

# COMMISSION DÉPARTEMENTALE DES ARBITRES



Fascicule Technique  
et Administratif  
de l'Arbitrage  
Mosellan  
Saison 2022 - 2023

**COMPOSITIONS de la CDA MOSELLE  
et des SCA**

NOM	Prénom	mail	Fonction	CP	Ville	Portable
<b>CDA MOSELLE</b>						
MERULLA	Vincent	vmerulla@moselle.fff.fr ;	Président CDA	57420	SOLGNE	0612064517
BARRAT	Patrice	barrat.patrice@moselle.lgef.fr ;	Secrétaire CDA	57070	METZ	0664412025
CAMPISI	Frédéric	campisi.frederic@lgef.fr ;	Référent JA CDA	57970	KOENIGSMACKER	0685734242
MULLER	Germain	germain.muller@wanadoo.fr ;	Responsable Technique CDA	57100	MANOM	
DAVID	Thomas	david.thomas@lgef.fr ;	Référent Futsal	57150	CREUTZWALD	0650220474
DURAND	Pascal	durand.pascal@lgef.fr ;	Représentant de la CDPA	57070	METZ	0673972549
HOCQUAUX	Christian	hocquaux.christian@lgef.fr ;	Représentant des Arbitres CDA	57640	ARGANCY	0673987773
KOENIG	Hervé	rvkoenig@sfr.fr ;	Membre CD DMF	57170	CHÂTEAU-SALINS	0675764058
LLUCH	Sophie	sophie.lluch@wanadoo.fr ;	Référente Féminines	57310	GUENANGE	0687532107
<b>SCA de FORBACH</b>						
WERNET	Eric	wernet.eric@lgef.fr ;	Président SCA F	57600	MORSBACH	0662085488
BECKER	René	desi.forbach@gmail.com ;	Secrétaire SCA F	57600	FORBACH	0616460675
BLECHSCHMIDT	Pierre	blechschmidt.pierre@lgef.fr ;	Responsable Technique SCA F	57490	L'HÔPITAL	0771285115
FALLETTA	Pietro	falletta.pietro@lgef.fr ;	Représentant des Arbitres SCA F	57800	BENING	0650237088
<b>SCA de HAYANGE</b>						
BESANCON	Jean	jean.besan@orange.fr ;	Président SCA H	57330	HETTANGE - GRANDE	
GRANDPIERRE	Joël	grandpierrejoel@gmail.com ;	Secrétaire SCA H	57360	AMNEVILLE	0635663905
ANDRIVON	Félix	andrivon.felix@lgef.fr ;	Responsable Technique SCA H	57100	THIONVILLE	0632446826
BREVOD	Damien	brevod.damien@lgef.fr ;	Représentant des Arbitres SCA H	57525	TALANGE	0677723689
<b>SCA de METZ</b>						
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 SCA M	57550	FALCK	0650541538
KLANCAR	Laurent	klancar.laurent@lgef.fr ;	Représentant Arbitres SCA M	57530	ARS LAQUENEXY	0601861090
<b>SCA de SARREBOURG</b>						
SCHELY	Jean-Claude	jean-claude.schely@orange.fr ;	Président SCA S	57445	REDING	0685263928
BLUM	Raphaël	desi.sarrebourg@gmail.com ;	Secrétaire SCA S	57400	BUHL LORRAINE	0678784713
BOUCHER	Thierry	thi.boucher@orange.fr ;	Responsable Technique SCA S	57930	ST JEAN DE BASSEL	0780450160
BELCOUR	Florent	belcour.florent@lgef.fr ;	Représentant des Arbitres SCA S	57400	HILBESHEIM	0637055955

## CONVOCATIONS – DÉSIGNATIONS Saison 22/23

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](mailto:barrat.patrice@moselle.lgef.fr)) et à VINCENT MERULLA ([ymerulla@moselle.fff.fr](mailto:ymerulla@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 d'anomalies répétées
  - Elle rappelle que ces rapports sont des documents OBLIGATOIRES et que leur rédaction fait partie des devoirs INCONTOURNABLES de la fonction que vous avez librement choisie
  - Elle rappelle enfin que le bon traitement des dossiers par les commissions implique l'envoi rapide (48 heures maxi) de votre rapport, et que le choix des supports est prépondérant ; nous vous demandons de n'utiliser que ce fichier, en priorité en format **PDF réinscriptible**, soit en format XLS. **Ces fichiers ont été envoyés à tous les arbitres et membres par mail le 16/08, après 18h00**
- Néanmoins, une version OPEN OFFICE est disponible ; elle vous sera également envoyée par [ymerulla@moselle.fff.fr](mailto:ymerulla@moselle.fff.fr) à votre demande.

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](mailto:nom.prenom@lgef.fr)  
A court terme, 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.

Pendant un court moment, les anciennes adresses seront utilisées pour ceux qui n'ont pas fait la bascule ; 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 [ymerulla@moselle.fff.fr](mailto:ymerulla@moselle.fff.fr)

## Comment faire ?

The screenshot shows the 'Portail Officiels by FFF' website. The user is logged in as VINCENT MERULLA. The main content area displays match information for 'DISTRICT MOSELLAN' on 'dimanche 28 août 2022 à 15H00' for 'SENIORS D1 UNIASSURANCE - Journée 1'. The match is between CATTENOM US and GANDRANGE ES at 'STADE ALPHONSE BOHLER'. A sidebar menu on the left includes options like 'Tableau de bord', 'Messagerie', 'Designations', 'Indisponibilités', 'Rapports', 'Documents', and 'Se déconnecter'. A 'VOIR LE DÉTAIL DU MATCH' button is visible at the bottom of the match details.

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



**J. BESANCON**  
SCA Hayange



**F. AULBACH**  
SCA Metz



**JC SCHELY**  
SCA Sarrebourg



# DISTRICT MOSELLAN DE FOOTBALL COMMISSION DEPARTEMENTALE DES ARBITRES



## BARÈME D'INDEMNISATION DES ARBITRES ET ARBITRES ASSISTANTS SAISON 2022/2023

**PRINCIPE D'INDEMNISATION :** INDEMNITE TOTALE  
= Kilométrage Parcours X Indice Appliqué + Indemnité de Rencontre

### KILOMETRAGE PARCOURS

- Il s'agit du trajet A/R le plus rapide (Foot Club) 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 70 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 70 Km A/R. Au-delà, ajouter 0,44€ par Km

### INDEMNITE DE RENCONTRE

**INDICE APPLIQUE :** Pour la saison 2022-2023, l'indice appliqué sera de 0.44€

### 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

LIGUE GRAND EST DE FOOTBALL – CHAMPIONNATS				
Pour toutes les compétitions de la LGEF, les frais seront remboursés par virements				
<b>Femmes R1 et RÉGIONAL 3</b>	Arbitre	36,00	Assistant	25,00
<b>Femmes R2 et U19 R2 / U18 R1</b>	Arbitre	30,00	Assistant	21,00
<b>Femmes U18 R1 et U17 R2 / U16 R1 / U15 Gr. Est</b>	Arbitre	25,00	Assistant	17,50
<b>Féminines U18 R2 et U18 R3 / U16 R3 / U15 R2 / U14 R1 / U14 R3</b>	Arbitre	20,00	Assistant	14,00
FORFAITS ARBITRAGE <b>COUPES</b> Gérées par la LGEF – <a href="#">télécharger le lien ci-dessous</a>				
<a href="https://lgef.fff.fr/wp-content/uploads/sites/14/2022/08/Frais-darbitrage-coupe-LGEF-22-23.pdf">https://lgef.fff.fr/wp-content/uploads/sites/14/2022/08/Frais-darbitrage-coupe-LGEF-22-23.pdf</a>				
DISTRICT MOSELLAN DE FOOTBALL				
<b>SENIORS District D1</b>	Arbitre	31,00	Assistant	21,00
<b>SENIORS District D2</b>	Arbitre	29,00	Assistant	19,00
<b>SENIORS District D3 et D4</b>	Arbitre	27,00	Assistant	16,00
<b>U18 Gestion District</b>	Arbitre	23,00	Assistant	14,00
<b>U15 Gestion District et U13 Gestion Ligue et District</b>	Arbitre	20,00	Assistant	11,00
Pour les coupes de Moselle, prendre l'indemnité pour l'équipe hiérarchiquement la plus haute				
PARTICULARITES				
<b>Déplacements sans rencontre</b> (Terrain impraticable, forfait ...) Toutes Divisions et Catégories	<b>De 01 à 20 Km :</b> 15,00	<b>De 21 à 70 Km, 28,00, au-delà, ajouter 0,44€ par Km</b>		
<b>Futsal District</b>	Gestion Commission			
<b>Rencontre sans déplacement</b> (Suite lever de rideau, réquisitionné ...)	Toutes Divisions et Catégories		25,00	
<b>Indemnités de Nocturne ou de Semaine (hors matches amicaux)</b>	sauf Coupes de Moselle Trajet Supérieur à 100 Km A/R à partir de 18H00		24,00	

57071 METZ CEDEX 3

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

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

NOM : .....

Prénom : .....

Adresse complète et code postal : .....

..... n° Téléphone : .....

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

Nom de la Commission concernée : .....

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

Motif : .....

Distance kilométrique (aller-retour le + court) :

De.....à..... = ..... Kms

Montant des frais .....Kms x 0,42 € =.....€

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

Signature de l'intéressé :

Signature du responsable de la convocation :

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

**PARTIE RESERVEE AU DISTRICT MOSELLAN DE FOOTBALL**

PARU DANS LE FOOT N° :..... Du.....

COMMISSION OU COUPE : .....

CLUB A DEBITER : .....

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



## IMPORTANT – Feuille de Match Informatisée

- **Lorsqu'un rapport sera à faire par l'arbitre, un délégué ou un observateur, il faudra cocher la case prévue à cet effet dans les remarques d'après-match, avant la signature des clubs**
- **Par sécurité, nous demandons aux arbitres de prendre une photo de la constitution des équipes, pour pouvoir répondre à toutes les sollicitations du DMF en cas de réclamations, ou de « perte » de la FMI**

### Motifs d'Avertissement

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

### Motifs d'Exclusion

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



## Exclusion temporaire saison 2022/2023

L'exclusion temporaire est une sanction administrative d'une durée de 10 minutes. Elle peut s'appliquer dans toutes les compétitions de Ligue et District et dans toutes les catégories, à l'exception de celles disputées à effectif réduit (football d'animation, futsal ...).

Notifiée par l'arbitre à un joueur, elle n'entraînera aucune suspension ni amende financière. Pour être comptabilisées dans le challenge du fair-play, les exclusions temporaires sont totalisées par équipe sur la feuille de match mais jamais de façon individuelle, à l'issue du match.

L'exclusion temporaire n'est pas appelée à remplacer l'avertissement ou l'exclusion définitive. Elle a un objectif uniquement préventif et éducatif.

**Article 1** - L'arbitre notifie à un joueur l'exclusion temporaire du terrain pour une durée de dix minutes pour les motifs suivants :

- conduite inconvenante ou excessive,
- désapprobation en paroles ou en actes.

**Article 2** - L'exclusion temporaire ne peut être signifiée au même joueur **qu'une seule fois** durant le match.

En cas de nouvelle infraction, l'avertissement ou l'exclusion définitive devra être prononcé suivant l'application des lois du jeu.

Le nombre de joueurs exclus temporairement **ne peut, en aucun cas, dépasser trois (3)** dans les compétitions masculines et féminines au sein d'une même équipe dans le même temps.

**Attention, une exclusion temporaire + un avertissement, cela ne vaut pas une exclusion**

**Article 3** - L'exclusion temporaire doit être notifiée à un joueur lors d'un arrêt de jeu. Au cas où l'arbitre n'arrêterait pas le jeu sur le fait en raison d'un avantage, la sanction sera notifiée au joueur dès le premier arrêt de jeu.

**Article 4** - L'arbitre notifie la sanction au joueur en lui montrant un carton blanc ou **à l'appui aura un geste distinctif en levant le bras, cinq doigts tendus, à deux reprises.**

. Selon le motif de la faute, la première sanction peut être soit un carton blanc soit un carton jaune. Un carton blanc pourra être adressé après un carton jaune.

Le carton rouge est utilisé selon les règles habituelles de l'arbitrage.

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

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

- soit le joueur exclu temporairement,
- soit un joueur remplaçant régulièrement inscrit sur la feuille de match.

**Article 7** - Le décompte du temps sera effectif à partir de la reprise du jeu consécutif à la sanction. Les 10 minutes d'exclusion temporaire correspondent à un temps de jeu effectif (hors temps de remplacements, de blessures, de tentatives volontaires de retarder le temps de jeu). Le décompte du temps est sous la responsabilité de l'arbitre.



**Article 8** - Le joueur exclu temporairement va sur le banc de touche. Il reste soumis à l'autorité de l'arbitre et pourra, le cas échéant, être sanctionné comme tel.

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

**Article 10** - Au cas où une rencontre se termine alors qu'une sanction temporaire est en cours, la sanction est considérée comme purgée.

Si cette situation se produit en première mi-temps (y compris celle de la prolongation), le joueur doit purger la durée restante en deuxième mi-temps. Un joueur exclu temporairement n'ayant pas purgé l'ensemble de sa sanction à l'issue du temps réglementaire ne peut pas participer à une éventuelle série de tirs au but.

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

# REGLE DES 10 METRES



**Objectif :**

Tenter d'Éradiquer  
la contestation dans le Football



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

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



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



## Lors des contestations répétées

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



## Cas particuliers et Divers :

### Sur Hors-jeu

\* le ballon sera avancé de 10 mètres vers le but de l'équipe qui conteste, maxi jusqu'à la ligne médiane.

### Récidive

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

### Sanctions techniques

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

### Application

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



## Cas du Banc de touche :

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

Clause  
supprimée

## Exceptions :

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

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

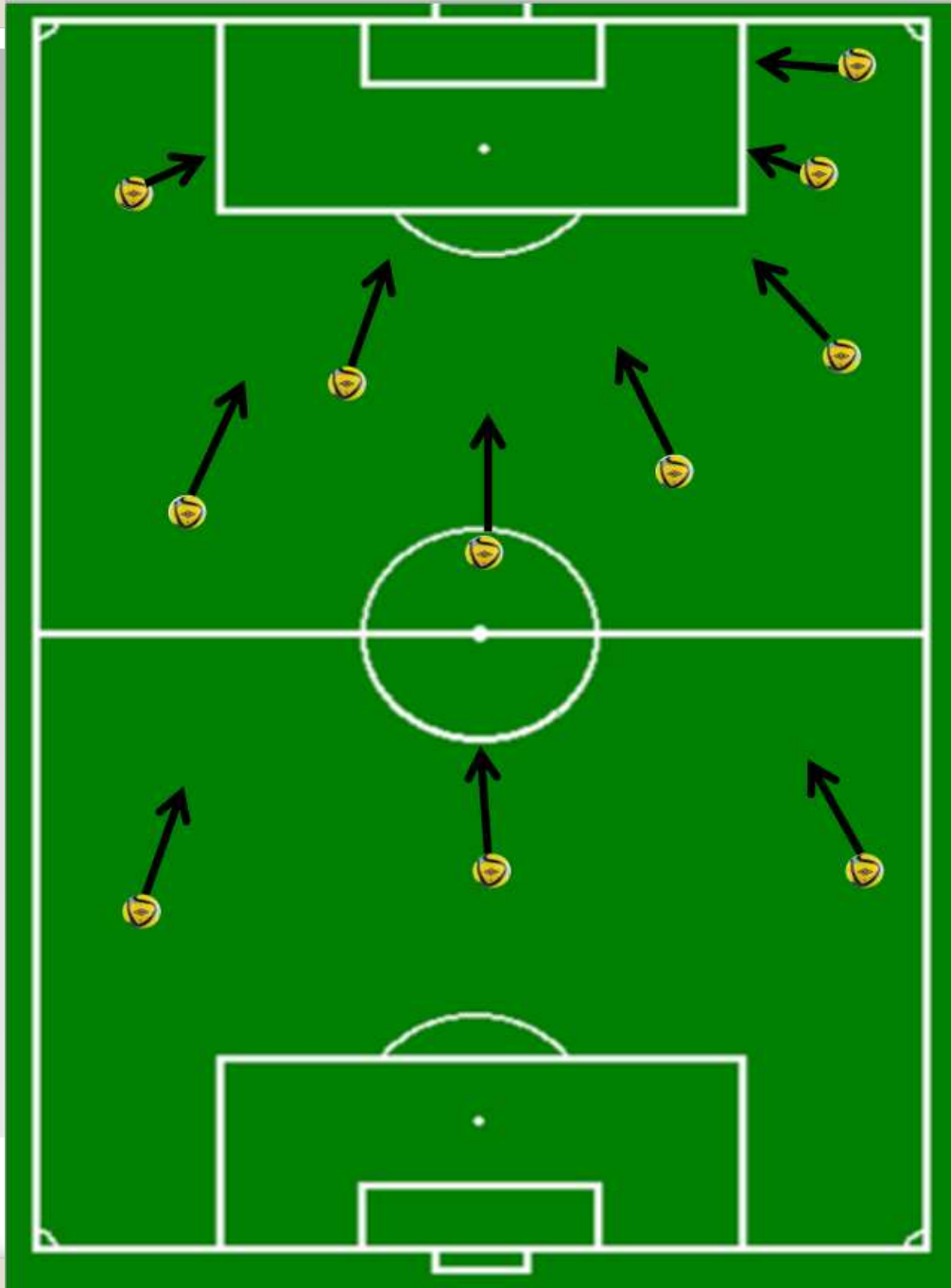




## APPLICATION

Par conséquent, à compter de la saison 2017/2018, tant pour les Coupes de Moselle que pour les championnats de District **SENIORS et JEUNES**, les arbitres auront la possibilité de l'appliquer – des consignes seront données lors des prochains stages de début de saison

Merci d'en prendre bonne note.





Feuille de match informatisée  
Les officiels – L'arbitre




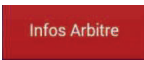
# Chapitre IV : Les officiels, arbitres et délégués.

## 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 :



Nom*	<input type="text"/>	🔍
Prénom*	<input type="text"/>	
Type	Arbitre	▼
Statut	Bénévole	▼
Fonction	Arbitre assistant 2	▼
Licence	<input type="text"/>	*
<b>Ajouter</b>		<b>Enregistrer</b>

- 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 ?

<b>MOT DE PASSE ARBITRE</b>	
Mot de passe	<input type="password"/>
Confirmation mot de passe	<input type="password"/>

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

Une confirmation de mot de passe lui sera demandée :

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

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

VALIDER LES INFOS ARBITRE

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

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

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

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

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

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

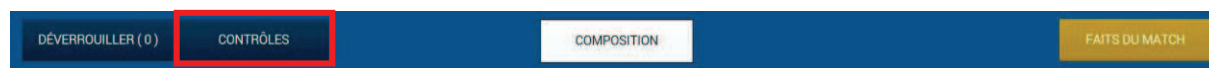
#### **Remarques Importantes :**

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

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

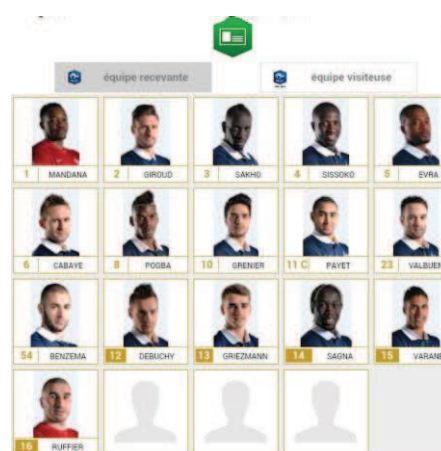
Dans ce dernier cas l'absence de Feuille de match informatisée sera notifiée au SI.

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



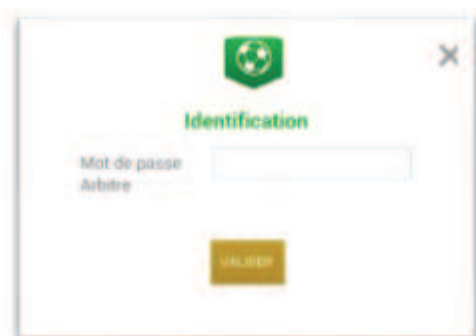
Ce bouton permet aux capitaines de faire un contrôle d'identité à l'aide du trombinoscope. En cliquant sur une photo la licence s'affiche.


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





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



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

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

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

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

 [Signatures](#)

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

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

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

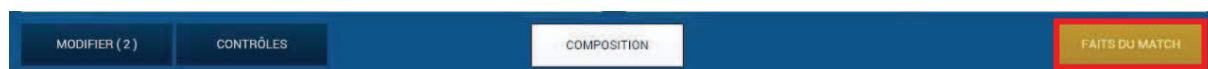
Pour cela l'arbitre cliquera sur « **Modifier(0)** ».

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

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

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

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



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



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

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

Pour renseigner un match non joué :

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

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

---

*Bon à savoir :*

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

---

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

Pour renseigner un match arrêté :

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

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

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

Pour renseigner le résultat d'un match :

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

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

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

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

## IV.2.2. Comment renseigner les remplacements ?

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

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

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

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

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

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

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

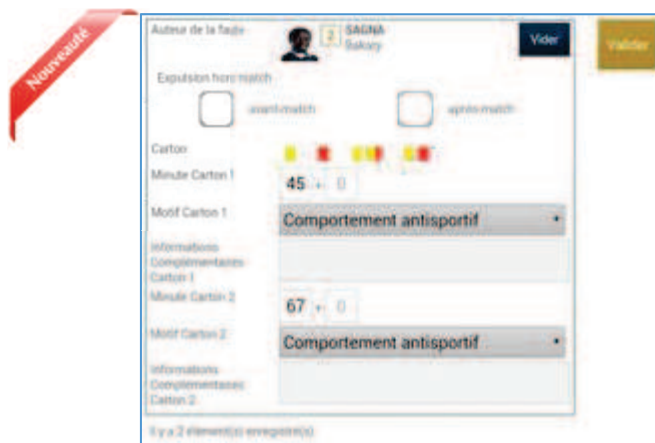
Il est possible de faire sortir un joueur sans en faire rentrer un nouveau et vice-versa, naturellement en respectant les règles du football.

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

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





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





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

Sélectionnez le type de sanction administrative :

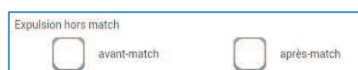
 : Un carton jaune sur le match pour la personne sélectionnée. Un seul motif devra être sélectionné dans la liste. La minute d'attribution de cette sanction devra être saisie.

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

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

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

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



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

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

---

#### **IMPORTANT :**

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

---

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

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



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



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

Indiquez à quelle minute cette blessure est survenue.

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

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

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

---

*Bon à savoir :*

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

---



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

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



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



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

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

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

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

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

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

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

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

### La sécurité

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

Indiquez le nombre de lasers etc...

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

### L'organisation

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

### Les règlements locaux

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

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

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

L'onglet « Histo » a une double fonction :

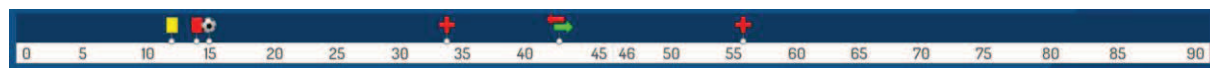
- Il permet à l'arbitre de retrouver toutes les informations qu'il a saisies sur la Feuille de match.
- Il permet également de modifier ou de supprimer une information.

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

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



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

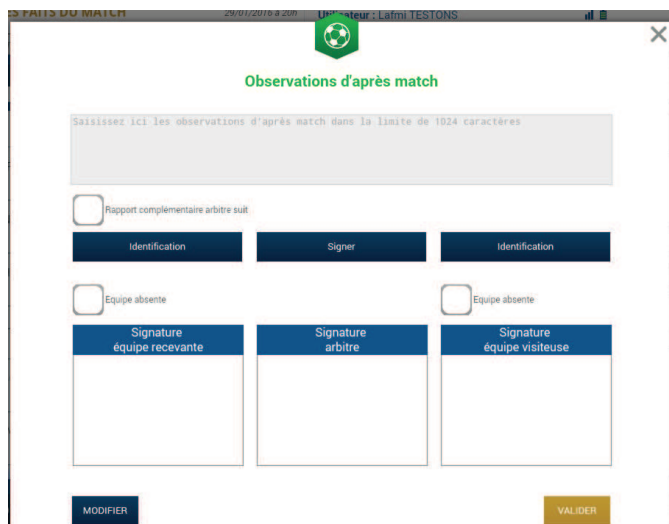


## IV.2.8. Comment saisir les observations d'après-match ?

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

OBSERVATIONS D'APRÈS MATCH (0)

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



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

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

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

L'arbitre signera avec ces personnes.

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

C'est un aperçu rapide du match.

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

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

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

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

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

### Attention :

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

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

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

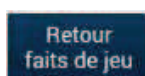
L'onglet « Faits de jeu » permet de consulter en sélectionnant un à un :

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

## Que résume l'onglet « Signatures » ?

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

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



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

Chaque signataire déclarera avoir pris connaissance des trois onglets précédents.

L'arbitre s'authentifiera aussi par sa signature.

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

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

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



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



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

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

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



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

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

---

Le « [Portail des officiels \(fff.fr\)](http://fff.fr) » permet de saisir vos indisponibilités.

Néanmoins, il demeure nécessaire et **OBLIGATOIRE**, d'en informer par mail votre ou vos secrétaires de désignations SCA, CDA ou CRA

---

Grâce à la mise en place des rapports disciplinaires informatisés et uniformes, le nombre de rapports manquants va en décroissant. Quelques anomalies restent d'actualité et assombrissent les bonnes habitudes de beaucoup d'entre vous.

- tout d'abord, lorsque vous vous déplacez et que le terrain est impraticable (avec ou sans présentation d'arrêté municipal), vous devez absolument être en mesure d'inscrire sur la feuille de match papier votre avis sur l'état du terrain.

**Même si vous avez écrit cet avis, il est nécessaire de faire un rapport explicatif.**

Par contre, inutile de récupérer l'arrêté municipal

- ne pas utiliser la FMI, mais faire une feuille de match PAPIER, plus rapport complémentaire
- si vous êtes arbitre assistant et qu'un incident (exclusion ou autre) se déroule près de votre zone, il vous est expressément demandé de faire également un rapport en plus du central, qui devra dans tous les cas en faire un.
- Les rapports doivent nous parvenir dans les 48h00 : MM. Barrat et Merulla

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

---

### Connaissez-vous les Secrétaires de la CDA et des SCA ?



R. BECKER  
SCA Forbach



P. BARRAT  
CDA 57



J. GRANDPIERRE  
SCA Hayange



G. BERNARD  
SCA Metz



district  
Mosellan  
de football



R. BLUM  
SCA Sarrebourg

## ARBITRE DISTRICT 2      Saison 2022/2023

L'arbitre District 3 (ou Jeune Arbitre de District) peut solliciter sa candidature à l'examen District 2 en adressant une demande écrite (courrier ou courriel) au Secrétaire de sa SCA au plus tard le 15 octobre de la saison en cours. Dans ce cas, le candidat doit satisfaire à un examen théorique et pratique.

### A - CONDITIONS DE CANDIDATURE

- Etre âgé de + de 18 ans au 1<sup>er</sup> mars de la saison en cours.
- Avoir été nommé District 3 ou Jeune Arbitre de District au plus tard le 1er Juin de la saison précédente
- N'avoir été l'objet d'aucune sanction dans les 12 mois précédant la candidature. Etre jugé apte par sa SCA
- Avoir obtenu la note de 12 / 20 sur un match de D3 lors d'une observation (par dérogation pour les Jeunes Arbitres de District, sur une rencontre de Jeunes Ligue).
- Avoir participé à un stage organisé par la CDA ou une des SCA

### B - EXAMEN THEORIQUE

Les examens théoriques se dérouleront dans un lieu désigné par la CDA à une date et une heure fixées par celle-ci. Le candidat, régulièrement convoqué par la CDA, subit un examen écrit comportant :

- Un questionnaire sur 10 points comportant des QCM (éventuellement des phases de jeu vidéo) et des questions ouvertes - Temps imparti de maxi 1 heure
- Un devoir écrit noté sur 10 points. Temps imparti de maxi 30 minutes

Le questionnaire et le devoir écrit sont préparés par la section technique de la CDA, mis sous pli cacheté et ouvert le jour de l'examen, en présence des candidats. La correction de l'examen théorique est assurée par la CDA

Pour être admis, le candidat doit obtenir une note supérieure ou égale à 13 points sur les 20 possibles.

### C - EXAMEN PRATIQUE

Le candidat déclaré admis à l'examen théorique doit satisfaire à un examen pratique comportant l'arbitrage de deux matches de D2 devant un observateur de sa SCA

Le candidat doit être crédité d'une note égale ou supérieure à 13 / 20 par match sur deux rencontres

Le candidat ayant obtenu les notes exigées à l'examen pratique, est nommé « ARBITRE DISTRICT 2 » par le Comité de Direction du District, sur proposition de la CDA

Le candidat n'ayant pas obtenu les notes exigées à l'examen pratique, conserve le bénéfice de son examen théorique pour la saison suivante uniquement.

Situation des candidats « Jeune Arbitre de Ligue »

Sera considéré comme admis par équivalence à l'examen théorique « Arbitre District 2 », le candidat JAL qui a été reçu à l'examen théorique de sélection JAL organisé par la CDA. Il devra satisfaire à l'examen pratique « Arbitre District 2 » dans les mêmes conditions que ci-dessus pour être admis et nommé « Arbitre District 2 » par le Comité de Direction du DMF, sur proposition de la CDA

Le candidat conserve le bénéfice de son examen théorique pour la saison suivante.

### D - CLASSEMENT et RÉTROGRADATION

Les arbitres District 2 sont classés dans chaque SCA. Il est établi un classement commun des arbitres District 2 et Candidats D2 qui seront observés 2 fois en D2. En outre, les arbitres District 2 sont soumis aux critères de notation prévus à l'Annexe VIII.

Chaque SCA définit en fin de saison le nombre d'arbitre District 2 dont elle aura besoin la saison suivante.

Le dernier du classement établi par une SCA est rétrogradé arbitre District 3. En plus de cette descente automatique, la SCA pourra décider de descentes supplémentaires en fonction des nécessités et dans les cas suivants :

- lorsqu'il n'a pas participé deux années consécutives à un stage annuel organisé par une SCA (ou la CDA)
- en cas d'indisponibilités fréquentes.

### E - TEST PHYSIQUE

1. A compter de la saison 2016/2017, les candidats District 2 ainsi que tous les District 2 déjà nommés se verront proposer le passage du test physique organisé exclusivement par la CDA tel que décrit dans l'Annexe 11. La première session se déroulera à l'issue de l'examen théorique, le même jour. Le rattrapage est prévu avant la reprise du mois de Mars suivant.

2. A compter de la saison 2019/2020, ce test devient obligatoire, mais n'entraînera pas de descentes directes et automatiques en D3

3. Sa réussite génèrera un bonus de 0,75 à appliquer sur le classement commun des District 2 et candidats D2

4. La non-**réussite** au test n'engendrera ni sanction, ni malus

5. La non-**participation** au test engendrera un malus de -0,25 à appliquer sur le classement commun des District 2 et candidats D2



## ARRET D'UN MATCH TROP TENDU OU SUITE A DES FAITS GRAVES : PROTOCOLE DU DISTRICT MOSELLAN

Le Comité de Direction du DMF a décidé la mise en place d'un protocole « ARRÊT d'un match » qui permet à l'arbitre et autres officiels de garantir l'équité sportive d'une rencontre et de se protéger des atteintes à leur intégrité physique et morale.

### Le protocole

1. Avant chaque rencontre, une courte entrevue est instaurée par l'arbitre entre les dirigeants responsables des clubs en présence pour les informer des modalités d'application du protocole « ARRÊT d'un match », en utilisant l'affichette « ARRÊT d'un match » mise à disposition de tous les clubs.
2. En cas d'incidents, avant toute décision finale d'arrêt du match, l'arbitre consulte, lors d'un arrêt qui peut être préventif, tous les officiels présents (assistants, observateur et délégué)
3. Un rapport circonstancié est rédigé par l'ensemble des officiels et envoyé dans les délais prévus
4. Si nécessaire, le « Protocole de signalement en cas d'agression d'un officiel » doit être enclenché selon la procédure établie.

### Rappel :

Un dirigeant bénévole qui arbitre une rencontre officielle est considéré comme un arbitre officiel. Il en a donc toutes les contraintes et toutes les prérogatives.

### **Arrêt du match : en cas d'évènements très graves**

#### ➤ Vous êtes intentionnellement agressé physiquement avant ou pendant le match :

- Menaces avec armes ou objets (ex : piquets de coin), coup, crachat (délibéré, agresseur face à vous), coup de tête (ou front contre front), gifle ou claque, jet d'objets vous atteignant (ex : ballon, bouteilles, ...) , prise à la gorge ou au cou, bousculade clairement provoquée entraînant votre chute ou votre recul significatif sur quelques mètres.

#### ➤ Vous êtes menacé de mort, vous ou vos proches :

- menaces de mort : la personne est très agressive et profère des termes très violents accompagnés ou non de gestes significatifs (ex : doigts balayant la gorge...) vous menaçant gravement vous-même ou les membres de votre famille.

Exemples de termes très violents : « je vais te tuer, te crever, t'égorger, t'exploser, te casser la tête, t'enc..., je t'attends après le match, on sait où tu habites (où tu travailles) et on va s'occuper de ta femme (ou de tes enfants.. !) ...etc...

#### ➤ Vous êtes l'objet d'insultes racistes ou discriminatoires manifestes et réitérées



### **Interruption préventive: mettre les fautifs face à leurs responsabilités (cas sérieux mais moins graves)**

- Si vous êtes insulté (sauf propos racistes ou discriminatoires manifestes et réitérés), agrippé (.. accroché.., attrapé..), par le bras ou l'épaule, sans violence ou agressivité par un joueur ou officiel d'équipe, mécontent ou énervé, qui vous reproche une décision, menacé de façon peu audibles, floues, indéterminées, évasives par un joueur ou officiel d'équipe en vous tournant le dos ou situé non à proximité immédiate de votre personne
- Si des menaces, des insultes, des propos racistes ou discriminatoires manifestes et réitérés sont le fait de spectateurs
- S'il y a des lancements de pétards ou d'engins pyrotechniques pouvant mettre en danger des personnes
- Si le comportement des joueurs devient trop agressif au point de vous rendre dans l'impossibilité de maîtriser la rencontre ou de pouvoir en assurer un déroulement normal

**Vous interrompez la rencontre et vous réunissez les fautifs dans le vestiaire des arbitres (club, organisateur, capitaines, dirigeants, éducateurs) pour les mettre face à leurs responsabilités.**

**Si vous sentez que la situation peut s'améliorer, vous reprenez le cours de la rencontre.**

**Mais la rencontre sera DEFINITIVEMENT ARRETEE au prochain incident.**



### **Pas d'arrêt de match ...**

- Si vous êtes bousculé involontairement par un joueur qui va disputer le ballon ou qui se replace
- Si le ballon vous atteint alors que le jeu se déroule (tir dévié ou placement inadapté de votre part...)
- Si vous êtes « enlacé » sans violence ou agressivité
- Si vous trébuchez ou tombez en heurtant un joueur



# Protocole de signalement en cas d'agression d'un officiel

Officiels = arbitres, assistants, bénévoles faisant office d'arbitre ou d'assistant, délégués, observateurs du DMF ou de la LGEF



*Le jour du  
match*

## CORRESPONDANTS

M. MERULLA 06 12 06 45 17  
M. BARRAT 06 64 41 20 25  
M. BECKER 06 16 46 06 75  
M. AULBACH 06 75 89 58 14  
M. WERNET 06 62 08 54 88  
M. TAESCH 06 09 92 66 34

*Le jour du match  
ou  
le lendemain*

**AGRESSION**  
Match arrêté

**1** **APPELER**

**2** **PORTER  
PLAINTE**

**3** **CONSULTER  
un MÉDECIN**

Suite à :

1. Brutalités,  
coups intentionnels
2. Menaces de mort  
caractérisées lors d'une  
rencontre
3. Propos ou comportements  
racistes ou discriminations

**17**

**POLICE ou GENDARMERIE**

A la brigade de gendarmerie  
ou  
au commissariat de police  
compétent sur le territoire de  
la rencontre **dès après les faits**  
(dans un délai de 48 heures)

Rédiger le rapport officiel  
circonstancié et objectif avec la  
collaboration du référent local  
diligenté.

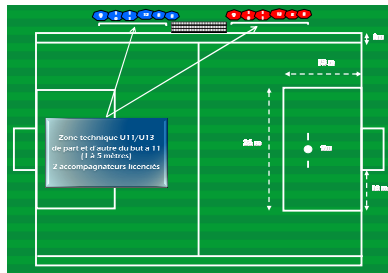
Faire établir,  
le jour même de  
préférence,  
**un certificat médical**  
constatant les blessures et  
précisant la durée de  
l'interruption temporaire de  
travail (ITT)



## MODIFICATION DES EFFECTIFS DE PRATIQUE Pour les U13

### Le Football à 8 Catégories U13

Les principales Lois  
du Jeu :  
pages 372 à 378  
« Le Football et ses  
Règles »



### Loi II : le Ballon

- Utilisation d'un ballon n° 4

- Rappel :
  - Convenablement gonflé
  - Circonférence 63.5 à 66 cm

### Loi III : Nombre de Joueurs

- 8 joueurs dont 1 gardien de but
- 4 remplaçants maximum
- Remplacement permanent : mais changement à un arrêt de jeu et avec l'accord de l'arbitre
- Si moins de 6 joueurs : forfait



### Lois communes au Football à 11

- Loi IV : l'Équipement
- Loi V : l'Arbitre
- Loi IX : Ballon en jeu ou hors du jeu
- Loi X : But marqué
- Loi XV : Rentrée de touche
  - faite à l'identique du football à 11



### ADAPTATION DE L'ARBITRAGE DANS LES RENCONTRES U13

Loi VI : les Assistants

Arbitrage à la touche par les joueurs  
(si possible) ou par défaut par un jeune présent ou  
un adulte volontaire

Pause « COACHING »

Une pause coaching de 2 minutes  
à la moitié de chaque période  
signalée par l'arbitre qui gère le temps



### Loi VII : Durée de la Partie

- Variable en fonction de la compétition : tournois ou matches uniques, finales départementales, régionales...
- Pour les U13 : durée de la partie 2X30 min
- Une mi-temps de 10 minutes entre les deux périodes pour les deux catégories



### Loi VIII : le Coup d'Envoi

- Les joueurs de l'équipe adverse se tiennent à au moins 6 m du ballon avant que le coup d'envoi soit donné
- Un but ne peut être marqué directement sur Coup d'envoi

### Loi XI : le Hors Jeu

- La règle du hors jeu est appliquée à partir de la ligne médiane pour les U13

*Comme pour le football à 11*



## ADAPTATION DE L'ARBITRAGE DANS LES RENCONTRES U13

- Suppression du coup de pied de pénalité,
- Existence des coups francs indirects,
- Mise en place de la surface de réparation,
- dégagement « volée » ou « ½ volée » par le gardien interdit,
- règle de la passe au gardien identique au football à 11



## Loi XII : Fautes et Comportements Antisportifs

- ⇒ Le gardien du but dans la zone des 13 mètres n'est plus autorisé à prendre le ballon des mains sur une passe du pied de son partenaire.
- ⇒ CFI perpendiculairement à l'endroit de la faute sur la ligne des 13m



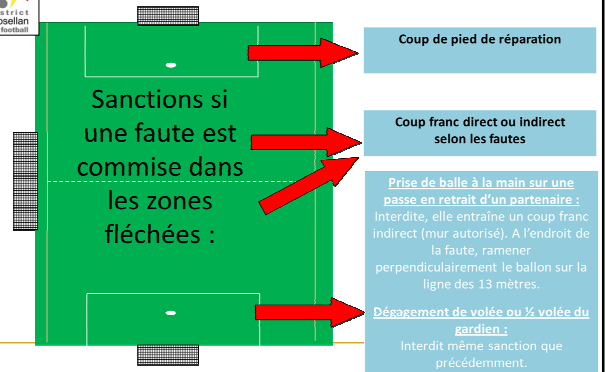
## Loi XII : Fautes et Comportements Antisportifs

Lorsque le gardien de but est en possession du ballon dans les mains, le dégagement du gardien de but ne pourra pas se faire de volée ou de demi-volée.

- Sur les prises de balle à la main, seules sont autorisées les relances à la main ou les relances au pied avec ballon au sol
- Sont exclus les dégagements de volée ou de demi-volée
- un CFI à 13 mètres avec mur sera accordé à l'équipe adverse (en face de l'endroit où le gardien a dégagé de volée ou de demi-volée).

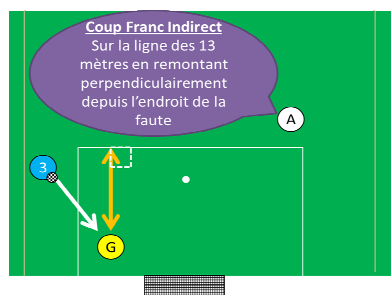


## ADAPTATION DES RÈGLES DU JEU - FAUTES ET INCORRECTIONS POUR LES U13



## ADAPTATION DES RÈGLES DU JEU - FAUTES ET INCORRECTIONS POUR LES U13

### Coup Franc Indirect sur faute du gardien



## Loi XIV : le Coup de Pied de Réparation

- Il est tiré à 9 m du but
- Il sanctionne toute faute commise dans la **surface de réparation uniquement**
- Il est tiré sans mur et face au but

## Loi XVI : le Coup de Pied de But

- Le ballon est placé devant le but
- Le ballon doit être arrêté
- À 1 mètre à droite **ou** à gauche du point de réparation

## Loi XVII : le Coup de Pied de Coin

- Le corner est tiré à l'angle du terrain
- Les adversaires ne pouvant s'approcher à moins de 6m



## Calendrier général des compétitions seniors 2022-2023

DISTRICT MOSELLAN de FOOTBALL	Jours fériés	Vacances scolaires	D1, D2, D3	D4	Coupe de MOSELLE	Coupes de MOSELLE des RÉSERVES	Coupe de France
dimanche 21 août 2022							T1
1 dimanche 28 août 2022			1	1			
2 dimanche 4 septembre 2022							T2
3 dimanche 11 septembre 2022			2	2			T3
4 dimanche 18 septembre 2022			3	3			
5 dimanche 25 septembre 2022					T1	T1	T4
6 dimanche 2 octobre 2022			4	4			
7 dimanche 9 octobre 2022			5	5			T5
8 dimanche 16 octobre 2022			6	6			T6
9 dimanche 23 octobre 2022			7	7			
10 dimanche 30 octobre 2022			MR	MR	T2	T2	T7
11 <b>mardi 1 novembre 2022</b>	<b>Toussaint</b>						
12 dimanche 6 novembre 2022			8	8			
13 <b>vendredi 11 novembre 2022</b>	<b>Armistice 1918</b>		MR	MR	MR	MR	
14 dimanche 13 novembre 2022			9	9			
15 dimanche 20 novembre 2022			10	MR	MR	MR	T8
16 dimanche 27 novembre 2022			11	MR			
17 dimanche 4 décembre 2022			MR	MR	T3		
18 dimanche 11 décembre 2022			MR	MR	MR		
19 dimanche 18 décembre 2022			MR	MR	MR		
<b>Trêve hivernale du lundi 20 décembre 2021 au dimanche 26 février 2023 inclus</b>							
1 dimanche 5 mars 2023			12	1			
2 dimanche 12 mars 2023			13	2			
3 dimanche 19 mars 2023			14	3			
4 dimanche 26 mars 2023			15	4			
5 dimanche 2 avril 2023			MR	MR	1/32	T3	
6 <b>vendredi 7 avril 2023</b>	<b>Vendredi Saint</b>		MR	MR	MR	MR	
7 <b>dimanche 9 avril 2023</b>	<b>Pâques</b>						
8 <b>lundi 10 avril 2023</b>	<b>Lundi de Pâques</b>		MR	MR	MR	MR	
9 dimanche 16 avril 2023			16	5			
10 dimanche 23 avril 2023			17	6			
11 <i>mercredi 26 avril 2023</i>					1/16	1/16	
12 dimanche 30 avril 2023			18	7			
13 <b>lundi 1 mai 2023</b>	<b>Fête du travail</b>						
14 dimanche 7 mai 2023			19	MR			
15 <b>lundi 8 mai 2023</b>	<b>Victoire 1945</b>						
16 <i>mercredi 10 mai 2023</i>					1/8	1/8	
17 dimanche 14 mai 2023			MR	8			
18 <b>jeudi 18 mai 2023</b>	<b>Ascension</b>		MR	MR	1/4	1/4	
19 dimanche 21 mai 2023			20	9			
20 <b>dimanche 28 mai 2023</b>	<b>Pentecôte</b>						
21 <b>lundi 29 mai 2023</b>	<b>Lundi de Pentecôte</b>						
22 dimanche 4 juin 2023			21	10			
23 <i>mercredi 7 juin 2023</i>					1/2	1/2	
24 dimanche 11 juin 2023			22				
25 <b>dimanche 18 juin 2023</b>			Trophée "CHAMPION de MOSELLE" : 1/2 finales				
<i>mercredi 21 juin 2023</i>			Trophée "CHAMPION de MOSELLE" : finale				
26 dimanche 25 juin 2023					Finale	Finale	

**CALENDRIER JEUNES SAISON 2022-2023**

Dates		U18	U15	Coupe de Moselle U18	Coupe de Moselle U15	Coupe U15 des Réserves
<b>SEPTEMBRE</b>						
Samedi	3					
Dimanche	4					
Samedi	10	1				
Dimanche	11		1			
Samedi	17	2				
Dimanche	18		2			
Samedi	24	3				
Dimanche	25		3			
<b>OCTOBRE</b>						
Samedi	1	4				
Dimanche	2		4			
Samedi	8			T1		
Dimanche	9				T1	T1
Samedi	15	5				
Dimanche	16		5			
Samedi	22	6				
Dimanche	23		6			
Samedi	29	MR		T2		
Dimanche	30		MR		T2	T2
<b>NOVEMBRE</b> Congés scolaires du 22 octobre au 6 novembre 2022 inclus						
Mardi	1	Toussaint				
Samedi	5		7			
Dimanche	6		7			
Vendredi	11	Armistice				
Samedi	12		8			
Dimanche	13		8			
Samedi	19		9			
Dimanche	20		9			
Samedi	26		MR	MR		
Dimanche	27		MR		MR	MR
<b>DECEMBRE</b> Congés scolaires du 17 décembre 2022 au 2 janvier 2023 inclus						
Samedi	3			T3		
Dimanche	4				T3	T3
Samedi	10		MR	MR		
Dimanche	11		MR		MR	MR
Samedi	17		MR	MR		
Dimanche	18		MR		MR	MR
<b>JANVIER</b> Congés scolaires du 17 décembre 2022 au 2 janvier 2023 inclus						
<b>FEVRIER</b> TREVE HIVERNALE DU 20 décembre 2022 au 26 février 2023 inclus						
<b>MARS</b> Congés scolaires du 11 février au 26 février inclus						
Samedi	4		10			
Dimanche	5		10			
Samedi	11		11			
Dimanche	12		11			
Samedi	18		12			
Dimanche	19		12			
Samedi	25		MR	1/16		
Dimanche	26		MR		1/16	1/16

AVRIL		Congés scolaires du 15 avril au 02 mai inclus					
Samedi	1		13				
Dimanche	2			13			
Vendredi	7	WE Pâques	MR		1/8		
Samedi	8	WE Pâques		MR		1/8	1/8
Dimanche	9	WE Pâques					
Lundi	10	WE Pâques	MR	MR			
Samedi	15		14				
Dimanche	16			14			
Samedi	22		15				
Dimanche	23			15			
Samedi	29		MR		1/4		
Dimanche	30			MR		1/4	1/4
MAI		Pont Ascension 18 au 21 mai inclus					
Lundi	1	Fête travail					
Samedi	6		16				
Dimanche	7			16			
Lundi	8	Vict. 1945					
Samedi	13		17				
Dimanche	14			17			
Jeudi	18	Ascension					
Samedi	20				1/2		
Dimanche	21					1/2	1/2
Samedi	27						
Dimanche	28	Pentecôte					
Lundi	29	Pentecôte					
JUIN							
Samedi	3		18				
Dimanche	4			18			
Samedi	10						
Dimanche	11				Finale	Finale	Finale
Samedi	17						
Dimanche	18						
Samedi	24						
Dimanche	25						



# CALENDRIER GÉNÉRAL SAISON 2022/2023

JUILLET AOÛT SEPTEMBRE OCTOBRE NOVEMBRE DÉCEMBRE JANVIER FÉVRIER MARS AVRIL MAI JUIN

V 1	L 1	J 1	S 1	M 1	J 1	D 1	M 1	M 1	S 1	L 1	J 1
S 2	M 2	V 2	D 2 5 3 3	M 2	V 2	L 2	J 2	J 2	D 2 19 15 15	M 2	V 2
D 3	M 3	S 3	L 3	J 3	S 3	M 3	V 3	V 3	L 3	M 3	S 3
L 4	J 4	D 4 T2 2 2	M 4	V 4	D 4 11 11 10 10	M 4	S 4	S 4	M 4	J 4	D 4 26 25 21 21
M 5	V 5	L 5	M 5	S 5	L 5	J 5	D 5 13 13 MR	D 5 16 16 12 12	M 5	V 5	L 5
M 6	S 6	M 6	J 6	D 6 8 8 7 7	M 6	V 6	L 6	L 6	J 6	S 6	M 6
J 7	D 7	M 7 3	V 7	L 7	M 7	S 7	M 7	M 7	V 7	D 7 22 22 18 18	M 7
V 8	L 8	J 8	S 8	M 8	J 8	D 8 1/32	M 8 1/8	M 8	S 8	L 8	J 8
S 9	M 9	V 9	D 9 T5 T3	M 9	V 9	L 9	J 9	J 9	D 9 1/8 MR	M 9	V 9
D 10	M 10	S 10	L 10	J 10	S 10	M 10	V 10	V 10	L 10	M 10	S 10 FINALE*
L 11	J 11	D 11 T3 T1	M 11	V 11	D 11 12 12 11 11	M 11	S 11	S 11	M 11	J 11	D 11 26 22 22
M 12	V 12	L 12	M 12	S 12	L 12	J 12	D 12 14 14 MR	D 12 1/16 MR	M 12	V 12	L 12
M 13	S 13	M 13	J 13	D 13 9 9 8 8	M 13	V 13	L 13	L 13	J 13	S 13	M 13
J 14	D 14	M 14 3	V 14	L 14	M 14	S 14	M 14	M 14	V 14	D 14 23 23 19 19	M 14
V 15	L 15	J 15	S 15	M 15	J 15	D 15 T5* MR	M 15	M 15	S 15	L 15	J 15
S 16	M 16	V 16	D 16 T6 4 4 MR	M 16	V 16	L 16	J 16	J 16	D 16 20 20 16 16	M 16	V 16
D 17	M 17	S 17	L 17	J 17	S 17	M 17	V 17	V 17	L 17	M 17	S 17 FINALE*
L 18	J 18	D 18 4 4 2 2	M 18	V 18	D 18 T5* MR	M 18	S 18	S 18	M 18	J 18 1/2 MR	D 18
M 19	V 19	L 19	M 19	S 19	L 19	J 19	D 19 1/32 MR	D 19 17 17 13 13	M 19	V 19	L 19
M 20	S 20	M 20	J 20	D 20 T8 T4 MR	M 20	V 20	L 20	L 20	J 20	S 20	M 20
J 21	D 21 T1	M 21	V 21	L 21	M 21	S 21	M 21	M 21	V 21	D 21 24 24 20 20	M 21
V 22	L 22	J 22	S 22	M 22	J 22	D 22 1/16 T5* MR	M 22	M 22	S 22	L 22	J 22
S 23	M 23	V 23	D 23 6 6 5 5	M 23	V 23	L 23	J 23	J 23	D 23 21 21 17 17	M 23	V 23
D 24	M 24	S 24	L 24	J 24	S 24	M 24	V 24	V 24	L 24	M 24	S 24
L 25	J 25	D 25 T4 T2	M 25	V 25	D 25	M 25	S 25	S 25	M 25	J 25	D 25
M 26	V 26	L 26	M 26	S 26	L 26	J 26	D 26 15 15 MR	D 26 18 18 14 14	M 26	V 26	L 26
M 27	S 27	M 27	J 27	D 27 10 10 9 9	M 27	V 27	L 27	L 27	J 27	S 27	M 27
J 28	D 28 1 1 1 1	M 28	V 28	L 28	M 28	S 28	M 28	M 28	V 28	D 28 25 MR	M 28
V 29	L 29	J 29	S 29	M 29	J 29	D 29 T5* MR	M 29	M 29	S 29	L 29	J 29
S 30	M 30	V 30	D 30 T7 7 7 6 6	M 30	V 30	L 30	J 30	J 30	D 30 1/4 MR	M 30	V 30
D 31	M 31	L 31	S 31	J 31	S 31	M 31	V 31	V 31	L 31	M 31	S 31

COUPE DE FRANCE
  NATIONAL 3
  REGIONAL 2
  Matches remis
 Vacances scolaires

COUPE DU GRAND EST
  REGIONAL 1 HOMIRIS
  REGIONAL 3
 Jours fériés

\*plusieurs possibilités de date

Calendrier sous réserve d'éventuelles modifications. Les matchs remis peuvent être demandés à jouer aussi bien les week-ends qu'en semaine selon les disponibilités des clubs concernés.

