



ARBITRAGE ASSISTANT PAR LES JEUNES U15

Règles : Rôle d'arbitre assistant obligatoirement effectué par un(e) joueur(se) dès lors que 12 joueurs(ses) sont inscrits(es) sur la feuille de match.

Utilisation de 2 à 4 arbitres assistants par équipe au cours du match avec possibilité de changer 1 fois par période et une fois lors de la mi-temps.

Exemple : « Assistant de la 1^{ère} à la 18^{ème}, un second de la 19^{ème} à la 40^{ème} puis lors de la 2^{ème} période un assistant de la 41^{ème} à la 63^{ème} et un second de la 64^{ème} à la 80^{ème} »

Le changement d'assistant s'effectuera obligatoirement lors d'un arrêt du jeu avec l'accord de l'arbitre.

En cas d'absence de joueur en capacité d'arbitrer (blessure, exclusion), le dirigeant ressource devra officier.

Le rôle de l'arbitre assistant :

- Signaler les hors-jeu, les sorties du ballon
- Se positionner derrière la ligne de touche, à hauteur de l'avant dernier défenseur de son équipe (le gardien étant considéré comme un défenseur)

Le rôle du dirigeant ressource (toute personne majeure possédant une licence en cours de validité) est chargé de transmettre son savoir faire et laisser faire :

- Accompagner et conseiller les joueurs qui officient comme assistant dans le respect et l'esprit des lois du jeu
- Il se positionnera derrière le jeune joueur assistant devant la main courante sans se déplacer (voir schéma ci-dessous).
- Servir de relais entre l'arbitre central et les jeunes joueurs arbitres assistants



Exceptionnellement, s'il n'y a pas de dirigeant ressource, autre que le dirigeant principal de l'équipe, c'est ce dernier qui remplira également le rôle de dirigeant ressource.

L'arbitre central restera dans tous les cas le dernier décisionnaire sur toutes les situations

La règle du hors-jeu :

Pour qu'un joueur soit sanctionné pour hors-jeu, il faut, au moment où le ballon est joué par un partenaire pour son coéquipier, que ce coéquipier :

- Soit dans le camp adverse
- Soit plus près de la ligne de but adverse que le ballon et l'avant-dernier adversaire (en sachant que le dernier adversaire est généralement le gardien de but).

Pas de hors-jeu sanctionné : Sur rentrée de touche, coup pied de but, corner, balle à terre, une passe intentionnelle d'un adversaire, pour le joueur qui ne prend pas une part active à l'action de jeu.



Il faut attendre que le joueur touche le ballon avant de signaler l'infraction de hors-jeu





Rentrée de touche pour l'équipe en attaque



Rentrée de touche pour l'équipe en défense



Corner



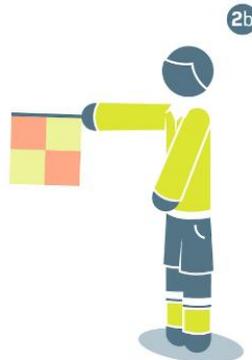
Coup de pied de but



Hors-jeu



Hors-jeu de ce côté du terrain



Hors-jeu au centre du terrain



Hors-jeu à l'opposé du terrain

