RÈGLEMENT DU FESTIVAL FOOT
U13 MASCULINS « PITCH »
2026-2027

ARTICLE 1 - PREAMBULE 2

ARTICLE 2 - COMMISSION D'ORGANISATION 2

ARTICLE 3 - ENGAGEMENTS 2

ARTICLE 4 - OBLIGATIONS 2

4.1 Obligations en matière d'installation sportive 2

4.2 Port des équipements 2

4.3 Encadrement des équipes *2*

ARTICLE 5 - DEROULEMENT DE L'ÉPREUVE 3

5.1 Système de l'épreuve 3

5.2 Organisation des tours 3

5.3 Jonglerie 6

ARTICLE 6 – DEROULEMENT DES RENCONTRES 6

6.1 Qualification et participation 6

6.2 Durée des rencontres 7

6.3 Exclusions 7

6.4 Réserves et réclamations 8

ARTICLE 7 - RÉSERVÉ 8

ARTICLE 8 - FORFAIT 8

ARTICLE 9 - DISCIPLINE ET APPELS 9

9.1 Discipline 9

9.2 Appel sur autres décisions 9

9.3 Appel en phase finale départementale 9

ARTICLE 10 - CAS NON PREVUS 9

ANNEXE 1 : ARBITRAGE DES JEUNES PAR LES JEUNES 10

ARTICLE 1 - PREAMBULE

La Fédération Française de Football et la Ligue du Football Amateur organisent chaque saison le « Festival Foot U13 Pitch », une manifestation qui vise à associer l'éducatif au sportif.

ARTICLE 2 - COMMISSION D'ORGANISATION

1. La Commission d'Organisation est chargée de l'élaboration du calendrier, de l'organisation et de la gestion de cette épreuve.
2. Le Comité de Direction ou le Bureau Exécutif, peut prendre toute décision dans le cadre de la gestion de l'épreuve.

ARTICLE 3 - ENGAGEMENTS

1. Le Festival Foot U13 Pitch est ouverte aux clubs libres affiliés à la FFF et à jour de leurs cotisations, droits d'engagements, amendes, etc... au 30 juin de l'année en cours.
2. Chaque club ne pourra engager que deux équipes participant aux Critériums U13 Masculins du DFLA ou de la LFPL. La ou les équipes engagées entrera en compétition en fonction de son niveau hiérarchique et des nécessités liées au déroulement de l'épreuve. Les autres équipes du club pourront s'engager en Challenge Espoirs Crédit Agricole U13.
3. Les engagements se font via Footclubs à la date communiquée, chaque saison, par la Commission d'Organisation. Le montant de l'engagement fixé par le Comité de Direction du DFLA sera porté au débit du compte du club.

ARTICLE 4 - OBLIGATIONS

4.1 Obligations en matière d'installation sportive

Les clubs doivent disposer pleinement d'une installation en football à 8 devant répondre aux dimensions préconisées par le Règlement des terrains et installations sportives de la FFF.

4.2 Port des équipements

Les clubs sont tenus de faire porter à leurs joueurs des maillots numérotés de 1 à 12.

4.3 Encadrement des équipes

La présence sur le banc de touche est strictement réservée pour chaque club en présence à :

a. ***3 encadrants (dirigeant/éducateur) en phase de ligue ; 2 encadrants en finalité départementale***
b. ***les joueurs remplaçants ou les joueurs remplacés, les uns et les autres en survêtement.***

Les équipes sont obligatoirement encadrées par deux dirigeants licenciés, dont au moins un majeur responsable, désignés par le club, dont l'un porteur d'un brassard R (responsable d'équipe).

ARTICLE 5 - DEROULEMENT DE L'ÉPREUVE

5.1 Système de l'épreuve

1. Cette épreuve a priorité sur toutes les rencontres U13 masculins, à l'exclusion des compétitions nationales ou régionales.

2. En principe, le Festival Foot U13 se dispute dans les conditions suivantes :

a) Une phase de ligue disputée en quatre tours sous forme de plateaux, dans les conditions de l'article 5.2 et selon les modalités précisées chaque saison par la Commission d'Organisation.
Le tirage au sort et la composition des plateaux sont du seul ressort de la Commission d'Organisation. Ces décisions sont insusceptibles d'appel.

b) Une phase finale départementale à 16 équipes étant précisé que le nombre d'équipes participantes d'un même club est limité à 2 équipes.

c) Une phase finale régionale

d) Une phase finale nationale

3. Sur proposition de la Commission d'Organisation, le Comité de Direction pourra à tout moment modifier l'organisation des tours départementaux.

5.2 Organisation des tours

1. Le calendrier et l'ordre des rencontres seront établis par la Commission d'Organisation.

I. Phase de ligue

Toutes les équipes engagées sont réunies dans une ligue unique. Chaque équipe dispute douze rencontres contre douze adversaires différents, réparties sur quatre tours (trois rencontres par tour).
Le nombre d'équipes, les dates des tours, la composition des niveaux (chapeaux) et les quotas de rencontres entre niveaux sont précisés chaque saison par la Commission d'Organisation.

a) Tirage au sort : les adversaires de chaque équipe et la composition des plateaux sont déterminés par un tirage au sort réalisé au moyen d'un outil informatique d'aide à la décision (intelligence artificielle), sous le contrôle de la Commission d'Organisation qui en valide le résultat. Le tirage est reproductible et ses paramètres sont conservés par la Commission.

b) Conditions du tirage :

- ***deux équipes ne peuvent se rencontrer qu'une seule fois au cours de la phase de ligue ;***
- ***deux équipes d'un même club ne peuvent pas se rencontrer ;***
- ***les adversaires de chaque équipe sont répartis entre les différents niveaux de pratique selon des quotas fixés par la Commission d'Organisation.***

La Commission d'Organisation peut définir d'autres conditions et adapter toute condition du tirage afin d'éviter les situations d'impasse et/ou de tenir compte de toute contrainte pertinente.

c) Organisation des plateaux : chaque tour se dispute sous forme de plateaux de quatre équipes. Le club hôte dispute ses trois rencontres à domicile et organise le plateau. En principe, chaque club accueille un plateau une seule fois au cours de la phase de ligue ; il peut y être dérogé si cela permet de réduire les déplacements.

Les rencontres, d'une durée de 22 minutes, se succèdent dans l'ordre suivant :

- ***H00 : 1 contre 2 et 3 contre 4 ;***
- ***H+30 min : 1 contre 3 et 2 contre 4 ;***
- ***H+1h00 : 1 contre 4 et 2 contre 3.***

Lorsque le nombre d'équipes n'est pas un multiple de quatre, un ou des plateaux de cinq ou six équipes peut être constitué ; chaque équipe y dispute également trois rencontres, selon l'ordre fixé par la Commission d'Organisation.

d) Classement : toutes les équipes sont classées au sein d'une ligue unique, du premier au dernier rang, par addition de points. Les points sont comptés comme suit :

match gagné	***3 points***
match nul	***1 point***
match perdu	***0 point***
match perdu par forfait ou pénalité	***Retrait de 1 point***

e) En cas de match perdu par pénalité :

Le club adverse obtient le gain du match dans les cas suivants :

1. s'il avait formulé des réserves conformément aux dispositions des articles 142 ou 145 des Règlements Généraux et qu'il les avait régulièrement confirmées,
2. s'il s'agit d'une des infractions qui permettent l'évocation par la Commission compétente, dans les conditions fixées par les dispositions de l'article 187.2 des Règlements Généraux.
3. décisions prises par la Commission de Discipline ou la Commission d'Organisation du Centre de Gestion.

Il bénéficie du maintien des buts marqués au cours de la partie, buts dont le nombre est en tout état de cause fixé à un minimum de 3. Les buts marqués au cours de la rencontre par l'équipe du club fautif sont annulés. Dans le cas où la perte du match intervient à la suite d'une réclamation formulée dans les conditions fixées par l'article 187.1 des Règlements Généraux :

- le club réclamant ne bénéficie pas des points correspondant au gain du match,
- il conserve le bénéfice des points acquis et des buts marqués lors de la rencontre,
- les buts marqués au cours de la rencontre par l'équipe du club fautif sont annulés.

f) Un match perdu par forfait est réputé l'être par 3 buts à 0. Le club adverse obtient le gain du match.

g) Égalité de points : en cas d'égalité de points entre plusieurs équipes à l'issue de la phase de ligue, les critères suivants sont appliqués dans l'ordre indiqué pour établir leur classement :

1) meilleure différence de buts sur l'ensemble de la phase de ligue ;
2) plus grand nombre de buts marqués sur l'ensemble de la phase de ligue ;
3) plus grand nombre de victoires sur l'ensemble de la phase de ligue ;
4) plus grand nombre de points obtenus collectivement par les adversaires de l'équipe en phase de ligue ;
5) meilleure différence de buts collective des adversaires de l'équipe en phase de ligue;
6) plus grand nombre de buts marqués collectivement par les adversaires de l'équipe en phase de ligue ;
7) tirage au sort.

h) Qualification : les 16 premières équipes du classement de la phase de ligue sont qualifiées pour la phase finale départementale, dans la limite de deux équipes par club.

2. L'ordre des rencontres de chaque tour sera publié au plus tard 8 jours à l'avance, sauf cas de force majeure.

3. Un club désigné officiellement comme club recevant et acceptant, pour diverses raisons (terrain indisponible, concurrence, etc...) de se déplacer chez un adversaire, sera considéré comme ayant effectivement joué sur son terrain.

4. Si trois équipes ou plus d'un même club sont qualifiées pour la phase finale départementale, seule l'équipe ayant obtenu le meilleur classement sera qualifiée. L'autre équipe sera éliminée et sera remplacée par la suivante au classement.

5. En cas d'impraticabilité du terrain primitivement choisi, la commission a la faculté de procéder à la désignation du terrain d'un club adverse ou à un autre lieu de rencontre qui en tout état de cause est retenu en cas d'impraticabilité du terrain des clubs en présence.

6. Si un plateau ne s'est pas déroulé suite à un arrêté municipal d'interdiction ou par décision de l'arbitre en cas d'impraticabilité, les rencontres sont reprogrammées à une date et sur un site fixés par la Commission d'Organisation.

II. Phase finale départementale

a) Organisation
Elle est organisée par le District sur une journée et sur un même lieu. Elle doit réunir 16 équipes garçons.
Les modalités d'organisation sont précisées chaque saison par la Commission d'Organisation suivant la circulaire fédérale.

b) Effectif
Les équipes sont tenues de participer avec 12 joueurs ou joueuses.
L'objectif, étant de faire participer le plus grand nombre d'enfants au Festival Foot U13, aucune dérogation n'est acceptée.

Toute absence d'un enfant entraîne une pénalité de 40 points. Une exception, cependant, existe pour les clubs ayant un effectif de 12 joueurs/joueuses qui ne permet pas le remplacement.

Pour tous les autres cas, la commission d'organisation statue en dernier ressort sur les absences. Les décisions de la commission d'organisation sont sans appel.

Les équipes U13M et U13F, respectant les critères ci-dessus, qui totaliseront le plus grand nombre de points seront qualifiées pour la Phase Régionale selon le format d'organisation de la Ligue.

c) Format
Les rencontres se déroulent selon la formule échiquier à partir de 8 équipes
5 rencontres sont organisées.

Un bonus offensif est organisé avec l'attribution de points supplémentaires à partir du 2ème but marqué par match

La finalité prévoit l'organisation de défis techniques : un défi conduite et un défi jonglage et d'un quiz éducatif : règles de vie et règles de jeu.

Pour le classement final, l'attribution des points est réalisé par l'addition des 5 épreuves :

1) Matchs : 240 points (+60 points de bonus offensif)
   - Victoire : 48 points
   - Nul : 24 points
   - Défaite : 12 points
   - Bonus offensif : 12 points
2) Défi-conduite : 60 points
   - Le barème est généré par le logiciel dédié à l'opération. Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi La meilleure performance aura 60 pts et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 points.
3) Défi-jonglable : 60 points
   - Le barème est généré par le logiciel dédié à l'opération. Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi La meilleure performance aura 60 pts et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 points.
4) Quiz règles de vie : 60 points
   1 point par bonne réponse/joueur(se). Si moins de 12 joueurs/joueuses, la note générale de l'équipe sera ramenée sur 12 joueurs/joueuses. Le ratio sera automatiquement effectué.
5) Quiz règles de jeu : 60 points
   1 point par bonne réponse/joueur(se). Si moins de 12 joueurs/joueuses, la note générale de l'équipe sera ramenée sur 12 joueurs/joueuses. Le ratio sera automatiquement effectué.

5.3 Jonglerie

Une épreuve de jonglerie est prévue en début de plateau en phase de ligue.
Cette épreuve doit avoir lieu 15 minutes avant le début du premier match.
Les modalités de cette épreuve seront définies et communiquées aux clubs par le Centre de Gestion.

ARTICLE 6 – DEROULEMENT DES RENCONTRES

6.1 Qualification et participation

Tout joueur devra être licencié pour son club au plus tard au 31 janvier de la saison en cours, et être régulièrement qualifié pour le club qu'il représente.

Les conditions de participation au Festival Foot U13 Pitch sont celles qui régissent l'équipe U13 engagée dans cette compétition, en Critérium.
Toutefois :

- les rencontres se jouent en football à 8.
- les clubs ont la possibilité d'inscrire 12 joueurs sur la feuille de match.
- l'autorisation de surclasser 3 joueurs U11M (Article 73 des Règlements Généraux)
- la mixité est autorisée, dans les conditions de l'article 155 des Règlements Généraux de la FFF : les joueuses U14F, U13F et U12F peuvent participer à l'épreuve.
- les joueurs remplacés peuvent continuer à participer à la rencontre en qualité de remplaçant et, à ce titre, revenir sur le terrain.

- le nombre de joueurs mutés est limité dans les conditions de l'article 160 des Règlements Généraux de la FFF (le nombre de joueurs titulaires d'une licence « Mutation » pouvant être inscrits sur la feuille de match est limité à quatre dont un maximum ayant changé de club hors période).
- les joueurs ayant participé à une phase du Festival Foot U13 Pitch ne peuvent plus dans la même saison, participer au Festival Foot U13 Pitch avec un autre club, groupement ou entente.
- une joueuse peut participer avec son club aussi bien au FFU13 G qu'au FFU13 F, sous réserve que les deux événements n'aient pas lieu lors du même week-end et dans le respect de l'article 155 des Règlements Généraux de la FFF relatif à la mixité.
- une joueuse qui a participé avec son club au FFU13 G lors de la phase départementale, peut participer au FFU13 F lors de la phase régionale avec ce même club, et inversement. Il en est de même entre la phase régionale et la phase nationale.
- il est préconisé que le temps de jeu par joueur et joueuse soit au moins égal à 50 % du temps de jeu total.

Tout équipe qui ne respecte pas les dispositions ci-avant énoncées pourra, en cas de qualification pour les phases régionale ou nationale, être interdite de participer à la phase suivante du Festival Foot U13 Pitch de la saison en cours.

Suspensions

1. ***Le joueur / la joueuse en étant de suspension en raison de faits survenus en compétition officielle est interdit de participer au Festival Foot U13 Pitch.***

2. ***Par disposition dérogatoire à l'article 226 des Règlements Généraux, un match de Festival Foot U13 Pitch ne permet pas à un(e) licencié(e) de purger une suspension prononcée en raison de faits survenus en compétition officielle***

6.2 Durée des rencontres

1. ***La durée totale des rencontres cumulées en phase de ligue est de 66 minutes par équipe et par tour (trois rencontres de 22 minutes), hors phase finale.***

2. En cas de résultat nul à l'issue du temps règlementaire, aucune prolongation ne sera disputée.

3. En cas d'égalité au classement à l'issue de la phase de ligue, les équipes sont départagées selon les critères de l'article 5.2. Aucune séance de tirs au but n'est disputée.

6.3 Exclusions

1. Le joueur ou la joueuse exclu(e) à l'occasion d'un match du Festival Foot U13 Pitch ne peut revenir dans le match, ni s'asseoir sur le banc des remplaçants.

2. Il / elle est suspendu(e) automatiquement et a minima pour le match suivant de son équipe dans le cadre du Festival Foot U13 Pitch, sous réserve d'une sanction aggravée de la commission d'organisation compétente.

3. ***Deux cartons jaunes sur deux matchs différents engendrent une suspension sur le match suivant.***

4. ***Dans le cas où le joueur n'aurait pas purgé tous les matchs suite à ses sanctions ou écope d'un carton rouge ou 2ème carton jaune lors du dernier match, et en fonction de la gravité des faits, il convient à la commission d'organisation de transmettre à l'organe disciplinaire compétent pour éventuelle suite à donner.***

6.4 Réserves et réclamations

1. Les réserves, réclamations et évocations doivent être formulées dans les conditions prescrites par les Règlements Généraux du DFLA.

2. Lors des phases de qualification, les réserves et réclamations sont soumises, en premier ressort :
- à la Commission Sportive et Règlementaire pour celles relatives à la qualification et à la participation des joueurs,
- à la Commission Départementale des Arbitres pour celles visant les Lois du jeu.

3. En phase finale départementale, les litiges, réclamations et suites disciplinaires sont examinés à la fin de chaque rencontre par la Commission d'Organisation du District.

ARTICLE 7 - RÉSERVÉ

ARTICLE 8 - FORFAIT

1. Un club déclarant forfait doit en aviser son adversaire, le District de Football de Loire-Atlantique et la Commission d'Organisation de toute urgence, par écrit et au moins 2 jours à l'avance, sans préjuger des pénalités fixées par la Commission d'Organisation en application de l'Annexe 5.

2. Si un club ne peut présenter son équipe sur le terrain à l'heure fixée, en raison de circonstances exceptionnelles dûment constatées, et alors que toutes les dispositions ont été prises pour arriver au lieu de la rencontre en temps utile, le délégué et l'arbitre, jugent si le match peut se jouer. En tout état de cause, tout doit être mis en œuvre pour que la rencontre puisse se dérouler.

3. En cas d'absence de l'une des équipes (ou des deux), celle-ci est constatée par l'arbitre un 1/4 d'heure après l'heure fixée pour le commencement de la partie.
Les heures de constatation de la ou des absences sont mentionnées sur la feuille de match par l'arbitre.

4. La Commission d'Organisation est seule habilitée à prendre la décision de faire jouer le match, ou de prononcer le forfait si le match ne s'est pas déroulé.
Une équipe se présentant sur le terrain avec moins de 7 joueurs pour commencer le match, est déclarée forfait.

5. Si l'équipe, en cours de partie, se trouve réduite à moins de 7 joueurs, elle est déclarée battue par pénalité.

6. Toute équipe abandonnant la rencontre est considérée comme ayant déclaré forfait sur le terrain, sauf circonstances particulières à l'appréciation de la Commission d'Organisation.

7. Le club adverse pourra ne pas se déplacer/présenter sur le lieu de la rencontre :
- sur confirmation du Centre de Gestion concerné, ou,
- s'il reçoit du club forfait preuve de la transmission du forfait par messagerie officielle au Centre de Gestion concerné. Le club forfait devra tout mettre en œuvre pour prévenir les officiels.

8. Un club déclarant forfait ne peut organiser ou disputer, le jour où il devait jouer, un match de championnat ou une autre rencontre, sous peine de suspension du club et des joueurs, à l'appréciation de la Commission d'Organisation.

9. Tout club déclarant forfait pour un match prend en charge, le cas échéant, les frais de déplacement de son adversaire et des officiels. Le club encourt une interdiction de participation dont la durée sera déterminée par la Commission d'Organisation.

10. En outre, pour l'ensemble des compétitions, il est fait application des dispositions de l'article 130 des Règlements Généraux, sans préjudice des sanctions complémentaires susceptibles d'être infligées au club fautif par la Commission d'Organisation.

ARTICLE 9 - DISCIPLINE ET APPELS

9.1 Discipline

Les questions relatives à la discipline des joueurs, éducateurs, dirigeants, supporters ou spectateurs à l'occasion des rencontres sont jugées, conformément au Règlement Disciplinaire figurant en annexe des Règlements Généraux.
Les appels des décisions à caractère disciplinaire relèvent des procédures particulières prévues au Règlement Disciplinaire figurant en annexe des Règlements Généraux.

9.2 Appel sur autres décisions

À l'exception des décisions à caractère disciplinaire qui relèvent des procédures particulières figurant au Règlement Disciplinaire, les clubs peuvent faire appel devant la Commission Départementale d'Appel Règlementaire qui juge en dernier ressort.

Les appels doivent être interjetés dans les conditions de forme prévues par l'article 190 des Règlements Généraux.

Toutefois, ils doivent être adressés dans les deux jours calendaires à partir de la notification ou de la publication de la décision contestée.

9.3 Appel en phase finale départementale

Conformément à la circulaire fédérale, les litiges, réclamations et suites disciplinaires sont insusceptibles d'appel en phase finale départementale.

ARTICLE 10 - CAS NON PREVUS

Les cas non prévus dans le présent règlement sont tranchés par la Commission d'Organisation.

Date d'effet : 22 octobre 2026

ANNEXE 1 : ARBITRAGE DES JEUNES PAR LES JEUNES

Principe : arbitrage ***assistant par les joueurs*** dès lors que 3 arbitres officiels ne sont pas désignés ***sur toutes les rencontres jeunes de U13 à U19***.

Remarque : Les règles du jeu et la fonction d'arbitre assistant doivent dans le cadre du Programme Educatif Fédéral faire l'objet d'un apprentissage régulier et progressif en séance.

Règles :

- ✓ Foot à 8 : arbitrage obligatoire par un(e)(e) joueur(se) dès lors que 9 joueurs(ses) sont inscrits(es) sur la feuille de match.
- ✓ Remplacement ***possible*** à la moitié du temps de chaque ***période***, et ***obligatoire*** à la mi-temps de la rencontre, ***soit 2 joueurs minimum par équipe et*** par rencontre.
- ✓ En cas de blessure, ***l'éducateur jugera de la capacité du joueur à pouvoir être arbitre-assistant.***
- ✓ Un joueur ayant reçu un carton blanc ne pourra être en situation d'arbitre de touche pendant les 10 minutes de suspension.
- ✓ En cas d'absence de joueur en capacité d'arbitrer (blessures, expulsions), un dirigeant, licencié avec certificat médical, en tenue sportive sera autorisé à officier dans les conditions de l'article 24.II du présent règlement.
- ✓ En cas d'indiscipline du joueur dans sa fonction d'arbitre, celui-ci reste considéré comme un joueur et de fait éligible aux sanctions de l'arbitre central (avertissement, exclusion, etc.) et aux poursuites disciplinaires dans le cadre de sa licence « Joueur ».

Positionnement :

- ✓ ***L'arbitre assistant de l'équipe visiteuse se positionne côté des bancs de touche et ce durant toute la rencontre. L'arbitre assistant de l'équipe recevante se positionne à l'opposé des bancs de touche et également durant toute la rencontre.***
- ✓ Les 2 assistants se positionnent conformément au schéma ci-contre.



Tenue :

- ✓ Les arbitres assistants devront porter une couleur (chasuble ou veste) d'une couleur distincte de celle des joueurs.

Rotation des arbitres assistants :

- ✓ ***Les changements d'arbitres assistants devront s'effectuer avec l'accord de l'arbitre central et sur un arrêt de jeu.***
- ✓ A la mi-temps, un changement des arbitres *assistants* devra ***obligatoirement*** être opéré.
- ✓ La Commission Régionale souhaite également que l'ensemble des joueurs appelés à participer à ces compétitions, soit régulièrement en situation ***d'arbitre assistant***.

Non-respect de la mise en œuvre de la procédure « arbitrage des jeunes par les jeunes » :

- ✓ L'arbitre officiel indiquera sur ***l'observation d'après-match de la FMI si le dispositif de l'arbitrage des jeunes par les jeunes n'a pas été appliqué.***
- ✓ La commission régionale se réserve le droit, suite aux observations des arbitres, de l'Equipe Technique Régional et des membres de commission notamment, de remettre en cause la participation de l'équipe sur la phase ou la saison suivante.

Accompagnement des joueurs à l'arbitrage et des jeunes arbitres officiels :

Chaque équipe identifiera une personne ressource (dirigeant), lequel devra être porté sur la Feuille de Match dans la rubrique arbitre assistant, pour :

- ✓ Accompagner et conseiller les joueurs qui arbitrent à la touche.
- ✓ Servir de relais entre le jeune arbitre officiel et les joueurs qui arbitrent.

Ce dirigeant licencié, inscrit sur la feuille de match et présent sur le banc :

- ✓ Connaît les Lois du Jeu.
- ✓ A une expérience d'arbitre assistant.
- ✓ ***Les deux dirigeants accompagnateurs se positionneront au niveau de la ligne médiane de chaque côté du terrain (possibilité pour le dirigeant accompagnateur de l'équipe visiteuse de rester sur le banc de touche). Ils ne suivent pas physiquement le jeune qui est désigné au poste d'arbitre assistant.***

Rôles du dirigeant :

Assister le jeune arbitre officiel :

- ✓ Reçoit les consignes d'avant-match dans les vestiaires.
- ✓ Accompagne le jeune arbitre officiel aux vestiaires jusqu'à la fin du match.

Accompagner les joueurs à l'arbitrage :

- ✓ Informe les joueurs des consignes données par l'arbitre central.
- ✓ Gère les changements des joueurs à l'arbitrage (en lien avec l'éducateur).
- ✓ Conseille les joueurs sur l'arbitrage à des moments opportuns (avant-match, avant un changement, après un changement, à la mi-temps, après le match, à l'entraînement) : placement, gestuelle, concentration…

Intervient auprès de l'environnement (spectateurs) qui chercherait à perturber les jeunes qui arbitrent.

- ⇨ Cf. fiche « Arbitre des jeunes par les jeunes à la touche »