



POINTS IMPORTANTS A CONNAITRE (*rappels*)



REUNION D'AVANT MATCH



LIEU : vestiaire de l'arbitre

PERSONNES CONCERNEES : 2 capitaines et 2 éducateurs – AA bénévoles ou officiels - Arbitre



ENCADREMENT DES EQUIPES



EQUIPES CONCERNEES : Seniors D1 et D2 – U18 « D1 et D2 » - U15 « D1 et D2 »

PRESENCE DE L'EDUCATEUR :

- Lors de la réunion d'avant match
- Lors de la rencontre sur le banc de touche
- Lors de la signature de la feuille de match après la rencontre

La liste des éducateurs concernés par cette mesure sera disponible sur le site internet du District dans la rubrique « DOCUMENTS ».



PROTOCOLE D'AVANT MATCH



DEROULEMENT : En marchant, se rendre à 10m des bancs de touche avec les personnes concernées. Après le protocole, s'assurer de la présence du ou des délégués de clubs.

PERSONNES CONCERNEES : 2 équipes – AA bénévoles ou officiels - Arbitre



FAUTE TECHNIQUE D'ARBITRAGE



3 ETAPES OBLIGATOIRES A RESPECTER :

- Sur le terrain
- A la fin du match
- A votre domicile



REDACTION DE LA F.M.I.



LIEU : Vestiaire arbitre

CLOTURE : En présence des 2 éducateurs et/ou capitaines après avoir consulté conjointement la rubrique « historique »



COMPETITIONS FEMININES



HEURE D'ARRIVEE AU STADE : 1 heure avant le CE

NOMBRE MINIMUM : 8 dont 1 gardienne

MATCH DE COUPE : Pas de prolongations



EQUIPEMENT DES JOUEURS



CUISSARD COURT : Même couleur que le short sauf médical (*présentation d'un certificat médical*)

CUISSARD LONG : Uniquement en période hivernale



SOUS MAILLOT : Même couleur que le maillot



FONCTION AA BENEVOLE



OBLIGATION : licencié + aptitude médicale

AGE : + de 18 ans pour tous les matchs seniors (masculin et féminine)

FONCTION : UNIQUEMENT les sorties du ballon. En aucun cas, l'AA bénévole signalera les fautes et les HJ.



EXCLUSION TEMPORAIRE



SI CARTON BLANC + JAUNE (dans le même temps) :

Le joueur fautif sera exclu temporairement pendant 10 min. Son équipe jouera à 10.

SI CARTON BLANC + JAUNE et/ou ROUGE (dans le même temps) : Le joueur fautif est exclu définitivement. Son équipe jouera à 10 jusqu'à la fin du match.



INTERVENTION DU SOIGNEUR



INTERVENTION DU SOIGNEUR : Au préalable, demande au joueur blessé (*sauf si blessure grave*).

PLUSIEURS SITUATIONS A EVOQUER : (un joueur blessé, un joueur blessé + fautif averti, un joueur de chaque équipe, collision entre GdB + partenaire, collision entre 2 joueurs de la même équipe).



REMPACEMENTS DE JOUEURS



REGLEMENTATION : Les remplacements sont illimités sauf dans les 10 dernières minutes du temps réglementaire et lors de la 2^{ème} mi-temps des prolongations (*2 remplacements uniquement*).

Exemple : A la 81^{ème} minute, le N°12 remplace le N°9. 5 minutes plus tard, Le N°9 prend la place du N°8. A 1 minute de la fin du match, le N°10 se blesse. L'équipe jouera à 10 jusqu'à la fin de la rencontre.

LA PAROLE
EST À VOUS



BONNE SAISON A TOUS

District Drôme Ardèche de Football

101 rue du 8 mai 1945 - 07500 GUILHERAND GRANGES

Tél. 04.75.81.36.36 / Fax : 04.75.81.36.27

<http://drome-ardeche.fff.fr> / district@drome-ardeche.fff.fr