## MON MATERIEL

- Tenue de couleur différente des deux équipes et des gardiens (la tenue grise est principalement destinée aux arbitres).
- Sifflet, montre-chronomètre.
- Cartons jaune et rouge.
- Carton de score, stylo, crayon.
- Pièce ou jeton de couleur.
- Livret d'arbitrage (ou initiation pour les JA).
- Licence et carte d'arbitre, écusson.
- Convocation, note de frais.

## AVANT LE MATCH :

- J'arrive une heure (H-60) avant la rencontre pour pouvoir réaliser l'intégralité des tâches.
- Je demande à rencontrer le responsable de la salle et de l'espace de compétition, qui devra être équipé d'un signe visible (brassard au autre signe distinctif).
- Mes pouvoirs commencent dès mon arrivée, et au moment de la prise de contact avec les équipes.
- Je vérifie l'état du terrain et des filets, la fixation des buts, l'éclairage.
- Je vais m'échauffer, me concentrer et me préparer psychologiquement.
- Je m'assure de la collaboration de la table de marque et donne mes consignes.
- Je dois exiger :
  - *que la FDME soit établie conformément aux domaines de compétence (40 à 50 mn avant le coup d'envoi).*
- Je dois vérifier :
  - *que les joueurs saisis correspondent aux licences présentées en décochant la case INV après contrôle de la licence ou du justificatif d'identité avec photo.*

    *Un joueur qui ne peut pas présenter de licence, ni de justificatif d'identité avec photo ne peut pas être inscrit sur la feuille de match et ne peut pas prendre part à la rencontre.*

    *Les arbitres doivent prévenir le joueur (ou le dirigeant de l'équipe, si joueur mineur) pour lui signifier son interdiction de jouer et doivent le retirer de la FDME.*

    *Si le joueur ou son responsable exige qu'il joue malgré l'interdiction des juges arbitres, l'arbitre doit laisser cochée la case « INV » et noter un commentaire.*
- Après ces vérifications :
  - *je signe, (valide) la FDME.*
- Je transcris sur la FDME les éventuelles réclamations émises par l'officiel responsable d'équipe.
- J'effectue le tirage au sort (joueurs ou officiels) :

  L'engagement sera effectué par l'équipe qui gagne le tirage au sort, et qui a choisi de commencer la partie avec le ballon en sa possession. L'équipe adverse a le droit de choisir son camp. Inversement, si l'équipe qui gagne, préfère choisir son camp, c'est l'équipe adverse qui procédera à l'engagement.
- Je procède au choix des ballons présentés par les équipes. Celui qui n'a pas été retenu doit être confié à la table (ballon de réserve).
- Je vérifie la présence des cartons verts (temps morts d'équipe).
- Je vérifie l'équipement des joueurs, objets interdits.
- Je serre la main des officiels d'équipe.
- Dernier tour d'horizon, je vérifie que le nombre de joueurs et officiels présents correspond au nombre inscrit sur la FDME.

## PENDANT LE MATCH :

### JE DOIS ETRE IMPARTIAL ET COURAGEUX

- Je veille à l'application des règles et sanctionne toutes les irrégularités contraires à l'esprit du jeu.
- Je laisse le jeu se développer en appliquant la règle de l'avantage et de la continuité du jeu et en arrêtant le temps le moins possible.
- Je note le score et les sanctions sur mon carton, contrôle le tableau de marque et le chronomètre.

### SE PLACER, SE DEPLACER

- A l'écart de l'ensemble des joueurs, au plus près du déroulement du jeu, je ne gêne pas la circulation du ballon et des joueurs.
- Je me déplace pour avoir un regard constant sur le ballon et son environnement proche (les déplacements latéraux sont utiles).
- J'évite le placement central et statique, je me déplace en fonction de la progression du ballon pour appréhender au mieux les actions "chaudes"
- Je peux éventuellement, à quelques occasions, me placer derrière la ligne de but (bonne vision des irrégularités à 6 m), attention à ne pas être surpris lorsque le ballon est récupéré par les défenseurs et quand la contre-attaque se développe !
- Sur la contre-attaque ou la montée offensive d'une équipe : je cours près de la ligne de touche afin de contrôler visuellement l'espace de jeu et ne pas gêner la contre-attaque.