

Le n° de licence de l'arbitre et des assistants doit être inscrit. Si la touche est assurée par plusieurs joueurs, mentionner « joueurs remplaçants ».

Avant le match, vérifier si la pharmacie est présente au bord du terrain et cocher la case.

Avertissement : 1 croix pour 1 carton jaune, 1 autre croix pour un 2ème carton jaune, la case « expulsé » n'est cochée que pour un carton rouge direct et nécessite l'envoi d'un rapport.

Conserver le feuillet jaune.

Barème de Fair Play : voir feuille annexe

Ce barème est purement indicatif, il apporte une aide et guide l'arbitre pour sa notation et permet d'harmoniser les notes entre arbitres.

Formation des arbitres

La 1ère session aura lieu le samedi 15 octobre 2016 avec un rattrapage programmé le 25 octobre 2016, la 2ème session le samedi 4 mars 2017 avec un rattrapage programmé le 14 mars 2017.

Rappel : l'arbitre est sanctionné d'un match supplémentaire s'il ne prévient pas de son absence lorsqu'il a été désigné ou s'il ne communique pas sa note de Fair Play dans un délai d'une semaine.

Désignation des arbitres

La désignation est faite par Raymond THILLOU, José VIÉ et Christophe BONY.

Lorsque le club reçoit et que son arbitre a été désigné sur un autre match, un arbitre sera mis automatiquement à la disposition de l'équipe (sauf si l'arbitre du club s'est désigné trop tard).

En cas d'erreur ou d'omission sur une désignation, il ne faut pas hésiter à contacter Raymond, José ou Christophe pour le signaler.

Superviseurs

Les superviseurs sont Florence VIÉ, Thierry GILBERT, Christophe BONY, José VIÉ, Raymond THILLOU et David LAHAYE.

Le superviseur est une aide pour que l'arbitre s'améliore, il lui donne des conseils.

Questions diverses

Questions posées

➤ Michel SZELAG : y a t-il un âge limite pour arbitrer ?

Réponse : aucune limite d'âge n'est imposée en UFOLEP

➤ Michel SZELAG : un délégué pourrait t-il être désigné sur certains matches ?

Réponse : il est très difficile de désigner un délégué en UFOLEP car c'est un membre de la commission qui doit assurer cette fonction. Cependant, il peut arriver que la commission désigne 3 arbitres sur quelques matches.

➤ Pascal CARLOT : une date a t-elle été arrêtée pour une formation d'arbitre régional ou fédéral ?

Réponse : aucune date n'a été définie à ce jour, il faut un minimum de 5 candidats pour pouvoir organiser une formation.

La séance est levée à 21h20

La Secrétaire
Marie-Claude MOREAU