



JE SUIS UN OFFICIEL EN FUTSAL



Programme 2012 - 2016

PREAMBULE

Ce petit memento doit aider l'élève du collège ou du lycée à arbitrer les rencontres sportives, en cours d'éducation physique et sportive ou dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire le mercredi.

Devenir Jeune Officiel, c'est :

- **Apprendre à faire des choix et s'y tenir**
- **Appréhender très vite une situation**
- **Mesurer les conséquences de ses actes**

En choisissant cette voie, ce livret vous apporte une formation théorique. Sur le terrain, il faudra mettre en œuvre vos connaissances de façon pratique.

La réussite tiendra en un double respect :

- **Celui des règlements, bien sûr,**
- **Celui des acteurs, surtout.**

C'est à vous qu'il appartient de mettre en place des conditions optimales pour permettre la meilleure réalisation possible.

Ce livret vous donne quelques informations et rappels, mais n'a pas la prétention d'être complet.

N'oubliez pas que les règlements évoluent. Ce qui est vrai aujourd'hui ne le sera pas forcément demain.

Informez-vous, faites une remise à niveau régulièrement

SOMMAIRE

LE JEUNE OFFICIEL :

- 1. S'ENGAGE A REMPLIR SON RÔLE**
- 2. DOIT CONNAITRE LE REGLES DE L'ACTIVITE**
- 3. S'INVESTIT DANS LES DIFFERENT RÔLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION**
- 4. DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION**
- 5. DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES**
- 6. ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION**
- 7. PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES**

1. LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE A REMPLIR SON RÔLE

Le sport, c'est d'abord la confrontation ; c'est aussi le plaisir d'une rencontre, la joie d'être ensemble ; c'est enfin le respect des règles et de celui qui les fait appliquer.

Le Jeune Officiel se doit de remplir au mieux sa mission en respectant les termes du serment du Jeune Officiel :

« Au nom de tous les juges et officiels, je promets que nous remplirons en toute impartialité, en respectant et en suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité »

A cet effet, le Jeune Officiel doit :

- Connaître le règlement de l'activité
- Etre sensible à l'esprit du jeu
- Etre objectif et impartial
- Permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive

Pour mieux remplir son rôle, il est important que le Jeune Officiel soit en possession de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, carte de jeune officiel, règlement de l'activité, passeport MAIF ...) et du matériel indispensable pour remplir sa fonction.

2. LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAÎTRE LES REGLES DE L'ACTIVITE

- Le terrain et ses dimensions
- Le ballon
- Les joueurs
- L'équipement
- L'arbitre et ses assistants
- La durée de la rencontre
- Le coup d'envoi et la reprise du jeu
- Le ballon en jeu, hors du jeu
- Le but marqué
- Fautes et comportement antisportif
- Les coups francs (direct et indirect)
- Le cumul des fautes
- Le coup de pied de réparation
- La rentrée de touche
- Le dégagement du ballon du gardien
- Le coup de pied de coin
- Le rôle de l'arbitre
- La gestuelle de l'arbitre

LE TERRAIN ET SES DIMENSIONS

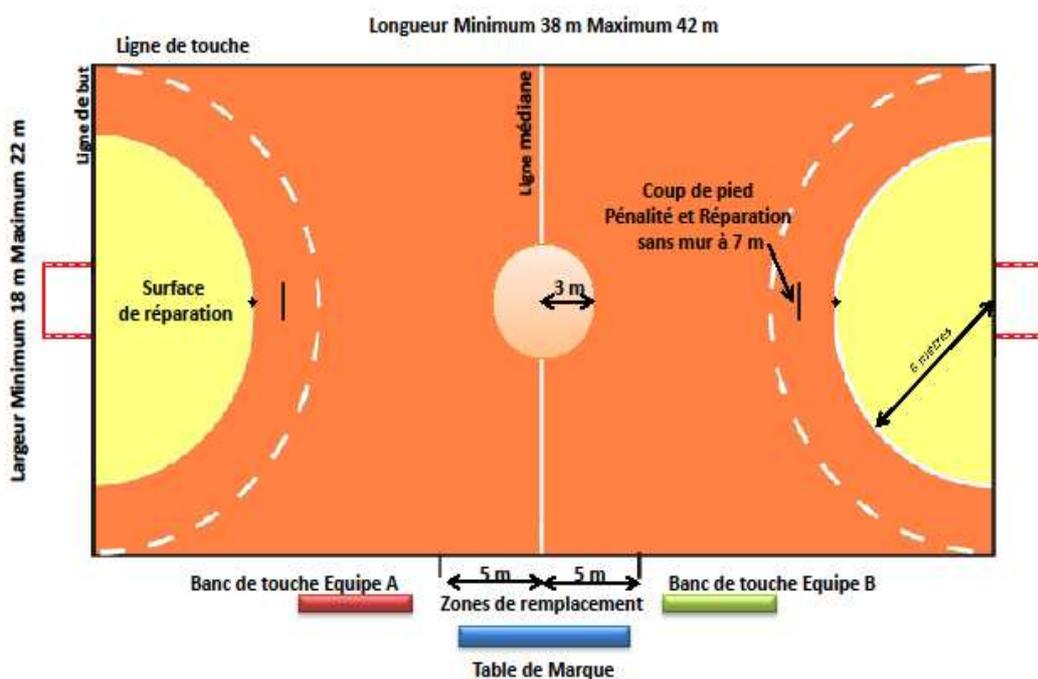
- Le terrain doit avoir les dimensions suivantes :

Longueur : 38 à 42 mètres

Largeur : 18 à 22 mètres

Ces dimensions correspondent à un gymnase de type C

- Les dimensions du but sont de 3 mètres sur 2 mètres
- Les buts doivent être fixés au sol
- Le cercle central a un rayon de 3 mètres
- Le point de réparation (pénalty) est placé à 7 mètres
- La surface de réparation est à 6 mètres
- Le futsal peut se pratiquer à l'intérieur ou à l'extérieur (possibilité d'aménagement sur herbe)





LE BALLON

- Ballon spécifique de futsal de taille 4 (circonférence de 62 à 64 cm, poids de 400 à 440 gr)
- Le ballon ne peut rebondir à plus de 65 cm ni à moins de 50 cm lors de son premier rebond lorsqu'il est lâché d'une hauteur de 2 mètres
- Ballon de feutrine INTERDIT



LES JOUEURS

- 5 dont le gardien (5 remplaçants max)
- Un nombre illimité de remplacements est permis durant le match
- Un joueur qui a été remplacé peut revenir sur le terrain
- Remplacement à tout moment de la partie dans la zone des 5 mètres devant le banc
- Si un joueur n'a pas passé cette ligne des 5 mètres et que le remplaçant est entré, le jeu est arrêté et un Coup Franc Indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de la faute
- Le match sera arrêté si l'une des 2 équipes compte moins de trois joueurs (dont le gardien) sur le terrain
- Les changements peuvent s'effectuer à tout moment de la partie (ballon en jeu ou non)



L'EQUIPEMENT

- Maillots numérotés de couleurs identiques, short, chaussettes traditionnelles, protège-tibias et chaussures types tennis
- Le gardien de but est autorisé à porter un pantalon de survêtement
- L'équipement et la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour eux-mêmes et pour les autres
- Les tips tops sont interdits



L'ARBITRE ET SES ASSISTANTS

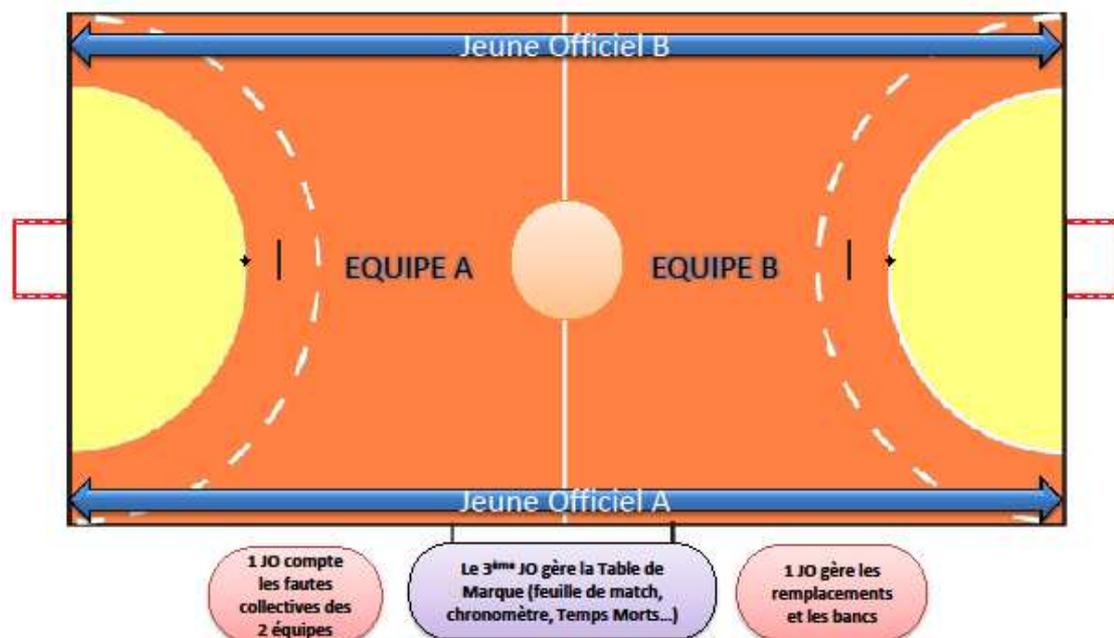
- Une rencontre ne peut se dérouler sans que 2 arbitres soient nommés. Ils seront chacun munis d'un sifflet
- Ils se centrent sur l'application des lois du jeu, les fautes commises et les sanctions à prendre
- Les rencontres seront arbitrées par deux jeunes arbitres UNSS certifiés ayant reçu une formation au sein de leur association sportive, du département ou de l'académie d'origine
- Les professeurs sont chargés de tout mettre en œuvre pour aider les jeunes arbitres dans leurs fonctions
- Le respect et l'acceptation des décisions arbitrales seront expliqués aux joueurs avant le début de la rencontre
- Les arbitres seront aidés dans leur tâche par trois assistants :

1 J.O comptabilise les fautes collectives de l'équipe A et de l'équipe B ainsi que la feuille de match

1 J.O veille au positionnement correct des remplaçants es officiels ou tout autre personne. Il peut se déplacer le long de la ligne de touche mais ne doit pas rentrer sur le terrain

1 J.O gère le temps de jeu et le score

1 J.O comptabilise les fautes collectives de l'équipe A et de l'équipe B ainsi que la feuille de match



🏆 LA DUREE DE LA RENCONTRE

- Un match se compose d'une ou deux périodes de jeu en fonction du nombre d'équipes et de la formule de compétition choisie
- Il est possible pour chaque équipe d'utiliser un temps-mort d'une minute par mi-temps (cette durée ne fait pas partie du temps de jeu)
- Tableau indicatif des différents temps de jeu par catégories :

CATEGORIE	UN MATCH (2équipes)	2 MATCHS (3 équipes)	DUREE TOTALE DE JEU
Benjamin G/F	2 × 12 minutes	2 × 8 minutes	36 minutes
Minime G/F	2 × 20 minutes	2 × 12 minutes	60 minutes
Junior/Sénior G/F	2 × 25 minutes	2 × 15 minutes	75 minutes

Au championnat de France le temps de jeu sera décompté

- Le nombre de fautes collectives a partir duquel sera sifflé un coup de pied de pénalité est fonction du temps de jeu :

Temps de jeu	Nombre de fautes collectives maximum sans sanction	Coup de pied de Pénalité
6 minutes	2 fautes	A la 3 ^{ème} faute
8 minutes	2 fautes	A la 3 ^{ème} faute
10 minutes	3 fautes	A la 4 ^{ème} faute
12 minutes	3 fautes	A la 4 ^{ème} faute
15 minutes	3 fautes	A la 4 ^{ème} faute
16 minutes	4 fautes	A la 5 ^{ème} faute
18 minutes	4 fautes	A la 5 ^{ème} faute
20 minutes	4 fautes	A la 5 ^{ème} faute
25 minutes	5 fautes	A la 6 ^{ème} faute
30 minutes	5 fautes	A la 6 ^{ème} faute

- Toutes les fautes qui suivent la première sanction (fautes collectives) entraîneront un nouveau coup de pied de pénalité
- Lors de chaque mi-temps, on repart à zéro pour effectuer un nouveau cumul des fautes



LE COUP D'ENVOI ET LA REPRISE DU JEU

- Au début de la partie, les deux équipes étant sur le terrain, l'arbitre appellera les deux capitaines d'équipe afin de procéder au tirage au sort
- L'équipe gagnante choisit sur quel but elle va attaquer lors de la première mi-temps ; l'autre équipe procède au coup d'envoi
- Il est possible de marquer directement un but sur le coup d'envoi
- Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a bougé vers l'avant
- Lorsque le ballon touche le plafond, rentrée de touche à l'équipe adverse à hauteur de l'impact
- Pour commencer la partie, reprendre après la mi-temps et après chaque but marqué, l'arbitre fera procéder au coup d'envoi

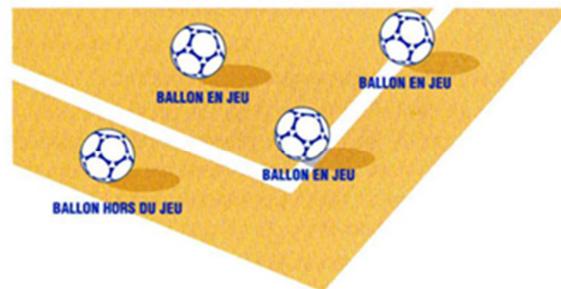
- **PLACEMENT** : les joueurs sont dans leur camp respectif et ceux qui ne donnent pas le coup d'envoi doivent être à au moins trois mètres du ballon (rayon du cercle central)
- **BALLE A TERRE** : l'arbitre donnera balle à terre à chaque fois que le jeu aura été arrêté pour une cause non prévue dans les lois du jeu. Elle s'effectuera à l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté. Le ballon sera en jeu dès qu'il aura touché le sol



LE BALLON EN JEU – LE BALLON HORS DU JEU

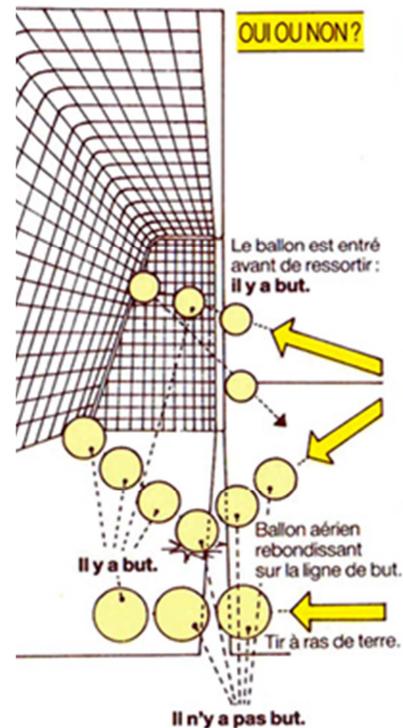
- Le ballon est hors du jeu quand :
 - Il a entièrement franchi la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air
 - Le jeu est arrêté par l'arbitre
- Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations y compris quand :
 - Il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché un montant de but, la barre transversale.
 - Il rebondit sur le terrain de jeu après avoir touché l'arbitre lorsqu'il se trouve sur le terrain de jeu.

- Les lignes font parties du jeu



LE BUT MARQUÉ

- Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but (en l'air ou à terre), entre les poteaux et sous la transversale et dans le temps de jeu réglementaire
- Le ballon doit rester conforme et ne doit pas avoir été touché par un corps étranger, ni de la main ou du bras par un joueur de l'équipe attaquante (excepté le gardien de but se trouvant dans sa propre surface de réparation)
- L'équipe qui aura marqué le plus de buts aura gagné la rencontre, sinon le match est déclaré nul
- Un but peut être marqué de





LES SANCTIONS

• COUP-FRANC DIRECT

- Les Coups Francs Directs sont comptabilisés comme des Fautes Collectives.
- Le ballon doit être immobile.
- Les joueurs adverses sont à 5 mètres.
- Le même joueur ne peut pas toucher deux fois de suite le ballon, sinon un CFI sera accordé à l'équipe adverse.
- Le CFD doit être exécuté dans les quatre secondes.
- Le CFD est exécuté à l'endroit où la faute a été commise ; si celle-ci a été commise dans la surface de réparation défensive, il sera alors procédé à un coup de pied de réparation à 7 mètres



Les fautes et les comportements antisportifs doivent être sanctionnés par un Coup Franc Direct (CFD), lorsque le joueur :

- ☞ Donne ou essaie de donner un coup de pied à l'adversaire
- ☞ Fait ou essaie de faire un croche-pied à l'adversaire
- ☞ Saute sur un adversaire
- ☞ Charge un adversaire (même avec l'épaule)
- ☞ Frappe ou essaie de frapper un adversaire
- ☞ Bouscule un adversaire
- ☞ Crache sur un adversaire
- ☞ Touche intentionnellement le ballon des mains
- ☞ Tacle un adversaire en duel
- ☞ Tient un adversaire

• COUP FRANC INDIRECT

- Le ballon doit être immobile
- Les joueurs adverses sont à 5 mètres
- Le même joueur ne peut pas toucher deux fois de suite le ballon, sinon un CFI sera accordé à l'équipe adverse.
- Le CFI doit être exécuté dans les quatre secondes.
- Le CFI est exécuté à l'endroit où la faute a été commise ; si celle-ci a été commise dans la surface de réparation défensive, le ballon sera posé sur la ligne de la surface de réparation au plus proche de l'endroit où la faute a été commise



Coup franc indirect

Les fautes et les comportements antisportifs doivent être sanctionnés par un Coup Franc Indirect (CFI), lorsque le joueur :

- ☞ Joue de manière dangereuse
- ☞ Effectue un changement hors zone où un mauvais changement
- ☞ Fait obstacle à l'évolution d'un adversaire lorsque le ballon n'est pas joué
- ☞ Empêche volontairement le gardien de but de lâcher le ballon des mains
- ☞ Perd sa chaussure sur le terrain
- ☞ Ne respecte pas la règle des 4 secondes

Un Coup Franc Indirect est accordé à l'équipe adverse du **gardien de but** qui commet l'une des fautes suivantes :

- ☞ Touche ou contrôle le ballon des mains sur une passe bottée volontairement par un coéquipier
- ☞ Touche ou contrôle le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier
- ☞ *Touche deux fois de suite le ballon sur une relance ou remise en jeu **
- ☞ Perd sa chaussure sur le terrain
- ☞ Ne respecte pas la règle des 4 secondes

Le coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit de la faute sauf lorsqu'elle est commise dans la surface.

Dans ce cas, le ballon sera posé sur la ligne de réparation à l'endroit le plus proche de la faute.



CARTON BLANC



- Le carton blanc entraîne une exclusion temporaire du joueur d'une durée de 2 minutes. Celui-ci peut être remplacé
- Le carton blanc entraîne 1 point de pénalité
- 1 seul carton blanc peut être accordé par équipe et par rencontre

Le Jeune Officiel pourra utiliser le carton blanc dans les cas suivants :

- ☞ Le joueur se rend coupable d'un comportement antisportif (exemple : simulation)
- ☞ Il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes
- ☞ Il enfreint avec persistance les lois du jeu
- ☞ Il retarde la reprise du jeu
- ☞ Il ne respecte pas la distance requise lors d'une touche, d'un coup de pied de coin ou d'un coup franc
- ☞ Il quitte délibérément le terrain de jeu ou pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre
- ☞ Il retire son maillot



CARTON JAUNE



- Le carton jaune entraîne une exclusion temporaire d'une durée de 2 minutes, sans possibilité de remplacement.
- Le carton jaune entraîne l'attribution de 3 points de pénalité à l'équipe à laquelle appartient le joueur fautif.

Le Jeune Officiel pourra utiliser le carton jaune dans les cas suivants :

- ☞ Le joueur se rend coupable d'un comportement antisportif (exemple : simulation)
- ☞ Il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes
- ☞ Il enfreint avec persistance les lois du jeu
- ☞ Il retarde la reprise du jeu
- ☞ Il ne respecte pas la distance requise lors d'une touche, d'un coup de pied de coin ou d'un coup franc
- ☞ Il quitte délibérément le terrain de jeu ou pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre
- ☞ Il retire son maillot



CARTON ROUGE



- Le carton rouge entraîne une exclusion définitive du joueur pour le match (infériorité numérique).
- Le carton rouge entraîne l'attribution de 5 points de pénalité à l'équipe à laquelle appartient le joueur fautif.
- *Le joueur qui reçoit un carton rouge sera exclu pour la totalité du tournoi* (sauf lors des championnats de France ou une commission de discipline se réunira pour définir le degré de sanction).*

Le Jeune Officiel pourra utiliser le carton rouge dans les cas suivants :

- ☞ Le joueur se rend coupable d'une faute grossière
- ☞ Le joueur se rend coupable d'un comportement violent
- ☞ un joueur crache sur un adversaire
- ☞ Il tient des propos blessants, injurieux ou grossiers
- ☞ Il reçoit un deuxième carton jaune au cours du même match

Les points de pénalité sont indépendants des buts marqués.

Les points de pénalité ne se cumulent pas par joueur(seule la sanction la plus importante est retenue), mais s'additionnent par équipe.

Les points de pénalité sont également applicables aux enseignants et accompagnateurs agréés par le Comité Directeur de l'AS et indiqués sur la feuille de match.



CUMUL DES FAUTES

- Tous les coups francs directs sont des fautes cumulables
- Le nombre de fautes collectives est adapté au temps de jeu des rencontres (voir tableau)
- Les fautes cumulées repartent à zéro en seconde mi-temps



LE COUP DE PIED DE REPARATION

- Le coup de pied de réparation ou pénalty est accordé lorsqu'une des dix fautes entraînant un Coup Franc Direct est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation (surface des six mètres)
- Le ballon sera placé à 7 mètres de la ligne de but en face des buts
- Le gardien doit être sur sa ligne de but. Seul le tireur lui fera face. Les autres joueurs seront placés au plus près à 5 mètres
- Le ballon devra être tiré vers l'avant et sera considéré en jeu dès qu'il aura été botté vers l'avant
- Le tireur ne peut pas toucher deux fois consécutivement le ballon
- Si un coup de pied de réparation est donné à la fin du temps réglementaire, le temps sera prolongé pour l'exécution de celui-ci par le bottant désigné, à l'exclusion de toute reprise par celui-ci ou par ses partenaires



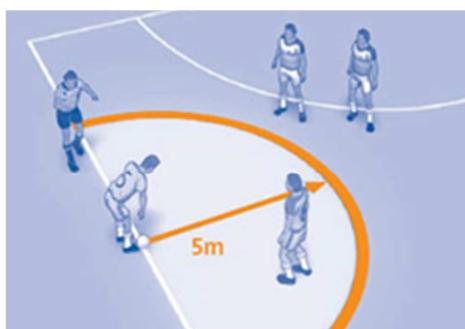
EPREUVE DE TIRS AU BUT

- Pour départager deux équipes à égalité à la fin du temps réglementaire en match éliminatoire, il peut être procédé à une épreuve de tirs au but. Cette épreuve se déroule immédiatement à la fin de la rencontre
- Il est procédé à un tirage au sort. Le vainqueur choisit s'il tire en premier ou second.

- 5 tireurs sont choisis parmi les 10 joueurs figurants sur la feuille de match (donc pas obligatoirement ceux qui ont terminé la rencontre).
- Si une équipe compte plus de joueurs que l'autre, elle choisira le même nombre de joueurs que l'équipe adverse et sélectionnera ses tireurs parmi ceux-ci.
- Si suite aux 5 tirs, l'égalité entre les deux équipes demeure, il sera procédé à la mort subite avec l'un puis l'autre tireur restant dans chaque équipe.
- Si l'égalité demeure lorsque tous les tireurs ont botté, la mort subite continue en conservant l'ordre de passage instauré précédemment.
- Exemple : l'équipe A compte 6 joueurs et l'équipe B 8 joueurs. L'équipe B retient 6 joueurs parmi ses 8 pour participer à la séance de tirs aux buts. Chaque équipe nomme ses 5 tireurs parmi ses 6 joueurs. Si, suite au passage des 5 tireurs de chaque équipe, le score est toujours à égalité, alors on fait tirer le 6ème joueur de chaque équipe (mort subite). Si le score demeure à égalité, on reprend la série en conservant l'ordre instauré précédemment (toujours en mort subite). Ainsi, les 7ème et 8ème tireurs de l'équipe B ne participent jamais à la séance.



LA RENTREE DE TOUCHE



- La rentrée de touche s'effectue exclusivement au pied, ballon arrêté sur la ligne.
- Un but ne peut pas être marqué directement sur une touche.
- *Elle s'exécute dans les 4 secondes (décompte de l'arbitre) ; à défaut elle revient à l'adversaire.*
- ***Les joueurs adverses sont à 5 mètres. Si un joueur adverse intervient volontairement sur le ballon alors qu'il n'est pas à distance, un CFI sera accordé.***
- Une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse lorsque le ballon touche le plafond ou tout autre élément extérieur. La rentrée de touche sera effectuée à hauteur de l'impact.

DEGAGEMENT DU BALLON

Le dégagement du ballon est la manière de reprendre le jeu après une sortie de but

- Un but ne peut pas être marqué directement sur dégagement du ballon du gardien à la main.
- Le gardien doit remettre le ballon en jeu à la main.
- Le ballon est dégagé à la main à l'extérieur de la surface de réparation.
- Les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir en dehors de la surface de réparation.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est sorti directement de la surface de réparation.
- Le dégagement du ballon doit être effectué dans les 4 secondes (sinon CFI à l'équipe adverse).

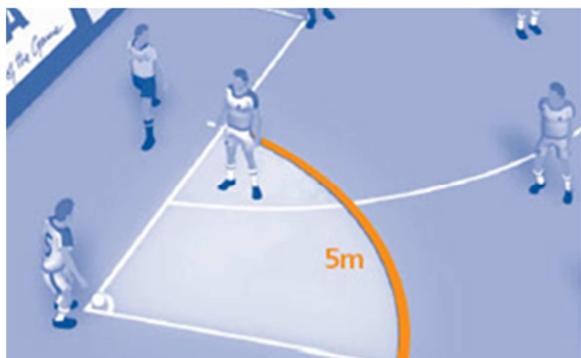
Si le ballon n'est pas sorti directement de la surface de réparation :

- Répétition du dégagement du ballon.

Si le ballon est touché deux fois de suite par l'exécutant :

- Coup franc indirect à l'équipe adverse

LE COUP DE PIED DE COIN (CORNER)



- Les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir au moins à 5 mètres du ballon.
- Le corner doit être exécuté dans les 4 secondes (sinon CFI à l'équipe adverse).
- Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté et a bougé.
- L'exécutant ne doit pas jouer le ballon deux fois de suite (sinon CFI à l'équipe adverse).
- Un but peut être marqué directement sur un tel coup de pied



LE ROLE DE L'ARBITRE

- L'arbitre est le sportif qui contrôle le jeu et veille à la sécurité des joueurs.
- L'arbitre est le garant du respect des règles du jeu et surtout de l'esprit du jeu.
- Il doit rester le plus impartial possible et garder ses distances dans les relations avec les joueurs.
- L'arbitre est maître de toutes ses décisions et ne doit pas se laisser influencer par qui que ce soit ; ses décisions doivent être prises rapidement et sans laisser la place à l'indécision.
- Ses coups de sifflet doivent être brefs et clairs.
- Il doit intervenir seulement quand cela est nécessaire au bénéfice de l'esprit du jeu et du respect du règlement. - L'arbitre peut se tromper, le joueur le sait et doit l'accepter, car lui-même n'est pas infallible.
- Respecter l'arbitre, c'est l'aider à diriger une rencontre.



LA GESTUELLE EN FUTSAL



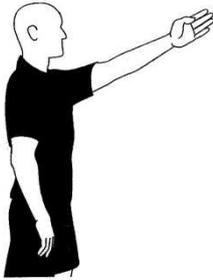
Avantage pour une faute cumulée



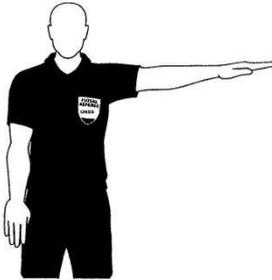
Coup d'envoi / reprise du jeu



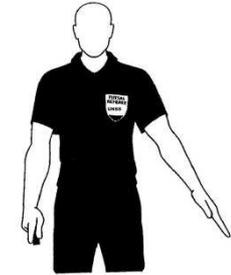
Rentrée de touche



Avantage pour une faute non-cumulative



Coup franc direct / Coup de pied de réparation



Coup de pied de coin



Coup franc indirect



Sortie de but



Faute cumulée après application de la règle de l'avantage



Temps mort



Décompte des quatre secondes

Pour plus de détails, ne pas hésiter à consulter les lois du jeu en futsal éditées par la FIFA (Le placement des arbitres y est notamment détaillé).

3. LE JEUNE OFFICIEL S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS

I. ARBITRE

Avant, il doit :

- arriver bien avant l'heure de la rencontre,
- se présenter aux organisateurs et aux responsables des deux équipes,
- demander l'accès à un vestiaire.
- examiner l'aire de jeu pour faire apporter les modifications satisfaisantes aux lois du jeu (vérifier les filets, respecter les conditions de sécurité...),
- vérifier l'état du ou des ballons mis à sa dispositions,
- remplir sur la feuille de match les rubriques qui le concerne (coordonnées, licences),
- vérifier la rédaction de la feuille de match (noms, prénoms, n° de licence des joueurs),
- s'assurer de l'identité des joueurs qui ne possèderaient pas de licence,
- appeler les deux capitaines d'équipes afin qu'il prennent connaissance de la feuille de match,
- informer ceux-ci en cas de présence d'une pièce d'identité officielle ou non officielle,
- faire signer la composition de l'équipe et les réserves éventuelles par les deux capitaines,
- vérifier les licences avec les deux capitaines lors de l'appel des joueurs (dans les vestiaires ou sur le terrain),
- vérifier avec les arbitres assistants l'équipement des joueurs avant l'entrée sur le terrain.

Pendant, il doit veiller à ce que :

- les personnes assises sur le banc soient identifiées,
- les remplaçants présents sur le banc de touche soient en tenue sportive
- les personnes se trouvant sur le banc ou dans la zone technique aient un comportement responsable

Seul l'entraîneur se lève pour donner des consignes

- il doit diriger le jeu en application des lois :

- conduire le match en directeur de jeu
- faire respecter ses décisions
- sanctionner administrativement tout joueur ayant commis une faute passible du carton blanc, d'avertissement ou d'exclusion

- il prend note sur sa carte d'arbitrage :

- du nom lorsqu'un joueur non inscrit vient compléter son équipe
- du n° de maillot, de la minute du joueur ayant reçu un carton blanc averti ou exclu
- réclamation technique
- réserve d'ordre administratif
- de tout incident qui viendrait à se produire

Après, - il devra :

- noter le résultat et le signer
- signaler les joueurs blessés
- noter les sanctions administratives
- noter les incidents divers en précisant : « incident.....rapport suit »
- faire prendre connaissance par le capitaine et accompagnateurs de la rédaction finale de la feuille de match qu'ils auront à signer

Attention la feuille de match est le PV de la rencontre et seules les inscriptions y figurant seront prises en compte

En cas de dépôt de réserves :

RESERVE TECHNIQUE	RESERVE ADMINISTRATIVE
Il devra noter lui-même mot pour mot, ce que le capitaine plaignant lui a déclaré sur le terrain. Il fera signer les deux capitaines ou les	Il ne s'opposera pas à celle-ci, même si elle intervient après le match. Le cas échéant, il transmettra la licence UNSS au service qui gère la compétition

II. ORGANISATEUR

Avant, il doit consulter le cahier des charges, faire l'inventaire du matériel et l'installer. Prévoir les fautes collectives, gonfler les ballons, préparer les feuilles de matchs, les bancs (remplaçants), une table de marque, des cartons (blanc, jaune, rouge), un chronomètre, éventuellement une sono.

Pendant, il doit respecter le programme, anticiper et assurer le bon usage des installations. Faire signer le code du sportif aux équipes, préparer les récompenses.

Après, il doit ranger, remettre en état, établir le bilan et boucler le dossier.

III. REPORTER

Choix du média : article de presse, montage vidéo (dvd), site web...

Avant, prévoir le matériel et les logiciels, se poser les problèmes de droits (autorisation sur la circulaire d'organisation), Il doit établir un scénario.

Pendant, il doit couvrir l'événement (prendre toutes les équipes participantes, prendre des photos et/ou des vidéos des moments importants du championnat de France)

Après, il doit réaliser un dossier de presse, un montage vidéo ou des pages web sur l'évènement. Se mettre en relation avec les responsables UNSS pour assurer la diffusion de la production.

4. LE JEUNE OFFICIEL DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION

Cf fiche sport