



# MANUEL DES ARBITRES

2025



formatif et ne doit en aucun cas être utilisé comme document de référence

Comité régional de l'arbitrage des Laurentides

# Table des matières

Liste de vérification _____	3
Préparation d'avant match _____	4
Directives pour les arbitres _____	5
Compléter une feuille de match _____	6
Exemple d'une feuille de match _____	7
Méthode de vérification du passeport _____	8
Synthèse des règlements _____	9
Loi 4 – Équipement des joueurs _____	10
Consignes en cas de tonnerre _____	12
Les règles de jeu adaptées pour les CDC (U9 à U12) _____	13
ANNEXE A : Résumé des règlements de compétitions _____	14
ANNEXE B : Signaux de l'arbitre assistant _____	15
ANNEXE C : Signaux de l'arbitre _____	16
ANNEXE D : Mémo sur les « Pauses rafraîchissement » _____	17
ANNEXE E : Directives pour les exclusions temporaires _____	18
ANNEXE F : Rédaction d'un rapport disciplinaire _____	20

# 1. LISTE DE VÉRIFICATION

---

## Matériel de l'arbitre

Matériel Obligatoire	Matériel Facultatif
Livre des lois du jeu et ou application de l'IFAB	Crème solaire
Règlements de compétition (disponible sur le site internet de Soccer Laurentides)	Chasse-moustique
Sifflet (FOX 40) – idéalement 2	Sac poubelle et sacs plastiques (en cas de pluie)
Drapeaux d'arbitres – idéalement 2	Ciseau
Montre chrono – idéalement 2	Attache câble (Tie wrap)
Pièce de monnaie – idéalement 2	Lampe de poche
Carnet (avec papier pour prise de note)	Épingle/ Élastique/ ruban adhésif
Cartons jaune & rouge – idéalement 2 de chaque	Parapluie
Stylos – idéalement 2	Chaise pliable de camping
Crayon de plomb (en cas de pluie)	Cadenas
Badge(s) d'arbitre (obligatoire sur l'uniforme)	Velcro autocollant (dur et mou)
Tablette rigide (pour vérification d'avant-match)	Diachylon (matériel de premier soin)
Uniformes d'arbitre (chandails, shorts et bas)	Autres (Mouchoir, eau, nourriture...)
Paire de souliers d'arbitres – idéalement noir	Vêtements pour échauffement
Listes des coordonnées d'arbitres	
Pompe à ballon & Jauge de pression	

## 2. PRÉPARATION D'AVANT MATCH

---

L'arbitre est tenu de se présenter sur le terrain au minimum **30 à 45 minutes** avant le début du match. Ses tâches de préparation sont:

1. Identifier et rencontrer les autres arbitres sur le match.
2. Vérifier les filets des buts (bien placés sur la ligne de but et les filets en bon état).
3. Vérifier les drapeaux de coin (s'il n'y en a pas, simplement l'indiqué sur la feuille de match, mais le match peut avoir lieu).
4. Vérifier l'état du terrain et faire un rapport si requis.
5. Vérifiez, avec l'aide des autres arbitres, l'équipement des joueurs:
  - Objets dangereux
  - Maillots numérotés
  - Protège-tibias (recouverts complètement par les bas)
  - Souliers réglementaires (N.B. Les crampons ne sont pas obligatoires)
  - Gants du gardien de but
  - Casquette du gardien de but (le port de la casquette est permis à condition que la visière ne soit pas rigide et soit portée vers l'avant)
  - Orthèses – recouvertes adéquatement
6. Vérifier les passeports des joueurs :
  - Fonction du joueur
  - Photo représentative du joueur

**N'oubliez jamais que même si vous confiez ces tâches à vos arbitres assistants, l'arbitre est le seul responsable devant le comité de discipline.**

7. Choisir et gonfler deux ballons pour le match, conserver un de ces ballons près de l'arbitre assistant senior.
8. Rencontrer les deux capitaines et faire le tirage au sort.
9. Procéder adéquatement selon le protocole d'avant-match prescrit par la ligue.
10. Avant le coup d'envoi, s'assurer du nombre adéquat de joueurs sur le terrain et vérifier si les deux gardiens et les deux arbitres assistants sont prêts pour le début du match.

### 3. DIRECTIVES POUR LES ARBITRES

---

#### Concentration

- Arrivée au terrain - Inspection
- Habillement
- Contact avec les arbitres
- Préparation de l'équipement
- Vérification des joueurs
- Instructions d'avant-match
- Échauffement
- Consignes et tirages au sort avec capitaine
- Entrée protocolaire si requise par le règlement
- Ballon et positionnement
- Coup d'envoi

#### Échauffements d'avant-match pour les arbitres

Il est important de prendre quelques instants pour s'échauffer avant chaque match. Nous vous recommandons de suivre les directives du « FIFA 11+ pour arbitres » qui se trouvent à la fin de ce manuel. Les exercices présentés dans ce programme réduisent considérablement les risques de blessure et peuvent être adaptés en fonction du temps dont les arbitres disposent.

#### Instructions d'avant-match : C'est IMPORTANT!

Il est également important de prendre quelques instants avant le match afin que l'arbitre émette certaines directives aux arbitres assistants. Ces directives doivent être précises, spécifiques au match ainsi qu'aux méthodes de travail de l'arbitre et adaptées au niveau des arbitres assistants. Afin de maximiser l'effet de celles-ci, il est recommandé de cibler certains points majeurs (environ 3), ce qui permettra aux arbitres de retenir davantage d'informations (plutôt que de s'étendre sur de multiples sujets). Voici une liste non exhaustive de sujets possibles :

- Hors-Jeu (Situations particulières)
- Contact visuel et signaux lors de sorties de ballon
- Gestion des fautes (Zones de crédibilité, signaux et situations particulières)
- Gestion des sanctions (Seuil de tolérance et signaux)
- Coup de pied de réparation (Signaux pour appel et infraction, marge de manœuvre du gardien)
- Gestion de la surface technique et des changements
- Autres cas particuliers (Gestion du temps, confrontation de masse, etc.)

#### **RAPPEL**

**Donner des instructions d'avant-match engendre une bonne chimie d'équipe et réduit les risques de confusion.**

## 4. COMPLÉTER UNE FEUILLE DE MATCH

L'arbitre devra s'assurer que les entraîneurs ont bien complété leurs sections. Si la feuille n'est pas complétée adéquatement, l'arbitre remettra celle-ci à l'entraîneur afin qu'il la complète.

L'arbitre devra de plus inscrire dans les cases appropriées lorsque requis selon la compétition:

- L'heure débutée
- Le nombre de but(s) compté(s) par les deux équipes
- Le nombre de but(s) compté(s) par chaque joueur
- Les cartons jaunes « A » ou « AA » et les expulsions « AE » ou « E »
- **Rayer d'un seul trait le nom** des joueurs non présents pour le match officier, ainsi que leurs passeports, après la fin de la première demie  
**CONSULTER L'ENTRAINEUR À LA MI-TEMPS**
- Noter toute information pertinente en lien avec les événements du match et faire rapport lorsque le règlement le requiert.
- Demander aux arbitres assistants d'inscrire leur nom avec leur numéro de passeport
- Inscrire son nom et numéro de passeport

Note : Les entraîneurs peuvent demander aux arbitres les feuilles de match pour y inscrire toute information qu'ils jugent pertinente. **L'arbitre ne peut refuser ce droit aux entraîneurs.**

Rentrée des résultats sur le SPORDLE PLAY	
Si le match n'a pas été complété ou n'a pas été joué, il faut cocher la case à cet effet ET inscrire dans les notes de match pourquoi le match n'a pas eu lieu OU à quel moment le match s'est terminé et pour quelle(s) raison(s).	Passer au travers de la liste de joueurs et cocher ou décocher les joueurs selon la feuille de match. <b>Toujours faire la vérification de la liste de joueurs.</b>
Si quelque chose mérite d'être mentionné, il faut l'indiquer dans la case note d'officiel.	
Dans le cas où le match a été arrêté en raison d'une différence de 7 buts (LR seulement), seulement les buts comptés à ce moment doivent être inscrits sur la feuille de match.	
Cartons: Par contre, les cartons doivent être comptabilisés même si le match se poursuit après un écart de 7 buts	

# EXEMPLE D'UNE FEUILLE DE MATCH

À conserver par l'arbitre, jusqu'à la fin de la saison

OFFICIAL GAME REPORT



LIGUE LAVAL-LAURENTIDES-LANAUDIÈRE (HIVER) - League  
January 8, 2024 7:00 PM - 8:00 PM EST  
Complexe Multisport - Multisports St-Eustache (A), Saint-Eustache, QC

GAME NO. 14F-017

# POS HOME ROSTER		HOME		AWAY		# POS AWAY ROSTER		
33	F	[REDACTED]	0	5	H - AS LAVAL U-13F (2010)	17	F	[REDACTED]
2	F	[REDACTED]	SADP U14F D3 (Julie)		LDIR	20	F	[REDACTED]
18	F	[REDACTED]	Referee		[REDACTED]	22	F	[REDACTED]
39	F	[REDACTED]	HOME SCORING		AWAY SCORING	64	F	[REDACTED]
24	F	[REDACTED]	TIME	SC	ASST	27	F	[REDACTED]
10	F	[REDACTED]				61	F	[REDACTED]
3	F	[REDACTED]				13	F	[REDACTED]
48	F	[REDACTED]				36	F	[REDACTED]
27	F	[REDACTED]				19	F	[REDACTED]
34	F	[REDACTED]				11	F	[REDACTED]
5	F	[REDACTED]				34	F	[REDACTED] C
38	F	[REDACTED]				12	F	[REDACTED]
1	F	[REDACTED]				72	F	[REDACTED]
11	F	[REDACTED]				1	F	[REDACTED] AP
Head Coach [REDACTED]		Total: 0		Total: 5		Head Coach [REDACTED]		
Head Coach [REDACTED]		Team above verified by [REDACTED]		Team above verified by [REDACTED]		Assistant Coach [REDACTED]		
Head Coach [REDACTED]		Total: 0		Total: 5		Team above verified by [REDACTED]		
Team above verified by [REDACTED]		Game ended at 50'		Game ended at 50'		Team above verified by [REDACTED]		
Team above verified by [REDACTED]		Total: 0		Total: 0		Total: 0		
Team above verified by [REDACTED]		Total: 0		Total: 0		Total: 0		

## La rentrée des résultats

Lors de la rentrée des résultats, téléverser les feuilles de matchs dans le Spordle Play.

**L'arbitre DOIT entrer les résultats sur SPORDLE PLAY dans un délai de 48 heures sous peine de frais**

## 5. MÉTHODE DE VÉRIFICATION DU PASSEPORT

---

### Vérification des cartes d'identité

#### Règlementation :

- Pour participer à un match, toute personne doit obligatoirement être affiliée pour l'année en cours, détenir une carte d'identité à cet effet et ne pas être sous le coup d'une suspension.
- Pour être éligible à participer à un match, tout entraîneur et tout dirigeant d'équipe doit être affilié et présenter une carte d'identité valide pour l'année en cours.

**À noter: La carte d'identité valide doit être présentée en ligne, grâce à une connexion internet, via SPORDLE PLAY**

#### Procédure : À appliquer pour tous les matchs de soccer à 9 ou à 11.

##### **INTERDIT: Les passeports imprimés sur une feuille de papier**

- Toutes les vérifications de cartes d'identité devront être faites par un minimum de 2 arbitres.
  - L'arbitre responsable des cartes d'identité devra appeler les joueurs un à un et s'assurer des 2 éléments suivants :
    - ✓ La photo sur la carte correspond à la personne en question
    - ✓ La fonction indiquée sur la carte correspond à la fonction sur la feuille de match
  - L'arbitre responsable de la feuille de match devra par la suite cocher les personnes présentes sur la feuille de match en s'assurant des 3 éléments :
    - ✓ Le nom de la personne ainsi que son numéro de passeport figurent sur la feuille de match
    - ✓ Le numéro du joueur indiqué sur la feuille de match correspondant à celui sur son maillot
    - ✓ L'équipement du joueur est réglementaire et sécuritaire
- \* L'arbitre ayant un doute sur l'identité d'un joueur, physiothérapeute ou personnel d'équipe pourra demander à voir une carte d'identité avec photo (carte étudiant, carte d'assurance maladie, permis, etc.).
- \* Tout membre du personnel d'une équipe peut demander à l'arbitre de vérifier les noms sur la feuille de match de l'équipe adverse et indiquer toute irrégularité à l'arbitre, qui doit l'inscrire sur la feuille de match.
- \* Toute personne autorisée par la Ligue LR peut également exiger de vérifier les cartes d'affiliations, et ce, au début du match, à la mi-temps ou à la fin du match.

## 6. SYNTHÈSE DES RÈGLEMENTS

---

### Ligue LR

#### Résultats des matchs

L'arbitre a l'obligation d'entrer le résultat du match sur SPORDLE PLAY dans les 48 heures suivant la fin du match.

Des frais administratifs selon le tableau des frais seront facturés à l'officiel de match fautif.

### Loi du jeu (IFAB) - Rappel

#### Coup de pied de but et coups francs (LOI 13 et 16)

Lors d'un coup de pied de but ou d'un coup franc en faveur de la défense dans la surface de réparation, le ballon sera en jeu lorsqu'il aura été botté et aura bougé.

Avant que le ballon ne soit en jeu, les adversaires devront, se trouver en dehors de la surface de réparation et au moins à 9,15m du ballon.

#### Balle à terre (LOI 8 et 9)

La balle à terre est donnée au gardien de but de l'équipe en défense, dans sa surface de réparation si, au moment où le jeu a été arrêté,

- le ballon se trouvait dans sa surface de réparation, ou
- la dernière touche de balle a eu lieu dans la surface de réparation.

Dans tous les autres cas, l'arbitre donne la balle à terre à un joueur de l'équipe qui a touché le ballon pour la dernière fois, et à l'endroit où le ballon a pour la dernière fois été touché par un joueur, un agent extérieur ou un arbitre.

L'arbitre rendra tout simplement le ballon à l'équipe qui en avait la possession.

## 7. LOI 4 – ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

---

### Bijou

Un joueur ne doit pas utiliser d'équipement ou porter quoi que ce soit qui soit dangereux. **Tout type de bijou** (colliers, bagues, bracelets, boucles d'oreille, rubans de cuir ou de caoutchouc, etc.) **est interdit et doit être retiré.**

Recouvrir les bijoux de ruban adhésif [ou autre] n'est pas autorisé.

La SEULE exception est le bracelet *Medic Alert* qui doit être recouvert par un bandeau de sueur ou autre.

### Autre équipement

Les protections non dangereuses, comme les casques, les masques faciaux, les genouillères et les coudières en matériaux souples, légers et rembourrés sont autorisés, tout comme les casquettes de gardien et les lunettes de sport.

## **Lunettes de sport**

**Seules les lunettes de sport sont acceptées et seulement si elles ne représentent aucun danger tant pour le joueur qui les portent que pour les autres joueurs.** Des lunettes composées de matériaux tels que le métal ou la vitre ne sont pas acceptées (voir mémo spécifique sur les lunettes pour plus de détails).

**L'arbitre est soumis à la même restriction.**

## **Orthèses et plâtres**

Les plâtres en matériaux rigides ne sont pas acceptés, et ce même s'ils sont recouverts d'un linge, de papier bulle, ou autre matériel.

Les orthèses souples sont acceptées.

## **Élastiques pour cheveux**

Il est permis, conformément à la loi 4, de porter un élastique pour retenir les cheveux. Cependant, cet équipement ne doit comporter aucun danger ni pour le joueur ni pour aucun autre joueur. Les bandeaux élastiques cassables ainsi que les bandes non tissées, communément appelées «*prétape*» sont acceptés.

## **Couvre-chefs**

Le port du couvre-chef est autorisé par la loi 4, mais doit respecter les conditions suivantes :

- doit être de couleur noire ou de la couleur dominante du maillot;
- doit être en accord avec l'apparence professionnelle de l'équipement du joueur ;
- ne doit pas être attaché au maillot;
- ne doit pas constituer de danger ni pour le joueur qui le porte ni pour autrui (notamment le système de fermeture au niveau du cou);
- ne doit pas avoir de partie(s) dépassant de la surface (éléments protubérants).

## **Vêtement supplémentaire – LIGUE LR (A)**

Au niveau de la ligue LR, l'utilisation du ruban adhésif sur les chaussettes n'est soumise à aucune restriction particulière et l'utilisation de chandails à manches longues et/ou de cuissards est soumise aux règles suivantes :

- peuvent être de couleur noire, blanche ou, pour le maillot, de la couleur dominante des manches et pour le short, de la couleur dominante du short ou de la couleur de la partie inférieure;

À noter que dans la ligue LR (A), seulement, il est permis que les joueurs ne soient pas tous de la même couleur pour l'utilisation de chandails à manches longues et/ou de cuissards.

- ne doivent pas constituer de danger ni pour le joueur qui le porte ni pour autrui. Précisément :
  - le système de fermeture au niveau du cou ne doit pas être dangereux;
  - il ne doit pas y avoir de pièce en matériaux solides pouvant être dangereux;
  - ne doivent pas avoir de partie(s) dépassant de la surface (comme un capuchon).

**Pour toute question concernant un équipement particulier, il est recommandé de communiquer avec votre responsable à l'arbitrage.**

## 8. CONSIGNES EN CAS DE TONNERRE

---

### Quand le tonnerre gronde, rentrez vite!

Directives d'environnement Canada

« [...] si vous entendez le tonnerre, c'est que la foudre s'abat très près de l'endroit où vous êtes. Mettez-vous immédiatement à l'abri, de préférence dans une maison ou dans une automobile à toit rigide (non décapotable). Si vous êtes surpris à l'extérieur, loin d'un abri sécuritaire, restez à l'écart de tout objet élevé, comme les arbres, les poteaux, les fils et les clôtures. Choisissez plutôt un abri en contrebas. »

Pour ces raisons, « l'arbitre devra cesser le match dès qu'il entendra le grondement du tonnerre. En cas d'incertitude (tonnerre vs bruit ambiant), il est demandé à l'arbitre d'attendre un second incident (tonnerre) avant de mettre fin au match. » (Règlement 10.11 – Ligue LR des Laurentides).

Voici comment l'arbitre devra appliquer cela en fonction du moment auquel le tout est constaté.

Avant l'heure cédulée du match	Pendant la partie	À la mi-temps
L'arbitre ne pourra faire débuter le match que 15 minutes après le dernier tonnerre.	L'arbitre mettra fin au match immédiatement.	L'arbitre ne pourra faire débuter le match que 15 minutes après le dernier tonnerre

### PRENDRE NOTE

Un maximum de 30 minutes au total devra être utilisé comme fenêtre de temps.

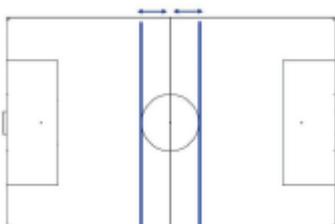
Donc, si avant que le match débute, 14 minutes ont été utilisées avant de débiter le match (le temps d'attendre que l'orage se dissipe) il reste donc 16 minutes au compteur si le match doit être de nouveau interrompu à la mi-temps, en raison de l'orage, ou d'une ambulance, ou incident nécessitant l'interruption du match.



## 9. LES RÈGLES DE JEU ADAPTÉES POUR LES CDC (U9 à U12)

CADRE DES COMPÉTITIONS U9 À U12		
CATÉGORIE D'ÂGE	U9 ET U10	U11 ET U12
FORMAT DE JEU	7V7	9V9
TEMPS DE JEU	4 x 12 MINUTES Pauses de 3 minutes	3 x 20 MINUTES Pauses de 5 minutes
LIGNE DE RETRAIT <b>Lors du coup de pied de but</b>	AU DÉBUT DE L'ARC CENTRAL	AU DÉBUT DE L'ARC CENTRAL
DÉGAGEMENT DU GARDIEN	INTERDICTION DE LA VOLÉE/DEMI-VOLÉE	INTERDICTION DE LA VOLÉE/DEMI-VOLÉE
REMISES EN TOUCHE	CONDUITE DE BALLE / PASSE AU SOL AVEC LE PIED	À LA MAIN
CORNER	CONDUITE DE BALLE / PASSE AU SOL AVEC LE PIED	PASSE AU SOL AVEC LE PIED
GRANDEUR DES BUTS	BUTS À 7	BUTS À 7 SI LE TERRAIN EN LARGEUR BUTS À 11 SI LE TERRAIN EN LONGUEUR
TAILLE DU BALLON	4	4
ARBITRES	OUI* 1 arbitre	OUI* 3 arbitres

### Ligne de retrait



Les adversaires doivent se trouver derrière cette ligne de retrait lors de l'exécution du coup de pied de but

### Dégagement du gardien



Aucun dégagement à la volée ou demi-volée.  
Cette interdiction s'applique pour tous les CDC (jusqu'à U12)

### Rentrée de touche (soccer à 7 seulement)



aucun cas être utilisé comme document de référence

# ANNEXE A : RÉSUMÉ DES RÈGLEMENTS DE COMPÉTITIONS

## LIGUE RÉGIONALE (LR) ET LIGUE DÉVELOPPEMENT INTERRÉGIONAL (LDIR)

Ballons de match	U13 et -	U14 et +
Ligue LR (A)	4	5
Ligue LDIR (AA)	4	5

Durée des demis	Soccer à 7	Soccer à 9	U13	U14	O30	U15 et U16 / O35	U17 à Senior
Ligue LR (minutes)	4x12	3x20	2x3	2x35	2x35	2x40	2x45
Ligue LR-LLL (minutes)			2x35	2x35		2x40	2x45
Ligue LDIR (minutes)			3x25	2x35		2x40	2x45

Ligue	LR			LDIR
Soccer à	7	9	11	11
Catégories	U9, U10 / O30	U11, U12 / O45	U13 à Sen / O35	U13 à Sen. / O35
<b>Nombre de joueurs</b>	LR - 7	LR - 9	LR - 11	LDIR - 11
Minimum de joueurs (incluant gardien)	5	6	7	7
<b>Dimensions &amp; Distances</b>	LR - 7	LR - 9	LR - 11	LDIR - 11
Distance à respecter sur coup franc	6 m		9,15 m	9,15 m
Distance à respecter sur coup de pied de réparation	6 m		9,15 m	9,15 m
<b>Arbitrage</b>	LR - 7	LR - 9	LR - 11	LDIR - 11
Nombre d'arbitres assignés	1		3	
Arrivée des arbitres au moins ___ minutes avant match	30 minutes- LR et LDIR			45 minutes - LDP
Entrée des résultats dans SPORDLE dans les ___ heures	48 heures (match de coupe = maximum 24 heures)			
Application de la loi 11 - Hors-jeu	Non		Oui	Oui
<b>Changements des joueurs</b>	LR - 7	LR - 9	LR - 11	LDIR - 11
Coup d'envoi			Oui	Oui
Coup pied de but			Oui	Oui
Touche offensive	Oui *Permis pour les 2 si l'équipe offensive change			Oui *Comme A
Coup franc et Coup de pied de réparation (pénalty)				Non
Joueur(s) blessé(s)	Oui *Tous les joueurs			Oui *seulement blessé
Nombre maximum de changements				Illimité
Port du dossard obligatoire par les remplaçants	Oui			Non
Retardataires doivent arriver avant le coup d'envoi de la deuxième				Oui
<b>Équipements des joueurs</b>	LR - 7	LR - 9	LR - 11	LDIR - 11
Équipe qui doit changer de couleur chandail				Visiteur
Lunettes non sportives autorisées?				Non
Couleur des cuissards et du maillot de corps	Noir, Blanc ou couleur de l'équipement			Couleur dominante de la manche
Couleur du ruban adhésif (ou autre) sur les bas	Couleur de la partie couverte ou transparent			Couleur de la partie couverte
<b>Entraîneurs</b>	LR - 7	LR - 9	LR - 11	LDIR - 11
Nombre maximum d'officiels d'équipe (excluant physio)	3			3
Nombre maximum de physio (si carte)	1 (carte d'affiliation non nécessaire, mais carte de professionnel ou étudiant requis)			1
Minimum d'entraîneur non joueur	1 *0 en Senior			1 *0 en Senior
<b>Arrêt du match</b>	LR - 7	LR - 9	LR - 11	LDIR - 11
Arrêter définitivement le match si écart de 7 buts et entraîneur(s) désirent arrêter	LR - Oui (seulement si la première demie est terminée) LR - LLL Aucun arrêt de match			Non
Retard maximal des équipes (minutes)	30			15
Arrêt total de ___ minutes pour annuler match	30			15 Incluant pour le tonnerre
<b>Coupe ou Séries fin de saison</b>	LR - 7	LR - 9	LR - 11	LDIR - 11
Retard des équipes (minutes)	30 *Aucun retard pour la journée des finales			Aucun
Prolongation (temps complet en minutes)	Aucune			2 X 10 minutes
Tirs au but	5 (IFAB)			5 (IFAB)

Ce manuel n'est qu'un guide informatif et ne doit en aucun cas être utilisé comme document de référence

# ANNEXE A : RÉSUMÉ DES RÈGLEMENTS DE COMPÉTITIONS

## LIGUE DE DÉVELOPPEMENT PROVINCIALE (LDP)

BALLON DE MATCH	U14 et +		
	5		
DURÉE DES DEMIS	U14	U15	U16
Ligue LDP (minutes)	3x25	2X40	2x40

Ligue	LDP		
Catégories	U14	U15	U16
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>			
Minimum de joueurs (incluant gardien)	7		
Maximum de joueurs (incluant gardien)	18		
<b>DISTANCES</b>			
Distance à respecter sur coup franc	9,15 m		
Distance à respecter sur coup de pied de réparation	9,15 m		
<b>ARBITRAGE</b>			
Nombre d'arbitres assignés	3		
Arrivée des arbitres au moins ___ minutes avant match	45 minutes		
Entrée des résultats dans SPORDLE dans les ___heures	48 heures (match de coupe/séries = maximum 24 heures)		
Application de la loi 11 - Hors-jeu	Oui		
<b>CHANGEMENTS DES JOUEURS</b>			
Coup d'envoi	Changement lors de n'importe quel arrêt de jeu		
Coup pied de but			
Touche offensive			
Coup franc et Coup de pied de réparation (pénalty)			
Joueur(s) blessé(s)			
Nombre maximum de changements	5 changements maximum et 1 supplémentaire s'il y a une prolongation Changement à l'aide du carton de changement remis à l'AA Illimité durant la mi-temps		
Retardataires doivent arriver avant le coup d'envoi de la deuxième	Oui		
<b>ÉQUIPEMENTS DES JOUEURS</b>			
Équipe qui doit changer de couleur chandail	Visiteur		
Lunettes non sportives autorisées?	Non		
Couleur des cuissards et du maillot de corps	Couleur dominante de l'équipement ou de la manche		
Couleur du ruban adhésif (ou autre) sur les bas	Couleur dominante de la partie couverte		
<b>ENTRAINEURS</b>			
Nombre maximum d'officiels d'équipe (excluant physio)	3		
Nombre maximum de physio (si carte)	1 (carte d'affiliation non nécessaire, mais carte professionnelle ou étudiant requis pour valider l'identité)		
Minimum d'entraîneur	1		
<b>ARRÊT DU MATCH</b>			
Arrêter définitivement le match si écart de 7 buts et entraîneur(s) désirent arrêter	Non		
Retard maximal des équipes (minutes)	30 minutes après le coup d'envoi prévu		
Arrêt total de ___ minutes pour annuler match	15 minutes		
<b>COULEURS</b>			
Port du dossard en cas de conflit de couleur	INTERDIT. L'équipe qui ne respecte pas la couleur inscrite sur la feuille de match doit mettre un autre maillot		
Conflit de couleur avec l'arbitre	L'arbitre doit avoir 2 couleurs de chandails et ne pas entrer en conflit avec les joueurs et les gardiens (si possible). Si l'arbitre n'a pas de deuxième couleur, le gardien devra changer de maillot.		

## ANNEXE B : SIGNAUX DE L'ARBITRE ASSISTANT

---



Remplacement



Coup franc pour l'équipe qui attaque



Coup franc pour l'équipe en défense



Rentrée de touche pour l'équipe en attaque



Rentrée de touche pour l'équipe en défense



Corner



Coup de pied de but



Hors-jeu



Hors-jeu de ce côté du terrain



Hors-jeu au milieu du terrain



Hors-jeu à l'opposé du terrain

## ANNEXE C : SIGNAUX DE L'ARBITRE

---



Penalty



Avantage



Avantage



Corner



Coup de pied de but



Carton jaune ou rouge



Coup franc indirect



Coup franc direct

## ANNEXE D : MÉMO SUR LES « PAUSES RAFRAÎCHISSEMENT »

---

Voici les dispositions à observer en matière de « pauses rafraîchissement » :

### 1- Conditions d'autorisation

Seul l'arbitre pourra autoriser qu'il y ait des « pauses rafraîchissement » lors d'un match. Il pourra autoriser qu'il y ait un maximum d'une (1) pause par période de jeu, et il devra s'assurer que les critères ici-bas soient respectés.

- Critères :
  - ✓ Il devra y avoir, à un moment ou à un autre du match, une prévision de forte chaleur ( $\approx 28^{\circ}\text{C}$  ou plus, sans considérer l'indice humidex).
  - ✓ Les officiels d'équipe devront en avoir été informés avant le début du match.

### 2- Déroulement des « pauses rafraîchissement »

- Les « pauses rafraîchissement » devront être prises lors d'un arrêt de jeu et le plus près possible du milieu de la période.

Durée du match	Moment approximatif de la pause
4 X 12 minutes	Vers la 7e minute
3 X 20 minutes	Vers la 12e minute
3 X 25 minutes	Vers la 15e minute
2 X 30 minutes	Vers la 15e minute
2 X 35 minutes	Vers la 18e minute
2 X 40 minutes	Vers la 20e minute
2 X 45 minutes	Vers la 23e minute

- Les « pauses rafraîchissement » devront être rapides et efficaces
  - ✓ Environ 45 secondes après l'autorisation d'une « pause rafraîchissement », l'arbitre devra siffler pour signifier aux joueurs de se replacer afin de reprendre le jeu après environ 1 minute de pause.
- L'arbitre devra ajouter du temps additionnel à la fin de la période pour compenser le temps perdu par les « pauses rafraîchissement ».
- Les joueurs devront rester à l'intérieur du terrain et les remplaçants à l'extérieur afin d'éviter qu'il y ait des remplacements non autorisés.
  - ✓ Les officiels de match seront responsables de rappeler cette directive aux équipes.

## ANNEXE E : DIRECTIVES POUR LES EXCLUSIONS TEMPORAIRES

### Seulement pour les catégories Senior Masculin, O35 et O45

---

Une exclusion temporaire consiste à sanctionner un joueur qui commet une faute passible d'avertissement (carton jaune) d'une « suspension » immédiate d'une partie du reste du match. L'idée derrière cette exclusion temporaire est qu'une « sanction instantanée » peut avoir une influence positive importante et immédiate sur le comportement du joueur fautif et potentiellement sur l'ensemble de l'équipe du joueur.

#### Directives

- Réservées aux joueurs
  - ✓ Les exclusions temporaires s'appliquent à tous les joueurs (y compris les gardiens de but), mais pas pour les fautes passibles d'avertissement (carton jaune) commises par un remplaçant ou par un joueur remplacé.
- Signal de l'arbitre
  - ✓ L'arbitre indiquera une exclusion temporaire en donnant un carton jaune puis en pointant clairement des deux bras la zone d'exclusion temporaire (la surface technique du joueur).
- Durée de l'exclusion temporaire
  - ✓ L'exclusion temporaire sera de 10 minutes.
  - ✓ La durée de l'exclusion temporaire commence lorsque le jeu reprend après que le joueur a quitté le terrain.
  - ✓ L'arbitre doit inclure dans la durée de l'exclusion temporaire tout temps « perdu » pour un arrêt de jeu auquel l'arbitre tiendrait compte pour compter le « temps additionnel » à la fin d'une période (ex: remplacement, blessure, etc.).
  - ✓ L'arbitre assistant #1 aidera l'arbitre à chronométrer la durée de l'exclusion temporaire. Un officiel d'équipe peut également chronométrer pour aider les officiels de match, mais seul l'arbitre détient le temps officiel.
  - ✓ Une fois l'exclusion temporaire terminée, le joueur peut regagner le terrain depuis la ligne de touche avec l'autorisation de l'arbitre qui peut être donnée pendant que le ballon est en jeu.
  - ✓ L'arbitre prend la décision finale concernant le moment où le joueur peut regagner le terrain.
  - ✓ Un joueur exclu temporairement ne peut être remplacé avant la fin de la période d'exclusion temporaire (et ne peut pas être remplacé s'il s'agit de la 2e exclusion temporaire du joueur).
  - ✓ Si une période d'exclusion temporaire n'est pas terminée à la fin de la première période (ou à la fin de la deuxième période en cas de prolongations), le joueur doit respecter le restant de son exclusion temporaire à partir du début de la deuxième période (ou au début des prolongations).
  - ✓ Un joueur qui n'a pas fini sa période d'exclusion temporaire à la fin du match a le droit de participer aux tirs au but.
- Zone d'exclusion temporaire
  - ✓ Un joueur exclu temporairement doit rester dans la surface technique (lorsqu'il y en a une) ou aux côtés d'un officiel d'équipe sauf s'il « s'échauffe » (dans les mêmes conditions qu'un remplaçant).
  - ✓
- Fautes commises avant/pendant/après une exclusion temporaire
  - ✓ Un joueur exclu temporairement qui commet une faute passible d'avertissement (carton jaune) ou d'exclusion (carton rouge) pendant sa période d'exclusion temporaire ne pourra plus participer au match et ne peut être remplacé.

## Système d'exclusion temporaire

- ✓ Les joueurs seront exclus temporairement du terrain uniquement pour avoir « manifester sa désapprobation en paroles ou en actes ».
- ✓ Pour toutes les autres fautes passibles d'avertissement, le joueur recevra un avertissement (carton jaune).
- ✓ Un joueur qui a été exclu temporairement (carton jaune) puis qui reçoit un avertissement (carton jaune) sera exclu, ne pourra plus participer au match et ne peut être remplacé.
- ✓ Un joueur qui a reçu un avertissement (carton jaune) puis qui est exclu temporairement (carton jaune) sera exclu, ne pourra plus participer au match et ne peut être remplacé.
- ✓ Un joueur qui reçoit une deuxième exclusion temporaire (carton jaune) dans le même match sera exclu, ne pourra plus participer au match et ne peut être remplacé.
- ✓ Un joueur qui reçoit un deuxième avertissement (carton jaune) dans le même match sera exclu, ne pourra plus participer au match et ne peut être remplacé.

## ANNEXE F : RÉDACTION D'UN RAPPORT DISCIPLINAIRE

### Quand rédiger un rapport

Tout cas d'**EXPULSION**

- ✓ Un joueur, remplaçant ou joueur remplacé
- ✓ Un entraîneur / tout membre du technique présent sur les bancs

Le rapport est intégré dans **SPORDLE PLAY**

- ✓ Il est **obligatoire** de le remplir!

Si vous devez faire part d'un comportement **anormal** d'un joueur / entraîneur **sans que vous l'ayez expulsé**: Utiliser la case « **Note d'officiel** » lorsque vous entrez les résultats de match dans SPORDLE PLAY

Pour les cas d'**EXPULSION**, il s'agit (en général):

- ✓ Une des 12 fautes donnant lieu à un **COUP FRANC DIRECT**
- ✓ Une des 7 fautes **sanctionnables par une expulsion**

En rédigeant le rapport, il va falloir vous référer aux termes employés dans les Lois du jeu

Il faut donc se référer aux Lois du jeu (IFAB) : profitez-en pour réviser vos infractions!

### Révision lois du jeu

#### Fautes donnant un lieu à un COUP FRANC DIRECT

Charger un adversaire	Bousculer (pousser) un adversaire	Pour les sept (7) fautes l'arbitre doit décider si elles ont été commises de manière: « <b>IMPRUDENTE</b> » = l'attitude d'un joueur qui dispute le ballon sans attention / égard / précaution
Sauter sur un adversaire	Frapper ou essayer de frapper un adversaire	« <b>INCONSIDÉRÉE</b> » = l'attitude d'un joueur qui agit sans tenir compte du caractère dangereux ou des conséquences de son acte pour son adversaire
Faire ou essayer de faire trébucher un adversaire	Tacler un adversaire	« <b>VIOLENTE</b> » = l'attitude d'un joueur qui fait un usage excessif de la force au risque de mettre en danger l'intégrité physique de son adversaire
Donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire		Important de noter l'impact tactique (SPA/DOGSO)

Pour les cinq (5) fautes suivantes:

- Commet une main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation)
- Tenir (ou retenir) un adversaire;
- Fait obstacle à la progression d'un adversaire avec contact
- Mordre ou cracher sur/vers quelqu'un;
- Lancer (ou botter) un objet sur/vers le ballon, un adversaire ou un arbitre, ou toucher le ballon avec un objet tenu à la main

L'arbitre doit noter si les fautes ont eu un impact tactique (SPA/DOGSO)

## Révision lois du jeu

### Fautes passibles d'**EXCLUSION**

Un joueur, un remplaçant ou un joueur remplacé est exclu s'il:

#### Annihiler une occasion de but manifeste

- ✓ Faute de **main délibérée**
- ✓ Faute passible d'un **COUP FRANC** (CFD, CFI, penalty)

#### Faute grossière

Un joueur se rend coupable d'une faute grossière s'il agit avec **violence** envers un adversaire lorsqu'il dispute le ballon.

Tacler ou disputer le ballon tout en **mettant en danger l'intégrité physique d'un adversaire** doit être sanctionné comme faute grossière

#### Acte de brutalité

Un joueur se rend coupable d'un acte de brutalité s'il agit avec **violence** ou **brutalité** envers un adversaire alors qu'ils ne disputent pas le ballon.

Il se rend également coupable d'un acte de brutalité s'il agit avec une force excessive ou avec violence envers un **coéquipier**, un **spectateur**, un **officiel de match**, ou **toute autre personne**

#### Cracher sur/vers ou **MORDRE**

- ✓ Un adversaire ou toute autre personne (incluant l'officiel de match)

#### Tient des propos et gestes blessants, injurieux et/ou grossiers

#### Reçoit un second avertissement au cours du même match

## Le rapport disciplinaire

Consignes de rédaction de rapport pour les arbitres

- ✓ Important de noter le moment de l'expulsion
- ✓ Vous devez décrire les faits en ordre chronologique  
Indiquer la minute de jeu  
Quel événement est survenu en premier?
- ✓ Vous devez apporter les faits de façon **claire** et **objective**. (Description des mots et des gestes, en détail.)  
Inclure aussi le ou les comportements **APRÈS** l'expulsion
- ✓ Vous devez vous référer aux lois du jeu pour décrire les fautes et les sanctions.  
« Conformément à la Loi # ... »

Ce manuel n'est qu'un guide informatif et ne doit en aucun cas être utilisé comme document de référence

**Écrivez dans un état d'esprit CALME, avec SANG FROID**

**Prenez votre temps avant d'écrire un rapport.** Vous avez 48 heures pour rentrer les résultats. Vous pouvez demander conseil à votre arbitre en chef avant de soumettre le rapport.

**Reposez-vous.** Ne l'écrivez pas en arrivant chez vous après un match, avec l'adrénaline dans le tapis. Attendez au lendemain.

Si des propos blessants ont été dits, **notez-le le jour même** sur un bout de papier.

# ÉCHAUFFEMENT

## FIFA 11+ ARBITRE

1 COURSE **TOUT DROIT**

2X



R-6 COURSE **AVANT ET ARRIÈRE AVEC ROTATIONS**

2X



2 COURSE **CERCLES AUTOUR DU PARTENAIRE**

2X



7 COURSE **PROGRESSIVE**

2X



3 COURSE **PAS CHASSÉS EN ZIGZAG**

2X



8 COURSE **SPRINT LONG**

2X



4 COURSE **SPRINTS AVANT ET ARRIÈRE**

2X



AR-9 COURSE **PAS CHASSÉS ET SPRINT COURT**

2X



R-5 COURSE **SLALOM AVANT ET ARRIÈRE**

2X



AR-10 COURSE **PAS CHASSÉS ET SPRINT LONG**

2X

