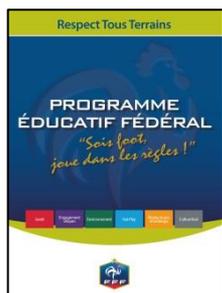




Le Programme Educatif Fédéral *Fiche « action »*



NOM du Club : U.S. ANNECY-LE-VIEUX



Référent P.E.F. / Elu du club : Isabelle LOUIS

Mail : isabellelouis74@hotmail.fr

Référent P.E.F. / Technicien du club : David ATHIAS

Mail : d.athias@abr.coop



Santé

Engagement
citoyen

Environnement

Fair-play

Règles du jeu
et arbitrage

Culture foot



Thématique : Règles du jeu et arbitrage

Nom de l'action : Intégration des arbitres dans les clubs et sensibilisation à l'arbitrage

OBJECTIF

- Accueillir correctement un nouvel arbitre dans le club
- Sensibiliser nos joueurs et nos éducateurs aux différents rôles d'un arbitre
- Promotion du rôle d'arbitre

DESCRIPTIF

- Création d'un livret accueil d'un arbitre contenant différents thèmes (Pourquoi et comment devenir un arbitre, présentation du club, présentation des arbitres du club, équipement, FMI, échauffement, procédure d'avant match; protocoles, gestes de l'arbitres, charte de l'arbitre, etc...):
- Distribution des livrets aux arbitres du club, aux éducateurs, au Comité Directeur et aux jeunes envisageant de se lancer dans l'arbitrage
- Action menée par Vincent Dujardin, l'un des référents arbitrage de l'USAV

Date et lieu : Octobre 2017 - Stade d'Albigny

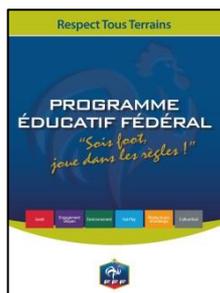
Action ponctuelle

Catégorie(s) concernée(s) : Arbitres + Toutes les catégories

Nombre de participants : 100



USAV
ANNECY-LE-VIEUX





Retour en images sur la manifestation :

ARBITRES USAV

Mickaël LELEU (050983)
Arbitre National / Ligue 1 et 2
Grenoble
Tél. 06 20 32 42 01 04 / 04 50 60 45 56
leleu.mickaël@free.fr

Antoine COGNE (050904)
Arbitre District Haute-Savoie / Pays de Gex
Cran-Gevrier
Tél. 06 35 01 80 62 / 04 50 07 61 12
antoine7442@free.com
antoine.cogne@orange.fr

Michael LOUIS (260490)
Arbitre Ligue Rhône Alpes
Grenoble
Tél. 06 42 87 11 85 / 04 50 60 52 95
mlou174000@hotmail.com

Hedy TEIMA (040289)
Arbitre District Haute-Savoie / Pays de Gex
Vézères-Monthoux
Tél. 07 07 04 50 81
hedy@live.fr

Morgan JEAN LOUIS (050309)
Arbitre District Haute-Savoie / Pays de Gex
Promo 2014 District
Annecy
Tél. 06 17 20 63 78 / 06 82 62 40 19
jpkau9@hotmail.com

Florian DUJARDIN (100349)
Arbitre Ligue Rhône-Alpes
Major Promo 2015 District / Promo 2015 Ligue
Annecy-le-Vieux
Tél. 06 49 38 84 65 / 04 50 50 01 87
florian74940@hotmail.com

Alexis HAUTECOUVERTURE (030300)
Arbitre District Haute-Savoie / Pays de Gex
Promo 2016 District
Annecy
Tél. 07 73 60 25 00 / 04 56 74 32 79 / 06 11 17 49 35
dominiqueho@orange.fr

Lucas DUSS
Arbitre District Haute-Savoie / Pays de Gex
Promo 2017 District
Tél. 06 74 20 03 39
dustucas@yahoo.fr

Axel DECOUT (220099)
Arbitre Ligue Rhône-Alpes
Promo 2015 District / Promo 2016 Ligue
Midi-Vassay
Tél. 06 25 29 16 55 / 04 50 34 32 32
decoura@yahoo.fr



LES GESTES DE L'ARBITRE

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

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

Le coup franc direct (CFD)
L'arbitre tend le bras à l'horizontale en montrant le camp sanctionné.

Le coup franc indirect (CFI)
Signalé par un bras tendu à la verticale.
L'arbitre laisse son bras tendu jusqu'à ce qu'un joueur touche le ballon ou que celui-ci sorte des limites du terrain.

Le hors jeu
C'est l'arbitre assistant qui signale les hors jeu. Pour cela, il lève son drapeau à la verticale. Puis, il place son drapeau pour indiquer l'endroit où se trouve le joueur sanctionné.
● Horizontale : centre du terrain.
● 45 degrés vers le haut : autre côté du terrain.
● 45 degrés vers le bas : proche de l'assistant.

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

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

EQUIPEMENT DE L'ARBITRE

L'arbitre est l'officiel de la rencontre, une tenue correcte est nécessaire afin de donner une bonne image aux clubs.

AVANT ET APRES LE MATCH

Avant le match : nécessaire pour s'échauffer
● Éviter de le faire avec le maillot d'arbitre.
● Ne pas hésiter à mettre un haut de surveillance ou un sweat lorsqu'il fait froid.

Après le match : nécessaire pour se doucher

POUR LE MATCH

Maillot d'arbitre :
● Il est nécessaire d'avoir au moins deux maillots de couleur différente. (Conseil : Au moins le noir et le jaune.)
● C'est à l'arbitre d'adapter sa tenue en fonction des couleurs de maillot de chaque équipe (poursuivre de champ uniquement).

Short et Chaussettes :
● Couleur noire. (Conseil : Prendre le short avec des poches.)

Chaussures :
● Utiliser de préférence des chaussures à crampons moulés. (Note : Les crampons vissés sont le plupart du temps interdits sur les terrains de type synthétique.)

Accessoires obligatoires :

- Écran solaire
- L'apposeur : F04 obligatoire sur le maillot de préférence une montre chronométrée
- Chromomètre
- Carte d'arbitrage
- Cartons
- Pièces ou jetons

En option : Drapeaux, Gants (Si vous n'en avez pas, c'est le club recevant qui les fournit.)

FEUILLE DE MATCH INFORMATISÉE (F.M.I.)

LES 3 GRANDES ÉTAPES

Avant le jour du match

- Jusqu'à 7 jours avant le match**
 - Se connecter à l'application sur la tablette puis « Synchroniser » pour obtenir les informations sur les prochains matchs.
 - Préparer sa composition d'équipe et « Transmettre » de nouveau pour sauvegarder les informations.
- Le matin du match**
 - Se connecter à l'application puis « Synchroniser » pour récupérer les données les plus récentes (du club recevant et du club visiteur).
- Le jour du match avant la rencontre**
 - Le club recevant fournit la tablette pour le match.
 - Ouverture de la Feuille de Match depuis l'application.
 - Dirigeant du club recevant : saisie des identifiants et création du mot de passe, composition d'équipe et validation.
 - Dirigeant du club visiteur : saisie des identifiants et création du mot de passe, composition d'équipe et validation.
 - L'arbitre central complète les informations de la rencontre puis choisit un mot de passe et une question de sécurité.
 - Vérification des licences et dépôt éventuel des « Réserves » d'avant match.
 - Appel et vérification sur la tablette de l'identité des joueurs des deux équipes par l'arbitre central et les capitaines.
 - Signatures d'avant match par les capitaines et l'arbitre.
- Le jour du match après la rencontre**
 - Immédiatement au retour des vestiaires
 - Saisie des faits de match (Score et temps additionnel - Discipline - Remplacements - Blessures - Buts).
 - Si besoin les « Réserves techniques » sont saisies et les « Observations d'après-match » renseignées.
 - Vérification des informations et « Signatures » d'après-match par les capitaines ou dirigeants et l'arbitre.
- Capture et envoi de la Feuille de match**
 - Capture de la Feuille de match par l'arbitre. Si la tablette est connectée à internet alors la Feuille de match est automatiquement transmise.
 - Si la tablette n'est pas connectée à internet alors :
 - On vérifie s'il y a une possibilité de connexion (wifi, connexion partagée depuis un smartphone...).
 - Dans le cas contraire, le dirigeant du club recevant se chargea de « Transmettre » la Feuille de Match dès que possible.

