



COMMISSION REGIONAL DE L'ARBITRAGE
Sous-commission futsal
COMPTE RENDU

DE LA REUNION DU 12 MARS 2019
SALLE DES COMMISSIONS DE LA CACL

Début de la séance à 19h25

Président de la séance : M. Steve JEAN-MARIE

ETAIENT PRESENTS :

M. Roméo RIDEL	FC BIG STARS
M. Orlando HO-CHONG-LINE	NEWS BLACK
M. Hans COSSET	DIALYSE TEAM
M. Wendy CONNELL	GOLDEN STARS
Mme Milienna MACIEL	GOLDEN STARS
M. Pablo FERREIRA	GOLDEN STARS
M. Gilles BAMBY	ASC KOUTE MO
M. Gener GENEVIEVE	FCBM
M. Kago MINA	REAL GUIANA
M. Reno DORLIPO	ASC LATE ROUJ
M. Steeve NOELETTE	ASC LATE ROUJ
M. Guy Grégory PREVOT	MONTJOLY FC
Mme Vanessa MOREL	MONTJOLY FC
Mme Elodie LEONCO	MONTJOLY FC

ORDRE DU JOUR

- 1° Formation continue
- 2° Directives fin de saison

I- FORMATION CONTINUE

Préambule : Il appartient à la CRA de rappeler quelques principes fondamentaux pour que l'ensemble des arbitres de futsal soit au même niveau d'information et de formation. Pour continuer la fin de saison qui sera déterminante pour plusieurs équipes, à l'heure où l'issue de tous les championnats se joue, il est important de noter les points essentiels pour que les matchs se déroulent dans les meilleures conditions. En voici les principales règles :

1) **AVANT LE MATCH**

- Avant d'arriver au stade, chercher à savoir quel sera son trio pour connaître la couleur des maillots d'arbitre et se renseigner également sur l'adéquation avec la couleur des maillots des équipes;
- Arriver au match à l'heure (**1 heure avant**);
- **Prévenir** son ou ses collègues de son retard et in fine de son absence;
Prévenir ainsi les responsables des arbitres;
- Se rapprocher des équipes pour remplir les formalités administratives:
Feuille de match, FMI, vérification des licences, couleur des maillots joueur et gardien de chaque équipe géré pas le 3^{ème} arbitre; En cas de couleurs identiques des deux équipes, donnez un délai AUX « équipes » pour vous fournir deux jeux de maillots de couleur différentes. **Il n'appartient pas à l'arbitre de demander à l'une ou l'autre équipe de changer de couleur de maillot;**
- Les deux autres arbitres vont vérifier le terrain (filets, marquage, table de marque en ordre de fonctionnement, présence de la feuille de marque);
- S'échauffer;
- Ne pas oublier l'écusson;
- Vérifier l'identité des joueurs;
- Vérifier que le nombre de personnes présentes sur le banc correspond au nombre de personnes sur la feuille de match;
- Vérifier que les numéros correspondent à la FMI;
- En cas d'absence d'arbitre :
 - ++ Vérifier dans l'assistance si un arbitre officiel neutre ne peut pas vous assister;
 - ++ Si pas d'arbitre : les équipes présentent chacune une personne capable d'officier;
 - 1- Les deux équipes présentent un arbitre officiel. Le gagnant sera arbitre principal ou second (ou second et l'autre à la table s'il y a déjà un arbitre);
 - 2- Une équipe présente un arbitre officiel, l'autre personne présentera une personne pour officier à la table;
 - 3- Les arbitres officiels sont forcément prioritaires sur une personne bénévole;
 - 4- Les personnes licenciées sont prioritaires sur les non licenciés;
 - 5- Les personnes licenciées avec un certificat médical sont prioritaires sur celles ne l'ayant pas;
- Faire signer la feuille de match;
- Faire le toss (équipe visiteuse choisit le côté de la pièce. Terrain pour le gagnant, coup d'envoi pour le perdant);
Le toss se fait après la présentation des équipes au public et TOUJOURS sur le terrain;

- Il n'appartient à aucun arbitre de donner des informations sur le règlement administratif. Seul le règlement technique et les lois du jeu doivent être apportés.

II) PENDANT LE MATCH (Avec l'aide de supports vidéos)

II 1 Les arbitres de terrain

- Ne pas quitter le jeu des yeux;
- Le placement:
Chaque phase de jeu à son placement et selon qu'on soit côté ballon ou non (coup d'envoi, corner, touche, sortie de but, coup de pied de réparation, coup franc sans mur, coup franc à 10m, tir au but, attaque placée, contre attaque et quand on arbitre seul.);
- Le déplacement:
Selon le jeu, le déplacement s'adapte (bloc haut, équipe évoluant en contre-attaque, joueur "vicieux", joueur avec antécédent, joueur technique, joueur avec pivot bas, avec pivot haut, power play...)
- La fermeture de jeu:
Le plus important c'est où se trouve le ballon sans négliger le côté faible (donc sans ballon);
Il faut que l'arbitre concerné par l'action mette tout en œuvre pour déceler TOUTES les infractions et incorrections répréhensibles;
- L'anticipation: elle consiste à toujours voir avant;
- La couverture de ligne;
- La bonne gestion des cartons: le carton jaune, le CAS, le carton rouge, l'AOb;

Pas de carton pour un joueur qui empêche le ballon de quitter le ballon de l'air de jeu avec les mains. S'il est vrai qu'il sera sanctionné d'un avertissement, il lui sera fait un rappel à l'ordre. En cas de récidive, il sera sanctionné pour avoir enfreint avec persistance les lois du jeu.

Les cartons pour le gardien qui manie le ballon hors de sa surface :

- ***Un gardien qui emporté par son élan, sors de sa surface avec le ballon, alors qu'il l'avait déjà capté à l'intérieur de cette dernière, sera sanctionné d'un CFD.***
- ***Un gardien qui empêche l'évolution d'une attaque prometteuse ou qui détruit une attaque avec la main en dehors de sa surface de réparation sera sanctionné d'un CFD et d'un avertissement.***
- ***Un gardien qui anéanti de la main une occasion nette de marquer sera sanctionné d'un CFS et d'une exclusion.***

- Les fautes directes;
- La notion de ballon en jeu et hors du jeu;
Toujours se rappeler avant toute reprise si le ballon était en jeu ou non.
- Le toss pour la prolongation;
- Verrouiller son match et surtout:
Début du match;
Fin de mi-temps;

Début de deuxième mi-temps;

Fin de match;

Verrouiller son match en début de match et en début de deuxième mi temps consiste à accroître sa vigilance et surtout identifié tous les acteurs important (Le meneur de jeu, l'aboyeur, ect...)

- **Les toss pour les tirs aux buts:**

L'arbitre choisit le côté des tirs au but;

Un toss est fait pour déterminer qui commence à frapper (le gagnant du toss a le choix de décider s'il commence ou pas);

- Si le capitaine ou l'entraîneur d'une équipe vous demande audience, vous lui demandez d'attendre la mi-temps ou la fin du match mais vous pouvez refuser si vous ne vous en sentez pas capable;

- **NE DEMANDER D'ARRETER LE TEMPS** que s'il y a un blessé, un ballon qui tarde VRAIMENT à revenir, l'essuyage du terrain, un rappel à l'ordre qui va durer encore un évènement grave nécessitant l'interruption du match.

- **C'est l'arbitre concerné par le ballon** qui met fin à la 1^{ère} mi temps ou au match.

La 1^{ère} mi-temps ou le match sera prolongé pour l'exécution d'un Coup franc sans mur (Pénalty spécial) ou d'un Coup de pied de réparation (Pénalty).

TOUT AUTRE COUP DE PIED ARRETE NE SERA PAS JOUE.

II-2 Les arbitres assistants

- Ne pas s'asseoir sur la table;
- Être vigilant à tout ce qu'il se passe;
- Être vigilant sur les changements;
- Être vigilant sur les fautes et sur la table de marque;
- Quand il y a un joueur blessé et quand il y a la serpillère seulement, l'arbitre de table arrête le temps à son initiative;
TOUT AUTRE ARRÊT ne sera dicté que par les arbitres de terrain;
- N'interviennent pas sur les décisions techniques.

III) APRES LE MATCH

- Ne pas oublier remplir la feuille de match;
- Faire le débriefe avec son observateur et/ou avec ses collègues;
- Eviter de parler du match avec les équipes (surtout à chaud et même l'équipe gagnante);
- Faire les rapports éventuels (carton rouge, absence d'équipe, blessure et intervention des pompiers et tout évènement inhabituel qui aurait pu survenir).

-
- Les championnats ont des enjeux très importants du fait de l'écart minime en nombre de points pour les premières équipes, il faut donc redoubler de niveau car nous les arbitres sont ceux qui écrivent l'histoire d'un match;
 - S'il n'y a aucun arbitre assistants, il est obligatoire d'en trouver un pour effectuer le match;
 - C'est l'équipe visiteuse qui choisit le côté du toss et celui qui gagne ce dernier choisit le côté du terrain sur lequel il veut débiter le match;
L'autre a le privilège d'avoir le ballon au coup d'envoi;
 - Une équipe à jusqu'à 25min avant le début du match pour poser une réserve liée au terrain;
 - L'arbitre doit attendre H+10min pour siffler le coup d'envoi suite à une équipe absente et effectuer un rapport expliquant les faits;
 - Il faut être à l'heure pour préparer son match dans les meilleures conditions.
 - Distribution des écussons.

Fin de la séance à 22H00

Président de séance
Steve JEAN-MARIE

Secrétaire de séance
Elodie LEONCO