

COMMISSION DÉPARTEMENTALE DES ARBITRES

Fascicule Technique
et Administratif
de l'Arbitrage
Mosellan
Saison 2025 - 2026

NOM	Prénom	Mail	Fonction	CP	Ville	Portable
CDA MOSELLE						
BARRAT	Patrice	barrat.patrice@moselle.lgef.fr ;	Secrétaire CDA	57070	METZ	0664412025
CAMPISI	Frédéric	campisi.frederic@lgef.fr ;	Référent JA CDA	57970	KOENIGSMACKER	0685734242
DURAND	Pascal	durand.pascal@lgef.fr ;	Trésorier	57070	METZ	0673972549
GROUTSCH	Vincent	groutsch.vincent@lgef.fr ;	Responsable Technique CDA	57200	SARREGUEMINES	0631601156
HOCQUAUX	Christian	hocquaux.christian@lgef.fr ;	Représentant Arbitres CDA	57640	ARGANCY	0673987773
JOPPE	Lucas	joppe.lucas@lgef.fr ;	Conseiller Territorial	57415	MONTBRONN	0771801485
KHANJY	Aslam	khanjy.aslam@lgef.fr ;	Référent Arbitres Assistants	57925	DISTROFF	0638485776
KOENIG	Hervé	rvkoenig@sfr.fr ;	Membre CD DMF	57170	CHÂTEAU-SALINS	0675764058
KOHLER	Henri	kohler.henri@neuf.fr ;	Membre non arbitre CDA	57420	SOLGNE	0611277459
LENERT	Gaetan	g.lenert.educ.foot@hotmail.fr ;	Représentant des Educateurs	57920	BUDING	
LLUCH	Sophie	sophie.lluch@wanadoo.fr ;	Référente Féminines	57310	GUENANGE	0687532107
MERULLA	Vincent	vmerulla@moselle.fff.fr ;	Président CDA	57420	SOLGNE	0612064517
SCA de FORBACH						
BECKER	René	desi.forbach@gmail.com ;	Secrétaire SCA F	57450	FAREBERSVILLER	0616460675
BLECHSCHMIDT	Pierre	blechschmidt.pierre@lgef.fr ;	Responsable Technique F	57490	L'HÔPITAL	0771285115
CHONT	Etienne	chont.etienne@lgef.fr ;	Représentant des Arbitres F	57220	BOUCHEPORN	0679877582
WERNET	Eric	wernet.eric@lgef.fr ;	Président SCA F	57600	MORSBACH	0662085488
SCA de HAYANGE						
ANDRIVON	Félix	andrivon.felix@lgef.fr ;	Président SCA H	57100	THIONVILLE	0630449389
BREVOD	Damien	brevod.damien@lgef.fr ;	Représentant Arbitres H	57525	TALANGE	0677723689
GRANDPIERRE	Joël	grandpierre.joel@moselle.lgef.fr ;	Secrétaire SCA H	57360	AMNEVILLE	0635663905
SAMMARTANO	Maurice	sammartano.maurice@orange.fr ;	Responsable Technique H	57310	BERTRANGE	0618236086
SCA de METZ						
AULBACH	François	sca-metz.pdt@orange.fr ;	Président SCA M	57155	MARLY	0675895814
BERNARD	Guy	sca-metz.desi@orange.fr ;	Secrétaire SCA M	57155	MARLY	0603193029
BOCK	Christopher	bock.christopher@lgef.fr ;	Responsable Technique M	57550	FALCK	0650541538
KLANCAR	Laurent	klancar.laurent@lgef.fr ;	Représentant Arbitres M	57530	ARS LAQUENEXY	0601861090
SCA de SARREBOURG						
AIT BASSOU	Lahoucine	aitbassou.lahoucine@lgef.fr ;	Représentant Arbitres S	57400	SARREBOURG	0649665647
BLUM	Raphaël	blum.rafael@lgef.fr ;	Président SCA S	57400	BUHL LORRAINE	0678784713
BOUCHER	Thierry	boucher.thierry@lgef.fr ;	Secrétaire SCA S	57930	ST JEAN DE BASSEL	0780450160
THEOBALD	Benoit	theobald.benoit@lgef.fr ;	Responsable Technique S	57170	AMELECOURT	0621421564

CONVOCATIONS – DÉSIGNATIONS Saison 25/26

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

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

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

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

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

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

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

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

RAPPELS IMPORTANTS

TOUS LES RAPPORTS, QUELS QUE SOIENT LE NIVEAU ET LA DIVISION DE LA COMPÉTITION DEVRONT ÊTRE ENVOYÉS UNIQUEMENT A PATRICE BARRAT (barrat.patrice@moselle.lgef.fr) et à VINCENT MERULLA (vmerulla@moselle.fff.fr) qui se chargeront de la répartition et de l'envoi vers les personnes intéressées, tant au niveau de la Ligue, que du District, dans un même mail.

Recommandations :

- La CDA se montrera intransigeante et appliquera sans réserve le Règlement Intérieur de la CDA en cas de défauts
 - Elle rappelle que ces rapports sont des documents OBLIGATOIRES et que leur rédaction fait partie des devoirs INCONTOURNABLES de la fonction que vous avez librement choisie
 - Elle rappelle enfin que le bon traitement des dossiers par les commissions implique l'envoi rapide (48 heures maxi) de votre rapport, et que le choix des supports est prépondérant ; nous vous demandons de n'utiliser que ce fichier, en priorité en format **PDF réinscriptible**, soit en format XLS.
- Ces fichiers seront envoyés à tous les arbitres et membres par mail vers le 15/08**

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

ADRESSE MAIL SPECIFIQUE A L'ARBITRAGE

Chaque arbitre se verra attribuer une adresse mail sur le format : nom.prenom@lgef.fr
Seules ces adresses seront utilisées par les instances du Football (Ligue, District, CDA, SCA).
Il est donc fondamental d'activer, de consulter et d'échanger **UNIQUEMENT** avec cette adresse.
Les arbitres courent donc un grand risque à ne pas vouloir se conformer à ces nouvelles directives.

**Ceux qui ne sont pas encore en possession de cette adresse,
peuvent s'adresser à vmerulla@moselle.fff.fr**

Comment faire ?

The screenshot shows the 'Portail Officiels by FFF' interface. On the left is a dark blue sidebar menu with the following items: 'Tableau de bord', 'Messagerie', 'Désignations', 'Indisponibilités', 'Rapports', 'Documents', and 'Se déconnecter'. The main content area is titled 'Bonjour VINCENT' and shows match details for 'DISTRICT MOSELLAN dimanche 28 août 2022 à 15H00 SENIORS D1 UNIASSURANCE - Journée 1' between 'CATTENOM US' and 'GANDRANGE ES'. Below the match title is a table of designated officials:

OFFICIELS DÉSIGNÉS		INFORMATIONS		LIEU
Arbitre centre	HOUSSEIN OMAR ISMAEL	Numéro du match	24706635	<p>STADE ALPHONSE BOHLER RUE DU STADE GRIES 57570 CATTENOM</p>
Arbitre assistant 1	NICOLAS GORNIK	Distance depuis le domicile	61km	
Arbitre assistant 2	TRISTAN BRAUN			
Observateur principal	VINCENT MERULLA			
Observateur adjoint 1	BRUNO MATEO			

Toute une série de menus pour une gestion complète de votre fonction

En cliquant sur détails ...

Après la rencontre, il vous sera possible de récupérer la FMI en version PDF (Icône Acrobat)

Connaissez-vous les Présidents de la CDA et des SCA ?



E. WERNET
SCA Forbach



V. MERULLA
CDA 57



F. ANDRIVON
SCA Hayange



F. AULBACH
SCA Metz



R. BLUM
SCA Sarrebourg



Feuille de match informatisée
Les officiels – L'arbitre

Chapitre IV : Les officiels, arbitres et délégués.

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

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

IV.1.1. Comment vérifier les infos du match ?

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



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



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



Lieu : Ville où se trouve le terrain.

Terrain : Stade où a lieu le match.

Médecin : Si un médecin est présent.

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

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

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

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

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

Vous indiquerez aussi :



Form for adding an official:

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

Buttons: Ajouter, Enregistrer

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

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

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

Licence



Licence
Carte d'identité
Passeport

IMPORTANT :

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



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

MOT DE PASSE ARBITRE

Mot de passe

Confirmation mot de passe

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

Une confirmation de mot de passe lui sera demandée :

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

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

VALIDER LES INFOS ARBITRE

IV.1.3. Comprendre les boutons d'identifications

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

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

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

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

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

Remarques Importantes :

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

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

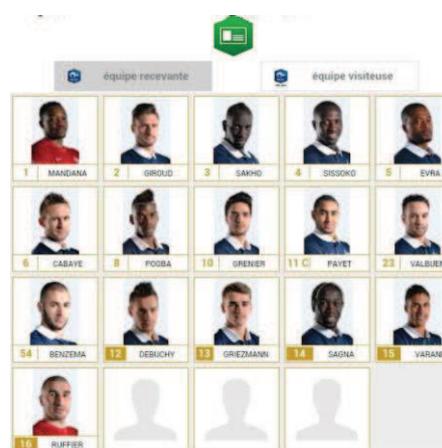
Dans ce dernier cas l'absence de Feuille de match informatisée sera notifiée au SI.

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

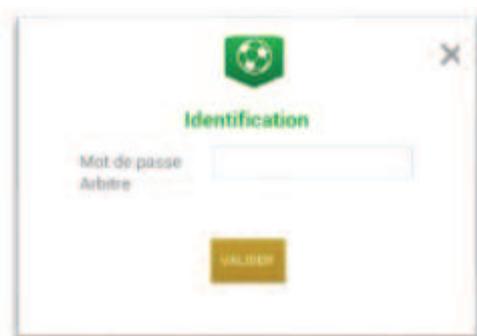


Ce bouton permet aux capitaines de faire un contrôle d'identité à l'aide du trombinoscope. En cliquant sur une photo la licence s'affiche.

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



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



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

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

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

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

 [Signatures](#)

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

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

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

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

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

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

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

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



IV.2.1. Comment enregistrer le résultat ?



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

Comment indiquer qu'un match est non joué ?

Pour renseigner un match non joué :

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

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

Bon à savoir :

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

Comment indiquer qu'un match est arrêté ?

Pour renseigner un match arrêté :

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

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

Comment saisir le résultat d'un match joué ?

Pour renseigner le résultat d'un match :

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

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

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

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

IV.2.2. Comment renseigner les remplacements ?

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

Match	Discipline	Ent/Sor	Buts	Blessures	Infos	Histo
-------	------------	----------------	------	-----------	-------	-------

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

ÉQUIPE RECEVANTE	ÉQUIPE VISITEUSE
-------------------------	-------------------------

ÉQUIPE RECEVANTE	ÉQUIPE VISITEUSE
12 BENZEMA Karim Licence n° 999999970 01/07/2014	
13 GRIEZMANN Antoine Licence n° 999999977 08/07/2014	
14 GIROUD Olivier Licence n° 999999975 06/07/2014	
A LE GALL Franck Licence n° 999999978 08/07/2014	
C PRAUD Cyril Licence n° 999999986 17/07/2014	
E DESCHAMPS Dierier Licence n° 999999973 04/07/2014	

Minute: 56 + 0 [Valider]

Entrée ou sortie sans remplacement

Sortie: 14 GIROUD Olivier [Vider]

Entrée: 9 POGBA Paul [Vider]

Il y a 0 élément(s) enregistré(s)

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

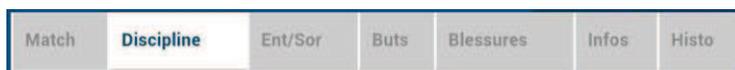
Si vous avez commis une erreur de sélection de joueur, les boutons « **Vider** » sont prévus à cet effet.

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

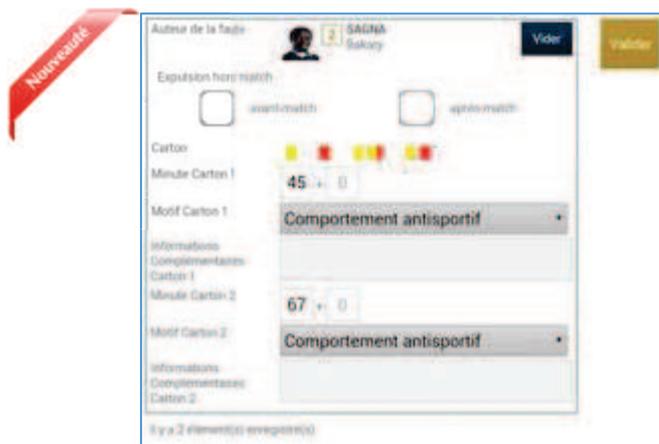
Il est possible de faire sortir un joueur sans en faire rentrer un nouveau et vice-versa, naturellement en respectant les règles du football.

IV.2.3. Comment saisir les éventuelles sanctions administratives ?

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



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



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

Sélectionnez le type de sanction administrative :

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

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

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

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



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

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

IMPORTANT :

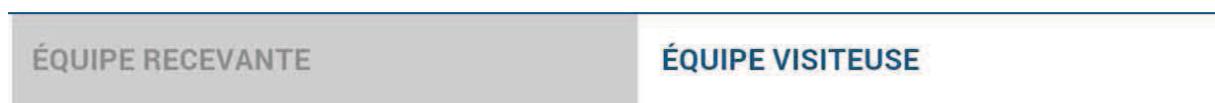
Le contrôle des sanctions administratives saisies reste de la responsabilité des officiels du match et des dirigeants des deux clubs : il n'y a pas de contrôle automatique de la cohérence des sanctions saisies par joueur.

IV.2.4. Comment signaler un joueur blessé ?

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



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



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

Indiquez à quelle minute cette blessure est survenue.

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

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

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

Bon à savoir :

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

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

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



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



Buteur	 5 EVRA Patrice	Vider
Minute	12 + 0	
Type de but	Du pied, ▾	
Action précédant le but	Coup franc ▾	
Passeur	 11 PAYET Dimitre	Vider

Il y a 0 élément(s) enregistré(s).

Valider

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

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

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

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

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

Match	Discipline	Ent/Sor	Buts	Blessures	Infos	Histo
-------	------------	---------	------	-----------	--------------	-------

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

La sécurité

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

Indiquez le nombre de lasers etc...

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

L'organisation

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

Les règlements locaux

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

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

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

L'onglet « Histo » a une double fonction :

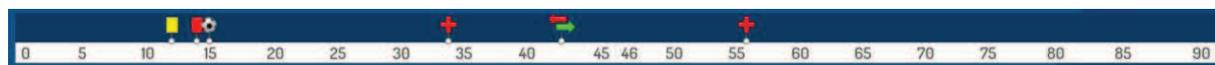
- Il permet à l'arbitre de retrouver toutes les informations qu'il a saisies sur la Feuille de match.
- Il permet également de modifier ou de supprimer une information.

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

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



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



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

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

OBSERVATIONS D'APRÈS MATCH (0)

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

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

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

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

L'arbitre signera avec ces personnes.

IV.2.9. Comment renseigner les réserves techniques ?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1 ^{ère} période : 45' + 0'	2 ^{ème} période : 45' + 0'
1 ^{ère} prolongation : 15' + 0'	2 ^{ème} prolongation : 15' + 0'
- LISTE DES OFFICIELS (Officials List):**

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

C'est un aperçu rapide du match.

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

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

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

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

Attention :

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

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

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

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

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

Que résume l'onglet « Signatures » ?

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

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



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

Chaque signataire déclarera avoir pris connaissance des trois onglets précédents.

L'arbitre s'authentifiera aussi par sa signature.

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

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

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

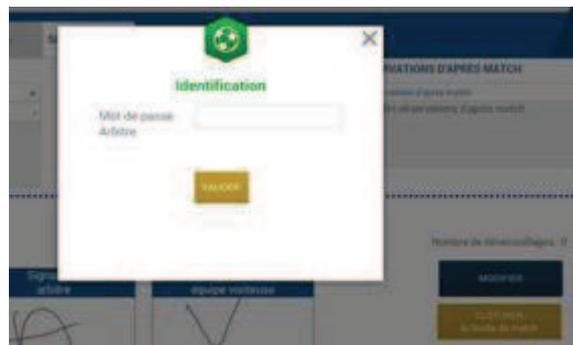
Quand l'arbitre et les équipes auront signé la feuille de match et quand les signataires auront déclaré avoir pris connaissance des trois onglets, les boutons « **Modifier** » et « **Clôturer** » seront accessibles.



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

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

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



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

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



DMF / CDA MOSELLE

BARÈME D'INDEMNISATION DES ARBITRES
ET ARBITRES ASSISTANTS SAISON 2025/2026

- ✓ **PRINCIPE D'INDEMNISATION :** Indemnité TOTALE = Km Parcours X Indice + Indemnité de Rencontre
- ✓ **KILOMETRAGE PARCOURU :**
 - Il s'agit du trajet A/R le plus rapide (FootClubs) entre le lieu de résidence de l'officiel et le lieu de la rencontre.
 - Pour les compétitions de la **LGEF**, l'indemnité minimum de déplacement à percevoir est de 28 € (si distance parcourue inférieure à 62 km A/R). Au-delà, ajouter 0,44€ par Km
 - Pour les compétitions **District**, l'indemnité minimum de déplacement est de 15 € de 1 Km à 20 Km, et de 28 € de 21 Km à 62 Km A/R. Au-delà, ajouter 0,44€ par Km
- ✓ **INDEMNITE DE MATCH SENIORS EN SEMAINE (HORS MATCHS AMICAUX)**
 - Une indemnité supplémentaire de 24 € est à percevoir par les officiels lorsque le match Séniors a lieu en semaine (hors jours fériés).
- ✓ **INDEMNITE DE NOCTURNE SENIORS (HORS MATCHS AMICAUX)**
 - Une indemnité supplémentaire de 24 € est à percevoir par les arbitres et les arbitres assistants lorsque le match Séniors a lieu à partir de 18h et lorsque le kilométrage parcouru par l'officiel est supérieur à 100 km A/R
- ✓ **INDICE APPLIQUE :** Pour la saison 2025-2026, l'indice appliqué sera de 0.44€

LIGUE DU GRAND EST DE FOOTBALL

Pour toutes les compétitions de la LGEF, les frais seront remboursés par virements vers le 15-20 du mois +1

R3 + Féminines R1	Arbitre	36,00 €	Assistant	25,00 €
U19 R1 + U18 R1 + R2F	Arbitre	30,00 €	Assistant	21,00 €
U17 R1 + U16 R1 + U18 R1F	Arbitre	25,00 €	Assistant	17,50 €
U18 R2 + U17 R2 + U16 R2 + U18 R2F U15 R1 + U15 R2 + U14 R1 + U14 R2	Arbitre	20,00 €	Assistant	14,00 €
Coupe de France - T1 à T3 Coupe de France F - T1 à T5	Arbitre	36,00 €	Assistant	25,00 €
Coupe Gambardella - T 1 à T5	Arbitre	30,00 €	Assistant	21,00 €
Coupe Grand Est Seniors Masculin Tours Préliminaires - avant 1/32 finale	Arbitre	36,00 €	Assistant	25,00 €
Coupe Grand Est U17 Tours Préliminaires - avant 1/8 finale	Arbitre	25,00 €	Assistant	17,50 €
Coupe Grand Est U15 Tours Préliminaires - avant 1/8 finale	Arbitre	20,00 €	Assistant	14,00 €
Coupe Grand Est Seniors Féminin Tours Préliminaires - avant 1/8 finale	Arbitre	30,00 €	Assistant	21,00 €

DISTRICT MOSELLAN DE FOOTBALL

Division 1	Arbitre	33,00 €	Assistant	22,00 €
Division 2	Arbitre	31,00 €	Assistant	20,00 €
Division 3 + D1 Féminines	Arbitre	29,00 €	Assistant	17,00 €
Division 4	Arbitre	28,00 €	Assistant	16,00 €
U18 + U17 + U16 - District garçons et filles	Arbitre	24,00 €	Assistant	15,00 €
U15 + U14 + U13 - District garçons et filles	Arbitre	21,00 €	Assistant	12,00 €

Pour les Coupes de Moselle, prendre l'indemnité pour l'équipe hiérarchiquement la plus haute

Déplacements sans rencontre (Terrain impraticable, forfait, ...) - Toutes Divisions et Catégories	De 01 à 20 Km : 15,00 €	De 21 à 62 Km, 28,00 €, au-delà, ajouter 0,44 €/km
Rencontre sans déplacement (Suite lever de rideau, réquisitionné ...)	Toutes Divisions et Catégories	25,00 €
Futsal District	Seniors : 52 €	
Forfait par match, quelle que soit la distance	Toutes catégories de Jeunes : 49 €	

57071 METZ CEDEX 3

COMMISSION : _____

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

NOM :

Prénom :

Adresse complète et code postal :

..... n° Téléphone :

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

Nom de la Commission concernée :

Date et lieu de la réunion de cette commission :

Motif :

Distance kilométrique (aller-retour le + court) :

De.....à..... = Kms

Montant des fraisKms x 0,42 € =.....€

Autres frais :.....= Total Général =€

Signature de l'intéressé :

Signature du responsable de la convocation :

Important : joignez un RIB lors de votre 1^{ère} demande, pour un remboursement plus rapide

PARTIE RESERVEE AU DISTRICT MOSELLAN DE FOOTBALL

PARU DANS LE FOOT N° :..... Du.....

COMMISSION OU COUPE :

CLUB A DEBITER :

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



DICTIONNAIRE

ADMINISTRATIF



A

Absence d'arbitre (trio)

Un arbitre principal absent est remplacé par l'arbitre assistant le plus élevé en grade dans la fonction d'arbitre central, puis par celui qui a le plus d'ancienneté dans la fonction d'arbitre le cas échéant. Un arbitre arrivé après le début du match y assiste en qualité de spectateur.

Absence d'arbitre assistant

Un arbitre assistant absent est remplacé prioritairement par un arbitre officiel neutre, puis par un arbitre officiel appartenant à l'un des deux clubs, puis par un arbitre de club attestant de son statut, puis par un licencié sans qualification d'arbitre.

Absence d'une équipe

En cas d'insuffisance du nombre de joueurs ou d'absence de l'une ou des deux équipes à l'heure prévue par l'organisme officiel pour le début de la rencontre, cette insuffisance ou cette absence est constatée par l'arbitre un quart d'heure après l'heure fixée pour le commencement de la partie. Les conditions de constatation de l'absence sont mentionnées par l'arbitre sur la feuille de match.

Alliance

Le port d'une alliance strappée est autorisé lors des matchs de Ligue et de District.

Arbitre assistant n° 1

L'assistant n° 1 désigné comme tel évolue du côté des bancs.

Arrêté municipal

Il s'agit d'une décision administrative unilatérale prise par le maire ou une autorité municipale autorisée, signifiée par écrit.

L'arbitre ne peut s'opposer à un arrêté municipal, qu'il lui soit présenté avant ou pendant le match. Le match n'aura pas lieu ou sera définitivement arrêté.

L'arbitre récupère une copie papier de l'arrêté ou le prend en photo.

Il vérifie la praticabilité ou de l'impraticabilité de l'aire de jeu si l'accès lui est accordé, demande l'établissement de la feuille de match, vérifie le nombre de joueurs présents.

Il établit un rapport sur l'état réel du terrain qu'il enverra à la commission sportive avec l'arrêté municipal.

B

Ballon(s)

Le club recevant met à la disposition du corps arbitral le nombre de ballons nécessaires au bon déroulement de la partie.

Sur terrain neutre, chaque équipe ainsi que l'organisateur doivent fournir un ballon réglementaire dont le choix appartient à l'arbitre.

Ballon – Taille

U12 / U13 : T4.

Autres catégories à partir de U14 : T5.

Bénévole (arbitre assistant)

L'arbitre assistant bénévole évolue du même côté lors des deux périodes. Il ne « tourne » pas.

S'il y a deux bénévoles, c'est celui du club local qui se trouve du côté des bancs.

S'il y a un officiel et un bénévole, c'est l'officiel qui se trouve du côté des bancs.

Blessé grave

L'intervention de secours extérieurs est essentielle.

En fonction du contexte, l'arbitre peut ensuite décider de mener la rencontre à son terme, y compris si l'interruption a été supérieure à 45 min.

Brouillard

Lorsqu'un brouillard intense fait son apparition, la procédure qui détermine la poursuite ou non de la rencontre consiste à placer les arbitres assistants à deux piquets de coin opposés.

S'ils se voient et si la vision des spectateurs placés dans les tribunes – quand il y en a – est suffisante, le match se poursuit.

La durée maximale des interruptions cumulées depuis l'heure prévue pour le coup d'envoi est de 45 min.

[Si le match est interrompu à la mi-temps, le décompte de l'interruption commence immédiatement, dès la constatation du manque de visibilité.](#)

Au-delà, la rencontre est définitivement interrompue.

C

Collants

Hors période hivernale et de grand froid, le port de collants est interdit aux joueurs de champ.

Chaussettes coupées ou déchirées

Les chaussettes coupées doivent être de la même couleur que l'équipement qui se trouve au-dessous.
Les chaussettes déchirées ne sont pas évoquées à la loi 4, donc ne sont pas interdites.

Coupe de France

	Avant le 7 ^{ème} tour	A partir du 7 ^{ème} tour
Nombre de joueurs inscrits	16	18 (20 à partir des 32 ^{èmes})
Nombre de remplacements	3	5 en 3 stops
Remplacement permanent	Non	Non
Exclusion temporaire	Non	Non
Prolongations	Non	Non (sauf en finale)

Coupe de France Féminine

	Avant les 64 ^{èmes}	A partir des 64 ^{èmes}
Nombre de joueurs inscrits	16	18 (20 à partir des 32 ^{èmes})
Nombre de remplacements	3	5 en 3 stops
Remplacement permanent	Non	Non
Exclusion temporaire	Non	Non
Prolongations	Non	Non (sauf en finale)

Coupe Gambardella

	Avant les 64 ^{èmes}	A partir des 64 ^{èmes}
Nombre de joueurs inscrits	14	16
Nombre de remplacements	Illimités	5 en 3 stops
Remplacement permanent	Oui	Non
Exclusion temporaire	Non	Non
Prolongations	Non	Non

Coupe du Grand Est Seniors – Féminines – Jeunes

Nombre de joueurs inscrits	14
Nombre de remplacements	Illimités
Remplacement permanent	Oui
Exclusion temporaire	Oui
Prolongations	Non *

* = Prolongations en finale de la Coupe du Grand Est Seniors

Crampons sur terrain synthétique

Il peut exister des types de chaussures interdits sur les terrains synthétiques (ex : crampons alu). Cela relève des préconisations municipales.

L'arbitre ne pourra pas autoriser un joueur à débiter le match si une interdiction existe : affichage apposé à l'entrée du terrain, arrêté municipal...

D

Délégué au terrain

Il doit être obligatoirement présent tout au long de la partie, se situer entre les bancs de touche et être clairement identifié par un brassard.

E

Echauffement des remplaçants

Les remplaçants, équipés de chasubles, s'échauffent derrière l'assistant situé du côté des bancs, si la disposition du terrain l'autorise.

A défaut, ils s'échauffent derrière leur propre but.

Exclusion d'avant-match

Un joueur exclu avant le match ne peut être remplacé que par un remplaçant inscrit, sans possibilité d'inscription compensatoire d'un nouveau remplaçant.

Exclusion temporaire

Le seul motif d'exclusion temporaire est : Manifester sa désapprobation en paroles et en actes.

L'exclusion temporaire s'applique aux gardiens et aux joueurs de champ sur le terrain pendant toute la durée de la rencontre, mi-temps incluse.

Elle ne s'applique pas aux remplaçants, officiels d'équipe et joueurs en train de purger une exclusion temporaire à partir du moment où celle-ci leur a été notifiée.

Les exclus temporaires prennent place sur le banc de leur équipe et sont autorisés à s'échauffer.

Le retour en jeu se fait avec l'autorisation de l'arbitre, depuis la ligne médiane, que le ballon soit en jeu ou non.

Un joueur exclu temporairement deux fois dans le même match peut être remplacé par un remplaçant inscrit à la fin de sa deuxième période d'exclusion, lors d'un arrêt du jeu.

Un joueur averti pendant une période d'exclusion temporaire est interdit de match. Il ne peut pas être remplacé et sera inscrit comme tel dans la rubrique *Observations d'après-match* de la feuille de match.

Un joueur dont l'exclusion temporaire n'est pas **entièrement** purgée à la fin du match ou des prolongations peut participer à l'épreuve des tirs au but.

F

Feuille de match papier

En cas de panne de la tablette, une feuille de match papier est établie. C'est à l'arbitre de transmettre ce document.

La vérification des identités est faite :

a) Sur l'outil *Footclubs Compagnons*.

b) Par la présentation de l'impression fournie par le club, sur papier libre, de la ou des licences :
L'arbitre doit obligatoirement se saisir de la ou des licences imprimées par le club qu'il transmet, avec son rapport, au service qui gère la compétition.

Concernant les joueurs sous contrat pro, le club présente la liste des joueurs concernés ou leurs licences dématérialisées imprimées depuis le logiciel *Isyfoot*.

c) Par la présentation d'une pièce d'identité officielle accompagnée soit de la demande de licence avec la partie médicale validée, soit d'un certificat médical.

En cas de réserve sur la demande de licence ou du certificat médical, l'arbitre doit obligatoirement se saisir du ou des documents. Il transmettra ces documents, avec son rapport circonstancié, à l'organisme qui gère la compétition.

M

Maillots des joueurs

Les clubs sont tenus de faire porter à leurs joueurs des maillots de la couleur déclarée sur *Footclubs* portant obligatoirement sur le dos un numéro très apparent qui doit correspondre à l'ordre de présentation des équipes figurant sur la feuille de match.

Le numéro choisi est libre entre 1 et 99. Les numéros 1, 16 et 30 sont attribués aux gardiens.

Pour parer à toute demande de l'arbitre ou autre nécessité, le club recevant doit avoir un jeu de maillots numérotés, sans publicité, d'une couleur différente de la sienne, qu'il prêtera aux joueurs de l'équipe visiteuse.

Motifs disciplinaires à l'encontre des officiels d'équipe

Avertissement

- Ne pas respecter – clairement et avec persistance – les limites de la surface technique.
- Retarder la reprise du jeu de son équipe.
- Pénétrer volontairement dans la surface technique de l'équipe adverse (sans chercher la confrontation).
- Manifester sa désapprobation par la parole ou par des gestes, notamment en : jetant ou donnant des coups de pied dans des bouteilles ou autres objets ; faisant des gestes montrant clairement un manque de respect envers le corps arbitral (par exemple applaudissement sarcastique).
- Pénétrer dans la zone de visionnage.
- Demander excessivement ou avec persistance d'infliger des cartons à l'adversaire
- Effectuer de manière excessive le signal du recours à l'arbitrage vidéo
- Effectuer des gestes ou se comporter de manière provocatrice ou offensante
- Adopter avec persistance un comportement répréhensible (mises en garde répétées)
- Se comporter d'une manière irrespectueuse envers le jeu.

Exclusion

- Retarder la reprise du jeu de l'équipe adverse (par exemple en gardant le ballon ou en le dégageant, ou en faisant obstacle à un joueur).
- Quitter délibérément la surface technique pour : signifier sa désapprobation ou se plaindre auprès d'un arbitre ; agir de manière provocatrice ou offensante ; pénétrer dans la surface technique de l'équipe adverse de manière agressive ou en cherchant la confrontation.
- Jeter ou botter délibérément un objet sur le terrain.
- Pénétrer sur le terrain pour : chercher la confrontation avec un arbitre (y compris à la mi-temps ou à l'issue du match) ; interférer avec le jeu, un adversaire ou un arbitre.
- Se comporter de manière agressive ou physique (incluant crachat et morsure) envers tout joueur, remplaçant, joueur remplacé ou officiel des deux équipes, ou tout arbitre, supporter ou autre personne (ramasseur de balle, stadier, officiel de la compétition, etc.)
- Recevoir un second avertissement au cours du même match
- Tenir des propos ou faire des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers
- Utiliser de manière illicite des équipements électroniques ou de communication et / ou se comporter de manière inappropriée du fait de l'utilisation d'équipements électroniques ou de communication
- Adopter un comportement violent.

P

Panne d'éclairage

La durée cumulée d'une ou de plusieurs pannes des installations d'éclairage, entraînant le retard du coup d'envoi ou d'une ou plusieurs interruptions de la rencontre, ne doit pas dépasser 45 min. Au-delà, le match est définitivement arrêté.

Ce délai ne s'applique pas pendant l'épreuve des tirs au but. Sa durée est alors laissée à l'appréciation de l'arbitre.

Protège-tibias

Ils doivent être en matière adéquate [et d'une taille appropriée](#) pour offrir un degré de protection raisonnable.

R

Rapport disciplinaire

L'arbitre établit dans les 48 h un rapport circonstancié sur :

- les exclusions
- les incidents survenus avant, pendant ou après le match
- l'absence ou le retard d'une équipe
- un dysfonctionnement lié à la feuille de match informatisée
- l'arrêt d'un match
- et tous les autres faits graves ou exceptionnels.

Réserve technique

En aucun cas, l'arbitre ne doit refuser une demande de réclamation pour faute technique, qu'elle soit justifiée ou non, qu'elle soit faite à l'arrêt de jeu prévu par les règlements ou non.

Il doit s'assurer de la présence indispensable

- d'un arbitre assistant : le plus rapproché du fait de jeu contesté s'il s'agit d'un officiel et celui représentant l'équipe adverse s'il s'agit d'un bénévole
- du capitaine de l'équipe adverse dans les compétitions seniors
- du dirigeant de l'équipe adverse dans les compétitions jeunes, U19 inclus (ou du capitaine de l'équipe adverse s'il est majeur le jour du match)

L'arbitre note fidèlement, mot pour mot, ce qui est énoncé sur le terrain par le capitaine ou le dirigeant réclamant.

En fin de match, la réserve sera obligatoirement transcrite sur la feuille de match par l'arbitre, en respectant scrupuleusement ce qui lui a été déclaré sur le terrain.

L'arbitre établira un rapport.

Retard d'équipe (Règlements des compétitions nationales)

Si un club ne peut présenter son équipe sur le terrain à l'heure fixée, en raison de circonstances exceptionnelles dûment constatées, et alors que toutes les dispositions ont été prises pour arriver au lieu de la rencontre en temps utile, le délégué et l'arbitre, jugent si le match peut se jouer.

En tout état de cause, tout doit être mis en œuvre pour que la rencontre puisse se dérouler. En cas de retard de l'une des équipes, l'arbitre apprécie en relation avec le délégué si la rencontre peut se dérouler.

Retour aux vestiaires

Sauf circonstances particulières, le retour aux vestiaires se fait en trio. Les arbitres sont de plus accompagnés des capitaines et du délégué.

En cas de risques d'incidents entre des spectateurs et les joueurs, l'arbitre assistant situé le plus près des vestiaires accompagne ces derniers.

S

Soigneur

Un soigneur exclu est autorisé à rester sur le banc si son équipe ne dispose d'aucune autre personne du corps médical, de manière à garantir une assistance médicale aux joueurs qui en auraient besoin.

Signes religieux

La FFF interdit tout signe ou tenue manifestant ostensiblement une appartenance politique, philosophique, religieuse ou syndicale, pour tous les licenciés inscrits sur la feuille de match et présents sur le terrain ou le banc de touche.

En cas de refus persistant, le match n'aura pas lieu. L'arbitre établira un rapport.

T

Toss

Avant la première période d'un match ou de prolongations, le vainqueur du toss a le choix entre le camp et l'exécution du coup d'envoi.

Avant une épreuve des tirs au but et sauf si d'autres éléments doivent être pris en compte (état du terrain, sécurité...), un premier tirage au sort permet de déterminer le but utilisé, par association entre chaque but et le côté pile ou face de la pièce.

Un deuxième tirage au sort donne le choix au vainqueur de commencer ou non à tirer.