

Commission des arbitres

AIDE-MEMOIRE POUR LES ARBITRES

Saison 2019/2020





Sommaire

1 Lois du jeu officielles & Précisions	4
Directives de la Commission des arbitres de l'ASF	4
a) Généralités	4
b) Lois du jeu IFAB (www.theifab.com)	4
c) Directives de l'ASF concernant les Lois du jeu	7
d) Informations spécifiques	24
e) Footeco	26
2 Directives administratives : «Ce que l'arbitre doit faire à chaque match»	28
3 Tournois de football	31
Explications	31
Indemnités	31
4 Indemnités d'arbitrage	31
a) Indemnités d'arbitrage pour matches de championnat et d'entraînement	31
b) Indemnités d'arbitrage en Trio pour matches d'entraînement	33
c) Indemnités d'arbitrage pour matches de coupe (masculins)	34
d) Indemnités d'arbitrage pour matches de coupe (féminins)	35
e) Indemnités pour des matches de coupe (promotion de la relève)	36
f) Indemnités pour des matches de coupe (Seniors)	36
5 Aide-mémoire sur la procédure en cas d'absence / renoncement de l'arbitre et/ou des arbitres-assistants	37
6 Obligation de cours (cours régionaux)	38
7 Critères d'engagement	39
8 Comportement de l'Arbitre en cas de protêt	40
a) Principe	40
b) Comportement de l'arbitre lors d'un protêt	40
9 Rapport de Coaching	42



Liens importants pour les arbitres:

Version électronique de l'aide-mémoire et des lois du jeu :

<http://org.football.ch/fr/Documents/Règlement-de-jeu-et-lois-du-jeu.aspx>

Autres documents (p. ex. règlements et formulaire de protêt) :

<http://www.football.ch/fr/ASF/Arbitres/Documentations.aspx>

Informations générales / Convocation / Rapport d'ARB :

www.clubcorner.ch Clubcorner est aussi disponible comme APP pour utilisation sur smartphones ([App-Store – Rechercher „Clubcorner“](#)).

Quiz ASF – Lois de Jeu

<http://www.football.ch/fr/ASF/Arbitres/Lois-du-jeu/Quiz-Lois-du-jeu.aspx>

Adresse courriel pour des questions techniques sur les lois :

lawsofthegame@football.ch

Laws of the game 2019/2020 (Mobile App): <http://www.theifab.com/news/laws-of-the-game-201920-coming-into-force-1-june-mobile-application>



1 Lois du jeu officielles & Précisions

Directives de la Commission des arbitres de l'ASF

a) Généralités

Selon l'art.15 du Règlement de Jeu (RJ) de l'ASF, la Commission des Arbitres de l'ASF (CA/ASF) est responsable de la publication des lois du jeu en vigueur de l'ASF, de la communication des changements de règles et des consignes correspondantes. Le corpus de règles de football qui est élaboré par l'International Football Association Board (IFAB) constitue la base des lois du jeu de l'ASF. Les lois du jeu de l'IFAB sont complétées par les prescriptions de mise en œuvre de l'ASF, qui sont intégrées dans cet aide-mémoire. Pour l'utilisation des lois du jeu, les prescriptions de mise en œuvre de l'ASF ont la priorité sur les lois du jeu de la FIFA.

Pour toutes les questions se rapportant aux nouvelles lois du jeu, la CA/ASF a mis en place une adresse courriel spécifique: lawsofthegame@football.ch

Notification de langage : la forme masculine des désignations qui s'adressent aux personnes (par ex. «arbitre», «joueur», etc.) comprend aussi bien les hommes que les femmes. La forme féminine a été délaissée pour faciliter la lecture.

Les modifications et les précisions importantes sont marquées «en couleur» dans cet Aide-mémoire pour l'ARB.

b) Lois du jeu IFAB (www.theifab.com)

L'IFAB a procédé pour la saison 2019/2020 à certaines adaptations et précisions des Lois du jeu. Les adaptations sont indiquées de la manière suivante dans les Lois du jeu de l'IFAB :

- Texte des Lois du jeu
Les passages importants modifiés dans les Lois du jeu sont soulignés.
- Chapitre autonome reprenant „Les modifications des Lois du jeu“
Dans ce chapitre „ Les modifications des Lois du jeu“ se trouve d'abord un aperçu d'ensemble des modifications (Résumé). Puis, chacune des modifications est détaillée et présentée face à l'ancien texte. Enfin, une explication des raisons de la modification et les buts recherchés est fournie.

Fondamentalement, les modifications particulières suivantes ont été effectuées :

- **Loi 3 : Joueurs**
 - Un joueur remplacé devra quitter le terrain par le point des limites du terrain le plus proche de l'endroit où il se trouve, à moins que l'arbitre ne l'autorise à sortir rapidement/immédiatement au niveau de la ligne médiane.
- **Loi 5 : L'arbitre**
 - L'arbitre inflige un carton jaune ou un carton rouge à un officiel d'équipe en cas de mauvaise conduite (les Lois du Jeu reprendront les principales infractions passibles d'un carton). Si la personne fautive ne peut pas être identifiée, c'est l'entraîneur principal qui recevra le carton jaune ou rouge, selon le cas.
Un joueur blessé recevant des soins sur le terrain peut y rester, lorsqu'un penalty a été accordé à son équipe et qu'il en est le tireur désigné.



- **Loi 8 : Coup d'envoi et reprise du jeu : balle à terre**
 - La nouvelle procédure vise à ne plus « disputer » les balles à terre, ce qui signifie que le ballon sera rendu à un seul joueur, tous les autres devant se tenir à au moins 4 mètres. Le jeu se poursuivra alors normalement sans que la balle ne soit rendue à l'adversaire. Si le jeu a été arrêté alors que le ballon ou la dernière touche de balle était dans la surface de réparation, la balle à terre sera effectuée au bénéfice du gardien de but. Dans tous les autres cas, la balle à terre sera effectuée au bénéfice d'un joueur de l'équipe qui était en possession du ballon au moment de l'arrêt du jeu, à l'endroit de la dernière touche de balle.
 - L'équipe qui remporte le toss (tirage au sort : pile ou face) au début du match, peut choisir d'effectuer le coup d'envoi.
- **Loi 9 : Ballon en jeu et hors du jeu**
 - Lorsque le ballon touche l'arbitre ou un autre officiel d'équipe puis pénètre dans le but, la possession du ballon change de camp ou une attaque prometteuse est initiée, une balle à terre est accordée.
- **Loi 12 : Fautes et incorrections**
 - Tandis que les mains « volontaires » demeurent passibles de sanctions, la Loi propose maintenant une plus grande clarté quant à la décision de siffler – ou non – une faute lorsque le ballon touche « accidentellement » le bras ou la main d'un joueur. Ainsi, un joueur sera pénalisé lorsque le ballon touche son bras ou sa main si :
 - Son bras/sa main est au-dessus du niveau de l'épaule (sauf en jouant délibérément le ballon) dans la mesure où il « prend un risque » en plaçant son bras/sa main dans une position habituellement qualifiée de « pas naturelle » ;
 - Il a augmenté la surface de son corps en écartant son bras/sa main du corps et ainsi injustement fait obstacle au ballon de manière plus importante ;
 - Il marque un but directement du bras/de la main (même de manière accidentelle) ;
 - Il gagne la possession ou le contrôle du ballon du bras/de la main (même de manière accidentelle) puis marque un but ou provoque une occasion de but.
 - Un joueur ne sera normalement pas pénalisé lorsque le ballon touche son bras ou sa main si :
 - Le ballon a rebondi depuis une autre partie de son corps ou de celui d'un coéquipier ou d'un adversaire se trouvant à proximité, le contact avec le ballon étant presque impossible à éviter ;
 - Il tombe et touche le ballon du bras/de la main alors que celle-ci lui sert à amortir le contact avec le sol.
 - Si une faute passible d'un carton jaune ou rouge est commise mais que l'équipe bénéficiaire du coup franc effectue celui-ci rapidement et se crée une occasion de but, l'arbitre peut laisser le jeu se poursuivre et infliger le carton jaune ou rouge à la prochaine interruption.
 - Si le gardien de but essaye de dégager le ballon après une touche ou une passe en retrait volontaire d'un coéquipier mais manque son dégagement, il peut se saisir du ballon avec les mains.
- **Lois 13 et 16 : Coups francs et coup de pied de but**
 - Lors d'un coup de pied de but ou d'un coup franc à exécuter dans sa propre surface de réparation, le ballon sera en jeu lorsqu'il aura été touché du pied et aura bougé. Il n'aura donc plus à sortir de la surface de réparation pour pouvoir être joué.
 - Si l'équipe qui défend forme un mur de trois joueurs ou plus, les joueurs de l'équipe qui attaque doivent se tenir à au moins 1 mètre de ce mur, un coup franc indirect étant accordé en cas de non-respect de cette distance.



-
- Un carton jaune infligé pour une célébration de but excessive (par ex. lorsqu'un joueur a enlevé son maillot ou est monté sur les barrières de sécurité) n'est pas annulé si le but est finalement refusé.
 - *Loi 14 : Pénalty*
 - Le gardien de but doit se tenir sur la ligne de but (et non pas devant ou derrière) lors d'un pénalty, mais peut n'avoir qu'un seul pied sur ladite ligne (ou au même niveau si le pied ne touche pas le sol) au moment du tir



c) Directives de l'ASF concernant les Lois du jeu

LOI 1 – TERRAIN

GÉNÉRALITÉS

Le club recevant est responsable des installations techniques et du marquage réglementaire du terrain.

DIMENSIONS

Les dimensions exactes des terrains de jeu telles que précisées dans les lois du jeu sont fixées par la Commission des terrains et reprises dans les «Directives pour la création de terrains de football».

MARQUAGE

Un marquage doit être effectué pour assurer le respect de la distance de 9,15 m lors des corners.

Si le marquage des lignes venait à perdre de sa visibilité durant la partie, l'arbitre peut ordonner un nouveau marquage.

LES BUTS

Pour la hauteur du but une tolérance de +/- 2% (5 cm) est autorisée.

Si la barre transversale devait malgré tout bouger ou se rompre et qu'aucune possibilité de réparation dans les 30 minutes n'existe, le match sera arrêté. Cette mesure (arrêt du match pour cause de but cassé/défectueux) ne sera cependant pas appliquée, si un terrain annexe approprié et prêt à être utilisé, est à disposition.

Si les montants de but n'ont pas la même largeur que les lignes de but (à cause des conditions de construction), ceux-ci devront être placés prioritairement à l'aplomb de la ligne de but vers le terrain.

FILETS DE BUT

Les filets de but doivent être soigneusement fixés à l'arrière des montants et de la barre transversale ainsi qu'au sol, de telle manière que le ballon ne puisse pas pénétrer dans le but par un autre endroit qu'entre les poteaux et sous la barre transversale.

L'espace délimité par le filet de but ne fait pas partie du terrain de jeu. Sa profondeur au sol est de 2,0 m.



LUMIÈRE ET ÉCLAIRAGE

En cas de contestation par l'adversaire de la luminosité sur le terrain, l'arbitre décidera si la puissance lumineuse est suffisante pour permettre ou non le déroulement du match. Si lors d'un match de compétition de l'Association les projecteurs tombent en panne, les équipes et l'arbitre attendront au maximum 30 minutes une remise en route du système d'éclairage. Lors d'un défaut d'éclairage partiel, l'arbitre décidera d'une interruption temporaire ou d'un arrêt du match.

CONTRÔLES

Avant le début d'un match l'arbitre doit contrôler le marquage du terrain, la conformité et sûreté des buts et de ses accessoires, ainsi que tous autres éléments constitutifs du terrain de jeu. Il veillera à l'ancrage des filets de but et à l'absence de trous dans les filets.

L'arbitre décidera en conséquence et sans influence, si le terrain de jeu est praticable ou non.

Dans la mesure du possible l'arbitre fera remédier aux éventuelles lacunes avant le début du match. Les réclamations sont à mentionner dans le rapport d'arbitre. Lorsque l'état du terrain, suite au mauvais temps (en particulier le gel) ou à de la négligence, présente un danger pour les joueurs, il ne saurait être question de jouer. Dans un pareil cas, l'arbitre n'est pas non plus autorisé à diriger un match amical entre les deux équipes.

LOI 2 – BALLON

GÉNÉRALITÉS

Le ballon du match et les éventuels ballons de réserve sont mis à disposition par le club sur le terrain duquel le match a lieu.

L'arbitre accordera un délai maximum de 10 minutes pour remplacer un ballon devenu inutilisable ou introuvable.

TAILLE DU BALLON 4

Les matches des juniors C peuvent être disputés indifféremment avec des ballons de taille 4 ou 5. La taille 4 signifie une circonférence de 63 à 66 cm et un poids (en début de match) de 350 à 390 g.

D'autres exceptions concernant les tailles des ballons sont présentées dans le chapitre „Footeco“. La taille 5 de ballon répond aux prescriptions de la Loi 2.

CONTRÔLES

L'arbitre est seul compétent pour décider si les ballons répondent aux prescriptions réglementaires. Il doit les contrôler avant le début du match.

RAMASSEURS DE BALLE

Afin d'éviter des pertes de temps, des ramasseurs de balle peuvent être engagés conformément aux directives des sections et des associations régionales. Lorsque le ballon quitte le terrain de jeu, le ramasseur de balle le plus proche de l'action lance un ballon de réserve au joueur qui effectue la reprise de jeu. Les ballons sont à contrôler par l'arbitre avant le début du match.



LOI 3 – JOUEURS

GÉNÉRALITÉS

Les arbitres n'ont pas compétence de décision sur l'entrée en jeu d'un joueur ou d'un joueur remplaçant. La responsabilité de l'entrée en jeu d'un joueur ou joueur remplaçant appartient exclusivement au club concerné.

FEUILLE DE MATCH ET LISTE D'ÉQUIPE (Liste du banc des remplaçants)

La feuille de match est à remettre remplie selon les directives des Sections à l'arbitre avant le début du match. Sous réserve de directives particulières des Sections, elle ne peut contenir au plus que les noms de sept remplaçants.

Si une liste d'équipe (du banc des remplaçants) est prévue par les directives des Sections, celle-ci doit aussi être remise remplie à l'arbitre avant le coup d'envoi.

COMPORTEMENT AU COUP D'ENVOI ET EN FIN DE MATCH

Précédées de l'arbitre, respectivement du trio arbitral, les équipes pénètrent sur le terrain de jeu en deux colonnes. En règle générale elles s'alignent avec l'arbitre à hauteur de la ligne médiane. Puis les équipes se croisent et se saluent de la main, ainsi que l'arbitre.

Au coup de sifflet final les joueurs prennent congé entre eux et de l'arbitre en se touchant la main.

NOMBRE DE REMPLACEMENTS

Dans le cadre d'une compétition officielle de l'Association pendant toute la durée du match y compris une éventuelle prolongation, en principe cinq joueurs peuvent être remplacés.

Les exceptions concernant le nombre de remplacements autorisés sont présentées dans les chapitres „Résumé des lois du jeu spécifiques“ et „Footeco“.

ENTRÉE SUR LE TERRAIN DE JEU

Des joueurs ou joueurs remplaçants arrivés en retard et qui de ce fait n'ont pas pu être contrôlés par l'arbitre, ne pourront prendre part au match qu'après que l'arbitre aura contrôlé leur équipement lors d'une interruption de jeu.

JOUEURS EXPULSÉS

Un joueur expulsé après le coup d'envoi ne peut pas non plus être remplacé lors des matches d'entraînement.

Un joueur qui quitte le terrain pour une raison manifestement antisportive (par ex. suite à un différend avec un coéquipier) et ne veut plus continuer à jouer, doit être averti. L'arbitre lui accordera un délai de retour sur le terrain. Si le joueur ne respecte pas cette injonction, il sera considéré comme expulsé.

LOI 4 – ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

GÉNÉRALITÉS

Le port de „Snoods“ (écharpe/tour de cou) est interdit.



MAILLOTS

Lors des matches de compétition de l'Association, les maillots doivent porter au dos des numéros correspondant à ceux inscrits sur la feuille de match. Le numéro zéro n'est pas autorisé.

Si, sans faute du club recevant, les deux équipes se présentent avec des maillots de couleur identique ou ressemblante, le club visiteur devra changer de maillots. L'arbitre décide si la différenciation des équipements des deux équipes est suffisante pour le bon déroulement de la partie.

PROTÈGE-TIBIAS

En cas de doute sur la qualité du matériel utilisé en matière de protège-tibias, l'arbitre décide. Il est interdit de jouer sans protège-tibias.

CHAUSSURES

Si l'arbitre remarque alors que le jeu est arrêté, qu'un joueur sans chaussures ou ne portant qu'une seule chaussure veut effectuer la reprise de jeu (corner/coup franc/coup de pied de but ou rentrée de touche) il doit l'en empêcher. Si l'arbitre ne remarque qu'après l'exécution de la reprise de jeu, que celle-ci a été effectuée par un joueur sans chaussures ou ne portant qu'une chaussure, il ordonnera la répétition réglementaire de la reprise de jeu par la même équipe.

ÉQUIPEMENT DU CAPITAINE

Chaque équipe désigne un joueur comme capitaine. Le capitaine doit porter un brassard qui l'identifie comme tel. Ce brassard doit être d'une couleur contrastante par rapport aux vêtements du haut du corps.

Si le capitaine est remplacé, un autre joueur est nommé capitaine et porte le brassard.

CONTRÔLE DE L'ÉQUIPEMENT (EN PARTICULIER LES BIJOUX)

L'arbitre doit contrôler l'équipement de tous les joueurs avant le coup d'envoi. Tout joueur dont l'équipement ne répond pas aux prescriptions réglementaires, ne peut pas prendre part au match tant qu'il n'aura pas remédié aux lacunes.

Lorsque l'arbitre a ordonné à un joueur lors du contrôle d'enlever une pièce d'équipement ou un bijou et que celui-ci le porte toujours pendant le match, le joueur sera sommé lors du prochain arrêt de jeu de quitter le terrain pour remettre son équipement en conformité et sera averti par signalisation optique du carton jaune pour son comportement antisportif.

Sont désignés comme bijoux au sens des Lois du jeu tous les objets qui n'ont pas une utilité fonctionnelle. Les bandeaux pour essuyer la sueur, le front ou retenir les cheveux (mais pas les bandeaux en cuir) ont par exemple, une utilité fonctionnelle.

EXCEPTIONS (MATCHES HORS DU FOOTBALL D'ÉLITE)

On ne peut ni interdire la participation au jeu ni renvoyer du terrain pour une remise en conformité les joueurs qui portent des shorts thermo-compressant d'une couleur trop divergente de celle des shorts, des maillots sans numéro ou qui ne respectent pas les directives relatives aux couleurs identiques entre chaussettes et bandes autocollantes de maintien lors de matches inférieurs à la Première Ligue. Par contre, l'arbitre rapportera les faits aux autorités compétentes.

Lors des matches des catégories inférieures à la Première Ligue un joueur peut participer au jeu s'il porte un bijou qu'il ne peut plus enlever, à condition de le recouvrir de telle manière qu'il ne présente aucun danger de blessure



LOI 5 – ARBITRE

GÉNÉRALITÉS

On appelle décision de fait, une décision prise dans le cours du jeu basée sur le constat d'une situation réelle à un moment donné. Sur la base de cette conviction, l'arbitre prend sa décision (par ex. but, hors-jeu, faute, main, chronométrage, voies de fait, etc...).

Si l'arbitre a interrompu le match il doit prendre une décision technique. S'il a interrompu le match par erreur il doit reprendre le jeu par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption.

VOYAGE

L'arbitre doit être présent au stade au moins 60 minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi, afin d'accomplir les formalités nécessaires.

Pour les matches dirigés par un trio d'arbitres, celui-ci sera présent au stade au moins 90 minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi.

HABILLEMENT ET ÉQUIPEMENT DE L'ARBITRE

L'arbitre et les arbitres assistants sont tenus de porter l'emblème de l'Association sur le maillot d'arbitre.

Pour les matches relevant de la compétence de l'ASF le Comité central peut autoriser le port de publicité des sponsors en sus de la marque de l'équipementier.

ARRÊT TEMPORAIRE ET ARRÊT DÉFINITIF DU MATCH

Dans la mesure du possible l'arbitre s'efforcera de mener à terme un match de compétition. Il utilisera toutes les mesures à sa disposition pour assurer le déroulement régulier d'un match. Un arrêt prématuré du match ne sera envisagé que lorsque toutes les mesures mises en œuvre s'avèreront sans effet. Les cas suivants entraînent en particulier un arrêt prématuré du match:

- a) La rupture/défaut de la cage de but, si le jeu ne peut pas se poursuivre sur un terrain annexe prêt à être utilisé ou si une réparation dans un délai de 30 minutes s'avère impossible.
- b) L'envahissement du terrain par des spectateurs et l'impossibilité de rétablir l'ordre dans le délai accordé par l'arbitre.
- c) Le nombre de joueurs de l'une des deux équipes devient pour diverses raisons, inférieur à 7.
- d) L'abandon prématuré du terrain par l'une des équipes participant à la rencontre.
- e) Le refus de soumission aux décisions de l'arbitre, après que celui-ci ait accordé un certain délai aux joueurs et au capitaine et les ait rendus attentifs aux conséquences d'un arrêt du match.



-
- f) L'obscurité, le brouillard (pas de visibilité d'un but à l'autre), un vent tempétueux, des tourbillons de neige, la grêle, l'orage avec des éclairs, une pluie violente entraînant l'inondation du terrain ou d'une grande partie de celui-ci, de sorte que la poursuite normale du jeu ne soit garantie. Si dans les cas cités l'arbitre entrevoit une possibilité d'amélioration, il peut arrêter le match temporairement et le reprendre dès que les conditions redeviennent normales ou sur un autre terrain jouable à proximité (par exemple, un synthétique).
- g) Le décès d'un membre actif participant à la rencontre.

Dans la mesure où les Lois du jeu et règlements n'imposent pas formellement l'arrêt du match, la décision d'arrêter de l'arbitre doit être respectée.

INFRACTION CONTRE LES OFFICIELS DU MATCH

Les voies de fait, la tentative de voie de fait ou des antisportivités graves envers l'arbitre, les arbitres assistants, le 4e officiel, les assistants supplémentaires de l'arbitre ou d'éventuels remplaçants de l'arbitre entraînent l'arrêt du match si le directeur/les directeurs du jeu ne se sentent plus en mesure de continuer avec la direction du match soit pour des raisons physiques soit psychiques (à leur seule discrétion).

AVERTISSEMENT ET EXPULSION

Un joueur **ou officiel d'équipe** qui commet une faute qui aurait pour conséquence un deuxième avertissement, sera expulsé du jeu. L'arbitre, après signalisation optique du carton jaune, montrera immédiatement le carton rouge.

Les matches pour lesquels la sanction disciplinaire de 10 minutes est applicable selon le Règlement des juniors de l'ASF (Art. 15) sont répertoriés dans les chapitres „Résumé des lois du jeu spécifiques“ et „Footeco“.

RAPPORT

L'arbitre rapportera aux autorités compétentes les anti sportivités grossières et les excès qui peuvent se produire avant, pendant et après le match sur le terrain ou dans son environnement. Les avertissements et expulsions sont à mentionner dans le rapport d'arbitre selon les prescriptions des Sections et des Associations régionales.

DIRECTIVES SUR LE POSITIONNEMENT DE L'ARBITRE LORS DE MATCHES SANS ARBITRES ASSISTANTS

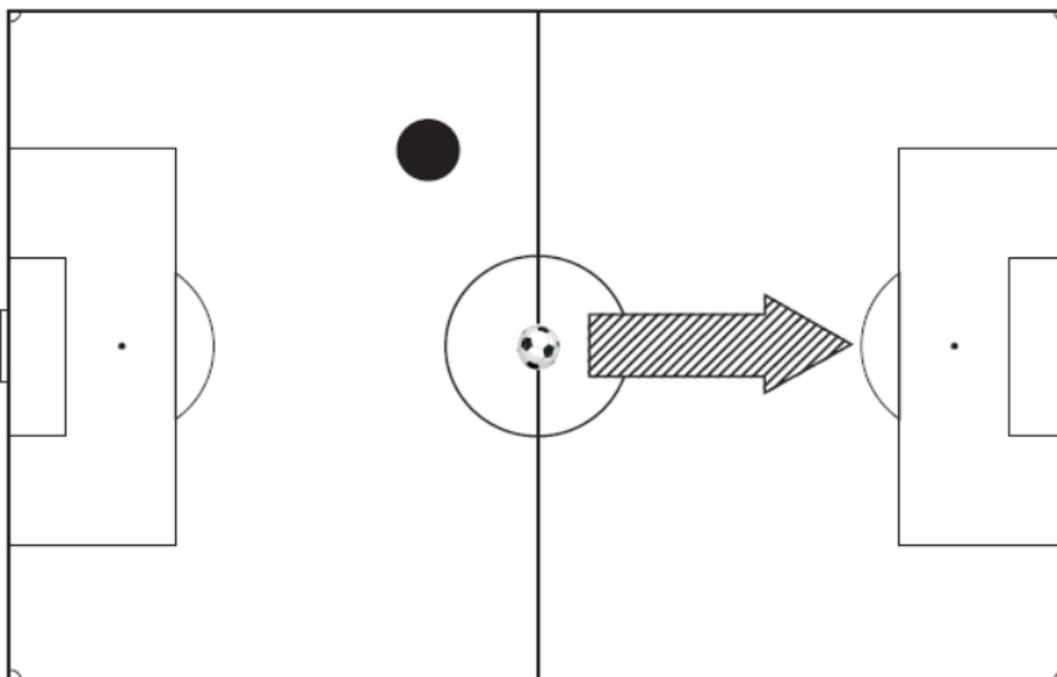
Positionnement jeu en cours

L'arbitre doit prioritairement conserver la supervision du jeu et cherche dans la mesure du possible, une position hors de l'action de jeu. Grâce à sa bonne condition physique il essaie de rester à hauteur du ballon et à proximité de l'action.

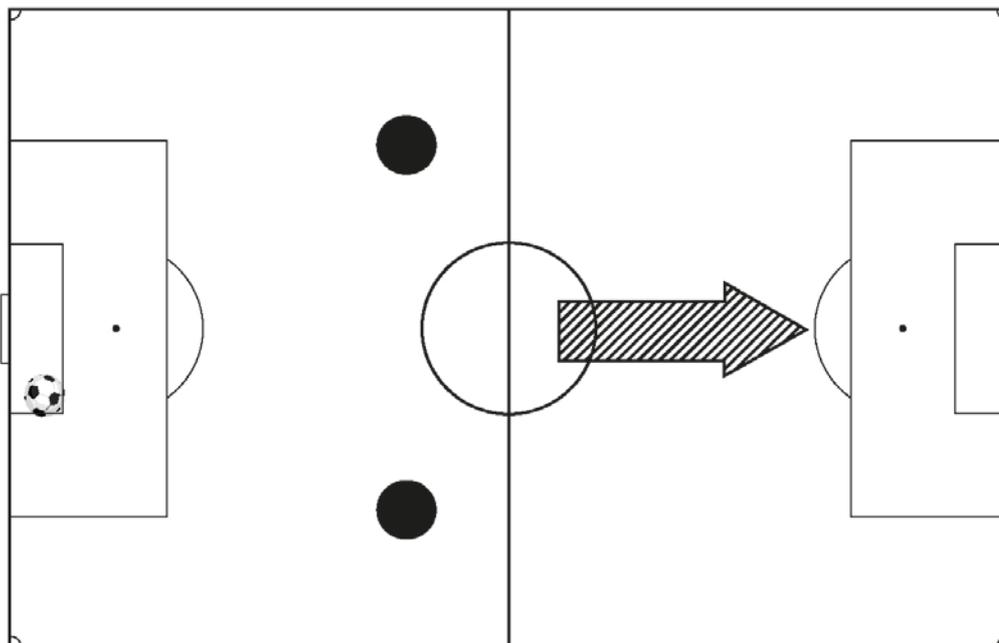
Positionnement sur les situations standards

Les propositions de placement présentées dans les graphiques suivants sont le fruit d'expériences et sont à considérer comme des recommandations. Le terme de «zone» décrit un espace situé autour de la position recommandée, à partir duquel l'arbitre pourra au mieux exercer sa fonction. Les zones peuvent être plus petites ou plus grandes selon la situation et prendre diverses formes. En outre, certaines peuvent se composer de plusieurs zones.

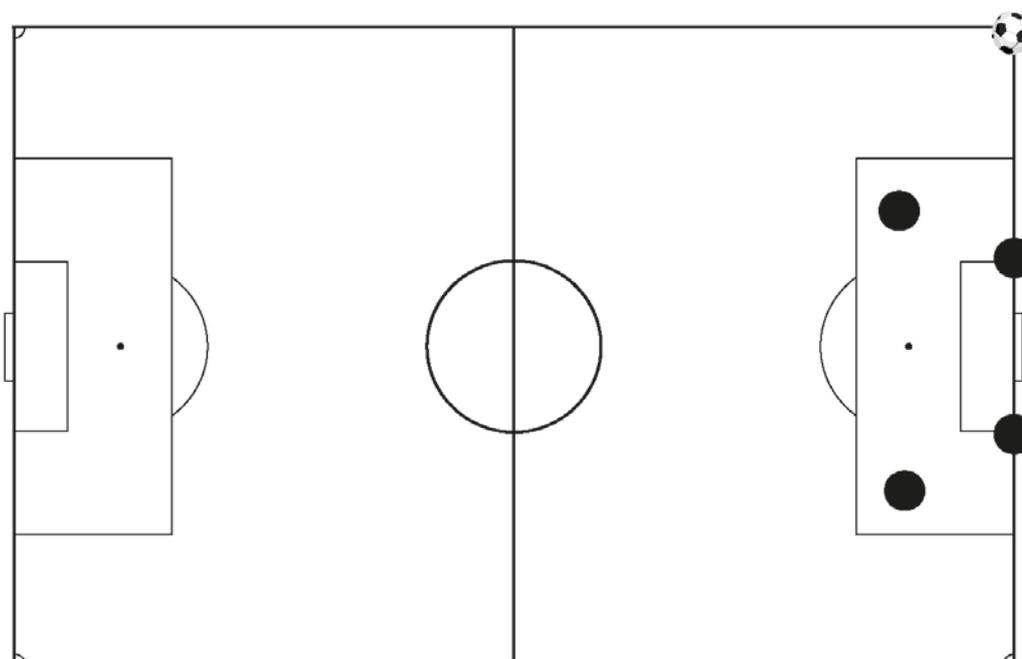
1. Placement sur coup d'envoi



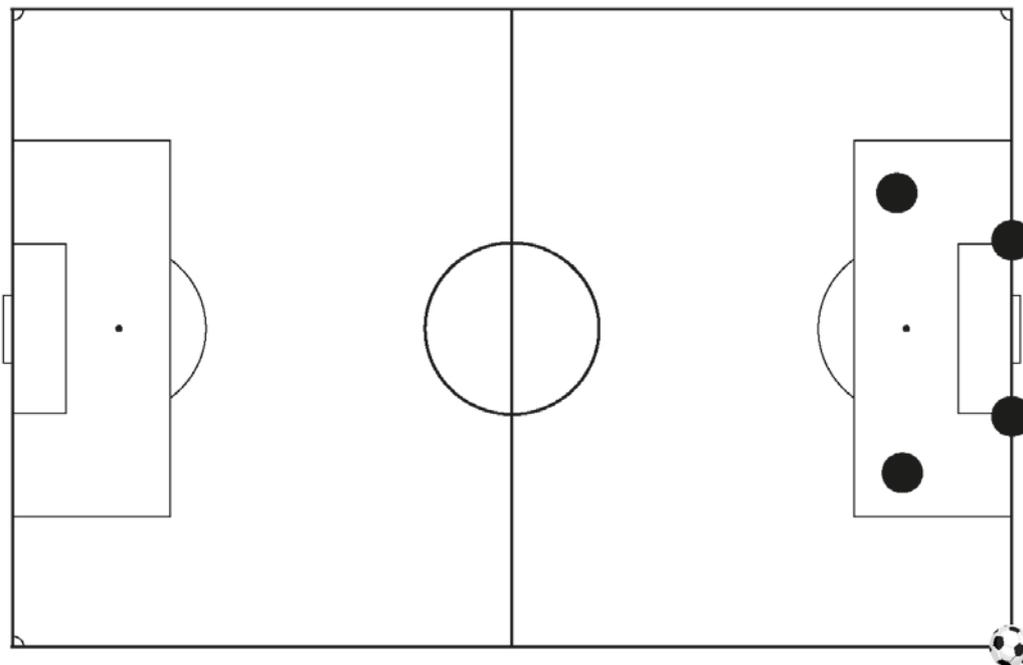
2. Placement sur coup de pied de but



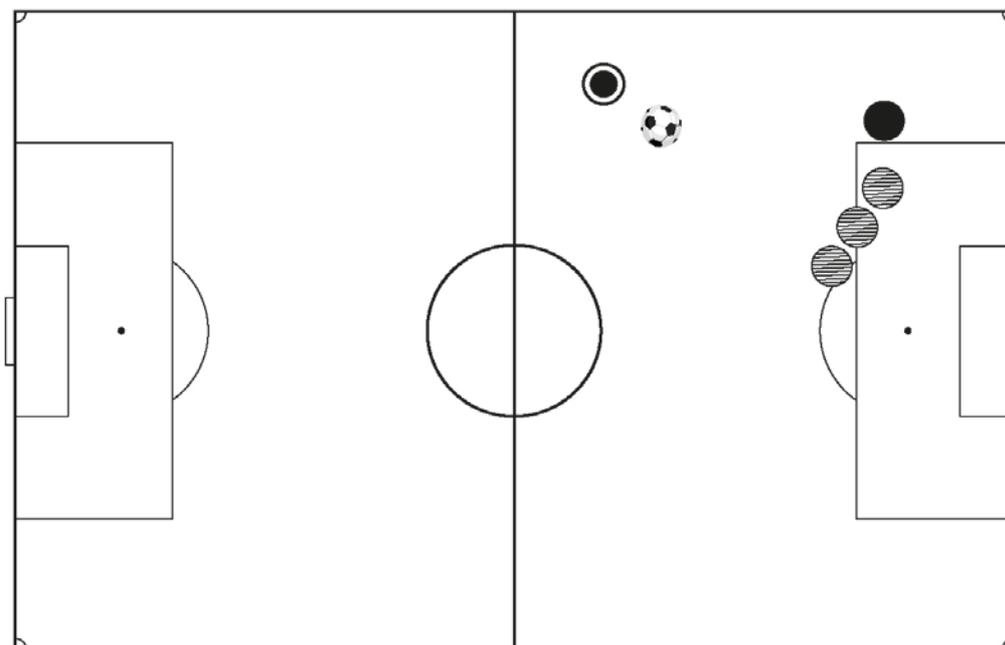
3. Placement sur corner (1)



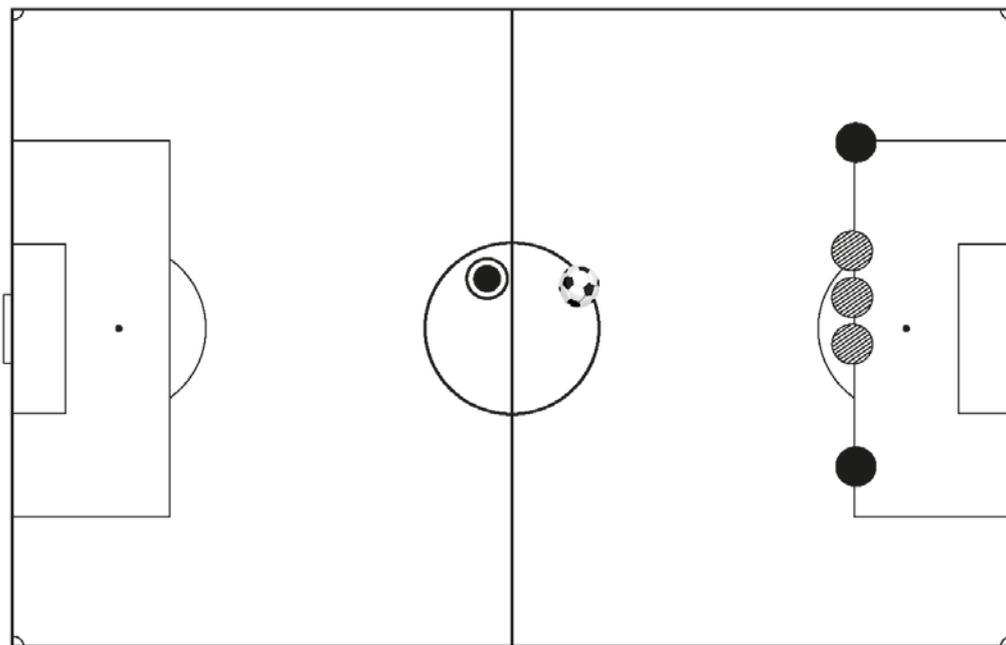
4. Placement sur corner (2)



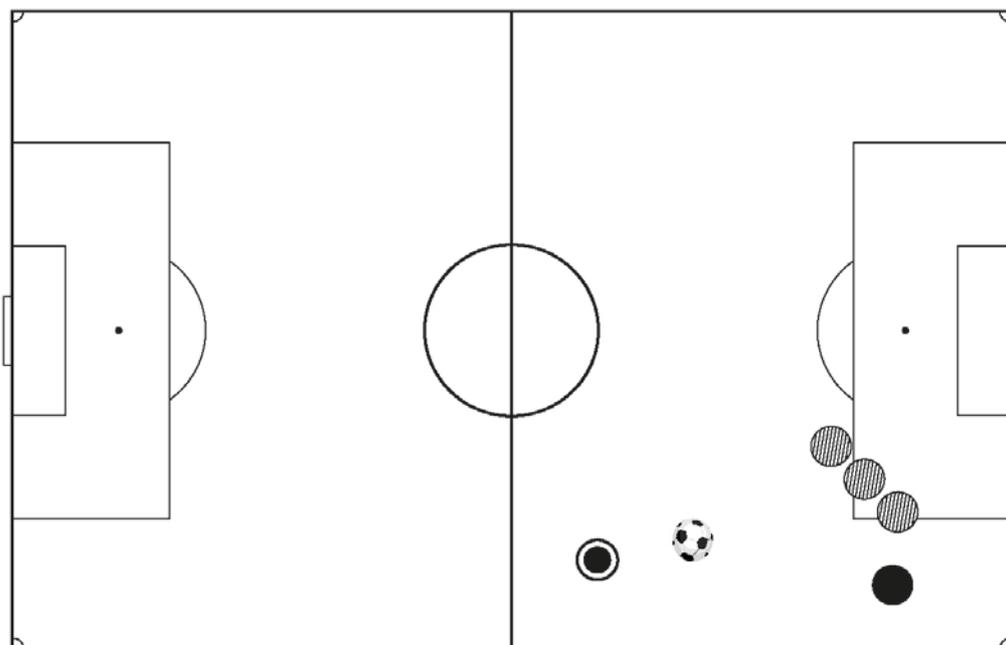
5. Placement sur coup franc (1)



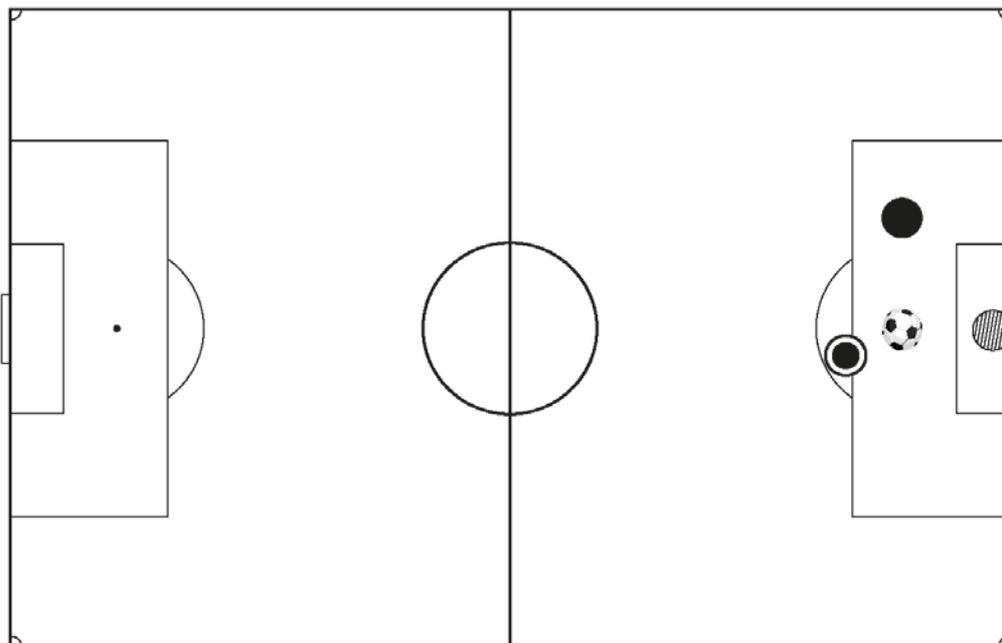
6. Placement sur coup franc (2)



7. Placement sur coup franc (3)



8. Placement sur penalty



LOI 6 – AUTRES ARBITRES

GÉNÉRALITÉS

En accord avec la Commission des arbitres de l'ASF, les Sections décident des ligues et catégories de jeu dans lesquelles des arbitres assistants neutres ou des juges de touche de club (juges de ligne) sont engagés.

Le club recevant met à disposition les drapeaux pour les juges de touche.

PROCÉDURE SI L'ARBITRE OU UN ARBITRE-ASSISTANT NE SE PRESENTE PAS AU MATCH OU DOIT RENONCER

Si un arbitre ou un arbitre-assistant ne se présente pas au match ou doit renoncer la procédure selon le chapitre « Procédure en cas d'absence de l'arbitre et/ou des arbitres-assistants » est à appliquer.

MATCHES AVEC ARBITRES ASSISTANTS

Contrôles

Les arbitres assistants ont l'obligation de contrôler les filets de but juste avant le coup d'envoi initial et avant celui de la seconde mi-temps. Il s'agit de vérifier qu'il n'y a pas de trous dans les filets et qu'ils sont réglementairement fixés. En cas de prolongations, le processus est à répéter.

Zone technique / Entraîneur et remplaçants

Lors de matches sans 4ème officiel, l'arbitre assistant positionné du côté des bancs de touche surveille le comportement dans la zone technique et fait en sorte que les entraîneurs, joueurs remplaçants, officiels et autres officiels du club se comportent sportivement dans la zone technique. Dans la mesure du possible, il est souhaitable que l'arbitre assistant informe rapidement l'arbitre de tout comportement répréhensible dans la zone technique, afin que celui-ci puisse adresser



préventivement une remontrance claire (remarque). Lors de contestations répétées ou de fautes, il appartient à l'arbitre d'expulser les personnes concernées.

Lors de matches sans 4e officiel, l'arbitre assistant positionné du côté des bancs de touche surveille l'échauffement des joueurs remplaçants qui doit normalement se dérouler derrière lui. Comme recommandation, un maximum de 3 joueurs plus un officiel d'équipe peut participer à l'échauffement en même temps lors de tous les matchs.

Quitter le terrain

A la mi-temps et à la fin du match l'arbitre-assistant le plus proche des lieux se rend immédiatement dans le couloir d'accès aux vestiaires des joueurs. Il surveille le comportement des joueurs et des officiels des équipes sur le chemin des vestiaires et rapporte à l'arbitre les éventuels incidents et comportements fautifs. L'arbitre et le deuxième arbitre assistant sont généralement les derniers à quitter le terrain.

Rapport d'arbitre

Les arbitres assistants sont tenus de rapporter de manière explicite et détaillée à l'arbitre les annonces d'infractions aux lois du jeu (par exemple, voie de fait dans le dos de l'ARB) qui ont entraîné suite à leur intervention des mesures disciplinaires, afin que celui-ci puisse établir le rapport approprié aux autorités. Ceci s'applique également aux infractions commises par les officiels, joueurs remplaçants ou remplacés sur le banc de touche ou qui ont été expulsés du terrain, ainsi qu'aux comportements fautifs des entraîneurs et joueurs après le match. L'ARB doit préciser que le rapport est établi sur la base des constatations de l'AA.

MATCHES AVEC JUGES DE TOUCHE

Généralités

Si le match n'est pas dirigé par un trio arbitral, chaque club participant à la rencontre a le droit de mettre un juge de touche à disposition. Si le club visiteur renonce à son droit, le club recevant doit mettre les deux juges de touche à disposition.

Les joueurs remplaçants qui exercent la fonction, doivent porter un vêtement d'une autre couleur. S'il n'y a pas de juges de touche, l'arbitre peut essayer de diriger le match sans juges de touche.

Devoirs et position

Le devoir du juge de touche est de signaler à l'arbitre quand le ballon a complètement franchi la ligne de touche. De plus, il soutient l'arbitre dans le contrôle du temps, bien que la montre de l'arbitre fasse foi.

Afin d'éviter que les juges de touche touchent le ballon ou gênent les joueurs, ils doivent se tenir bien en arrière de la ligne de touche.

Infractions/Sanction

Le juge de touche est traité comme un arbitre-assistant en matière de fautes disciplinaires ou s'il touche le ballon. Les juges de touche sont soumis à l'autorité de l'arbitre et, comme les joueurs, doivent accepter ses décisions.



L'arbitre doit procéder au remplacement d'un juge de touche quand :

- il se mêle au déroulement du jeu de façon inconvenante
- il remplit insuffisamment ses fonctions
- il se présente pris de boisson, respectivement boit de l'alcool dans l'exercice de sa fonction ou fume.

Si l'arbitre doit mettre fin à la fonction d'un juge de touche, il doit en informer le capitaine et rapporter les faits à l'Autorité compétente. Si le juge de touche est mentionné comme joueur sur la feuille de match, l'arbitre signalera optiquement la sanction disciplinaire (avertissement ou expulsion).

LOI 7 – DURÉE DU MATCH

GÉNÉRALITÉS

Le contrôle du temps (y compris du temps rajouté) constitue une décision de fait inattaquable de l'arbitre. Les pendules de stade lors des matches doivent être arrêtées à la fin du temps de jeu.

TEMPS RAJOUTÉ

Le temps à rajouter par remplacement est normalement de 30 secondes. Lors de remplacements plus longs, on rajoutera le temps effectivement perdu.

L'exception est constituée par les matches dans lesquels les changements libres sont autorisés.

Le temps rajouté est toujours arrondi à la minute pleine suivante (par exemple, 1 mn 30 secondes en 2 minutes).

L'arbitre indique la durée du temps rajouté d'un signe de la main, si cette tâche n'est pas effectuée par un 4e officiel.

REDUCTION DE LA DURÉE

Les matches dont la durée normale de la rencontre peut être réduite au maximum de 2 x 5 minutes sur demande des deux capitaines, sont cités au chapitre „Résumé des lois du jeu spécifiques“.

Une réduction de la durée de la partie est interdite lors de matches dont la durée est inférieure à 2 x 45 minutes, lors de matches de barrage ou de finales, lors de matches de la Coupe suisse.

L'arbitre ne peut en aucun cas, de lui-même, proposer une réduction de la durée de la partie aux deux équipes.

PAUSE

Lors des matches de juniors la pause est de 10 minutes, pour tous les autres matches au maximum de 15 minutes. Avant une prolongation, une pause de cinq minutes est accordée. Il n'y a pas de pause lors du changement de camp.

DURÉE DES MATCHES

Les matches avec une durée inférieure à 2 x 45 minutes sont cités dans les chapitres „Résumé des lois du jeu spécifiques“ et „Footeco“.



LOI 8 – COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU

COUP D'ENVOI

Il est d'usage que le choix du côté de la pièce pour le tirage au sort, revienne au capitaine de l'équipe visiteuse.

CONTRÔLE DU TEMPS

Le contrôle du temps par l'arbitre débute avec le coup de sifflet. Le jeu ne commence toutefois qu'avec le coup d'envoi effectué réglementairement.

LOI 10 – DÉTERMINER L'ISSUE D'UN MATCH

TIRS AU BUT

La désignation du but vers lequel seront effectués les tirs au but est faite par l'arbitre en présence des deux capitaines, par un lancer de pièce dont chaque face se voit attribuer un but. Ensuite l'arbitre effectue le tirage au sort des tirs.

En cas de force majeure (longue panne de courant, orage violent, etc.) si l'arbitre, après avoir attendu un laps de temps raisonnable (30 minutes), ne peut pas commencer ou terminer les tirs au but, le vainqueur sera désigné par tirage au sort (papier ou pièce de monnaie).

Lors des matches avec des remplacements libres tous les joueurs qui sont sur le terrain ou qui l'ont quitté temporairement (blessure, remise en ordre de l'équipement, etc.) au coup de sifflet final, participent aux tirs au but sous réserve du principe que le nombre des joueurs des deux équipes doit être égal.

Pendant la série des tirs au but on prononcera un avertissement et non une punition temporaire (rapport compris). Un deuxième avertissement conduit à une expulsion (même si la première sanction disciplinaire a été donnée sous forme de punition temporaire).

LOI 12 – FAUTES ET INCORRECTIONS

AVERTISSEMENT ET EXPULSION

Un joueur ou un officiel d'équipe expulsé doit regagner son vestiaire. Exception : un officiel d'équipe médical peut rester si l'équipe ne dispose d'aucune autre personne du corps médical.

PUNITION TEMPORAIRE

Les matches où la punition temporaire de 10 minutes est appliquée sont cités dans les chapitres „Résumé des lois du jeu spécifiques“ et „Footeco“. **Un avertissement est toujours donné contre les officiels d'équipe, à moins qu'ils ne soient également actifs en tant que joueurs (joueur-entraîneur) en même temps.** Pendant la série des tirs au but on prononcera un avertissement et non une punition temporaire (rapport compris). Un deuxième avertissement conduit à une expulsion (même si la première sanction disciplinaire a été donnée sous forme de punition temporaire).

Pendant la durée de la sanction temporaire, le joueur concerné doit rester dans la zone technique. Il doit porter un maillot qui se différencie de ceux des deux équipes. Il reste soumis au pouvoir de décision de l'arbitre/directeur de jeu. Toute activité en lien avec le jeu (juge de touche, etc.) lui est interdite. Il ne peut être remplacé qu'après l'expiration de la durée de la sanction temporaire.



Dès que le temps de sanction est écoulé, le joueur peut revenir sur le terrain depuis la ligne de touche avec l'autorisation de l'arbitre. Cette autorisation peut aussi être donnée alors que le jeu est cours.

Le match doit être arrêté si en raison des sanctions temporaires le nombre de joueurs d'une équipe sur le terrain devient inférieur à 7.

Si le gardien de but est puni d'une sanction temporaire, il peut être remplacé par le gardien remplaçant pour la durée de la sanction, pour autant qu'un joueur de champ quitte le terrain.

Si l'arbitre doit infliger un avertissement à un remplaçant, celui-ci est rapporté comme une punition temporaire (pas de suspension temporelle). Si le joueur commet une seconde infraction passible d'un avertissement, le joueur est expulsé (2^{ème} avertissement).

Le coup de sifflet final met fin prématurément à la sanction temporaire. Dans ce cas, le joueur fautif peut participer à d'éventuels tirs au but.

JEU DE MAIN

Lorsque des défenseurs forment un mur en se croisant mutuellement les bras et que le ballon est arrêté par le bras de l'un de ces joueurs, il s'agit d'un jeu de main intentionnel qui doit être sanctionné en conséquence.

LOI 13 – COUPS FRANCS

GÉNÉRALITÉS

Lorsque le coup franc n'est pas exécuté immédiatement (au sens de l'utilisation de l'avantage), l'arbitre ordonnera aux joueurs de l'équipe fautive, même si l'équipe qui bénéficie du coup franc ne demande rien, de se mettre immédiatement à la distance réglementaire. Un joueur qui ne respecte pas cette intimation, doit être averti.

L'arbitre signale à l'équipe exécutante au moyen d'un geste clair, qu'il prend le contrôle du coup franc, va mesurer la distance et donner un coup de sifflet pour la reprise. Si un joueur joue le ballon avant le coup de sifflet, il sera averti et le coup franc répété.

LOI 14 – PENALTY

GÉNÉRALITÉS

Si le gardien contrarié, refuse de prendre place entre ses montants, l'arbitre lui ordonnera de s'exécuter immédiatement. Si le gardien ne respecte toujours pas la décision de l'arbitre, il sera averti puis, si le refus persiste trop longtemps, expulsé du terrain.



EXÉCUTION

En cas de contestation eu égard à la distance, l'arbitre décide définitivement du lieu de l'exécution.

Le signal pour l'exécution du penalty est un coup de sifflet de l'arbitre. Si l'attaquant joue le ballon avant le coup de sifflet, le ballon n'est pas mis en jeu réglementairement. L'arbitre doit avertir le joueur fautif et faire répéter le penalty.

En principe, un penalty peut aussi être exécuté indirectement si la Loi est appliquée. Le ballon doit être mis réglementairement en jeu avant que le deuxième attaquant pénètre dans la surface de réparation.

LOI 17 – CORNER

CORNER COURT

Chez les juniors C le corner est exécuté à l'intersection de la ligne de but et de la ligne latérale de la surface de réparation (aussi appelé corner court).

Les autres catégories de jeu dans lesquelles le corner court est appliqué, sont répertoriées dans les chapitres „Résumé des lois du jeu spécifiques“ et „Footeco“.



NOTES CONCERNANT LES LOIS DU JEU:



d) Informations spécifiques

Catégories de jeu	Nombre de joueurs remplaçants au max. sur la carte des joueurs	Nombre de changements permis	Changement libre III	Enregistrer les remplacements dans Clubcorner	Enregistrer les joueurs qui n'ont pas joué dans Clubcorner	Punition temporaire de 10 min.	Corner court	Equipes mixtes	Shake-hands	Indemnité payée par le club recevant (1 seule facture)	Contrôle visuel des joueurs	Durée du match	Prolonger	Raccourcir
SFL; Première Ligue	7	4 ^I	-	oui	-	-	-	-	oui	oui	-	2x45	2x15	-
2 ^{ème} ligue interrégionale	7	4	-	oui	-	-	-	-	oui	oui	-	2x45	2x15	-
2 ^{ème} ligue régionale	7	5 ^{II}	-	oui	-	-	-	-	oui	-	oui	2x45	2x15	-
3 ^{ème} ligue	7	III	oui	-	oui	-	-	-	oui	-	oui	2x45	2x15	2x5
4 ^{ème} ligue	7	III	oui	-	oui	-	-	-	oui	-	oui	2x45	2x15	2x5
5 ^{ème} ligue	7	III	oui	-	oui	-	-	-	oui	-	oui	2x45	2x15	2x5
Séniors 30+	7	III	oui	-	oui	-	-	oui	oui	-	oui	2x40	-	-
Séniors 40+	7	III	oui	-	oui	-	-	oui	oui	-	oui	2x35	-	-
Corporatif Série A, Prom., B, C	7	III	oui	-	oui	-	-	-	oui	-	oui	2x45	2x15	2x5
Corporatif Séniors 30+	7	III	oui	-	oui	-	-	-	oui	-	oui	2x40	-	-
Corporatif Séniors 40+	7	III	oui	-	oui	-	-	-	oui	-	oui	2x35	-	-
Promotion de la relève (M-18) ^{IV}	7	4	-	oui	-	-	-	oui	oui	oui	oui	2x45	2x15	-
Promotion de la relève (M-16) ^{IV}	5	4	-	oui	-	-	-	oui	oui	oui	oui	2x45	2x15	-
Promotion de la relève (M-15) ^{IV}	4	4	-	oui	-	-	-	oui	oui	oui	oui	2x45	2x15	-
Footeco (11 :11) FE-14 printemps et FE-14 sélection des partenariats	4	III	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	3x30	-	-
Footeco (9:9) FE14-automne	6	III	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	3x30	-	-
Footeco (9:9) FE-13	6	III	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	3x30	-	-

Tableau à suivre à la page suivante



Catégories de jeu	Nombre de joueurs remplaçants au max. sur la carte des joueurs	Nombre de changements permis	Changement libre III	Enregistrer les remplacements dans Clubcorner	Enregistrer les joueurs qui n'ont pas joué dans Clubcorner	Punition temporaire de 10 min.	Corner court	Equipes mixtes	Shake-hands	Indemnité payée par le club recevant (1 seule facture)	Contrôle visuel des joueurs	Durée du match	Prolonger	Raccourcir
Foot de base des juniors A - h&f CocaCola JL A	7	III	oui	-	oui	oui	-	oui	oui	-	oui	2x45	2x15	2x5
Foot de base des juniors B - h&f CocaCola JL B	7	III	oui	-	oui	oui	-	oui	oui	-	oui	2x45	2x15	2x5
Foot de base des juniors C - h&f CocaCola JL C	7	III	oui	-	oui	oui	oui	oui	oui	-	oui	2x40	-	-
Promotion de la relève féminine M-17 (1 ^{er} tour seul) /M-16/M-15														
Foot de base Juniors Fém-19	7	III	ja	-	oui	oui	-	-	oui	-	oui	2x45	2x15	2x5
Féminines LN	7	4 ^I	-	oui	-	-	-	-	oui	oui	oui	2x45	2x15	-
Promotion de la relève féminine M-19 (M-17 2 ^{ème} tour seul.)	4	4	-	oui	-	-	-	-	oui	oui	oui	2x45	2x15	-
Féminines 1 ^{ère} – 4 ^{ème} ligue	7	III	oui	-	oui	-	-	-	oui	-	oui	2x45	2x15	-
Coupe Suisse (Hommes) ^V	7	3 ^{VI}	-	oui	-	-	-	-	oui	oui	-	2x45	2x15	-
Coupe Suisse Seniors 30+/40+/50+	Détails selon Règlements respectifs de la Ligue Amateur													
Coupe Suisse (féminines)	7	3 ^{VI}	-	oui	-	-	-	-	oui	oui	oui	2x45	2x15	-
Coupe Suisse juniors féminines FF-19 et FF-15	Détails selon directives respectives du Département technique de l'ASF													

Notes supplémentaires :

^I Dans la plus haute ligue (Super League/Ligue Nationale A féminine) sont autorisés seulement 3 changements.

^{II} Des divergences régionales sont possibles.

^{III} Tous les joueurs figurant sur la carte des joueurs peuvent entrer en jeu et ressortir aussi souvent que souhaité.

^{IV} Pas de prolongations lors des matches de championnat et de la Coupe de Suisse. Lors des matches de championnat Playoff/Playout 2 x 15 de prolongations.

^V Aucun contrôle visuel lors des matches des tours principaux (organisés par l'ASF). Lors des tours de qualification (organisés par les sections/régions) les directives de la section/région concernée sont valables (pour les contrôles visuels, changements libres ainsi que prolongations).

^{VI} En cas de prolongations un remplacement supplémentaire est autorisé, ce qui porte le nombre de changements autorisés à 4. Lors des tours de qualification (organisés par les sections/régions) sont valables les directives des sections/régions concernées.

Remarque importante :

Les obligations pour les matches de coupe peuvent varier selon qu'ils appartiennent au tour principal (organisé par l'ASF) ou au tour de qualification (organisé par la Section/Région des équipes participantes).

Les modalités applicables concernant le nombre de remplacements autorisés sont donc aussi précisées sur la convocation d'arbitre.



e) Footeco

Le rapport de match doit être rempli dans son intégralité dans clubcorner

	FE-13 Régions A B C D	FE-13 Sélections régionales	FE-14 automne	FE-14 printemps	FE-14 Sélections des Partenariats
Format de jeu	9:9 (Footeco)			11:11 (Lois du jeu)	
Durée du match	3 x 30 minutes Pause de 5 minutes entre les tiers-temps				
Dimensions du terrain Dimensions de la surface de réparation	Ligne des 16 mètres aux 16 mètres. Toute la largeur du terrain Idéales : 70 mètres x 60 mètres La surface de réparation est de 12 mètres. Les surfaces de réparation de 16 mètres sont également tolérées. La surface de réparation et le point de pénalty peuvent être marqués à la machine ou indiqués avec des cônes plats.			Selon les Lois du jeu officielles	
Dimensions des buts	7.32 mètres de long x 2.44 mètres de haut (grands buts)				
Ballon de match	Taille 4		Taille 5		
Nombre de joueurs autorisés à jouer par match	15 joueurs				
Temps de jeu	Chaque joueur doit jouer au moins 30 minutes				
Joueurs remplaçants	Les remplacements de joueurs ne sont autorisés que lors des pauses des tiers temps (gardien après 45 mn de jeu). Un joueur/gardien blessé peut être remplacé pendant toute la durée du match, avec l'autorisation de l'arbitre.				



	FE-13 Régions A B C D	FE-13 Sélections régionales	FE-14 automne	FE-14 printemps	FE-14 Sélections des Partenariats
Gardiens	<p>Un coup de pied de but est à effectuer à l'intérieur de la surface de réparation à la main par le gardien de but. Règlementairement il est à considérer comme un ballon intercepté durant le jeu en cours. Si le gardien de but met le ballon à terre il doit le conduire au pied et effectuer une passe (il ne peut plus reprendre en main le ballon). Toute autre forme de dégagement/coup de pied est interdite et sanctionnée par un coup franc indirect sur la ligne médiane en faveur de l'équipe adverse.</p>			Selon les Lois du jeu officielles	
Corner	<p>Le corner est tiré depuis le point d'intersection de la surface de réparation des seize mètres et de la ligne de but de chaque côté du but (corner court).</p>			Selon les Lois du jeu officielles	
Coup-franc	<p>La distance à respecter lors de coups-francs directs ou indirects est de 7 mètres.</p>			Selon les Lois du jeu officielles	
Pénalty	<p>Le pénalty est tiré à une distance de 11 mètres.</p>				
Avertissement (carton jaune)	<p>Au lieu d'un avertissement c'est une punition temporaire (10 mn.) qui est prononcée avec signalisation optique du carton jaune. Un avertissement avec signalisation optique du carton jaune peut être donné aux officiels d'équipe.</p>				
Expulsion	<p>Deux punitions temporaires dans le même match pour le même joueur entraînent par analogie avec un carton jaune/rouge et un carton rouge direct une expulsion du joueur pour le temps restant à jouer du match. Le joueur expulsé ne peut pas être remplacé. Les officiels d'équipe recevront un carton jaune/rouge ou un carton rouge direct par signalisation optique.</p>				



2 Directives administratives : «Ce que l'arbitre doit faire à chaque match»

a) Convocation par clubcorner

- Retenir le numéro du match, la ligue, l'heure du coup d'envoi, le lieu du match, le terrain, la couleur de l'équipement, la distance gare-vestiaire et vestiaire-terrain.
- Contrôler la date exacte du match (samedi, dimanche, jour en semaine).

b) Préparation pour la compétition

- Consultation des horaires ou d'un planificateur d'itinéraire.
- Préparer son équipement (y compris note de frais, rapport d'arbitre).
- Imprimer la feuille 'Evènements' et la facture d'indemnités dans [clubcorner](#)

c) Le jour du match, à la maison

En cas de temps incertain, il est recommandé de prendre contact, avant de partir, avec le club recevant ou le service de piquet ou de consulter la publication officielle sous www.football.ch pour savoir si le match a lieu ou si un inspecteur de terrain a déjà été convoqué.

d) Au lieu du match

- Inspection du terrain (conformité et sûreté des buts et filets de buts, drapeaux de corner, lignes, zones techniques, etc.).
- Les matches de championnat ont toujours priorité sur les matches d'entraînement. Si un match de championnat doit être arrêté ou ne peut commencer en raison de l'impraticabilité du terrain, il est interdit de disputer un match d'entraînement sur ce même terrain.
- Faire remédier aux défauts avant le début du match.
- Contrôle des couleurs des maillots (y compris gardien de but).
- Encaissement de l'indemnité et remise de la note de frais.

e) Feuille des joueurs (Feuille de match)

- La feuille des joueurs complètement remplie, présentant les photos des joueurs, doit être remise à l'arbitre avant le début du match. Délais autorisés:
 - 60 minutes avant le coup d'envoi pour les matches avec trios-ARB (Swiss Football League, Première Ligue à 2^{ème} Ligue, promotion de la relève (M16A-M21), Féminines LNA) ;
 - 45 minutes avant le coup d'envoi pour tous les autres matches.
- La feuille des joueurs doit être remplie et imprimée au travers de clubcorner.
- Le capitaine et l'entraîneur responsable de l'équipe concernée sont à signaler distinctement au travers de [clubcorner](#) sur la feuille des joueurs. Ils sont responsables de l'authenticité de la feuille des joueurs. La feuille des joueurs doit être signée par le capitaine et l'entraîneur.
- Les feuilles des joueurs sont au format A4 et sont soit en couleurs soit en noir et blanc.
- Seule exception autorisée, l'[adjonction](#) manuscrite de [joueurs](#) à la rubrique spécifique. Ceci doit être fait avant le début du match. Après le coup d'envoi, la feuille des joueurs ne peut plus être modifiée.



- Les joueurs qui sont rajoutés après à la main sur la feuille des joueurs, doivent signer la feuille des joueurs en présence de l'arbitre tout en présentant une pièce d'identité officielle. Les joueurs ne pouvant pas se justifier d'une pièce d'identification officielle ne sont pas autorisés à prendre part au match. Si une équipe insiste malgré tout pour faire entrer un joueur, l'arbitre rapportera les faits à la rubrique „Incidents“.
- Si une équipe souhaite modifier sa feuille des joueurs avant le début du match en remplaçant l'un des joueurs ou remplaçants y figurant, elle devra s'y prendre à temps pour fournir une nouvelle feuille des joueurs avant le début de la partie.
- Les joueurs ne figurant pas sur la feuille des joueurs, ne peuvent pas prendre part au jeu. Toutefois, l'arbitre ne peut pas interdire l'entrée en jeu d'un joueur ou d'un remplaçant si son club insiste sur sa participation. Si une équipe insiste pour faire entrer en jeu un joueur ne figurant pas sur la feuille des joueurs, l'arbitre rapportera les faits à la rubrique «incidents» de son rapport.
- Après la fin du match, les capitaines des deux équipes sont autorisés à consulter les feuilles des joueurs en présence de l'arbitre.

f) Contrôle visuel avant le match

- Appeler les noms en suivant l'ordre indiqué des joueurs figurant sur la feuille des joueurs (joueurs remplaçants inclus).
- Aucun contrôle visuel n'est fait lors des matches de la Swiss Football League (SFL), de la Première Ligue (PL), de la 2^{ème} ligue interrégionale ainsi que des féminines LNA/LNB.

g) Derniers préparatifs de l'arbitre avant le match

- Contrôle du ballon de match;
- Prendre les drapeaux pour les juges de touche ou arbitres-assistants;
- Sifflet, montre, pièce pour le tirage au sort de la moitié de terrain, matériel pour écrire, cartons jaune et rouge, feuille «Evènements» du clubcorner recommandée;
- Contrôle des chaussures et des protège-tibias (en cas de non-conformité de l'équipement, le coup d'envoi ne peut pas être retardé);
- Début du match (Shake-hands, prise de temps, équipe qui engage, etc.).

h) Pendant le match

- Noter l'horaire des incidents sur la feuille 'Evènements' imprimée du [clubcorner](#) (avertissements, expulsions, punitions temporaires, remplacements de joueurs, blessures, etc.).
- Les mesures disciplinaires prises à l'encontre des joueurs, joueurs remplaçants et officiels d'équipe depuis l'entrée sur le terrain pour le coup d'envoi jusqu'au départ du terrain après le coup de sifflet final, sont signalées optiquement (cartons jaune, jaune-rouge et rouge).



i) Important après le match

- Contrôle du Shake-hands final et en cas de non-respect, remarque dans le rapport d'arbitre.
- Immédiatement après la fin du match (**aussi valable pour les matches renvoyés ou arrêtés**) l'arbitre doit (y compris pour les matches d'entraînement) annoncer le résultat via clubcorner (Conseil : Clubcorner est aussi disponible en application pour smartphones : App-Store – Rechercher «Clubcorner»).
- Lors de matches avec prolongations et/ou séries de tirs au but, le résultat final annoncé est toujours constitué de la somme de tous les buts marqués.
- Le rapport d'ARB doit être saisi électroniquement pour **tous** les matches (y compris les matches d'entraînement) selon les directives régionales dans [clubcorner](#). L'annonce du résultat doit se faire par saisie dans clubcorner (en plus du rapport sous [clubcorner](#)).

Attention: Pour les matches de la Swiss Football League, de la Première Ligue, de la promotion de la relève M-18 à FE-13 (Footeco), de la 2^{ème} ligue inter, des féminines de la LNA/LNB, Promotion de la relève féminines M-19/M-17/M-16/M-15, ainsi que des matches de la Coupe suisse, le rapport doit être adressé via [clubcorner](#) au plus tard le jour suivant le match (jusqu'à 10h00).

- En remplissant le rapport électronique les joueurs figurant de façon manuscrite sur la carte officielle des joueurs doivent être recherchés auprès de l'équipe concernée (recherche des joueurs) et être intégrés dans la carte de match (onze de départ / remplaçants).
- Lors des matches avec changements libres, les joueurs qui ne sont pas entrés en jeu, doivent être enregistrés comme tels.
- **Tous les éléments appartenant au match doivent être saisis dans le rapport d'ARB selon le rapport 'Evènements' de clubcorner** (en particulier les remplacements, les joueurs n'ayant pas joué dans les matches avec changements libres, les buts, les avertissements, les expulsions et autres incidents). Lors de certains matches les représentants de club remplissent une feuille de match spécifique et la remettent à l'arbitre. Pour les matches à partir de la 3^{ème} ligue et plus haut, ainsi que pour les matches de la Promotion de la relève (M-21 à M-15; FE-14 ; FE-13 ; Swissscup et Coca-Cola Junior League) ainsi que les Féminines LNA/LNB et Promotion de la relève féminines M-19/M-17/M-16/M-15 il faut aussi noter le nom des buteurs et la minute durant laquelle le but a été marqué.
- Lors de l'établissement du rapport des avertissements/expulsions les points suivants sont à considérer:
 - Sélectionner l'infraction dans clubcorner sous la rubrique raison de la sanction (p.ex. frein de dernier recours, voie de fait, insulte envers l'ARB, 2^e avertissement, faute etc.).
 - Lors des cartons jaune-rouge ou rouge direct une description des faits doit être faite (avec indication d'une provocation éventuelle) en répondant aux 7 questions suivantes (Quand – Qui – A qui - Où – Quoi – Comment – Pourquoi).
 - Lors d'un carton rouge direct un avertissement préalable éventuel doit aussi être mentionné.
 - Lors des cartons jaune-rouge le premier carton jaune doit être mentionné obligatoirement.

Rappel :

La feuille de match ne doit pas être envoyée par poste. **Pour permettre le traitement d'éventuels protêts, réclamations, etc., les arbitres sont tenus de garder tous les documents du match (en particulier les cartes de match des deux équipes) jusqu'au 30 septembre de la saison suivante.**



Attention : Si une équipe dépose un protêt, la feuille des joueurs et le cas échéant, les formulaires de banc et de remplacement, seront annexés au formulaire de protêt et expédiés par poste.

3 Tournois de football

Explications

- Durant un tournoi un arbitre peut fonctionner le même jour au maximum durant 3 heures (à l'exception d'éventuelles fonctions d'arbitre assistant).
- Avertissements ou punitions temporaires, expulsions, arrêts de match, tous autres incidents et anti-sportivités sont à rapporter par les arbitres aux Autorités compétentes par courriel ou poste.
- L'organisateur est responsable des protêts déposés durant son tournoi. S'il n'y a pas de directives particulières, les prescriptions du règlement des tournois de l'ASF font foi.
- Les convocateurs régionaux ne désignent pas d'arbitres pour les tournois de sixte. Les arbitres qui dirigent des matches lors de ces tournois le font sous leur propre responsabilité et ne peuvent pas porter l'insigne de l'Association.
- A retenir: Les tournois de la CNA sont considérés en tant que tournois officiels. Les arbitres sont convoqués par l'association régionale. Seulement des arbitres figurant sur la liste officielle de l'ASF peuvent être convoqués.

Indemnités

- Tournois jusqu'à 4 heures de présence : Fr. 120.- (frais de voyage compris)
- Tournois avec plus de 4 heures de présence : Fr. 180.- (frais de voyage compris)
- Lors de tournois avec participation d'équipes de Swiss Football League ou de Première Ligue, l'indemnité journalière est alors calculée selon les directives de la CA-ASF.

4 Indemnités d'arbitrage

a) Indemnités d'arbitrage pour matches de championnat et d'entraînement

1. Les indemnités pour les matches du service des arbitres d'élite et des arbitres espoirs sont déterminées dans des directives spéciales.
2. Les indemnités des autres matches sont partagées pour moitié entre les clubs recevant et visiteur. Les exceptions figurent au chapitre „Résumé des lois du jeu spécifiques“.
3. Lors des matches de promotion le tarif est celui de la ligue immédiatement sup.
4. La distance la plus courte du domicile de l'arbitre au lieu du match (respectivement au stade) selon les indications de „GoogleMap“ (<http://maps.google.ch>) et **en fonction de conditions normales de circulation**, est déterminante pour fixer l'indemnité des arbitres (montant forfaitaire).
5. L'indemnité doit être encaissée avant le match !



Catégories de jeu	Indemnité matches de championnat et matches d'entraînement (frais de voyage compris, CHF) <i>Matches d'entraînement en trio d'arbitres: voir let. b) de la page suivante</i> <i>Matches d'entraînement avec des équipes de 3^{ème} ligue et inférieur:</i> Voir tableau ci-dessous; en cas de catégories de jeu différentes : indemnité = (tarif équipe 1 + tarif équipe 2) divisé par 2					
	simple course / forfait					
	Jusqu'à 50 km	51 – 100 Km		101-150 km		Au delà
2ème ligue inter en trio (forfait et championnat seulement ; matches d'entraînement voir let. b) de la page suivante)	660.- (ARB = 260.- et AA = 200.-)					
2ème ligue en trio (forfait et championnat seulement ; matches d'entraînement voir let. b) de la page suivante)	360.- ARB = 140.- AA = 110.-	390.- ARB = 150.- AA = 120.-		420.- ARB = 160.- AA = 130.-		450.- ARB = 170.- AA = 140.-
	Jusqu'à 50 km	51 – 75 km	76 – 100 Km	101 – 125 km	126 – 150 km	Au delà de 150 km
3ème ligue	120.-	150.-	170.-	190.-	210.-	230.-
4ème ligue / Corporatifs Série A	100.-	130.-	150.-	170.-	190.-	210.-
5ème ligue / Corporatifs Séries B & C	90.-	120.-	140.-	160.-	180.-	200.-
Séniors 30+ Corporatifs	100.-	130.-	150.-	170.-	190.-	210.-
Séniors 40 + Corporatifs	90.-	120.-	140.-	160.-	180.-	200.-
M-18 / M-16 en trio (forfait) M-16/M-18=championnat seulement; matches d'entraînement voir let. b) de la page suivante)	360.- ARB = 140.- AA = 110.-	390.- ARB = 150.- AA = 120.-	390.- ARB = 150.- AA = 120.-	420.- ARB = 160.- AA = 130.-	420.- ARB = 160.- AA = 130.-	450.- ARB = 170.- AA = 140.-
M-16 (ARB)	130.-	160.-	180.-	200.-	220.-	240.-
M-15	120.-	150.-	170.-	190.-	210.-	230.-
Footeco (11 :11) FE-14 FE-14 sélection des partenariats	90.-	120.-	140.-	160.-	180.-	200.-
Footeco (9:9) FE-13 et FE-14	80.-	110.-	130.-	150.-	170.-	190.-
CocaCola JL A	120.-	150.-	170.-	190.-	210.-	230.-
CocaCola JL B	100.-	130.-	150.-	170.-	190.-	210.-
CocaCola JL C	90.-	120.-	140.-	160.-	180.-	200.-
Jun. A régionaux	90.-	120.-	140.-	160.-	180.-	200.-
Jun. B régionaux	80.-	110.-	130.-	150.-	170.-	190.-
Jun. C régionaux	80.-	110.-	130.-	150.-	170.-	190.-
Féminines LN A en trio (forfait et championnat seulement ; matches d'entraînement voir let. b) de la page suivante)	400.- ARB = 160.- AA = 120.-	430.- ARB = 170.- AA = 130.-	430.- ARB = 170.- AA = 130.-	460.- ARB = 180.- AA = 140.-	460.- ARB = 180.- AA = 140.-	490.- ARB = 190.- AA = 150.-
Féminines LN B	120.-	150.-	170.-	190.-	210.-	230.-
Promotion de la relève féminine M-19 / M-17	90.-	120.-	140.-	160.-	180.-	200.-
Féminines 1 ^{ère} – 2 ^{ème} ligue	100.-	130.-	150.-	170.-	190.-	210.-
Féminines 3 ^{ème} – 4 ^{ème} ligue	90.-	120.-	140.-	160.-	180.-	200.-
Juniors féminines. A	90.-	120.-	140.-	160.-	180.-	200.-
Juniors féminines B & Juniors FF-19	80.-	110.-	130.-	150.-	170.-	190.-



b) Indemnités d'arbitrage en Trio pour matches d'entraînement (AR=Association régionale)

Arbitrage

1. Les matches d'entraînement avec participation d'équipes de la Super League, Challenge League et de la Première Ligue doivent être arbitrés par des trios: Convocation par la CA ASF.
2. Les arbitres pour les autres matches d'entraînement (y compris 2ème ligue inter et M-18) sont convoqués par l'AR de l'équipe recevant qui décide si les matches avec participation d'une équipe de 2ème ligue régionale ou des Féminines de LNA doivent être dirigés par un trio.

Indemnités

3. Indemnités pour les matches d'entraînement avec participation d'équipes de la Super League et Challenge League: selon les directives du service Arbitres Elite de la CA.

Indemnités pour les matches d'entraînement avec participation d'équipes de 1ère ligue, 2ème ligue inter, M-18 et 2ème ligue régionale: selon le présent aide-mémoire.

Indemnités d'arbitrage pour matches d'entraînement (trio)	Montant (CHF)
Promotion League / 1ère Ligue contre :	
Promotion League / 1ère Ligue	400.-
2ème ligue inter	350.-
2ème ligue régionale ou M-18/M-16A	325.-
Autres	250.-
2ème ligue inter contre (les trios sont convoqués par la CA de l'AR du club recevant)	
2ème ligue inter	300.-
2ème ligue régionale ou M-18/M-16A	270.-
Autres	250.-
M-18/M-16A contre (les trios sont convoqués par la CA de l'AR du club recevant)	
M-16 , M-18 ou 2e ligue-régionale (Trio)	240.-
Autres (ARB seul): (tarif M-16 /M-18 (140.-) + tarif équipe XY) divisé par 2	
2ème ligue régionale contre :	
2ème ligue régionale (Trio)	240.-
Autres (ARB seul): (tarif 2 ^{ème} ligue régionale (140.-) + tarif équipe XY) divisé par 2	
Féminines LN A contre (les trios sont convoqués par la CA de l'AR du club recevant)	
Féminines LN A (Trio ; si avec 4 ^e off.+100.- ; p.ex. 1 ^{ère} Division étrangère)	300.-
2ème ligue régionale <i>masculine</i> (Trio)	240.-
Autres (ARB seul): (tarif LN A (140.-) + tarif équipe XY) divisé par 2	



c) Indemnités d'arbitrage pour matches de coupe (masculins)

Principe :

- Il n'est pas possible de faire valoir d'autres frais, l'indemnité est forfaitaire.
- Pour les matches de coupe où les Associations régionales sont compétentes le modèle d'indemnité suivant peut être pris en tant que base: Tarif équipe 1 + tarif équipe 2 divisé par 2 = indemnité de l'arbitre resp. du trio d'arbitre.
- Sous réserve des directives régionales, en principe une note de frais est à établir contenant le total de l'indemnité.
- L'indemnité est à payer par le club recevant avant le match.

Match	Trio/ARB	Indemnité (forfaitaire) CHF
Promotion League contre		
Promotion League	Trio	1100.-
1ère Ligue	Trio	1100.- + 900.- :2 = 1000.-
2ème ligue inter	Trio	1100.- + 660.- :2 = 880.-
2ème ligue	Trio	1100.- + 390.- :2 = 745.-
3ème ligue	Trio	1100.- + 250.- :2 = 675.-
4ème ligue	Trio	1100.- + 250.- :2 = 675.-
1ère Ligue contre		
1ère Ligue	Trio	900.-
2ème ligue inter	Trio	900.- + 660.- :2 = 780.-
2ème ligue	Trio	900.- + 390.- :2 = 645.-
3ème ligue	Trio	900.- + 250.- :2 = 575.-
4ème ligue	Trio	900.- + 250.- :2 = 575.-
2ème ligue inter contre		
2ème ligue inter	Trio	660.-
2ème ligue	Trio	660.- + 390.- :2 = 525.-
3ème ligue	Trio	660.- + 250.- :2 = 455.-
4ème ligue	Trio	660.- + 250.- :2 = 455.-
2ème ligue contre		
2ème ligue	Trio	390.-
2ème ligue	ARB	200.-
3ème ligue	Trio	390.- + 250.- :2 = 320.-
3ème ligue	ARB	160.- + 150.- :2 = 155.-
4ème ligue	Trio	390.- + 250.- :2 = 320.-
4ème ligue	ARB	160.- + 130.- :2 = 145.-
5ème ligue	Trio	390.- + 250.- :2 = 320.-
5ème ligue	ARB	160.- + 120.- :2 = 140.-



Match	Trio/ARB	Indemnité (forfaitaire) CHF
3ème ligue contre		
3ème ligue	Trio	250.-
3ème ligue	ARB	150.-
4ème ligue	Trio	250.-
4ème ligue	ARB	150.- + 130.- :2 = 140.-
5ème ligue	Trio	250.-
5ème ligue	ARB	150.- + 120.- :2 = 135.-
4ème ligue contre		
4ème ligue	Trio	250.-
4ème / 5ème ligue	ARB	130.-
5ème ligue contre		
5ème ligue	ARB	120.-

d) Indemnités d'arbitrage pour matches de coupe (féminins)

Principe :

- Il n'est pas possible de faire valoir d'autres frais, l'indemnité est forfaitaire.
- Pour les matches de coupe où les Associations régionales sont compétentes le modèle d'indemnité suivant peut être pris en tant que base: Tarif équipe 1 + tarif équipe 2 divisé par 2 = indemnité de l'arbitre resp. du trio d'arbitre.
- Sous réserve des directives régionales, en principe une note de frais est à établir contenant le total de l'indemnité.
- L'indemnité est à payer par le club recevant avant le match.

Match	Trio/ARB	Indemnité (forfaitaire) CHF
Ligue Nationale A contre		
LN A	Trio	430.-
LN B	Trio	430.- + 330.- :2 = 380.-
1ère - 4ème ligue	Trio	430.- + 250.- :2 = 340.-
Ligue Nationale B contre		
LN B	ARB	150.-
1ère - 3ème ligue	ARB	150.- + 130.- :2 = 140.-
3ème - 4ème ligue	ARB	150.- + 120.- :2 = 135.-
1ère ligue contre		
1ère - 2ème ligue	ARB	130.-
3ème - 4ème ligue	ARB	130.- + 120.- :2 = 125.-
2ème ligue contre		
2ème ligue	ARB	130.-
3ème ligue - 4ème ligue	ARB	130.- + 120.- :2 = 125.-



3ème ligue contre		
3ème ligue	ARB	120.-
4ème ligue	ARB	120.-
Juniors féminines-19 (pour autant qu'il ne s'agisse pas d'un tournoi)		
	ARB	110.-

e) Indemnités pour des matches de coupe (promotion de la relève)

Match	Trio/ARB	Indemnité (forfaitaire) CHF
M-18 contre		
M-18	Trio	390.-
M-16 contre		
M-16	Trio	390.-
M-16	ARB	160.-
M-15 contre		
M-15	ARB	150.-
FF-19 (s'il ne s'agit pas d'un tournoi)	ARB	110.-

f) Indemnités pour des matches de coupe (Seniors)

Match	Trio/ARB	Indemnité (forfaitaire) CHF
Séniors 30+	Trio	390.-
	ARB	130.-
Séniors 40+	Trio	390.-
	ARB	120.-
Séniors 50+	ARB	110.-



5 Aide-mémoire sur la procédure en cas d'absence / renoncement de l'arbitre et/ou des arbitres-assistants

(Valable pour tous les matches avec trios d'arbitres)

1. Remarques préliminaires :

- Arbitre-assistant (AA): Arbitre (ARB) formés à la fonction par l'Association.
- Juge de touche (JT): personne déléguée par les clubs pour aider l'ARB.
- Les équipes doivent attendre 30 minutes l'ARB officiellement convoqué respectivement la personne désignée en tant que remplaçant.

2. L'ARB ne se présente pas ou doit renoncer pendant le match et la convocation d'un ARB suffisamment qualifié n'est pas possible

- Matches avec un 4e officiel et/ou AA supplémentaires (surtout SFL): La personne avec la qualification la plus élevée en tant qu'ARB remplace l'ARB officiellement convoqué; s'il s'agit d'un des AA il est remplacé par le 4e officiel ou l'AA supplémentaire.
- Pour tous les autres matches avec des trios d'ARB: Un des AA dirigera la rencontre ; celui-ci est remplacé selon les directives ci-après.
- Matches avec un seul arbitre: Les capitaines peuvent se mettre en accord pour un ARB figurant sur la liste officielle de l'ASF.

3. L'AA ne se présente pas ou doit renoncer et la convocation d'un AA suffisamment qualifié n'est pas possible

- Matches avec un 4e officiel et/ou AA supplémentaires (surtout SFL): La personne avec la qualification la plus élevée en tant qu'AA remplace l'AA officiellement convoqué.
- Pour tous les autres matches avec des trios d'ARB: Les capitaines peuvent se mettre en accord pour un autre AA figurant sur la liste officielle de l'ASF. Sans accord le club recevant doit mettre à disposition un JT.
- Si lors d'un match d'Association les deux AA officiellement convoqués ne se présentent pas et les deux capitaines ne trouvent aucun accord pour un AA remplaçant figurant sur la liste officielle de l'ASF, l'ARB doit diriger des matches de la 2e ligue interrégionale, de la 2^e ligue régionale, du football féminin et du football d'élite juniors/-féminins avec des JT.

4. A prendre en considération :

- Si un ARB ou un AA se trouve parmi les spectateurs, l'organe responsable de la convocation doit en être informé afin d'avaliser cet engagement. Dans ce cas, cette convocation officielle ne peut plus être refusée par les équipes.
- Un accord des deux clubs pour cette personne n'est pas nécessaire.
- Un éventuel protêt contre la personne de l'ARB ou de l'AA est exclu.
- Si le trio d'ARB ne se présente pas, la première priorité est de chercher un ARB qui pourra, le cas échéant, diriger le match avec des JT ou au besoin, sans JT.



6 Obligation de cours (cours régionaux)

Selon les directives de l'ASF (au 01.01.2002) les cours suivants sont obligatoires (x = obligation de participation aux cours)

Qui	Qualification	Causeries régionales	Tests de condition physique régionaux	Cours pour instructeurs	Cours pour coaches	Cours 2 ^e et C2e ¹⁾	Cours 3 ^e et C3e ¹⁾	Cours 4 ^e /5 ^e /Jun./Sen. et vet. ¹⁾	Cours assistants ¹⁾	Cours talents
Arbitre (ARB)	FIFA, SFL									
Arbitre (ARB)	Promotion League & 1 ^{ère} ligue, Candidats 1 ^{ère} ligue/ Referee Academy 3 ^e année									
Arbitre (ARB)	Referee Academy (1 ^{ère} /2 ^{ème} année)	X	X			X			X	X
Arbitre (ARB)	2e ligue inter	X	X			X			X	
Arbitre (ARB)	2e ligue et candidats	X	X			X			X	
Arbitre (ARB)	3e ligue et candidats	X	X				X			
Arbitre (ARB)	4e/5e ligue, Jun., Sen.,	X						X		
Arbitre (ARB)	ARB Talents	X	X							X
Arbitre assistant (AA)	FIFA, SFL									
Arbitre assistant (AA)	Promotion League & 1 ^{ère} ligue, Candidats 1 ^{ère} ligue/ Referee Academy 3 ^e année									
Arbitre assistant (AA)	Referee Academy (1 ^{ère} /2 ^{ème} année)	X	X			X			X	X
Arbitre assistant (AA)	2e ligue inter	X	X						X	
Arbitre assistant (AA)	2e ligue et candidats	X	X						X	
Arbitre assistant (AA)	Femmes LNA								X	
Instructeurs	Sans engagement comme INSTR	X		X		X				
Instructeurs	Avec engagement comme INSTR	X		X						
Coaches	2e ligue inter	X			X	X			X	X
Coaches	2e ligue	X			X	X			X	X
Coaches	3e ligue	X			X		X			
Coaches	4e/5e ligue, Jun., Sen.,	X			X			X		
Coaches	Accompagnateur	X			X			X		

¹⁾ = Ces cours peuvent se dérouler en commun (accords entre les Associations régionales).



7 Critères d'engagement

Catégorie de jeu	ARB ou Trio	Qualification d'arbitre	Qualification d'arbitre-assistant	Convocation d'arbitre	Rapport d'arbitre à
Swiss Football League	Trio	Selon directives CA-Service Arbitres Elite			
1ère ligue et candidats	Trio	Selon directives CA-Service Espoirs/Academy			
2ème ligue inter	Trio	2-Inter	3 ou 4	Academy/ Region	LA
2ème ligue	Trio	2	3 ou 4	Région	Région
3ème ligue / Corporatif Série A	ARB.	3	-		
4ème ligue / Corporatif Série B	ARB.	4	-		
5ème ligue / Corporatif Série C	ARB.	5	-		
Corporatif (Promotion)	ARB.	4	-		
Séniors 30+ (y.c. Corporatif)	ARB.	3 ou 4	-	Région	Région
Séniors 40+ (y.c. Corporatif)	ARB.	5	-	Région	Région
Séniors 50+ (seulement coupe)	ARB.	5	-	Région	Région
Promotion de la relève (M-18)	Trio	C2	3 ou 4	Academy/ Région	DT
Promotion de la relève (M-16) groupe A	Trio	C2	3 ou 4		
Promotion de la relève (M-16) groupe B	ARB.	C2	4		
Promotion de la relève (M-15)	ARB.	4 (max. 30 ans)	-		
Footeco (FE-14)	ARB.	Arbitres Footeco	-		
Footeco (FE-13)	ARB.		-		
Sélections rég. féminines (M-15)	ARB.	4	-	Région	
Sélections rég. féminines (FE-13)	ARB.	4	-		
Football de base des juniors (A - CCJL)	ARB.	C2 ou 3	-	Région	Région
Football de base des juniors (B - CCJL)	ARB.	C3 ou 4	-		
Football de base des juniors (C - CCJL)	ARB.	4	-		
Football de base des juniors (A région.)	ARB.	4 ou 5	-	Région	Région
Football de base des juniors (B région.)	ARB.	5 ou Jun.	-		
Football de base des juniors (C région.)	ARB.	Jun.	-		
Féminines LNA	Trio	2-Inter	3 ou 4	CA-ASF Prom. fém. ou Région	DT
Féminines LNB	ARB.	C2 ou 3	-		
Promotion de la relève féminine M-19 / M-17 / M-16 / M-15	ARB.	4	-		
Féminines 1ère ligue	ARB.	3 ou 4	-		
Féminines 2e-4e ligue	ARB.	4 ou 5	-		
Juniors A Féminines	ARB.	4 ou 5	-	Région	Région
Juniors B Féminines / FF-19	ARB.	Jun.	-	Région	Région
Coupe Suisse (Hommes)	Selon tour				
Coupe Suisse (Féminines)	Selon tour				

DT = Département Technique / LA = Ligue Amateur



8 Comportement de l'Arbitre en cas de protêt

a) Principe

L'Arbitre doit enregistrer tout protêt.

Le protêt doit être rapporté par écrit sur le formulaire à disposition de l'arbitre ("formulaire de protêt"). Le formulaire de protêt peut être téléchargé sur le lien suivant :

[LIEN FORMULAIRE DE PROTÊT](#)

b) Comportement de l'arbitre lors d'un protêt

- Si une équipe dépose un protêt au sens de l'art. 50 RJ, l'arbitre doit aviser le capitaine adverse du protêt et du motif de celui-ci en présence du protestataire.
- L'arbitre doit enregistrer sereinement le dépôt de protêt.
- L'arbitre doit informer les deux capitaines que les formalités ultérieures devront être remplies au vestiaire de l'arbitre immédiatement après la fin du match.
- Il n'y a pas d'obligation formelle d'utiliser le formulaire officiel afin que le dépôt de protêt soit formellement valable. Si l'arbitre n'a pas à disposition le formulaire adéquat, il a la faculté d'utiliser une feuille de papier pour rédiger le protêt. L'utilisation du formulaire de protêt n'est donc pas obligatoire.
- Le protêt peut aussi être rédigé par une tierce personne. Le capitaine de l'équipe protestataire ne peut toutefois être accompagné dans le vestiaire de l'arbitre que par une seule personne supplémentaire. A noter: lors de matches avec des équipes juniors, l'entraîneur responsable doit également signer le protêt à côté du capitaine.
- L'arbitre ne doit ni rédiger le protêt lui-même ni donner son opinion ou une explication sur les faits, même si le capitaine le lui demande. Toute ingérence constitue une violation de la neutralité à laquelle l'arbitre est tenu.
- Le capitaine adverse, ainsi que l'entraîneur responsable pour les équipes juniors, doit confirmer par sa signature sur le formulaire qu'il a pris connaissance du dépôt du protêt. Cette signature ne signifie en aucun cas une acceptation ou une reconnaissance du bien-fondé du protêt. Si le capitaine adverse refuse de signer le formulaire de protêt, la suite de la procédure n'est pas influencée (signature non obligatoire).
- L'arbitre doit finalement rédiger à l'intention de l'autorité compétente sa prise de position écrite au sujet de l'incident qui a amené le dépôt de protêt et la signer.



Il doit répondre aux quatre questions suivantes:

- **Quand le protêt a-t-il été déposé ?**
Sur le principe un protêt doit être déposé immédiatement après l'incident qui a conduit à la décision de protester et avant la reprise du jeu (Art. 50 Chiffre 1 du RJ). Si l'annonce se fait alors que le jeu est en cours, l'arbitre interrompra le jeu sous réserve de l'application de l'avantage. Dans ce cas, le jeu reprend avec une balle de l'arbitre à l'endroit où elle se trouvait lorsque le jeu a été arrêté.
 - Les protêts relatifs à l'état et au marquage du terrain, à l'état et à la sécurité des buts ainsi que de ses composantes, au ballon ou au coup d'envoi, doivent être annoncés à l'arbitre avant le coup d'envoi (Art. 50 Chiffre 3 du RJ).
 - **Comment le protêt a-t-il été déposé ?**
Le dépôt du protêt doit se faire en déclarant "Je proteste". Le mot "protêt" doit être prononcé sous une forme ou une autre. Un motif de protêt doit être invoqué dans le même temps. En cas d'autres déclarations ou réclamations ne contenant pas le terme "protêt", l'autorité compétente doit examiner si elles doivent être considérées comme un dépôt de protêt valable
 - **Qui a déposé le protêt ?**
Afin qu'un dépôt de protêt soit formellement valable, il doit être déposé auprès de l'arbitre par le capitaine (Art. 50 chiffre 1 du RJ).
 - **Pour quel motif le protêt a-t-il été déposé ?**
Lors d'un dépôt de protêt, un motif doit être invoqué. L'arbitre a l'obligation de demander sur le terrain de jeu le motif du protêt. Important: Après l'incident et avant la reprise du jeu, l'arbitre doit réfléchir s'il a éventuellement commis une erreur. Afin d'éviter une faute technique, il peut encore revenir sur sa décision (Loi 5 des Lois du jeu ASF). L'arbitre a l'obligation de donner connaissance au capitaine adverse du protêt et du motif de celui-ci (Art. 50 Chiffre 6 du RJ).
- L'arbitre doit adresser par poste à l'autorité compétente le formulaire de protêt dûment rempli. Il est recommandé de conserver une copie du formulaire de protêt.
 - L'arbitre doit rapporter à l'autorité compétente toute annonce de dépôt de protêt même si celui-ci est retiré à la fin du match. L'arbitre doit cocher la case correspondante sous [clubcorner](#) pour toute équipe ayant annoncé un protêt.



9 Rapport de Coaching

L'évaluation des ARB/AA selon le rapport de coaching en vigueur dès la saison 2018/19 comprend 3 composantes :

- Evaluation du match
- Evaluation du potentiel 1 → Avec une notation de A à D le coach répond à la **question de savoir si, selon lui l'ARB/AA est/serait prêt à diriger un match de la catégorie immédiatement supérieure.**
- Evaluation du potentiel 2 → En mettant (ou non) une croix, le coach répond à la **question de savoir si l'ARB/AA a démontré un talent au dessus de la moyenne / particulier** et doit être suivi de plus prêt par la commission compétente. L'ARB/AA mérite une promotion spéciale (par ex. Footeco, Groupe talent régional, Academy, SFL).

<p>Evaluation du match (Quelle prestation l'ARB/AA a-t-il démontré lors de ce match ?)</p>	<p>A Très bonne prestation au dessus des attentes B Bonne prestation dans les attentes C Prestation satisfaisante avec potentiel d'amélioration évident OU bonne à très bonne prestation avec une faute décisive claire D Prestation insuffisante et/ou plusieurs erreurs graves manifestes</p>
<p>Evaluation du potentiel 1 (L'ARB/AA a-t-il le potentiel pour diriger de suite des matches dans la ligue immédiatement supérieure ?)</p>	<p>A Potentiel pour la ligue immédiatement supérieure ou arbitre d'élite dans cette ligue sans possibilité de promotion B Valeur sûre C Stagne ou a atteint ses limites D Dépassé et n'est plus apte pour cette ligue</p>
<p>Coaching de candidats</p>	<p>Précision sur les candidats Evaluation du potentiel A = proposition de qualification définitive. L'ARB a déjà le potentiel pour fonctionner dans la ligue au dessus. Evaluation du potentiel B = proposition de qualification définitive dans la ligue actuelle. L'ARB est pour le moment, dans la bonne ligue.</p>
<p>Evaluation du potentiel 2 (L'ARB/AA est-t-il au dessus de la moyenne ou particulièrement talentueux ?)</p>	<p>X (croix) = Oui = Cet ARB/AA démontre un potentiel particulier, au dessus de la moyenne, qui devrait être suivi et encouragé. Pas de X (croix) = Non = Cet ARB/AA peut être engagé sans restriction selon son évaluation de potentiel 1.</p>