



MANUEL POUR ARBITRES ASSISTANTS 2011



A. ATTITUDE

En général

- comportez-vous avec respect vis-à-vis des joueurs, des dirigeants et du public.
- votre attitude et votre comportement doivent inspirer le respect.
- ne réagissez pas aux critiques ni en paroles ni en gestes.
- portez un habillement soigné tant civil que sportif.
- restez concentré au maximum.
- soyez ouvert et constructif pendant l'évaluation de la rencontre.
- évitez de vous faire accompagner aux réceptions par d'autres personnes et prévenez dès l'arrivée au stade si vous ne pouvez participer à cette réception.
- ne commentez jamais les prestations de vos collègues ni les vôtres.

Préparation de match

- consultez régulièrement et à temps votre e-kickoff de telle manière que vos désignations, d'éventuelles modifications ou annulations n'échappent pas à votre attention (pendant la période hivernale, vous pouvez aussi consulter les matchs remis via le numéro de téléphone prévu).
- définissez soigneusement votre trajet, notez quelques numéros de téléphone utiles (lieu de rendez-vous, club, arbitre,...) et partez à temps.
- ne vous rendez pas en voiture au terrain si un lieu de rendez-vous est prévu.

Demande de congé/désistement

- respectez les délais pour votre demande de congé.
- faites-vous remplacer à temps en cas de problèmes de quelque nature que ce soit.

B. SIGNALISATION

1. En général

- une signalisation claire et correcte facilite la décision de l'arbitre.
- vous devez signaler :
 - à l'arrêt
 - avec le bras tendu
 - avec le visage tourné vers le terrain de jeu
 - de façon énergique.
- utilisez le bras gauche ou le bras droit selon la direction à donner (sauf sur coup de pied de but, sur coup de pied de coin ou sur hors-jeu où vous signalez uniquement avec le bras droit).
- le drapeau doit changer de main devant le corps et non au-dessus de la tête.
- tenez toujours le drapeau de la main la plus proche du terrain de jeu.
- des signes discrets, de la main ou de la tête, sont acceptés pour transmettre une information à l'arbitre (ne pas exagérer avec ce body language et le réserver aux situations douteuses).
- après la signalisation, le drapeau doit être fermement ramené vers le bas sans fioriture et avec sobriété.

2. Sur rentrée de touche

- vous devez signaler tout ballon qui a franchi entièrement la ligne de touche.
- **situation claire sur toute la longueur de la ligne de touche :**
 - donnez immédiatement la direction sans lever le drapeau en l'air (signalisation en un temps).
- **situation pas claire sur toute la longueur de la ligne de touche :**
 - levez le drapeau en l'air, cherchez le contact visuel avec l'arbitre et confirmez sa décision (signalisation en deux temps).
- dans les cas où le ballon sort de justesse et rentre de suite sur le terrain de jeu, vous devez lever votre drapeau en l'air et donner la direction dans un second temps.
- dans les cas où le ballon reste de justesse en jeu, vous pouvez donner un geste discret de la main pour signifier que le jeu peut continuer.
- **sur une rentrée de touche, le ballon ne vient pas en jeu :**
 - vous devez lever le drapeau en l'air et, en un second temps, redonner la même direction.
- **sur une rentrée de touche, le ballon vient en jeu puis ressort immédiatement :**
 - vous devez lever le drapeau en l'air et, en second temps, donner la direction contraire.
- sur une rentrée de touche fautive (faute de pied), vous devez lever le drapeau en l'air et, en un second temps, donner la direction contraire.
- gardez votre signalisation jusqu'à ce que l'arbitre ait pris une décision ou que le jeu soit repris.
- vous ne pouvez pas indiquer l'endroit de la rentrée de touche.

3. Sur coup de pied de but et coup de pied de coin

- vous devez signaler tout ballon sorti qui a franchi entièrement la ligne de but.
- **situation claire sur toute la longueur de la ligne de but :**
 - donnez immédiatement le coup de pied de coin ou le coup de pied de but sans lever le drapeau en l'air (signalisation en un temps).
- **situation pas claire sur toute la longueur de la ligne de but :**
 - levez le drapeau en l'air, cherchez le contact visuel avec l'arbitre et confirmez sa décision (signalisation en deux temps).
- dans les cas où le ballon sort de justesse et rentre de suite sur le terrain de jeu, vous devez lever votre drapeau en l'air et, en second temps, donner la bonne décision.
- lors de la signalisation d'un coup de pied de coin, vous prenez un peu de distance du drapeau de coin et vous désignez le point de corner avec le bras tendu.
- lors de la signalisation d'un coup de pied de but, le bras doit être tendu vers l'avant à 90°.
- gardez votre signalisation jusqu'à ce que l'arbitre ait pris une décision ou que le jeu soit repris.
- vous ne pouvez pas autoriser le botter d'un coup de pied de coin.

4. Sur coup franc

- pour signaler une faute, vous devez lever le drapeau en l'air, agiter brièvement ce drapeau et, après le coup de sifflet de l'arbitre, indiquer immédiatement la direction.
- pour indiquer qu'il s'agit d'un coup franc indirect, vous devez tenir le drapeau horizontalement devant le corps.
- la nature de la faute peut être montrée discrètement.
- vous ne pouvez pas donner le signe de l'avantage.
- gardez votre signalisation jusqu'à ce que l'arbitre ait pris une décision, ou jusqu'au moment où un net avantage se manifeste, ou jusqu'à ce que le jeu soit repris.

5. Sur coup de pied de réparation

- pour signaler un coup de pied de réparation, vous devez lever le drapeau en l'air, agiter brièvement celui-ci et, après le coup de sifflet, prendre immédiatement votre position.

6. Sur hors-jeu

- la signalisation du hors-jeu se déroule **en deux temps** :
- **premier temps** :
 - lever le drapeau en l'air et garder cette position jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre.
- **deuxième temps** :
 - sert à indiquer où le joueur se trouve :
 - dans les environs de l'arbitre assistant : drapeau à 45°
 - au milieu du terrain de jeu : drapeau à 90°
 - à l'opposé de l'arbitre assistant: drapeau à 135°
- sur un signe négatif de l'arbitre ou sur un avantage clairement montré par l'arbitre, vous devez ramener immédiatement votre drapeau vers le bas.
- maintenez le premier temps de votre signalisation jusqu'au moment où l'arbitre a pris une décision ou jusqu'au moment où le ballon est clairement dégagé du camp défensif.

7. Sur but

- sur un but valable marqué clairement, aucune signalisation n'est nécessaire.
- sur un but valable que l'arbitre n'a pas pu constater :
 - vous devez lever le drapeau en l'air, chercher le contact visuel avec l'arbitre et, après le coup de sifflet de celui-ci, courir vers la ligne médiane tout en conservant l'attention sur le terrain de jeu.
- après un but non valable, vous restez immobile et vous maintenez toute signalisation que vous auriez donnée.

8. Sur remplacement

- une demande de remplacement doit être signalée en tenant le drapeau horizontalement au-dessus de la tête avec les bras tendus.
- ne signalez pas une demande de remplacement quand :
 - le jeu n'est pas arrêté.
 - le joueur de remplacement n'est pas prêt au milieu du terrain de jeu.
 - l'arbitre lui-même a vu la demande de remplacement.
- si l'arbitre ne voit pas votre demande de remplacement, votre collègue doit relayer votre signalisation.

9. Sur signal de détresse

- pour le signal de détresse, vous devez agiter le drapeau en mouvements courts de gauche à droite au-dessus de la tête.
- vous devez maintenir ce signal jusqu'au moment où l'arbitre l'a remarqué.
- si l'arbitre ne voit pas votre signal, l'autre arbitre assistant doit relayer votre signalisation.

C. PLACEMENT

Le premier arbitre assistant se place toujours côté surface technique. Le second arbitre assistant se place à l'opposé.

1. Sur coup d'envoi

- se placer à hauteur de l'avant-dernier défenseur.

2. Sur coup de pied de but

donné par le gardien de but :

- se placer à hauteur de la surface de but pour voir si le ballon se trouve bien dans cette surface de but. Dès que le ballon est correctement placé, se déplacer aussi vite que possible, de préférence latéralement, pour se placer à hauteur de l'avant-dernier défenseur, tout en vérifiant que le ballon sort de la surface de réparation et que les attaquants sont aussi hors de cette surface de réparation.

donné par un joueur de champ :

- se placer à hauteur de la surface de but pour voir si le ballon se trouve bien dans cette surface de but. Dès que ce ballon est correctement placé, prendre un placement à hauteur de la surface de réparation.

3. Sur coup de pied de coin

- dans tous les cas, se placer derrière le drapeau de coin dans le prolongement de la ligne de but, sans gêner les joueurs.

4. Sur rentrée de touche

- se placer à hauteur de l'avant-dernier défenseur sans gêner le joueur qui fait la rentrée de touche.

5. Sur coup de pied de réparation

- pendant la rencontre: se placer au point d'intersection de la ligne de but avec la surface de réparation.
- lors de l'épreuve des tirs au but : le premier arbitre assistant se place au point d'intersection de la ligne de but avec la surface de but. Le second arbitre assistant se place dans le rond central avec les autres joueurs.

6. Sur dégagement du gardien de but

- se placer à hauteur de l'avant-dernier défenseur.

7. Sur coup franc

- se placer à hauteur de l'avant-dernier défenseur (si l'arbitre décide exceptionnellement de prendre lui-même le hors-jeu, votre placement est sur le prolongement de la ligne de but).
- l'arbitre et l'arbitre assistant ne peuvent pas se trouver sur la même ligne.

8. Après chaque mi-temps

- l'arbitre assistant, qui se trouve le plus proche des vestiaires, se rend immédiatement à proximité de l'entrée de ceux-ci pour surveiller le retour des joueurs. L'autre arbitre assistant rejoint l'arbitre.

9. Cas spéciaux

- vous devez toujours rester à hauteur d'un défenseur blessé, qui devient avant-dernier défenseur.
- si un joueur de l'équipe qui défend quitte le terrain de jeu 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. Dans ce cas, vous vous placez à hauteur de ce joueur.
- quand le jeu se déroule dans l'autre moitié de terrain de jeu, vous vous placez de biais à la ligne médiane pour élargir votre champ visuel.

D. DÉPLACEMENT

Une excellente condition physique est un « must » absolu pour réussir de façon optimale vos déplacements et vous trouver en permanence à hauteur de votre avant-dernier défenseur. Cette condition s'appuie essentiellement sur les bases suivantes :

- démarrage et changement de rythme
 - vitesse
 - endurance et mobilité.
- **façon de se déplacer**
 - déplacez-vous le plus possible latéralement pour avoir un large champ de vision sur l'ensemble du terrain de jeu.
 - déplacez-vous en course avant si les circonstances de jeu l'exigent.
 - le déplacement à reculons n'est pas à conseiller.
 - **déplacement lors d'un remplacement**
 - déplacez-vous aussi vite que possible vers la ligne médiane sauf si l'arbitre, étant plus proche, décide de s'acquitter de cette tâche ou s'il y a un quatrième officiel ; reprenez aussi vite que possible votre position sur l'avant-dernier défenseur.
 - **déplacement pendant le jeu**
 - lorsque cela est nécessaire, suivez le jeu jusqu'à la ligne de but.
 - déplacez-vous toujours en dehors du terrain de jeu.
 - n'abandonnez jamais votre placement à hauteur de l'avant-dernier défenseur pour résoudre des problèmes dans la zone neutre.
 - sur coup franc à votre proximité, déplacez-vous, si cela est nécessaire, à l'endroit du ballon pour mettre les adversaires à distance réglementaire.
 - **après un but marqué valablement :**
 - dès le contact visuel établi avec l'arbitre, vous vous déplacez une vingtaine de mètres en course avant vers la ligne médiane tout en conservant votre attention sur le terrain de jeu.
 - en cas de contestation, il est nécessaire de sprinter jusque la ligne médiane.

- **sur faute commise juste à l'intérieur ou à l'extérieur de la surface de réparation :**
 - **à l'intérieur** : déplacez-vous de quelques pas en avant en direction de la ligne de but.
 - **à l'extérieur** : déplacez-vous de quelques pas en direction de la ligne médiane.

- après un coup de pied de réparation, vous pouvez recouper le terrain de jeu pour reprendre votre position aussi vite que possible.

- en cas d'incidents très graves, l'arbitre assistant le plus proche doit se déplacer sur les lieux de ces incidents pour aider l'arbitre.

E. HORS-JEU

Un joueur se trouve en position de hors-jeu quand il est plus près de la ligne de but adverse que le ballon et l'avant-dernier adversaire.

Attention :

Un joueur de champ ne suffit donc pas si le gardien de but est sorti.

Le jugement du hors-jeu doit se faire au moment où le ballon est joué par un coéquipier.

Être en position de hors-jeu n'est pas une infraction en soi.

Afin d'éviter de lever le drapeau pour un hors-jeu de position, vous devez attendre une fraction de seconde pour juger dans quelle direction le ballon part et / ou s'il est lancé suffisamment loin du joueur concerné.

- Pour signaler un hors-jeu, on est rarement en retard mais souvent trop rapide :

WAIT AND SEE.

Un joueur n'est pas en position de hors-jeu s'il se trouve :

- dans sa propre moitié de terrain de jeu (ligne médiane incluse).
- ou à la même hauteur que l'avant-dernier adversaire.
- ou à la même hauteur que les deux derniers adversaires.

Il n'y a pas d'infraction de hors-jeu quand un joueur reçoit le ballon directement :

- sur rentrée de touche
- sur coup de pied de but
- sur coup de pied de coin

Afin de garantir un jugement correct, vous devez tenir compte :

- de la position des joueurs au départ du ballon
- du mouvement du ballon (direction, vitesse, distance, déviation)
- de la participation active du joueur
 - en intervenant dans le jeu
 - en interférant avec un adversaire
 - en tirant un avantage de sa position.

La position de hors-jeu d'un attaquant reste d'application si, après la passe d'un partenaire, le ballon est touché ou dévié par un adversaire.

En cas de doute concernant une situation de hors-jeu, vous ne devez pas lever le drapeau (le doute doit profiter à l'équipe attaquante).

Si un défenseur se retire volontairement du terrain de jeu pour mettre un adversaire hors-jeu, ce hors-jeu ne doit pas être signalé.

« plus près de la ligne de but adverse » signifie :

– que n'importe quelle partie de la tête, du corps ou des pieds du joueur est plus près de la ligne de but adverse qu'à la fois le ballon et l'avant-dernier adversaire. Les bras ne sont pas inclus dans la définition.

Nota Bene : Il n'est pas nécessaire qu'il y ait un espace visible (air space) entre les deux joueurs, il suffit que l'attaquant soit légèrement plus en avant que l'avant-dernier adversaire.

« intervenir dans le jeu » signifie :

– jouer ou toucher le ballon passé ou touché par un coéquipier.

« interférer avec un adversaire » signifie :

– empêcher un adversaire de jouer ou d'être en position de jouer le ballon en entravant clairement sa vision du jeu ou ses mouvements ou en faisant un geste ou mouvement qui, de l'avis de l'arbitre, trompe ou distrait l'adversaire.

« Tirer un avantage d'une position de hors-jeu » signifie :

– jouer un ballon qui rebondit sur un poteau ou la transversale dans sa direction ou jouer un ballon qui rebondit sur un adversaire dans sa direction alors qu'il y a position de hors-jeu.

F. COLLABORATION AVEC L'ARBITRE

1. Instructions

- avant chaque rencontre, l'arbitre doit communiquer ses instructions, même si vous avez déjà collaboré plusieurs fois ensemble.
- si l'arbitre ne donne pas d'instructions, vous devez les réclamer à l'arbitre.
- ces instructions doivent être complètes pour prévoir toutes les situations et ne peuvent pas être en contradiction avec les instructions CCA-CPA.
- en cas d'incertitude, vous devez demander des éclaircissements complémentaires.

F. COLLABORATION AVEC L'ARBITRE

2. Contact visuel et fonction radar

- pour obtenir une très bonne collaboration, un contact visuel est nécessaire avec l'arbitre, avec l'autre arbitre assistant et avec le 4^{ème} officiel (s'il est présent).
- chaque irrégularité doit être vue par au moins un des officiels.
- vous avez une fonction radar à laquelle rien ne peut échapper pendant l'ensemble de la partie.
- soyez préventif pour éviter tout incident.
- ne pas monter trop vite sur le terrain de jeu, mais garder tout à l'œil : qui fait quoi ?
- quelques exemples d'irrégularités que vous devez voir :
 - un coup ou un coup de pied hors de la vision de l'arbitre.
 - l'échauffement d'un joueur de réserve le long du mauvais côté du terrain de jeu.
 - un joueur qui reçoit une seconde carte jaune sans être exclu.
 - un nombre de remplacements supérieur à celui autorisé.
- après une interruption de jeu, pouvoir indiquer la reprise de jeu adéquate et l'emplacement de celle-ci.

3. Intervention sur les fautes

- **Principe de base** : c'est à l'arbitre qu'il revient en premier lieu de punir les fautes.
- vous devez signaler une faute commise ou un comportement antisportif ou un acte de brutalité en levant votre drapeau lorsque vous êtes mieux placé que l'arbitre et que celui-ci n'a pas pris de décision sur cette faute, même dans la surface de réparation.
- vous devez aussi intervenir si l'arbitre n'a rien vu. Les oreillettes et le système « bip » doivent être utilisés si vous désirez donner à l'arbitre des informations supplémentaires concernant cette faute ou si l'arbitre n'a pas vu le signal avec le drapeau. Les oreillettes et le système « bip » viennent uniquement en complément du signal visuel déjà donné.
- il est très important de parler de l'intervention sur les fautes dans la préparation du match : intervention nécessaire pour les fautes de main et les brutalités, prudence conseillée en suivant les consignes de l'arbitre pour les fautes de bras et de pieds.
- avant de signaler une faute, vous devez voir s'il n'est pas opportun de laisser l'avantage.
- toutes les fautes graves (coup de pied, coup, cracher...) doivent être signalées immédiatement par le signal de détresse, sans attendre un arrêt de jeu. Restez concentré sur le numéro des joueurs, sur l'emplacement et la nature de la faute, sur la reprise du jeu, pour les communiquer à l'arbitre.
- **vous devez intervenir quand** :
 - sur coup de pied de but et sur coup franc en faveur des défenseurs dans leur propre surface de réparation, le ballon est touché avant qu'il ne soit en jeu.

- sur coup de pied de but, le ballon n'est pas placé au bon endroit.
 - le gardien de but, sur dégagement, sort de sa surface de réparation le ballon en mains.
 - sur coup franc dans vos environs immédiats ou sur coup de coin, les joueurs ne respectent pas la distance réglementaire.
 - sur coup franc dans vos environs immédiats, l'endroit de la reprise de jeu n'est pas respecté.
 - des incidents menacent ou se produisent dans vos environs immédiats. Vous devez pouvoir indiquer le(s) coupable(s).
 - vous constatez une irrégularité juste avant le début d'une mi-temps.
 - après une interruption de jeu, une reprise par balle à terre dans les environs immédiats doit être exécutée (indiquer l'endroit exact / prendre le ballon).
 - l'arbitre autorise plus de remplacements que réglementairement autorisés.
 - l'arbitre reprend le jeu de façon erronée.
 - l'arbitre se trompe dans l'application des sanctions disciplinaires.
- **vous n'intervenez pas quand :**
 - le gardien de but transgresse la règle des « six secondes ».
 - la rentrée de touche n'est pas exécutée à l'endroit précis.
 - **vous interviendrez seulement si l'arbitre ne punit pas la faute ou se trompe dans les cas suivants :**
 - lorsque le gardien de but touche le ballon de la main, après l'avoir reçu directement d'un coéquipier sur une rentrée de touche.
 - lorsque le gardien de but touche le ballon de la main, après que celui-ci lui soit transmis délibérément du pied par un coéquipier.
 - lorsque le gardien de but, après avoir contrôlé le ballon avec les mains, touche de nouveau celui-ci avec les mains, sans qu'il ait été touché par un autre joueur.

4. Confirmation des décisions de l'arbitre

Principe : la confirmation des décisions a pour but de démontrer la bonne collaboration entre le trio.

- vous devez vous tenir aux conventions suivantes :
 - la confirmation se passe uniquement dans votre zone.
 - la confirmation doit survenir à peu près en même temps que le coup de sifflet de l'arbitre. Une confirmation tardive n'a aucun sens.
 - vous devez avoir un bon contact visuel avec l'arbitre pour éviter qu'une direction contraire soit indiquée.
 - les décisions fautives de l'arbitre ne doivent pas être confirmées.
 - la confirmation consiste uniquement à donner la direction

5. Zone neutre

- vous veillerez à ce que seules les personnes autorisées prennent place sur le banc et y demeurent.
- un entraîneur à la fois, pour chaque équipe, peut donner des instructions à l'intérieur de la surface technique et il peut y rester debout, sans vous gêner dans l'exécution de votre tâche.
- si les personnes dans la zone neutre n'ont pas un comportement sportif, vous interviendrez avec calme et tact. Si vous ne parvenez pas à calmer ces personnes, vous mettrez l'arbitre au courant pendant un arrêt de jeu.
- en cas d'incidents graves ou de faits influençant le jeu (joueur rentrant sans autorisation et participant directement à une phase de jeu), vous devez attirer immédiatement l'attention de l'arbitre sur ces faits par le signal de détresse.
- après un but marqué, vous devez comprendre les manifestations de joie, mais vous devez essayer d'éviter que des personnes montent sur le terrain de jeu.
- vous devez contrôler que personne ne fume dans la surface technique.

6. Blessure d'un joueur

- essayez d'empêcher que le médecin et/ou le soigneur montent sur le terrain de jeu sans attendre le signal d'acquiescement de l'arbitre.
- n'autorisez pas qu'un joueur blessé se fasse soigner sur le terrain de jeu ou sur la ligne de touche (un pied dehors, un pied dedans). Faites sortir le joueur du terrain de jeu à distance suffisante de la ligne de touche pour qu'il ne vous gêne pas dans l'exécution de votre tâche.
- vous ne pouvez donner l'autorisation à un joueur blessé pour remonter sur le terrain de jeu. Il doit attendre le signal de l'arbitre.
- lorsque vous constatez qu'un joueur saigne sur le terrain de jeu, vous devez le signaler à l'arbitre lors du premier arrêt de jeu.

7. Remplacement d'un joueur

- veillez à ce que les joueurs de réserve (maximum 3 par équipe) s'échauffent derrière le premier arbitre assistant, avec un survêtement qui les différencie des joueurs effectifs.
- vous ne pouvez demander le remplacement que :
 - lors d'un arrêt de jeu
 - si le joueur remplaçant est prêt à la ligne médiane
 - si les panneaux obligatoires sont prêts.
- lorsque vous avez donné le signal conventionnel du remplacement, vous ne pouvez pas quitter votre placement avant que vous ne soyez certain que l'arbitre a bien remarqué votre signalisation et qu'il accepte le remplacement.
- le remplacement doit se faire à hauteur de la ligne médiane.
- vérifiez si l'équipement est correct (crampons des chaussures, protège-tibias, short thermo-compressant, pas d'objet dangereux, pas de bijou...)
- évitez de toucher le joueur remplaçant en le prévenant qu'il doit attendre l'autorisation de l'arbitre pour monter sur le terrain de jeu.
- ne laissez pas monter au jeu le remplaçant avant que le joueur remplacé ne soit sorti.
- restez près du joueur remplaçant jusqu'au moment où il est entré sur le terrain de jeu.
- afin d'éviter que le nombre de remplacements permis soit dépassé, les deux arbitres assistants doivent noter le nombre de remplacements.
- après l'exécution de la procédure de remplacement et avant que le jeu ne soit repris, vous devez donner un signe à l'arbitre pour lui faire clairement comprendre que vous avez repris votre placement à hauteur de l'avant-dernier défenseur.
- si un quatrième officiel est présent, celui-ci procède au remplacement. Si plusieurs remplacements ont lieu en même temps, le premier arbitre assistant doit alors se rendre à la ligne médiane en soutien.

8. Exclusion d'un joueur

- attirez l'attention de l'arbitre si un joueur exclu n'a pas quitté le terrain de jeu et la zone neutre.
- si l'arbitre veut faire reprendre le jeu ou l'a déjà repris, intervenez immédiatement avec le signal de détresse si le joueur exclu est encore sur le terrain de jeu.
- intervenez au premier arrêt de jeu si le joueur exclu est encore dans la zone neutre ou assis sur le banc.
- veillez à ce qu'un joueur exclu ne vienne pas s'asseoir sur le banc ou se trouve dans la zone neutre après s'être rhabillé.

9. Divers

- vérifiez les filets de buts avant le début de chaque mi-temps.
- si un joueur est sorti du terrain de jeu pour mettre son équipement en ordre, ou qu'il saigne, vous devez empêcher ce joueur de remonter sur le terrain de jeu avant que l'arbitre ne lui en donne l'autorisation.
- si un joueur quitte le terrain de jeu sans raison apparente, veillez à ce qu'il n'apporte aucune modification à son équipement (retirer ses protège-tibias, autres chaussures...) qui nécessiterait un arrêt de jeu et un contrôle avant qu'il ne soit autorisé à remonter sur le terrain de jeu.
- attirez discrètement l'attention de l'arbitre sur le fait que l'équipement d'un joueur n'est pas en ordre.
- ne jouez pas au ramasseur de ballons.
- tenez un œil sur le temps.
- n'oubliez pas de prendre le matériel de réserve (sifflet, carnet, cartes, bic...)
- les deux arbitres assistants noteront les cartes jaunes et rouges, pas en même temps que l'arbitre.

