

Schweizerischer Fussballverband

Association Suisse de Football

Associazione Svizzera di Football

Swiss Football Association



Commission des arbitres
Service Réglementation

AIDE-MÉMOIRE POUR LES ARBITRES

Saison 2009/2010

Table des matières

Pages 4 - 6

A. Modifications des lois du jeu et précisions valables au 1^{er} juillet 2009

Pages 7 - 8

B. Directives administratives relatives à la préparation du match
Ce que l'arbitre doit observer précisément à chaque match

Page 9

C. Années de naissance autorisées en juniors
D. Tournois de football
E. Matches sur terrain tous temps

Page 10

F. Récapitulation des spécificités des Lois du jeu

Pages 11 - 15

G. Indemnités d'arbitrage pour matches de championnat, coupe et d'entraînement avec explications

Pages 16 - 18

H. Aide-mémoire pour la carte des joueurs

Page 19

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

Page 20

J. Rapport des expulsions

Pages 21 – 22

K. Pouvoir discrétionnaire de l'arbitre
Sanctions disciplinaires

Page 23

L. Obligation de cours

Pages 24 – 25

M. Comportement de l'arbitre lors d'un protêt

Page 26

N. Notes personnelles

A. Modifications des lois du jeu et précisions valables dès le 1^{er} juillet 2009

Directive de la Commission des arbitres de l'ASF

a) Généralités

- Aux termes de l'art. 4 chiffre 1 du Règlement de Jeu (RJ), la Commission des arbitres de l'ASF (CA/ASF) est compétente pour la publication des modifications aux Lois du jeu et des directives y relatives. Suite aux décisions prises par l'International Football Association Board (IFAB) lors de sa séance du 28 février 2009 (Circulaire no 1187), le texte est modifié comme suit dans les lois du jeu ASF pour la saison 2009/2010 avec effet au 1^{er} juillet 2009.

b) Directives de l'IFAB

LOI 3 : NOMBRE DE JOUEURS

Point 3.4. JOUEURS BLESSÉS

- Point 3.4.1.
L'arbitre doit, si un joueur est selon lui sérieusement blessé, interrompre le jeu avec un coup de sifflet.

LOI 5 : L'ARBITRE

Point 5.3.7. Zone technique (nouveau)

- Point 5.3.7.1.
Lorsque le jeu est en cours, une seule personne à la fois (entraîneur ou accompagnant de juniors) est autorisée à donner des instructions tactiques depuis la zone technique. Elle ne peut pas quitter la zone technique pour le faire. Elle doit en tout temps se comporter de manière correcte et responsable.
- Point 5.3.7.2.
L'entraîneur et les accompagnants autorisés ne peuvent quitter la zone technique que dans des cas exceptionnels, s'ils ont reçu l'autorisation de l'arbitre (par ex. pour les soins à un joueur blessé sur le terrain de jeu dans le cadre des dispositions de la Loi 3.4).
- Point 5.3.7 devient Point 5.3.8 et ainsi de suite.

REMARQUE CONCERNANT LA LOI 11 DANS CET AIDE-MÉMOIRE:

Pour une meilleure compréhension globale, le texte des lois du jeu est imprimé complètement ci-après.

11. LOI 11: HORS-JEU

GÉNÉRALITÉS

Un joueur se trouve en position de hors-jeu s'il est plus près de la ligne de but adverse que le ballon, sauf si ce joueur se trouve dans sa propre moitié de terrain ou qu'il y a au moins deux joueurs adverses entre lui et la ligne de but adverse.

La position de hors-jeu d'un joueur ne sera sanctionnée que si l'arbitre estime que le joueur participe activement au jeu:

- parce qu'il influence le jeu en jouant ou en touchant le ballon qui a été joué ou touché en dernier par un de ses coéquipiers;
- parce qu'il empêche un adversaire de jouer ou de pouvoir jouer le ballon en lui masquant la vision du jeu ou en faisant des gestes ou mouvements destinés à le tromper, à l'empêcher de jouer ou à détourner son attention;
- parce qu'il tire un avantage de sa position de hors-jeu en jouant le ballon rebondissant vers lui du poteau, de la latte ou d'un adversaire.

La ligne du hors-jeu se trouve sur la partie du corps de l'avant-dernier défenseur tournée vers son propre but.

La tête, le corps et les pieds sont déterminants pour le jugement de la position de hors-jeu de l'attaquant, mais pas ses bras.

Un attaquant qui, au moment où le ballon est joué, se trouve à la même hauteur que l'avant-dernier défenseur ou les deux derniers défenseurs ou à la même hauteur que le ballon, ne se trouve pas en position de hors-jeu.

La position de hors-jeu d'un attaquant subsiste jusqu'à ce qu'un autre joueur touche, respectivement joue le ballon ou qu'une interruption de jeu survienne.

Un attaquant sera sanctionné pour sa position de hors-jeu même s'il tente, après que le ballon a été joué par un partenaire, de reculer pour se porter derrière le ballon, à la hauteur de l'avant-dernier défenseur ou dans sa propre moitié de terrain.

REPRISES DE JEU

Lorsqu'un hors-jeu est sifflé, l'arbitre accorde un coup franc indirect à l'endroit où le joueur se trouvait au moment où le ballon lui a été adressé par un de ses coéquipiers.

COMPORTEMENT DES JOUEURS

Si un joueur de l'équipe qui défend quitte le terrain pour quelque raison que ce soit sans la permission de l'arbitre, il sera jusqu'au prochain arrêt de jeu considéré comme étant sur sa ligne de but ou sur la ligne de touche pour toute situation de hors jeu. Un joueur de l'équipe attaquante ne peut ainsi pas être mis en position de hors-jeu punissable par un défenseur qui quitte de cette manière le terrain de jeu.

Sanction:

Si un joueur de l'équipe défendante quitte le terrain de jeu délibérément pour mettre un joueur adverse en position de hors-jeu, il doit être averti au prochain arrêt de jeu.

Un joueur de l'équipe attaquante peut sans autorisation quitter temporairement le terrain de jeu pour se soustraire à une position de hors-jeu s'il montre clairement qu'il ne veut pas prendre part au jeu. Il ne peut revenir sur le terrain de jeu que lorsque l'action est terminée (lorsque le jeu repart clairement vers le centre du terrain ou lors d'un arrêt de jeu).

Sanction:

Si dans cette position le joueur se comporte de façon incorrecte, il doit être averti pour comportement antisportif.

Reprise du jeu:

- a) S'il revient trop tôt sur le terrain: coup franc indirect à l'endroit où il a pénétré sur le terrain (tenir compte de la prescription de l'avantage)
- b) S'il se manifeste par des appels hors du terrain de jeu: balle d'arbitre.

PAS DE HORS-JEU

Dans les cas suivants un joueur ne peut pas être sanctionné d'un hors-jeu:

- a) Lors d'un coup de pied de but
- b) Lors d'une rentrée de touche
- c) Lors d'un coup de pied de coin

DIVERS

Le soi-disant piège du hors-jeu est une mesure tactique autorisée. Elle doit cependant se produire avant le départ de la passe. La montée de l'avant-dernier défenseur après le départ de la passe ne donne pas lieu à un hors-jeu. Un attaquant ne peut jamais être mis en position de hors-jeu si l'un des deux derniers défenseurs quitte le terrain de jeu.

Dégagement du gardien de but

On appelle dégagement du gardien, le fait qu'il relance le ballon après l'avoir capté des mains dans sa surface de réparation, avant qu'il ne pénètre dans son but. Lors d'un dégagement la loi du hors-jeu reste pleinement en vigueur.

Un joueur en position de hors-jeu ne peut pas être sanctionné si le ballon lui est transmis par un adversaire.

LOI 14 : COUP DE PIED DE REPARATION

Point 14.5. TIRS AU BUT

- Point 14.5.1.
Tous les joueurs qui à la fin du temps réglementaire ou des prolongations, étaient sur le terrain de jeu et qui ne se sont pas annoncés blessés auprès de l'arbitre, doivent le cas échéant exécuter un tir au but.

Exception:

Si le nombre de joueurs d'une équipe a été réduit pour quelque motif que ce soit, l'autre équipe a le droit de procéder à une réduction égale du nombre de ses joueurs qui vont devoir prendre part aux tirs au but. Le capitaine doit communiquer à l'arbitre avant le début des tirs au but les noms des joueurs qui seront dispensés des tirs au but. Ces joueurs ne peuvent pas participer à la séance de tirs au but.

B. Directives relatives à la préparation du match

Ce que l'arbitre doit faire à chaque match

1. Convocation (par écrit ou internet)

- 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).

2. Préparation pour la compétition

- Consultation des horaires ou d'un planificateur d'itinéraire.
- Préparer son équipement (y compris note de frais, rapport d'arbitre).

3. Le jour du match, à la maison

Il est recommandé en cas de temps incertain de prendre contact avec le club recevant ou avec la permanence pour vérifier si le match a bien lieu ou si un inspecteur de terrain a été sollicité. Contrôler si l'on n'a rien oublié, puis partir à temps.

4. Au lieu du match

- Inspection du terrain (conformité et sûreté des buts et filets de buts, drapeaux de corner, lignes, zones techniques, avis au public, 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 de la pharmacie. Elle doit contenir les médicaments et ustensiles nécessaires aux premiers soins.
- Contrôle des couleurs des maillots (y.c. gardien de but).
- Encaisser la note de frais.

5. Contrôle des passeports des joueurs et de la carte des joueurs

Voir aussi pt H (aide-mémoire pour la carte des joueurs)

- Les **passeports des joueurs** et la carte des joueurs complètement remplie doivent être remis à l'arbitre avant le début de la partie.
- L'arbitre doit comparer les données de la carte des joueurs avec celles des passeports des joueurs (**numéro de passeport, numéro de club, nom, prénom et date de naissance**).
- Les **cartes de match** sont au format A4.
- **Elles doivent être pliées uniquement à l'endroit prévu à cet effet.**
- Le capitaine, et pour les équipes juniors également l'accompagnant officiel, doivent signer la carte des joueurs en présence de l'arbitre et en confirmer ainsi l'authenticité.

6. Contrôle visuel avant le match

- Appeler les joueurs nommément dans l'ordre de la carte des joueurs (y compris les joueurs remplaçants).
- Aucun contrôle visuel n'est fait lors des matches de la Swiss Football League (SFL) et de la 1^{ère} ligue.





7. 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;
- 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 (Shakehands, Prise de temps, équipe qui engage, etc.).

8. Pendant le match

Noter les événements (buts, avertissements, expulsions, punitions temporaires, remplacements, blessures, etc.)

9. Important après le match

- Contrôle du Shake-Hands et rapport le cas échéant.
- Les joueurs qui n'ont pas participé au jeu sont soigneusement à marquer avec un X à l'endroit prévu à cet effet.
- Inscription exacte des buts sur les cartes des joueurs.
-  Etablissement réglementaire du rapport d'arbitre et expédition ponctuelle avec enveloppe affranchie à Frs 1.-- (courrier A prioritaire) à l'autorité compétente.
- Préavis:
Matches de la Swiss Football League, 1^{ère} ligue, Football d'élite des juniors (M-18 jusqu'aux M-14), 2^e ligue-inter, féminines (LN, 1^{ère} ligue et M-18) ainsi que pour des matches de la Coupe Suisse: transmission par téléphone (heures de bureau), fax ou E-Mail des pages 3 et 4 du rapport au plus tard le lendemain du match jusqu'à 10h00. Les informations détaillées nécessaires (no- et  ou adresses E-Mail) figurent dans les directives spéciales pour ces matches. Ces directives sont toujours jointes à la convocation pour ce genre de matches.
-  Communication téléphonique des résultats par l'arbitre (**également pour les matches renvoyés ou arrêtés**) au plus tard une heure après la fin du match:
 - Allemand: 0848 84 84 01
 - Français: 0848 84 84 02
 - Italien: 0848 84 84 03
- **Lors des matches avec prolongations et/ou tirs de pénalties, le résultat final transmis est toujours constitué de la somme totale des buts marqués.**

C. Durant la saison 2009/2010 les joueurs suivants sont autorisés à jouer dans les catégories juniors ci-dessous : (Le jour d'échéance est toujours le 1^{er} janvier)

Football d'élite des juniors :

M-18: 1992 - 1994

M-16: 1994 - 1996

M-15: 1995 - 1997

M-14: 1996 - 1998

Football de base des juniors :

Juniors A: 1990 - 1994

Juniors B: 1993 - 1996

Juniors C: 1995 - 1998

Autorisés à jouer en actifs :

Nés en 1994 et avant

Matches féminins:

LN, 1^{re} - 3^e ligue:

nées en 1994 et avant

M-18

1992 - 1995

Juniors féminines A

1990 - 1994

Juniors féminines B

1993 - 1996

Le club concerné est seul responsable quant à l'engagement d'un joueur ou d'un joueur remplaçant. L'arbitre n'a pas compétence pour répondre à des questions concernant l'autorisation de jouer.

D. Tournois de football

Explications

- Durant un tournoi un arbitre peut fonctionner le même jour au maximum durant 3 heures (excepté d'éventuelles fonctions d'arbitre assistant).
- Les avertissements ou punitions temporaires, expulsions, arrêts de match et autres incidents ou antisportivités sont à communiquer par l'arbitre à l'autorité compétente.
- 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 officiel d'arbitre.
- A retenir: Les tournois de la CNA sont considérés en tant que tournois officiels. Les arbitres sont convoqués par l'association régionale.

Indemnités

- Tournois jusqu'à 4 heures de présence: Fr. 100.- (frais de voyage compris)
- Tournois avec plus de 4 heures de présence: Fr. 150.- (frais de voyage compris)
- Lors de tournois avec participation d'équipes de Swiss Football League ou de 1^{re} ligue, l'indemnité journalière est alors calculée selon les directives du Service des ligues supérieures (LS).

E. Matches sur terrain tous temps

Le déroulement de compétitions sur un terrain tous temps dépend des directives édictées par les autorités compétentes.

F. Récapitulation des spécificités (lois du jeu)

Catégorie de jeu	Nombre de joueurs remplaçants au max. sur la carte des joueurs	Nombre de changements permis	Changement libre	Punition temporaire de 10 min.	Coup de pied de coin court	Equipes mixtes	Shake-hands	Contrôle visuel des joueurs	Durée du match	Prolonger	Raccourcir
Swiss Football League; 1ère ligue	7	3	-	-	-	-	oui	-	2x45	2x15	-
2 ^{ème} ligue-inter	7	3	-	-	-	-	oui	oui	2x45	2x15	-
2 ^{ème} ligue régionale	7	3	-	-	-	-	oui	oui	2x45	2x15	-
3 ^{ème} ligue	7	3	-	-	-	-	oui	oui	2x45	2x15	2x5
4 ^{ème} ligue	7	3	-	-	-	-	oui	oui	2x45	2x15	2x5
5 ^{ème} ligue	7	3	-	-	-	-	oui	oui	2x45	2x15	2x5
Séniors	7	*	oui	-	-	oui	oui	oui	2x40	-	-
Vétérans	7	*	oui	-	-	oui	oui	oui	2x35	-	-
Corporatif Série A, Prom., B, C	7	3	oui	-	-	-	oui	oui	2x45	2x15	2x5
Corporatif Séniors	7	*	oui	-	-	-	oui	oui	2x40	-	-
Corporatif Vétérans	7	*	oui	-	-	-	oui	oui	2x35	-	-
Coupe Suisse	7	3	-	-	-	-	oui	-	2x45	2x15	-
Football d'élite des juniors (M-18)	7	3	-	-	-	oui	oui	oui	2x45	2x15	-
Football d'élite des juniors (M-16)	7	3	-	-	-	oui	oui	oui	2x45	2x15	-
Football d'élite des juniors (M-15)	4	4	-	-	-	oui	oui	oui	2x40	-	-
Football d'élite des juniors (M-14)	4	4	-	-	-	oui	oui	oui	2x40	-	-
Foot de base des juniors A	7	*	oui	oui	-	oui	oui	oui	2x45	2x15	2x5
Foot de base des juniors B	7	*	oui	oui	-	oui	oui	oui	2x45	2x15	2x5
Foot de base des juniors C	7	*	oui	oui	oui	oui	oui	oui	2x40	-	-
Féminines LNA	7	3	-	-	-	-	oui	oui	2x45	2x15	-
Féminines LNB	7	3	-	-	-	-	oui	oui	2x45	2x15	-
Féminines M-18	7	*	oui	oui	-	-	oui	oui	2x45	2x15	-
Féminines 1 ^{re} / 2 ^e ligue	7	3	-	-	-	-	oui	oui	2x45	2x15	-
Féminines 3 ^{ème} ligue	7	*	oui	oui	-	-	oui	oui	2x45	2x15	2x5
Coupe Suisse (féminines)	7	3	-	-	-	-	oui	oui	2x45	2x15	-

* Tous les joueurs figurant sur la carte des joueurs peuvent entrer en jeu et ressortir aussi souvent que désiré.

G. Indemnités d'arbitrage

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

1. Les indemnités pour les matches du service des ligues supérieures et des arbitres talents sont déterminées dans des directives spéciales.
2. Les indemnités des autres matches sont partagées pour moitié entre les clubs recevant et visiteur.
3. Pour les matches suivants une seule note de frais doit être établie avec le montant global qui est à payer par le club recevant :
 - 1^{ère} ligue
 - 2^{ème} ligue-inter
 - Football d'élite des juniors M-18 – M-14
 - Football féminin LNA, LNB et M-18
 - Matches de barrage, finales et promotion
 - Pour les matches de la SFL la note de frais doit être envoyée avec le rapport d'arbitre
4. Lors des matches de promotion le tarif est celui de la ligue immédiatement sup.
5. La distance la plus courte du domicile de l'arbitre au lieu du match (resp. stade) selon les indications de „Twixroute“, est déterminante pour fixer l'indemnité des arbitres (montant forfaitaire). Les données pour le trajet le **plus court** sont seules prises en considération, non celles de la voie la plus rapide.

Catégorie de jeu	Indemnité matches de championnat (frais de voyage compris)				Forfait pour les matches d'entraînement
2 ^e ligue-inter en trio (forfait) <u>Principe:</u>	660.- ARB = 260.- AA = 200.-				*
	simple course / forfait				
	jusqu'à 50 km	51 – 100 km	101 – 150 km	Au-delà de 150 km	
2 ^e ligue rég. en trio <u>Principe:</u>	360.- ARB = 140.- AA = 110.-	390.- ARB = 150.- AA = 120.-	420.- ARB = 160.- AA = 130.-	450.- ARB = 170.- AA = 140.-	*
3 ^e ligue	110.-	140.-	170.-	200.-	90.-
4 ^e ligue	90.-	120.-	150.-	180.-	70.-
5 ^e ligue	80.-	110.-	140.-	170.-	60.-
Seniors	90.-	120.-	150.-	180.-	70.-
Vétérans	80.-	110.-	140.-	170.-	60.-
M-18 / M-16 en trio <u>Principe:</u>	360.- ARB = 140.- AA = 110.-	390.- ARB = 150.- AA = 120.-	420.- ARB = 160.- AA = 130.-	450.- ARB = 170.- AA = 140.-	*
M-16 (ARB)	120.-	150.-	180.-	210.-	100.-
M-15	110.-	140.-	170.-	200.-	90.-
M-14	110.-	140.-	170.-	200.-	90.-
CCJL Jun. A	110.-	140.-	170.-	200.-	90.-
CCJL Jun. B	90.-	120.-	150.-	180.-	70.-
CCJL Jun. C	80.-	110.-	140.-	170.-	60.-
Jun. A régionaux	80.-	110.-	140.-	170.-	60.-
Jun. B régionaux	70.-	100.-	130.-	160.-	50.-
Jun. C régionaux	70.-	100.-	130.-	160.-	50.-
Féminines LN A en trio	400.-	430.-	460.-	490.-	*
Féminines LN B	110.-	140.-	170.-	200.-	90.-
Féminines M-18	80.-	110.-	140.-	170.-	60.-
Féminines 1 ^{re} / 2 ^e / 3 ^e ligue	90.-	120.-	150.-	180.-	70.-
Juniors féminines A	80.-	110.-	140.-	170.-	60.-
Juniors féminines B	70.-	100.-	130.-	160.-	50.-

* Matches d'entraînement avec des équipes de catégories différentes –
selon le principe suivant: **indemnité = (tarif équipe 1 + tarif équipe 2) divisé par 2**
(voir let. b); page suivante)

b) Indemnités d'arbitrage pour matches d'entraînement (trio)
Généralité : L'indemnité doit être encaissée avant le match !
 (AR = Association régionale)

Arbitrage

1. Les matches d'entraînement avec participation d'équipes de la Super League, Challenge League et de la 1^{re} ligue doivent être arbitrés par des trios: convocation par la CA ASF.
2. Les arbitres pour les autres matches d'entraînement (y compris 2^e ligue-inter et M-18) sont convoqués par l'AR de l'équipe recevante qui décide si les matches avec participation d'une équipe de 2^e ligue régionale doivent être dirigés par un trio.

Indemnité

3. Indemnités pour les matches d'entraînement avec participation d'équipes de la Super League et Challenge League: selon les directives du service LS de la CA.
4. Indemnités pour les matches d'entraînement avec participation d'équipes de 1^{re} ligue, 2^e ligue-inter, M-18 et 2^e ligue régionale: selon le présent aide-mémoire.

Match	Montant
1^{re} ligue contre	
1 ^{re} ligue	400.-
2 ^e ligue-inter	350.-
2 ^e ligue-régionale ou M-18	325.-
Autres	250.-
2^e ligue-inter contre (les trios sont convoqués par la CA de l'AR du club recevant)	
2 ^e ligue-inter	300.-
2 ^e ligue-régionale ou M-18	270.-
Autres	250.-
M-18 contre (les trios sont convoqués par la CA de l'AR du club recevant)	
M-18 ou 2 ^e ligue-régionale (Trio)	240.-
Autres (<u>ARB seul</u>): (tarif M-18 (140.-)+ tarif équipe XY) divisé par 2	
2^e ligue-régionale contre	
2 ^e ligue-régionale (Trio)	240.-
Autres (<u>ARB seul</u>): (tarif 2 ^e ligue-rég. (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)	300.-
2 ^e ligue-régionale masculine (Trio)	240.-
Autres (<u>ARB seul</u>): (tarif LN A (140.-)+ tarif équipe XY) divisé par 2	

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

• **Principe:**

Les indemnités pour les matches de la Coupe Suisse sont communiquées à l'arbitre avec la convocation.

- 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)
1^{re} ligue contre		
1 ^{re} ligue	Trio	900.-
2 ^e ligue-inter	Trio	900.-+660.-:2 = 780.-
2 ^e ligue	Trio	900.-+390.-:2 = 645.-
3 ^e ligue	Trio	900.-+240.-:2 = 570.-
4 ^e ligue	Trio	900.-+240.-:2 = 570.-
2^e ligue-inter contre		
2 ^e ligue-inter	Trio	660.-
2 ^e ligue	Trio	660.-+390.-:2 = 525.-
3 ^e ligue	Trio	660.-+240.-:2 = 450.-
4 ^e ligue	Trio	660.-+240.-:2 = 450.-
2^e ligue contre		
2 ^e ligue	Trio	390.-
2 ^e ligue	ARB	200.-
3 ^e ligue	Trio	390.-+240.-:2 = 315.-
3 ^e ligue	ARB	150.-+140.-:2 = 145.-
4 ^e ligue	Trio	390.-+240.-:2 = 315.-
4 ^e ligue	ARB	150.-+120.-:2 = 135.-
3^e ligue contre		
3 ^e ligue	Trio	240.-
3 ^e ligue	ARB	140.-
4 ^e ligue	Trio	240.-
4 ^e ligue	ARB	140.-+120.-:2 = 130.-
4^e ligue contre		
4 ^e ligue	Trio	240.-
4 ^e ligue	ARB	120.-
5^e ligue contre		
5 ^e ligue	ARB	110.-

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

Match	Trio/ARB	Indemnité (forfaitaire)
Ligue Nationale A contre		
LN A	Trio	430.-
LN B	Trio	$430.- + 330.- : 2 = 380.-$
1 ^{re} - 3 ^e ligue	Trio	$430.- + 240.- : 2 = 335.-$
Ligue Nationale B contre		
LN B	ARB	140.-
1 ^{re} - 3 ^e ligue	ARB	$140.- + 120.- : 2 = 130.-$
1^{re} ligue contre		
1 ^{re} ligue	ARB	120.-
2 ^e ligue	ARB	120.-
3 ^e ligue	ARB	120.-
Finale juniors		
	ARB	110.-

e) Indemnités pour des matches de coupe (football d'élite des juniors)

Match	Trio/ARB	Indemnité (forfaitaire)
M-18 contre		
M-18	Trio	390.-
M-16 contre		
M-16	Trio	390.-
M-16	ARB	150.-

H. Aide-mémoire pour la carte des joueurs

1.
 - La carte des joueurs (avec les passeports) doit être remise à l'arbitre complètement remplie **une heure** avant le début de la partie.
 - Délais :
 - Matches avec trios (Swiss Football League, 1^{ère}/2^{ème} ligue, football d'élite des juniors, féminins LNA) 90 minutes avant le début du match ;
 - Autres matches: 60 minutes avant le début du match.
 - Elle sera signée en présence de l'arbitre par le capitaine, et pour les matches des catégories juniors aussi par l'accompagnant officiel de l'équipe, afin d'en confirmer l'exactitude.
2.
 - La carte des joueurs peut comporter au maximum 18 noms (11 joueurs et 7 joueurs remplaçants).
 - **Exception:** Lors des matches de championnat du football d'élite des juniors M-15 et M-14, la carte peut comporter seulement 4 joueurs remplaçants.
3.
 - Après le début de la partie, la carte des joueurs ne peut plus être modifiée ou complétée, même si elle ne comporte pas 18 noms.
 - Les joueurs qui complètent l'équipe après le début du match (loi 3, pt. 3.1.4 des Lois du jeu de l'ASF), et les joueurs remplaçants (loi 3, pt 3.2.2 des Lois du jeu de l'ASF) dont les noms ne figurent pas sur la carte des joueurs avant le début de la partie, ne peuvent plus prendre part au jeu.
4.
 - Si une équipe souhaite modifier avant le début de la partie une carte des joueurs, c'est-à-dire remplacer un joueur ou un joueur remplaçant qui figure déjà sur la carte des joueurs, une **nouvelle** carte des joueurs devra être établie.
 - L'arbitre doit refuser de manière déterminée la requête d'un capitaine qui souhaiterait seulement tracer un joueur ou un joueur remplaçant et le remplacer par un nouveau nom sur la carte des joueurs.
 - Il doit être en possession de la nouvelle carte avant l'heure du coup d'envoi fixée dans la convocation.
 - Il ne peut pas retarder ou repousser le coup d'envoi du match, afin de permettre à une équipe d'accomplir ses devoirs administratifs.
5.
 - La carte des joueurs peut être complétée avec 18 joueurs dans les délais, avant le début du match, sans avoir à remplir une nouvelle carte des joueurs.
6.
 - Un joueur ou joueur remplaçant sans passeport devra signer la carte des joueurs en présence de l'arbitre.
 - Il devra figurer dans le rapport de l'arbitre sous la rubrique «Joueurs sans passeport», s'il a pris part au jeu.

7.
 - Si un joueur ou un joueur remplaçant sans passeport peut présenter une attestation de qualification écrite de l'ASF, il peut la faire valoir auprès de l'arbitre en lui présentant une pièce d'identité personnelle.
 - La carte des joueurs est à signer en présence de l'arbitre.
 - Dans la mesure où ce joueur ou ce joueur remplaçant entre en jeu, l'arbitre mentionnera les faits dans son rapport sous la rubrique «joueurs sans passeport».
8.
 - Si le numéro du club de la carte des joueurs ne correspond pas au numéro du club figurant sur le passeport, le joueur ou le joueur remplaçant concerné devra signer la carte des joueurs en présence de l'arbitre.
 - L'arbitre établira un rapport circonstancié des faits sous la rubrique « incidents ».
9.
 - A la fin de la partie, l'arbitre veillera tout particulièrement à marquer soigneusement d'une croix sur la carte des joueurs, à l'endroit prévu, les joueurs ou joueurs remplaçants qui n'auront pas pris part au jeu.
 - Si avant ou à la fin d'un match, un capitaine demande à l'arbitre de voir les passeports ou la carte des joueurs (par exemple pour vérifier que les joueurs de son équipe qui n'ont pas participé au jeu ont bien été marqués), l'arbitre donnera une suite favorable à la requête.
 - Toutefois, cette vérification ne peut se faire qu'en présence de l'arbitre.
10.
 - Les joueurs remplaçants qui sont entrés en jeu en cours de partie, ne doivent pas être mentionnés dans le rapport de l'arbitre.
11.
 - L'arbitre n'est pas compétent pour se prononcer sur l'autorisation d'un joueur ou d'un joueur remplaçant à participer au jeu.
 - La responsabilité de l'entrée en jeu des joueurs et joueurs remplaçants et de leur inscription préalable sur la carte des joueurs, relève du seul club concerné.
 - L'arbitre peut seulement rendre l'équipe attentive au nombre de remplacements autorisés. Un tel renseignement ne peut pas être appelé comme preuve par la suite, si le club fait entrer en jeu un joueur ou un joueur remplaçant qui n'était pas autorisé à jouer.
 - L'arbitre ne peut en aucun cas refuser l'entrée en jeu d'un joueur ou d'un joueur remplaçant, si son club insiste pour effectuer le changement.
12.
 - Si une équipe insiste pour faire entrer en jeu un joueur apparaissant aux yeux de l'arbitre comme non-qualifié, celui-ci mentionnera les faits dans son rapport sous la rubrique « incidents » (page 4).
 - Dans le cas où ce joueur ne peut pas présenter son passeport, il devra confirmer ses données personnelles (nom, prénom et date de naissance), en contre-signant la page 4 du rapport de l'arbitre.
 - Par la suite, l'arbitre établira un rapport circonstancié du déroulement des faits.

13. Groupement d'équipes

- Au début de la saison, chaque club reçoit du contrôle des joueurs de l'ASF une confirmation écrite du groupement.
- Cette confirmation mentionne les clubs resp. équipes participant au groupement. Elle est valable jusqu'à la fin de la saison.
- Elle doit être présentée à l'arbitre avec les passeports des joueurs avant le match.
- Si la confirmation n'est pas présentée, l'arbitre doit mentionner ce fait dans le rapport d'arbitre sous la rubrique „incidents“ (p. 4).
- Une mention éventuelle au verso d'un passeport de joueur n'est pas valable.

14. Contrôle de la carte des joueurs

- Les arbitres sont instamment priés de porter la plus grande attention aux cartes officielles des joueurs au report des indications concernant les passeports des joueurs. La saisie électronique de données incomplètes ou fausses conduit à des corrections manuelles et de ce fait, engendre un énorme surcroît de travail.

I. Aide-mémoire sur la procédure en cas d'absence 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 resp. la personne désignée en tant que remplaçant.

2. L'ARB ne se présente pas ou doit renoncer pendant le match:

- Ligues Supérieures (LS): 4^e officiel, ARB-LS ou AA dirige le match.
- Pour tous les autres matches avec des trios d'ARB: l'ARB ou AA qualifié pour cette ligue dirige le match.
- L'AA2 devient AA1.
- Recherche d'un remplaçant pour l'AA2 (Organe de convocation/AA parmi les spectateurs).
- Si un remplaçant ne peut pas être trouvé dans les délais, le club recevant doit mettre un JT à disposition.

3. L'AA ne se présente pas ou doit renoncer:

- Recherche d'un remplaçant pour l'AA (4^e officiel/organe de convocation/AA parmi les spectateurs).
- Si un remplaçant ne peut pas être trouvé dans les délais, le club recevant doit mettre un JT à disposition.
- Si les deux AA ne se présentent pas, le club visiteur a le droit de mettre à disposition un JT.
- A défaut, le club recevant doit mettre à disposition les deux JT.
- Si besoin, l'ARB doit diriger le match sans AA (n'est pas valable pour la Swiss Football League).

4. A prendre en considération:

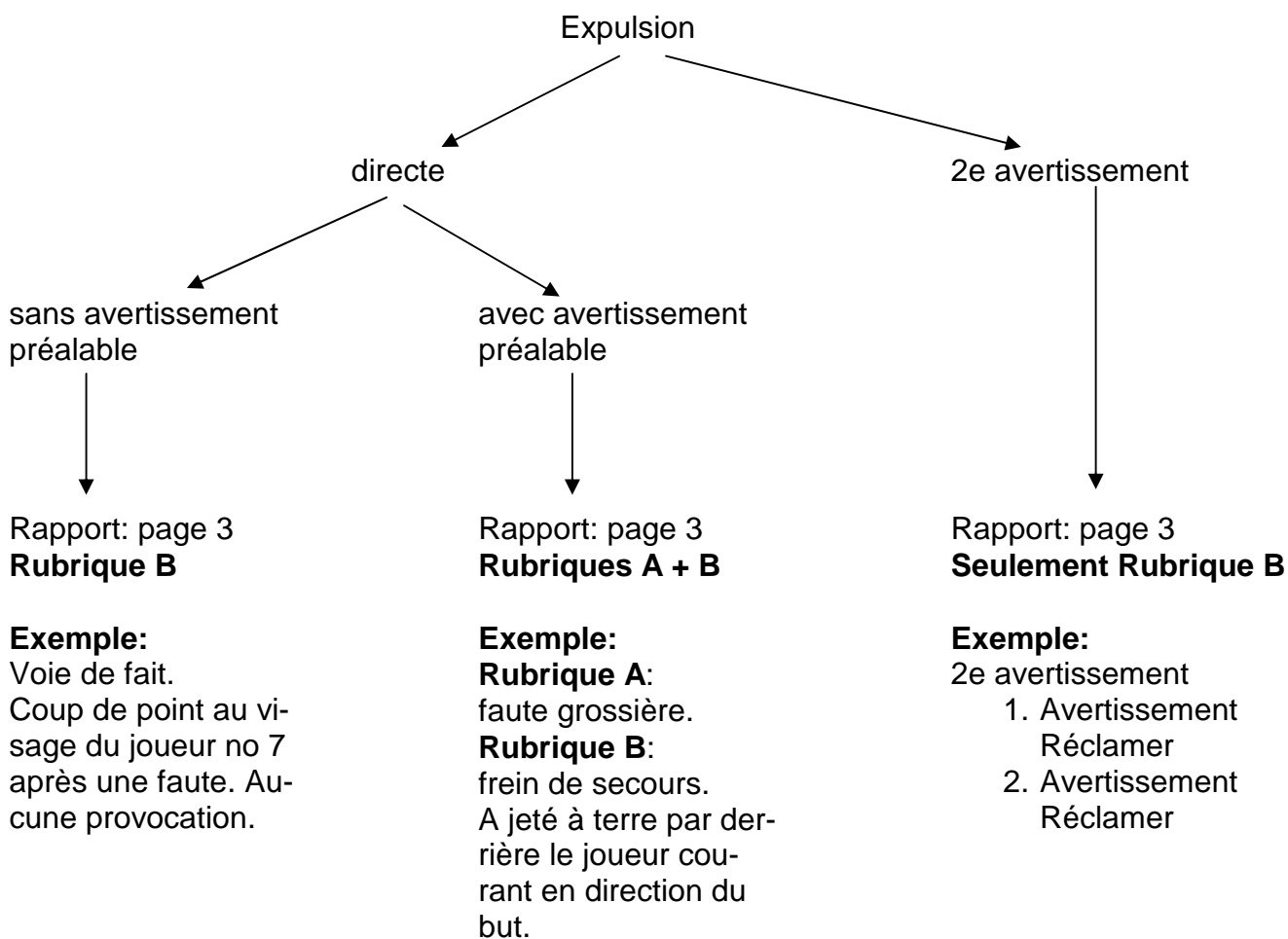
- Si un ARB ou un AA se trouve parmi les spectateurs, l'organe responsable de la convocation doit en être informé afin d'avaliser cet engagement. Dans ce cas, cette convocation officielle ne peut plus être refusée par les équipes.
- Un accord des deux clubs pour cette personne n'est pas nécessaire.
- 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.

J. Rapport des expulsions

Un rapport d'expulsion doit remplir les conditions suivantes:

1. Nom / Prénom / Date de naissance / No de passeport / No de maillot / Minute
2. Motif (1 mot p. ex. frein de secours, voie de fait, insulte envers l'ARB, 2e avertissement etc.)
3. Description de l'incident (mentionner une éventuelle provocation)

Déroulement du rapport



K. Le pouvoir discrétionnaire de l'arbitre

Sanctions disciplinaires

1. Toutes les sanctions disciplinaires pour une infraction **commise sur le terrain de jeu** doivent être **signalées avec le carton** (jaune ou rouge) – qu'il s'agisse d'un **joueur** ou d'un **joueur remplaçant**. La signalisation optique sert à informer les équipes, leur staff et le public. Cette règle est aussi applicable aux infractions commises par des joueurs en dehors du terrain de jeu.
2. **L'arbitre doit signaler une sanction disciplinaire pour une infraction d'un joueur ou joueur remplaçant commise dans la zone technique avec le carton (jaune ou rouge). L'arbitre doit identifier le nom/prénom du fautif afin de le noter dans le rapport sous la rubrique « Incidents ».**
Les entraîneurs qui ne sont pas enregistrés sur la carte des joueurs en tant que joueur et se comportent de manière antisportive dans la zone technique sont expulsés du terrain de jeu sans signalisation optique.
Cette procédure est aussi applicable aux infractions commises lors de l'entrée sur le terrain juste avant le coup d'envoi et après le coup de sifflet final sur le terrain de jeu.
3. Un joueur ou joueur remplaçant expulsé doit quitter sans délai les environs immédiats du terrain de jeu et se rendre aux vestiaires.

Quand ?	Punition temporaire de 10 minutes / Avertissement Expulsion	Explications
1. Avant le match		
1.1 dans les vestiaires	Non	Noter dans le rapport d'arbitre
1.2 sur le chemin vers le terrain de jeu	Non	Noter dans le rapport d'arbitre
1.3 lors de l'échauffement	Non	Noter dans le rapport d'arbitre
1.4 lors de l'entrée sur le terrain, juste avant le coup d'envoi	Oui	Le joueur expulsé peut être remplacé.
1.5 Après le coup de sifflet initial, mais avant l'exécution du coup d'envoi	Oui	Le joueur expulsé peut être remplacé. Le coup d'envoi ne doit pas être retardé pour cette raison. Procédure identique pour les cas 1.1 – 1.4 qu'il s'agisse d'un joueur ou d'un joueur remplaçant

Quand ?	Punition temporaire de 10 minutes / Avertissement / Expulsion	Explications
<p>2. Pendant le match</p> <p>2.1 Ballon en jeu</p> <p>2.1.1 Infractions commises sur le terrain de jeu</p> <p>2.1.2 Infractions commises en dehors du terrain de jeu</p> <p>2.2 Ballon hors du jeu</p> <p>2.2.1 Interruption du jeu par un coup de sifflet de l'arbitre</p> <p>2.2.2 Le ballon a quitté le terrain de jeu; infractions en dehors du terrain de jeu</p> <p>2.2.3 Mi-temps (pause)</p>	<p>Oui</p> <p>Oui</p> <p>Oui</p> <p>Oui</p> <p>Oui</p>	<p>La sanction disciplinaire sera prononcée seulement lors du prochain arrêt de jeu. Signalisation optique aussi bien contre un joueur que contre un joueur remplaçant. La sanction disciplinaire sera prononcée seulement lors d'un arrêt de jeu. Signalisation optique contre un joueur et contre un joueur remplaçant qui se trouve dans la zone technique et peut être clairement identifié. Aucune signalisation contre un accompagnateur.</p> <p>Signalisation optique contre un joueur et joueur remplaçant qui se trouve dans la zone technique et peut être clairement identifié. Aucune signalisation contre un accompagnateur.</p> <p>Signalisation optique contre un joueur et joueur remplaçant. Aucune signalisation contre un accompagnateur. Pas de signalisation optique contre un joueur, joueur remplaçant ou accompagnateur/coach si l'infraction a été commise en dehors du terrain de jeu. Information au joueur et au capitaine.</p>
<p>3. Après la fin de la partie (après le coup de sifflet final)</p> <p>3.1 sur le terrain de jeu</p> <p>3.2 en dehors du terrain de jeu</p>	<p>Oui</p> <p>Non</p>	<p>Signalisation optique contre un joueur et joueur remplaçant</p> <p>Noter dans le rapport d'arbitre</p>

L. Obligation de cours

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 (convocation personnelle)	Cours pour inspecteurs (convocation personnelle)	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 (convocation personnelle)
Arbitre (ARB)	FIFA, ASL, CL, 1 ^{ère} Ligue									
Arbitre (ARB)	Talent 2 ^e ligue inter	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, ASL, CL, 1 ^{ère} Ligue									
Arbitre assistant (AA)	Talents 2e ligue inter	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						

Inspecteurs 2)	2e ligue inter	X			X	X			X	X
Inspecteurs 2)	2e ligue	X			X	X			X	X
Inspecteurs 2)	3e ligue	X			X		X			
Inspecteurs 2)	4e/5e ligue, Jun, Sen	X			X			X		
Inspecteurs 2)	Accompagnateur	X			X			X		

1) = Ces cours peuvent se dérouler en commun

2) = Les inspecteurs officiant encore activement dans la direction de matches suivent les cours selon leur qualification dans la ligue concernée comme inspecteur

M. Comportement de l'arbitre en cas de protêt

1) 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").

- Bases

Loi 5 des Lois du jeu ASF

Art. 69 du Règlement de jeu (RJ)

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

- Si une équipe dépose un protêt au sens de l'art. 69 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.
(Si, en raison de conditions météorologiques défavorables qui pourraient nuire à la santé des joueurs ou de l'arbitre, il n'est pas indiqué de procéder aux formalités immédiatement après la fin du match, l'arbitre peut accorder au capitaine un délai maximum de 30 minutes avant de venir compléter le formulaire de protêt).
- 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 le rapport d'arbitre ou 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'accompagnant des juniors 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'accompagnant des juniors 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?**

En principe, un protêt doit être déposé immédiatement après l'incident qui a provoqué la décision contestée et avant la reprise du jeu (Art. 69 chiffre 1 RJ).

Si le protêt est déposé alors que le jeu est en cours, l'arbitre doit tenir compte de la règle de l'avantage avant d'interrompre le jeu.

Les protêts relatifs à l'état et au marquage du terrain, aux mensurations et à la sécurité des buts, au ballon ou à l'heure du début du match doivent être annoncés avant le coup d'envoi du match (Art. 69 chiffre 3 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. 69 chiffre 1 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; Point 5.3.1.3 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. 69 chiffre 2 RJ).

- L'arbitre doit adresser à l'autorité compétente le formulaire de protêt dûment rempli avec son rapport d'arbitre. Il est recommandé de conserver une copie du formulaire de protêt.
- L'arbitre doit annoncer à l'autorité compétente tout dépôt de protêt même s'il a été retiré après le match.

N. Notes personnelles

CA-S-REG
07.2009