

ASSOCIATION NEUCHÂTELOISE DE FOOTBALL

Service d'arbitrage juniors D

Aide-mémoire pour arbitrage juniors D

1. Dimension terrain : 16m à 16m, surface de réparation de 12m, point de penalty à 7,5m
2. A chaque coin du terrain doit se trouver un cône ou un piquet !
3. **Les buts juniors D doivent être bien ancrés au sol ! A vérifier absolument !**
4. Les lignes e peuvent qu'**exceptionnellement** être marquées par des assiettes
5. Ballon : taille no 4
6. Nombre de joueurs : 9 , nombre minimum sur terrain : 7 , maximum sur la carte : 18 (*)
7. L'arbitre veille à ce que tous les joueurs portent pendant l'ensemble de la rencontre leurs maillots dans les cuissettes
8. Chaussures à crampons vissés (inters) interdit pour les joueurs (multis autorisés)
9. L'arbitre porte le maillot officiel d'arbitre juniors D avec un short et des bas foncés
10. Durée du match : 2 x 35 min, 10 min de pause
11. Le gagnant du tirage au sort d'avant match a le choix de son côté de terrain. Le perdant du tirage au sort a l'engagement.
12. La règle du hors jeu s'applique dès le milieu de terrain (comme lors du 11 contre 11)
13. L'arbitre a la faculté d'infliger un carton jaune et/ou rouge. Chaque carton devra faire l'objet d'un écrit détaillé dans le rapport. Voir directive sur les expulsions et expulsions temporaires.
14. La règle de la passe au gardien s'applique (« passe interdite »)
15. Lors de comers et coups francs, les joueurs adverses se placent à 6 mètres du ballon
16. Le dégagement de but (coup de pied de but) peut s'effectuer depuis **n'importe quel endroit de la surface de réparation (**)**
17. Le corner est tiré depuis l'angle de la surface de réparation (à 12 mètres)
18. Matches de coupe : pas de prolongations, directement tirs aux penaltys : 4 tirs par équipe.

* = recommandé 14 joueurs, selon règlement ASF, maximum 18 joueurs

** = règle assouplie de l'ANF en rapport avec règle ASF

Pour toutes questions, le service d'arbitrage juniors D est à votre disposition :

Président :	Skander AGREBI	Tél : 079 214 08 58 , E-mail : agrebi.skander@football.ch
Secrétaire :	Patrick FERREIRA	Tél : 079 735 33 80, E-mail : ferreira.patrick@football.ch
Instructeur arbitre :	Loredana FAGGIANI	Tél : 079 474 96 63
Convocateur :	Armando LOSS	Tél : 079 304 11 19
Resp. Inspections :	Cédric FUCHS	Tél : 079 611 66 07

Service d'arbitrage juniors D
Décembre 2010

ASSOCIATION NEUCHÂTELOISE DE FOOTBALL

Service d'arbitrage juniors D

Décembre 2010

Précision concernant l'expulsion temporaire en juniors D

L'arbitre a la faculté d'infliger une expulsion temporaire ou définitive à un junior D. Il utilisera à cet effet un carton jaune pour une expulsion temporaire et un carton rouge pour une expulsion définitive.

Une expulsion temporaire sera infligée au joueur : 5 minutes d'infériorité puis retour du junior

1. ayant un comportement antisportif répété (une première mise en garde sera faite avant de prononcer la sanction). Par « comportement antisportif » il faut comprendre :
 - a. le joueur qui critique à plusieurs reprises les décisions de l'arbitre
 - b. le joueur qui prononce sans cesse des injures sur le terrain
 - c. le joueur qui dégage le ballon sous l'effet de la colère suite à une faute sifflée
 - d. le joueur qui refuse de se placer immédiatement à six mètres du ballon lors d'un coup franc contre lui
 - e. tout autre comportement pouvant être qualifié d'antisportif par l'arbitre
2. commettant des fautes grossières (ex : deux pieds en avant, forte poussée, etc..)

Le joueur sanctionné **ne peut pas** être remplacé par un autre joueur pendant ces cinq minutes. L'équipe jouera donc en infériorité numérique. A l'expiration des cinq minutes, l'arbitre indiquera au capitaine de l'équipe jouant en infériorité numérique que le joueur sanctionné peut revenir en jeu. L'arbitre devra détailler dans son rapport les raisons de cette expulsion temporaire.

Un expulsion définitive sera infligée au joueur : 5 minutes d'infériorité puis **NOUVEAU joueur**

1. Qui se voit infliger une nouvelle expulsion temporaire de cinq minutes
2. Qui frappe, insulte ou crache sur un coéquipier, un adversaire, un entraîneur ou un spectateur. Si l'arbitre est touché = expulsion puis arrêt du match

Le joueur sanctionné peut être remplacé par un autre joueur cinq minutes après le prononcé de l'expulsion. L'équipe joue donc en infériorité numérique pendant cinq minutes. Au bout de ce laps de temps, l'arbitre informe le capitaine de l'équipe jouant en infériorité numérique qu'ils peuvent faire entrer un autre joueur en remplacement du joueur expulsé. Le joueur expulsé ne peut par contre plus revenir en jeu !

Le nom du joueur expulsé avec indications des faits seront clairement notées dans le rapport de l'arbitre.

Intervention à l'égard des entraîneurs, dirigeants et spectateurs

L'arbitre interviendra à l'encontre d'entraîneurs trop contestataires ou antisportifs et a la faculté de prononcer une expulsion définitive de ces derniers (carton rouge). L'entraîneur devra alors quitter le terrain de jeu et ne saurait intervenir à nouveau depuis le bord du terrain sous risque de voir le match être arrêté. L'arbitre a aussi la faculté d'interrompre la rencontre en cas de comportements antisportifs de dirigeants ou spectateurs, après avoir laissé un court laps de temps au club recevant pour normaliser la situation. Dans tous les cas, l'arbitre indiquera de manière précise les faits et ses décisions dans son rapport.

Pour toutes questions : Skander AGREBI, agrebi.skander@football.ch , Tél : 079 214 08 58

Directive 01 de procédure du 7 octobre 2003

1. Factures :

- a. Le match ne débutera pas avant que l'arbitre ait pu encaisser les deux factures auprès des clubs concernés par la rencontre. Les entraîneurs sont responsables de l'acquiescement de ces montants.
- b. En cas de renvoi de match pour terrain impraticable, l'arbitre doit encaisser le montant total de sa facture avant de quitter le terrain. A noter que l'arbitre est seul compétent pour décider si un terrain est praticable ou non. Il prend sa décision seul, sans influence de tierces personnes.

2. Présence de l'arbitre au terrain :

- a. Les arbitres juniors D sont tenus d'être personnellement présents au terrain au moins 60 minutes avant le coup d'envoi programmé de la rencontre. Ils doivent eux-même vérifier l'état des buts (filets, fixation, etc.), effectuer le contrôle des passeports dans le vestiaire de l'équipe (et non pas sur le terrain) et procéder à leur échauffement personnel avant le début de la rencontre. Ils doivent être en possession des passeports des deux équipes au moins 45 minutes avant le coup d'envoi, tout retard doit être signalé dans le rapport. Les clubs constatant une arrivée tardive de l'arbitre sont priés d'en aviser le service d'arbitrage juniors D dans les plus brefs délais.

3. Présence au bord du terrain

- a. Seuls les entraîneurs et les joueurs remplaçants ont le droit de prendre place sur le banc, respectivement le long de la ligne de touche. TOUTES les autres personnes doivent impérativement être derrière la barrière. Aucune personne n'est admise derrière les buts, dans les 16m du terrain complet. Ces personnes doivent également se placer derrière les barrières.

L'arbitre a interdiction de débiter, respectivement poursuivre la rencontre si ces conditions ne sont pas respectées.

4. Comportement à adopter en cas de violence à l'encontre de l'arbitre

- a. En cas d'insulte de la part d'un junior ou d'un entraîneur : Expulsion définitive de ce dernier et noter dans le rapport le déroulement des faits et les mots exacts utilisés.
- b. En cas d'insulte de la part d'un spectateur : Noter le déroulement des faits et les mots exacts utilisés. En cas d'exagération, s'adresser au capitaine de l'équipe locale en le priant de faire partir le spectateur. En cas d'insoumission de la part de ce dernier, arrêter le match et noter en détail dans le rapport tout ce qui s'est passé.
- c. En cas de bousculade ou de coup reçu de la part d'un junior ou d'un entraîneur : Expulsion de ce dernier, arrêt du match et noter dans le rapport le déroulement détaillé des faits. Aviser immédiatement par téléphone le président du service d'arbitrage juniors D.
- d. En cas de bousculade ou de coup reçu de la part d'un spectateur : Arrêt du match et noter dans le rapport le déroulement détaillé des faits. Tenter d'obtenir avec l'aide des entraîneurs l'identité et le club d'appartenance du spectateur. Aviser immédiatement par téléphone le président du service d'arbitrage juniors D.

La présente directive entre en vigueur avec effet immédiat.