

## Mémento pour arbitres

- L'arbitre vient chercher sa feuille de match et le sifflet auprès de l'organisation du tournoi lors de l'annonce de préparation du prochain match.
- Les équipes doivent apporter leur ballon au tournoi pour leurs match. Il devrait donc y avoir deux ballons à disposition avant le début du match. L'arbitre et les joueurs en choisissent un. S'il n'y a pas de ballon, les équipes assument le retard pris et l'arbitre vient auprès de la direction du tournoi chercher un ballon de réserve et le rapporte dès le match terminé.
- L'arbitre vérifie qu'il y a 6 joueurs : 1 gardien et 5 joueurs de champ. Le gardien doit être d'une autre couleur. Le jeu ne débute pas si ce n'est pas le cas. Si la couleur des équipes prête à confusion, l'arbitre envoie un joueur d'une équipe chercher des chasubles auprès de la direction du tournoi.
- Les changements, volants et illimités, se font au milieu du terrain sur la touche sans arrêt du jeu de l'arbitre, un peu comme au hockey.
- L'engagement se fait au milieu du terrain par l'équipe nommée en premier. Après un but, l'engagement se fait à nouveau au milieu du terrain par l'équipe qui l'a encaissé. Lors du changement de côté, c'est la deuxième équipe nommée qui engage.
- Le jeu débute et s'arrête lorsque l'arbitre siffle. Ce ne sont pas les annonces au micro qui font foi. Lors des engagements, l'arbitre veille à ce que les gardiens et les joueurs soient prêts avant de signaler le début du jeu, quitte à refaire l'engagement.
- Si une équipe est absente, l'équipe présente gagne le match par forfait 2-0. Si une équipe est incomplète ou en retard, le jeu débute sans elle.
- Toutes les fautes sont sifflées par l'arbitre sauf si « l'avantage » permet d'aboutir à une occasion de but. Il est possible de revenir à la faute. Lorsqu'il y a une faute grossière (tacle dangereux, ceinturage, tirage de maillot, antijeu, coups) l'arbitre signale au joueur de faire attention à son comportement sous peine de sanction. S'il y a récurrence, l'arbitre demande qu'il soit remplacé quelques minutes. Si la situation ne s'améliore pas lors de son retour en jeu, il sort 2 minutes sans être remplacé. Si la situation ne s'améliore toujours pas lors de son retour en jeu, il est exclu pour le match mais peut être remplacé. Il n'y a pas de « cartons ». L'exclusion d'un match doit être rapportée à la direction du tournoi. Mais nous n'arriverons pas à ce stade là n'est-ce pas?!
- Tous les coups francs sont indirects, distance de l'opposition à 3 mètres. Le joueur peut tirer son coup franc de suite. S'il demande à l'arbitre de vérifier la distance, il doit attendre le coup de sifflet pour le tirer.
- Les corners se font au pied. Ils peuvent être directs, contrairement au coup franc. Une faute dans la zone du gardien donne un pénalty. L'arbitre siffle quand le gardien et le joueur sont prêts. Le gardien reste sur sa ligne jusqu'au départ du ballon, sinon l'arbitre peut faire retirer le pénalty.
- Toutes les relances du gardien, même les sorties de but, se font à la main. Le gardien ne peut pas marquer un but directement ainsi. Par contre, la relance peut dépasser le milieu de terrain. Cela signifie que dès que le gardien n'a plus le ballon dans les mains, le jeu débute. Si le gardien se trompe, l'arbitre siffle et le gardien effectue à nouveau son engagement.
- Les remises en jeu sur les côtés se font à la main. L'arbitre veille à ce que le joueur soit bien en dehors du terrain et qu'il effectue sa touche avec les deux mains. L'arbitre arrête le jeu et fait rejouer si la touche n'est pas bien effectuée.
- Le gardien ne peut pas prendre des mains une passe en retrait volontaire donnée par les pieds ou lors d'une remise en jeu par les mains sauf pour la catégorie KIDS. S'il le fait, l'arbitre siffle un coup franc indirect à l'emplacement où il a capté le ballon.
- Il n'y a pas de hors-jeu.
- L'obstruction est sifflée. Un joueur ne peut pas faire opposition de son corps à un adversaire (règle normale du football mais qui est peu sanctionnée). Cette règle a surtout pour but de protéger le gardien puisqu'il n'y a pas la règle du hors-jeu.

- L'arbitre siffle lors de chaque décision.
- Chaque but est noté d'un trait pour l'équipe qui marque. L'arbitre fait le total à la fin du match et rapporte de suite la feuille et le sifflet à la direction du tournoi.
- Les différences de plus de 10 buts ne sont pas comptabilisées.