

La Direction Technique Nationale de l'Arbitrage - par l'intermédiaire de ses commissions « Lois du Jeu » et « Formation & Stages » - propose un abécédaire complet de l'arbitrage reprenant les termes techniques relatifs aux lois du jeu. A chaque lettre, une série de mots-clés est brièvement définie afin d'apporter un éclairage précis sur une notion essentielle du jeu, des règles et de l'arbitrage.

# A

**ABSENCE D'EQUIPE** : le forfait est constaté et signifié sur la feuille de match après un délai d'attente de 15' depuis l'heure de début officiel de la rencontre

**ABSENCE D'ASSISTANT** : la rencontre ne peut se dérouler sans arbitre assistant de même il n'est pas possible à un joueur, remplaçant notamment, de cumuler les 2 fonctions

**AGRESSION** : en cas de coups à arbitre ou arbitre assistant, arrêt immédiat de la rencontre avec mention sur la feuille de match et rapport

**AMICAL** : rencontre entre 2 équipes en dehors d'une compétition organisée par la FFF, la ligue ou le district, pour laquelle le nombre de joueurs participants est fixé d'entente entre les équipes et l'arbitre. Feuille de match indispensable avec inscription des joueurs

**ANEANTIR (occasion de but)** : notion figurant à la Loi XII désignant une faute entraînant obligatoirement l'exclusion du joueur qui la commet

**ARBITRE** : en charge de la direction du match. Dispose de pouvoirs discrétionnaires prévus à la Loi V, dont ceux d'appliquer les Lois du Jeu et d'arrêter la rencontre momentanément pour soigner un joueur blessé ou définitivement en cas d'incident grave ou d'intempéries. Est également soumis à des devoirs dont celui prioritaire d'assurer la protection des joueurs

**ARBITRE ASSISTANT** : officiel ou bénévole qui aide l'arbitre à diriger le match en accord avec les Lois du Jeu

**ARRET DU MATCH** : imposé soit par les circonstances atmosphériques envahissement de terrain, indiscipline caractérisée d'une équipe, nombre de joueurs d'une équipe inférieur au nombre minimum, voies de fait sur officiel. Oblige dans tous les cas à la rédaction d'un rapport

**ARRETE MUNICIPAL** : présenté à l'arbitre, interdit à celui-ci de faire dérouler la rencontre même si de son point de vue après contrôle le terrain apparaît praticable. Rapport nécessaire sur les conditions de présentation et l'état du terrain si l'accès en est possible.

**ARRIVEE AU STADE** : 1 heure minimum avant le début de la rencontre

**AUTORITE** : qualité indispensable à l'arbitre pour que ses décisions soient respectées. S'exprime par la compétence avec laquelle l'arbitre assure sa mission S'oppose à l'autoritarisme fondé sur la seule fonction ; source d'incompréhension et de conflit

**AVANTAGE** : possibilité à l'arbitre de ne pas sanctionner une faute commise pour laisser le jeu se dérouler si en le faisant l'équipe qui subit la faute en tire avantage Possibilité de revenir à la faute mais dans un court délai (2/3'') ballon en jeu Signalisation par geste ou parole

obligatoire

**AVERTISSEMENT** : sanction administrative à l'encontre d'un joueur commettant certaines fautes énoncées à la Loi XII. Il est signifié par présentation du **carton jaune**

**AXE (du terrain)** : Zone de terrain couvrant d'un but à l'autre toute la partie centrale du terrain . L'arbitre doit éviter d'y stationner lors de ses déplacements

# B

**BAGARRE GENERALE** : arrêt immédiat de la rencontre si celle-ci ne peut être poursuivie dans un climat serein avec l'aide des capitaines .

**BALLE A TERRE** : reprise du jeu effectuée par l'arbitre dans les cas stipulées aux lois en laissant tomber le ballon au sol. En jeu dès qu'il a touché le sol, il peut alors être joué par n'importe quel joueur

**BALLON** : fourni par l'équipe locale autant que de besoin ; sur terrain neutre fourni par les 2 clubs et par le club organisateur. Si défectueux en cours de jeu : arrêt du jeu, changement de ballon et reprise par balle à terre

**BANC DE TOUCHE** : emplacement où doivent se tenir les personnes inscrites sur la feuille de match et autorisées pour chaque équipe à y prendre place : entraîneur soigneur, remplaçants, dirigeant...

**BENEVOLES (assistants)** : assurent cette fonction en cas d'absence d'arbitres assistants officiels. La DTNA préconise de laisser opérer l'assistant de l'équipe locale en permanence côte banc de touche. L'assistant bénévole devient un officiel dès qu'il occupe cette fonction

**BLESSE** : automatiquement évacué, sauf le gardien de but, s'il sollicite des soins. Ne peut revenir qu'après reprise du jeu et sur la seule autorisation de L'ARBITRE

**BOUSCULADE** : peut constituer, en fonction de sa violence, un motif d'arrêt de la rencontre si elle est commise contre l'arbitre

**BRANCARD** : équipement obligatoirement présent sur le terrain ou à proximité pour évacuer du terrain un joueur blessé à la demande de l'arbitre

**BRASSARD** : obligatoire pour désigner le capitaine d'une équipe. Nécessité en cas de sortie prématurée de celui-ci de confier le brassard au nouveau capitaine

**BROUILLARD** : provoque l'arrêt du match si en positions extrêmes (piquet de coin à piquet de coin) les 2 arbitres assistants ne peuvent s'apercevoir. Arrêt définitif de la rencontre au bout de 45' si les conditions de visibilité ne sont pas redevenues normales

**BRUTALITE** : motif d'exclusion énoncé à la Loi XII quelle qu'en soit la victime

**BUT MARQUE** : quand le ballon aura franchi entièrement en l'air ou par terre la ligne de but entre les poteaux et sous la barre sans qu'aucune faute préalable ne soit commise par l'équipe qui va bénéficier de ce but et sans que le jeu ait été arrêté par l'arbitre

**BUT REFUSE** : quand une faute préalable aura été commise par l'équipe qui en bénéficierait, quand le jeu aura été auparavant arrêté par l'arbitre, quand les lois interdisent qu'un but soit marqué sur certaines conditions d'exécution d'une remise en jeu

# C

**CAPITAINE** : obligatoire dans chaque équipe et muni de son brassard. Sauf pour les compétitions jeunes est l'interlocuteur privilégié de l'arbitre pour tout ce qui est réserve d'avant match, pendant le match et d'après match. Doit être mis en face de ses responsabilités en cas d'indiscipline grave de son équipe

**CARTONS** : jaune pour les avertissements, rouge pour les exclusions. Leur oubli ne peut être un élément qui amène à une non sanction si la loi le prévoit. Dans ce cas les sanctions sont signifiées verbalement au fautif et aux 2 capitaines

**CDA : Commission Départementale d'Arbitrage**. Gère l'arbitrage en district Interlocuteur de l'arbitre pour sa formation, sa désignation, son évolution de carrière dans la fonction, une aide en cas d'incident

**CHARGE** : loyale, épaule contre épaule, n'est pas sanctionnée. Déloyale et donc sanctionnée si elle est exécutée soit avec excès de combativité (coup franc direct), soit exécutée alors que le ballon n'est pas à distance de jeu, soit présentant un danger pour l'adversaire ( coup franc indirect )

**CHRONOMETRE** : indispensable pour mesurer le temps de jeu. En cas d'arrêt prolongé pour incident doit être remis en marche dès la reprise

**CIRCONSTANCES PARTICULIERES (Loi VIII)** : indique qu'un coup franc indirect accordé à l'équipe attaquante ne peut être joué que sur la ligne de la surface de but parallèle à la ligne de but au point le plus rapproché de l'endroit où la faute est sanctionnée. Il en est de même pour l'exécution d'une reprise du jeu par « balle à terre » dans la surface de but

**CLIMAT SEREIN** : condition nécessaire pour que l'arbitre donne le signal d'exécution d'un penalty ou pour que l'arbitre laisse le jeu se poursuivre

**COLLABORATION** : objectif d'un arbitrage à 3 pour rendre celui-ci plus efficace

**COMPORTEMENT ANTI SPORTIF** : qualifie certains actes «d'anti-jeu », constitue l'un des motifs d'avertissement prévus à la Loi XII

**CONSIGNES** : échanges indispensables d'avant match entre l'arbitre et ses assistants qu'ils soient officiels ou non afin d'obtenir une action complémentaire pour réduire les erreurs potentielles

**CONTACT VISUEL** : condition indispensable dont l'arbitre doit tenir COMPTE dans ses déplacements et placements pour garder dans son champ de vision les arbitres assistants

**CONTROLE DES LICENCES** : vérification indispensable par l'arbitre, avant le début de la rencontre pour identifier les joueurs et remplaçants participant à la rencontre

**CONVOCATION** : élément matériel (papier,minitel,internet) qui confirme la désignation de l'arbitre pour un match. En cas d'empêchement, prévenir immédiatement la CDA ou CRA

**COOPER** : test pratiqué dans certaines ligues ou district pour mesurer le niveau de préparation physique des arbitres. Consiste à parcourir une distance minima imposée en 12'

**CORPS ETRANGER** : désigne un tiers (autres que joueurs et arbitres) ou un animal pénétrant sur le terrain pour toucher le ballon. Reprise du jeu par une balle à terre

**COULEUR DES MAILLOTS** : doivent être de couleur différente pour chaque équipe et pour les gardiens de but

**COUP DE PIED DE BUT** : reprise du jeu pour l'équipe défendante après franchissement complet par le ballon de la ligne de but en dehors des montants après avoir été touché en dernier lieu par un attaquant. Peut être joué de n'importe quel point de la surface de but.

**COUP DE PIED DE REPARATION** = voir PENALTY

**COUP D'ENVOI** : ballon posé dans le rond central au milieu du terrain, donné par l'équipe qui en bénéficie. Marque le début du match, de la 2<sup>ème</sup> période, le début des prolongations et de la 2<sup>ème</sup> période des prolongations et la reprise du jeu après un but marqué. Est donné en début de rencontre et des prolongations par l'équipe qui perd le tirage au sort

**COUPS FRANCS** : directs ou indirects en fonction des fautes commises prévues à la Loi XII. Le coup franc indirect se caractérise par l'obligation pour l'arbitre de maintenir le bras levé jusqu'au moment où le ballon est touché par un autre joueur ou sort des limites du terrain

**CORNER** : reprise du jeu pour le camp attaquant quand le ballon a franchi complètement la ligne de but en dehors des montants touché en dernier lieu par un défenseur. Ballon posé à l'intérieur de l'arc de cercle concerné y compris sur les lignes de celui-ci

**CRA** : commission régionale d'arbitrage en charge de la gestion de l'arbitrage des compétitions « ligues » et interlocuteur privilégié des arbitres de catégorie « LIGUE »

**CRAMPONS** : ne doivent présenter aucun danger, en cas de doute demander le changement immédiat lors de la vérification systématique avant le coup d'envoi du match d'une part, de la 2<sup>ème</sup> période en cas d'intempéries d'autre part

**CUISSETTES** : autorisées si elles sont de la même couleur du short et si elles ne dépassent pas le genou.

**CRACHER** : Faute énoncée à la Loi XII sanctionnée administrativement d'une exclusion. La reprise du jeu s'effectue dans les mêmes conditions que pour la faute de « lancer » (voir Lancer).

# D

**DECISION** : prise par l'arbitre devient définitive dès que le jeu a repris. Possibilité de retour sur celle-ci pour en prendre une autre tant que le jeu n'est pas repris

**DECOMPTE (des arrêts de jeu)** : obligatoire pour blessure (1' minimum en cas d'évacuation du blessé), remplacements (30'' par remplacement), et autres motifs à discrétion de l'arbitre

**DEFECTUEUX (ballon)** : arrêt immédiat du jeu et reprise de celui-ci avec un nouveau ballon par balle à terre à l'endroit où le premier est devenu défectueux

**DELEGUE** : mise à disposition de l'arbitre par chaque équipe. Etablissent la feuille de match pour leur équipe, en charge de collaborer efficacement à la protection des officiels en cas d'incident notamment

**DIAGONALE** : méthode préconisée de déplacement de l'arbitre qui suit une ligne imaginaire reliant les 2 piquets de coin opposés à ceux situés du côté des arbitres assistants. Permet ainsi un contact visuel aisé avec ces derniers et d'éviter l'axe médian du terrain

**DIMENSIONS (du terrain)** : fixées par la Loi I en respectant la règle que la longueur du terrain doit être supérieure à sa largeur

**DIRIGEANT** : personne identifiée licenciée à l'un des clubs en présence pouvant être amené à occuper la fonction de délégué, ou d'arbitre assistant bénévole ou toute autre fonction

**DISCIPLINE (commission de)** : organisme chargé de juger les faits disciplinaires S'appuie sur les écrits de la feuille de match, les rapports des arbitres et autres officiels et les auditions de ces mêmes personnes ; d'où la nécessité de rigueur de rédaction des rapports et l'obligation de se présenter devant celle-ci en cas de convocation

**DISTANCE DE JEU** : sert à apprécier notamment en cas de charge d'un joueur sur un adversaire si elle est loyale ou non, sert également à apprécier si un joueur « protège légalement ou non le ballon pour le jouer ». Se mesure par le dernier pas à accomplir par le joueur pour maîtriser le ballon

**DRAPEAUX (de coin)** : obligatoires à chaque coin, hauteur minimale 1m50. Ne peuvent être enlevés par le joueur chargé de l'exécution d'un corner

**DRAPEAUX (de touche)** : utilisés par les arbitres assistants pour leur signalisation, fournis par le club recevant

**DUREE DES MATCHS** : normalement de 2 périodes de 45 mn à l'exception de certaines compétitions, jeunes notamment, ou la durée est inférieure. Les prolongations consistent en 2 périodes de 15 mns

# ***E***

**ECHAUFFEMENT** : période pendant laquelle avant le match il faut préparer son corps à l'effort par des exercices physiques adaptés. Permet d'éviter les blessures dues à un démarrage à froid ; concerne à la fois les arbitres et les joueurs. Les remplaçants ont l'obligation de s'échauffer derrière leur propre but ou derrière l'assistant

**EDUCATEUR/ENTRAINEUR** : personne ayant la responsabilité d'une équipe pouvant prendre place sur le banc de touche et autorisée à donner des instructions aux joueurs de son équipe en cours de match. Son exclusion du banc de touche s'effectue **sans présentation du carton rouge**

**ENTRAINEMENT** : efforts permettant entre 2 compétitions de garder et d'améliorer son potentiel physique. Indispensable à l'activité d'arbitre

**EQUIPE (régulière /en surnombre)** : **équipe régulière** s'applique à l'équipe dont le nombre de joueurs sur le terrain est conforme à l'application des lois. **Une équipe est en**

**surnombre** lorsque son nombre de joueurs sur le terrain est supérieur à ce que prévoit l'application des lois

**EQUIPEMENT (des joueurs)** : ne doit présenter aucun danger, et être conforme à la Loi IV.

Sinon le joueur concerné est refoulé sur le banc de touche pour se remettre en ordre et ne peut revenir qu'après un arrêt de jeu et vérification par l'arbitre

**EQUIPEMENT (de l'arbitre)** : doit être prêt suffisamment tôt et adapté aux circonstances (nature du sol du terrain, température, conditions atmosphériques) et consignes des CDA et CRA (terrain synthétique)

**ETRANGER (corps)** : se dit d'une personne étrangère au jeu ou d'un animal pénétrant sur le terrain. Lorsque le jeu est arrêté, il est repris par balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon lors de l'arrêt

**EXCES (de combativité)** : critère de discernement d'une faute commise permettant de la sanctionner d'un coup franc direct

**EXCLUSION** : sanction administrative énoncée à la Loi XII signifiée par présentation du carton rouge si elle s'adresse à un joueur, remplaçant ou remplacé. Signifiée sans carton rouge pour toute autre personne (entraîneur, dirigeant ...) sur le banc de touche

**EXCLUSION TEMPORAIRE** : disposition contraire aux Lois du Jeu appliquée dans certaines ligues et districts permettant d'exclure du jeu temporairement un joueur Relève d'une réglementation particulière à la ligue ou au district qui l'applique

# F

**FAIR PLAY(esprit sportif)**; protocole d'avant match ou d'après match mis en place par certaines ligues ou district entre joueurs, entraîneurs et officiels

**FAUTES** : infractions aux Lois du Jeu sanctionnées d'un coup franc direct ou indirect ou d'un penalty ; sanction pouvant être assorties pour certaines d'entre elles d'un avertissement ou d'une exclusion

**FEMININES** : compétitions disposant de conditions particulières d'application de certaines Lois du Jeu en particulier le nombre minimal de joueuses fixé à 9

**FEUILLE DE MATCH** : procès verbal de la rencontre à l'usage des commissions concernées (compétitions, discipline ...) nécessitant une rigueur administrative parfaite dans sa rédaction

**FILETS** : obligatoires pour le déroulement de la rencontre ; doivent être vérifiés (état, fixation) avant le coup d'envoi de la 1<sup>ère</sup> et de la 2<sup>ème</sup> période par les arbitres assistants

**FRAIS D'ARBITRAGE** : suivant le barème propre à chaque district ou ligue  
Habituellement payés par le club visité, exceptionnellement par le club qui a souhaité la désignation d'un arbitre officiel

**FRAPPER** : faute passible d'un coup franc direct et d'une exclusion si elle est commise contre un adversaire ; d'un coup franc indirect s'il s'agit d'une autre personne. Ces coups francs sont joués à l'endroit de la victime si elle est sur le terrain. Si elle est hors du terrain la

reprise du jeu sera « balle à terre »

**FUTSAL** : football de salle bénéficiant d'une réglementation particulière et de lois du jeu spécifiques

# G

**GARDIEN DE BUT** : joueur qui doit être obligatoirement identifié comme tel dans une équipe , ayant une tenue de couleur différente des autres joueurs et des arbitres. Dispose de droits, et devoirs particuliers prévus par les Lois dont celui de pouvoir jouer le ballon de la main dans sa surface de réparation sous certaines conditions énoncées dans la Loi XII

**GESTUELLE** : s'applique à l'arbitre dans sa façon de signaler les fautes et de signifier avertissement , exclusion et avantage. La gestuelle doit être claire pour être comprise par tous, modérément démonstrative et absolument pas .....agressive

**GROSSIERE (faute)** : identifie une action fautive qui n'a pour but que de mettre l'intégrité physique de son adversaire en danger. Faute sanctionnée d'une exclusion

**GROSSIERS (propos ou gestes)** : qualifie certains propos ou gestes envers tous joueurs, arbitres, officiels ou autres personnes. Faute sanctionnée d'une exclusion

# H

**HORS JEU (position de)**: situation de jeu au cours de laquelle un joueur attaquant se trouve plus près de la ligne de but adverse qu'à la fois le ballon et l'avant dernier défenseur sauf s'il se trouve dans sa propre moitié de terrain

**HORS JEU (sanctionné)** : un joueur en position de hors jeu est sanctionné que si au moment où le ballon est joué ou touché par un partenaire, il intervient dans le jeu ou influence un adversaire, ou tire un avantage de sa position

**HORS JEU (non sanctionné)** : un joueur en position de hors jeu n'est pas sanctionné s'il reçoit directement le ballon sur coup de pied de but, rentrée en touche, ou sur corner

**HORS DU JEU** : le ballon est considéré hors du jeu quand il a franchi entièrement les lignes de touche ou de but ; quand le jeu a été arrêté par l'arbitre. Si une faute est commise ballon hors du jeu il ne peut y avoir qu'une sanction administrative (avertissement ou exclusion)

# I

**IDENTITE** : indispensable pour permettre à un joueur de prendre part au match

Normalement

assurée par présentation de la licence. A défaut, par présentation d'une pièce d'identité officielle (carte d'identité, passeport, carte de séjour ...) ou par une pièce d'identité non officielle avec photo. En l'absence de l'une de ces pièces le joueur ne peut participer à la rencontre

**IMPRATICABLE** : qualificatif donné pour justifier le report ou l'arrêt de la rencontre pour intempéries, mauvais état du sol (gel, neige, flaques d'eau, mauvaise visibilité) ou encore équipement du terrain non conforme (traçage, buts filets...) . Doit être signifié sur la feuille de match comme sur le rapport complémentaire

**INDISPONIBILITE** : doit être signalée au plus tôt pour permettre à la CRA ou CDA d'assurer le remplacement ou mieux d'anticiper la non désignation

**INTENTIONNEL** : qualificatif s'appliquant à la seule faute de main pour qu'une sanction soit prise par l'arbitre, conformément à la Loi XII c'est à dire coup franc direct ou penalty

# J

**JEU DANGEREUX** : faute commise pour le contrôle du ballon, sans violence ni brutalité au sens de la Loi XII mais dont la manière peut créer un danger pour l'adversaire. Sanctionnée d'un coup indirect à l'endroit où elle a été commise

**JEUNES (compétitions)** : font l'objet de dispositions particulières d'application des lois notamment en terme de durée de match pour certaines catégories. Ne sont pas soumises à prolongations en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire

**JOUEUR** : Notion administrative appliquée à ceux qui sont normalement prévus sur le terrain pour débiter la rencontre ou qui suite à un remplacement se trouvent effectivement sur l'aire de jeu. Permet une différence de traitement avec les remplaçants : un JOUEUR commettant une faute est passible d'une sanction technique et administrative ; un REMPLACANT de la seule sanction administrative

**JOUEUR (en surnombre)** : qualifie un joueur entré sur le terrain à l'insu de l'arbitre mettant ainsi son équipe en surnombre par rapport à l'application des Lois .L'entrée d'un joueur en surnombre sur le terrain provoque l'arrêt du jeu et sa reprise par balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon. Si le jeu est arrêté la reprise sera celle qui correspond à l'arrêt du jeu. Le fautif reçoit un avertissement.

# L

**LAISSE (crier)** : parole destinée à tromper l'adversaire pour prendre possession du ballon. Sanctionnée d'un coup indirect lorsqu'elle est destinée à un adversaire

**LANCER** : faute commise qui consiste à lancer un objet sur ou vers un autre joueur un



officiel ou tout autre personne. La remise en jeu consécutive à la sanction prise sera au point de contact lorsque la victime et le fautif sont sur le terrain ; là où se trouve le fautif si la victime est hors du terrain

**LIGNES** : délimitent l'aire de jeu ; d'une largeur maximale de 12cms et minimale de 10cms elles doivent être visibles. Leur non traçage peut être un motif de report de la rencontre. Elles font partie intégrante des surfaces qu'elles délimitent

**LOI (du jeu)** : au nombre de 17. Etablies par l'International Board, elles définissent les règles de la pratique du Football. Complétées par des circulaires particulières d'application de la DTNA (Direction Technique Nationale de l'Arbitrage).

# M

**MAIN** : seule faute (toucher le ballon) dont l'intention doit être retenue pour la sanctionner d'un coup franc direct ou penalty

**MAIN COURANTE** : entourant les 4 côtés du terrain à 3m50 minimum des limites du champ de jeu permet aux joueurs d'être isolés du public. Matérialisée par une structure en bois, métal ou ciment ; d'une hauteur minimale de 1m

**MI-TEMPS** : temps de repos séparant obligatoirement les 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> période de jeu d'une rencontre. Elle ne doit pas excéder 15mn

**MUR** : protection effectuée par le camp défendant lors d'un coup franc accordé à l'équipe adverse en regroupant sur la même ligne plusieurs joueurs. Il doit obligatoirement être placé à 9m15 du ballon. Lorsqu'un mur est formé avec acceptation de l'arbitre ; le botteur doit obligatoirement attendre le signal de l'arbitre avant de botter le ballon

# N

**NOMBRE (de joueurs)** : Le nombre maximal est fixé à 11 DONT UN GARDIEN DE BUT.

Le seuil minimum est de 8 joueurs, 9 pour les féminines ; en dessous de ce nombre la rencontre est arrêtée ou n'aura pas lieu

**NUMEROS** : obligatoires sur chaque maillot, suivant une numérotation continue dans les compétition « amateurs »

# O

**OBJET DANGEREUX** : accessoire non prévu à la Loi IV (équipement des joueurs) : bijoux, attelles .... porté par un joueur et pouvant présenter un danger pour les autres joueurs. Doit être obligatoirement interdit ou en cas d'impossibilité de retrait efficacement protégé

**OBSTRUCTION** : action constituant à faire écran de son corps pour empêcher l'adversaire de jouer le ballon. Devient une faute passible d'un coup franc indirect si celui qui la commet n'est pas à distance de jeu du ballon et ne joue pas le ballon

**OCCASION NETTE (de but)** : donne un caractère de gravité supplémentaire à une faute commise lorsqu'elle entraîne la suppression d'une occasion de but. Amène à l'exclusion obligatoire du joueur fautif

**OFFICIELS** : sont considérés comme officiels ; les arbitres désignés pour la rencontre, les arbitres bénévoles en l'absence d'arbitres désignés, le délégué neutre lorsqu'il est désigné pour la rencontre ; les dirigeants de chaque club chargés du rôle de délégué en l'absence de délégué désigné

**ORAGE** : conditions climatiques dégradées pouvant présenter un danger pour lesquelles l'arbitre a l'obligation d'interrompre momentanément la rencontre et de faire rentrer les joueurs au vestiaire

# P

**PANNE D'ECLAIRAGE** : entraîne, si la visibilité n'est plus suffisante, l'arrêt momentané de la rencontre ( ou son non début ) et son arrêt définitif lorsque la durée totale de (ou des) l'interruption dépasse 45 MN

**PENALTY** : reprise du jeu sanctionnant les fautes énoncées à la Loi XII sanctionnées par un coup franc direct lorsqu'elles sont commises contre un adversaire dans la surface de réparation du fautif, ballon en jeu. Conditions d'exécution particulières prévues à la Loi XIV

**PERMUTATION (de joueurs)** : peut concerner le gardien de but et un joueur de champs. Sans accord à l'arbitre, constitue une faute passible d'un avertissement. Peut concerner aussi un joueur remplacé revenu sur le terrain ; constitue également une faute passible d'un avertissement

**PLACEMENT (de l'arbitre)** : doit toujours être guidé par le souci de garder une bonne visibilité du jeu, des arbitres assistants, et celui de ne pas gêner le jeu et l'évolution des joueurs.

Concerne à la fois les phases de jeu en mouvement et celles sur « coups de pied arrêtés »

**POUVOIR DISCRETIONNAIRE** : pouvoir donné à l'arbitre d'appliquer les Lois du Jeu d'interrompre la partie momentanément pour permettre à un joueur blessé d'être soigné, d'interrompre définitivement la partie en cas d'intempéries, de panne d'éclairage ou à la suite d'incidents graves (envahissement de terrain...)

**PROLONGATIONS** : allongement prévu de la durée de la rencontre, à l'occasion de certaines compétitions, de 2 périodes de 15 mn avec changement de côté mais sans mi-temps entre chaque période. Non appliquées en compétitions « JEUNES » et « FEMININES »

**PROTEGE TIBIAS** : accessoire indispensable et obligatoire de l'équipement du joueur prévu à la Loi IV. Refoulement du joueur ou non participation à la rencontre jusqu'à remise en conformité de son équipement en cas d'absence de cet accessoire

# R

**RAPPEL A L'ORDRE** : n'est pas une sanction au sens des lois et n'est pas mentionné sur la feuille de match. Appel au calme solennel effectué par l'arbitre auprès d'un joueur fautif, avant sanction administrative (en général avertissement) lorsque le climat de la rencontre et la nature de la faute le permettent.

**RAPPORT** : indispensable pour relater tout fait d'indiscipline ou autre survenu avant pendant ou après la rencontre. Les termes doivent correspondre à la réalité des faits vécus et **NON A LEUR RESSENTIMENT**

**REMPLOCANTS** : notion administrative appliquée à ceux inscrits obligatoirement avant le début de la rencontre non prévus pour la débiter, mais appelés à entrer en cours de jeu. Toute faute commise par un remplaçant qui n'a pas eu l'autorisation de entrer en jeu, n'est passible que d'une sanction administrative

**REMPACES** : s'applique à un joueur remplacé par un remplaçant. Peut prendre place sur le banc de touche et reste soumis à l'autorité de l'arbitre. Peut ainsi recevoir un carton jaune ou un carton rouge

**RENTREE EN TOUCHE** : remise en jeu exécutée avec les mains par l'équipe qui en bénéficie. Un but ne peut pas être marqué directement sur rentrée en touche

**RESERVES** : portées par une équipe réclamante quel qu'en soit le motif l'arbitre ne peut s'y opposer. Elles sont mentionnées sur la feuille de match. Elles peuvent être d'ordre **administratif** (qualification d'un jour, conformité du terrain) ou **technique** (application erronée des Lois du Jeu par l'arbitre)

**RETARD** : si ce retard concerne une équipe son forfait est constaté sauf accord du club présent 15mns après l'heure officielle prévue de début de la rencontre. S'il concerne l'arbitre officiel désigné et que la rencontre a débuté l'arbitre en retard doit se retirer

**RETARDER (le jeu)** : en règle générale consiste à empêcher l'adversaire d'exécuter rapidement une remise en jeu. Constitue une infraction à la Loi XII sanctionnée d'un avertissement

# S

**SANCTIONS** : **techniques** (coups francs directs ou indirects, penalty) ou **administratives** (avertissement, exclusion), les motifs de décision et de délivrance figurent à la Loi XII

**SAUTER (sur un adversaire)** : faute définie à la Loi XII sanctionnée d'un coup franc direct

**SIFFLET** : outil avec lequel l'arbitre intervient pour permettre l'exécution de certaines remise en jeu et pour la sanction des fautes et l'arrêt du match. L'intensité de son usage doit être modulée en fonction de la gravité des fautes commises

**SIGNALISATION (de l'arbitre et des arbitres assistants)** : concerne la gestuelle de signalisation des décisions techniques et administratives. Sa maîtrise est un élément d'évaluation de la prestation de l'arbitre

**SIMULATION** : Attitude d'un joueur ne subissant aucune faute, cherchant par une chute qu'il provoque lui-même, à induire l'arbitre en erreur dans son appréciation des faits. Faute passible d'un coup franc indirect et d'un avertissement.

**SPECTATEUR** : « corps étranger » au sens de Lois du Jeu. S'il pénètre sur le terrain le jeu sera arrêté et repris par une balle à terre

**SOIGNEUR** : autorisé à prendre place sur le banc de touche et à pénétrer sur le terrain avec autorisation expresse de l'arbitre pour soigner un joueur blessé

**SURFACE DE BUT** : désigne une partie du terrain dans laquelle un coup franc indirect accordé au camp attaquant est joué sur la ligne de cette surface parallèle à la ligne de but. La même règle s'applique pour la reprise du jeu par « balle à terre » dans cette surface

**SURFACE DE REPARATION** : désigne une partie du terrain dans laquelle toute faute commise par le camp défendant passible d'un coup direct est sanctionnée d'un penalty. Surface autorisant aussi le gardien de but à se saisir du ballon des mains.

**SURFACE TECHNIQUE** : lorsqu'elle existe s'étend de 1m de part et d'autre du banc de touche et s'avance jusqu'à 1m de la ligne de touche. Permet à une personne à la fois de s'y déplacer pour donner des instructions à son équipe

**SURNOMBRE** : Se dit d'une équipe disposant à tort d'un nombre de joueurs sur le terrain supérieur à ce que la loi lui permet à cet instant. Le traitement des différents cas de litiges lorsqu'une équipe est en surnombre sont traités à Loi III.

# T

**TACLE** : geste technique de la jambe et du pied d'un défenseur visant à s'emparer du ballon en possession d'un adversaire. Permis pourvu qu'il soit effectué sans engagement excessif sans mettre en danger l'intégrité physique de l'adversaire et que le pied du tacleur touche en premier le ballon

**TIRAGE AU SORT** : procédure effectuée par l'arbitre avec une pièce de monnaie pour déterminer celui qui donnera le coup d'envoi de la rencontre, le coup d'envoi de la première période de prolongations éventuelles, l'équipe qui bottera le premier tir au but si à l'issue des prolongations ou de la partie cette épreuve est nécessaire

**TIRS AU BUT** : épreuve qui permet, à l'issue de la partie ou des prolongations selon la compétition, de déterminer un vainqueur. Y participent les joueurs qui ont réglementairement terminé la rencontre. En cas d'infériorité numérique d'une équipe avant le début de l'épreuve, l'équipe adverse doit égaliser son nombre de joueurs sur celui de l'autre équipe

**TRICHERIE** : notion reprise à la Loi XIV pour désigner une faute commise par le tireur à

l'occasion de l'exécution d'un penalty

# V

**VISIBILITE** : en cas de visibilité réduite ayant une incidence sur le déroulement de la rencontre, l'arbitre a l'initiative d'interrompre celle-ci momentanément ou définitivement à l'issue d'un délai de 45 mn

**VISION DU JEU** : objectif permanent de l'arbitre dans ses déplacements et placements pour conserver un jugement objectif et efficace