

Guide de l'Arbitre Universitaire

EXCELLENCE

RESPECT

PARTAGE

ENGAGEMENT



**LIGUE DU SPORT UNIVERSITAIRE
D'OCCITANIE**

WWW.SPORT-U-OCCITANIE.COM

!! ATTENTION !!

Ce guide est à destination de tous les arbitres de sports collectifs. Chaque sport ayant ses spécificités, seuls les points administratifs et communs à chaque discipline seront abordés. Pour les points de règlement sportif, veuillez consulter les documents reçus lors de votre formation.

SOMMAIRE :

- 1.** Le rôle de l'arbitre
 - 1.1. Avant le match
 - 1.2. Après le match
- 2.** Tableau récapitulatif des règlements en sports collectifs académiques
- 3.** La feuille de match
- 4.** Le paiement
- 5.** Contacts et adresses utiles
- 6.** Documents importants

1. Le rôle de l'arbitre

1.1 Avant le match

L'arbitre est le garant du bon déroulement d'une rencontre sportive. Il doit donc montrer l'exemple tant dans la ponctualité que dans la mise en place du match.

Il doit arriver sur le terrain au moins 20 min avant l'heure officielle de la rencontre (30 min pour le football et le rugby).

Dès son arrivée, il doit :

- Se présenter au gardien du stade/gymnase et aux capitaines d'équipes
- Faire remplir la feuille de match par les capitaines d'équipes
- Exiger que la feuille soit entièrement rédigée et lisible au moins un quart d'heure avant le coup d'envoi. **Les noms des joueurs sont en lettres majuscules**
- Exiger que les numéros des maillots figurent sur la feuille de match
- S'assurer que les noms et numéros portés sur la feuille de match correspondent bien aux personnes présentes en demandant la carte d'étudiant de chaque joueur (et noter sur la feuille la pièce justificative présentée comme indiqué dans le chapitre « La feuille de match »).

Lorsqu'un joueur ne dispose pas de sa carte d'étudiant, il doit présenter une pièce officielle -carte d'identité, passeport, permis de conduire - et son numéro de licence FFSU. **En l'absence de pièce officielle munie d'une photographie, le joueur ne peut prendre part au match.**

- En cas de retard d'un joueur ; pour entrer en cours de match, il devra **OBLIGATOIREMENT**:
 - Avoir été inscrit sur la feuille de match **AVANT LA RENCONTRE** ;
 - **Présenter sa carte étudiant** à l'arbitre AVANT d'entrer en jeu
- Demander aux capitaines s'ils ont des réclamations. Si c'est le cas, elles devront être inscrites au verso de la feuille, signée par les 2 capitaines et l'arbitre
- Se faire payer par les capitaines
- Donner un reçu de paiement à chaque capitaine
- Être en tenue correcte, appropriée à l'arbitrage (pas de jean ni de chaussures de ville) et avoir tout le matériel nécessaire à l'arbitrage (sifflet, cartons, carton de marque, chrono etc...)
- Vérifier l'équipement des joueurs, objets interdits...
- Vérifier le nombre de joueurs sur l'aire de jeu avant le coup d'envoi
- Faire respecter l'heure du coup d'envoi (l'heure indiquée sur la convocation correspond au début du match)

1.2 Après le match :

- Compléter la feuille de match en indiquant le résultat de la rencontre en toutes lettres et en chiffres.
- Si un capitaine confirme sa réclamation verbale faite en cours de partie, la transcrire sur la feuille de match, sous la dictée du capitaine plaignant et en présence du capitaine adverse.
- Inscrire sur la feuille de match les noms, prénoms et numéros de licence des joueurs et dirigeants expulsés ou disqualifiés lors de la partie.
- Inscrire sur la feuille de match les noms, prénoms et numéros de licence des joueurs blessés au cours de la partie.
- Toutes les colonnes du verso de la feuille de match qui ne sont pas remplies doivent faire l'objet de la mention RAS. Ensuite, les deux capitaines d'équipes et l'arbitre signent le verso.
- La feuille doit être renvoyée au responsable sportif de la FFSU Toulouse dans les 24h par mail (image de bonne qualité, parfaitement lisible).
- Faire signer la feuille par les 2 capitaines



2. Récapitulatif des règlements en sports co. acad.

SPORTS	NOMBRE DE JOUEURS(S)				DURÉE DES MATCHES	DURÉE DE LA PROLONGATION	TEMPS MORTS (Si les créneaux horaires le permettent)
	Mini. sur le terrain pour que le score soit validé	Maximum sur le terrain	Maximum pouvant entrer en jeu (1)	Cas particuliers (voir légende ci-dessous)			
BASKET-BALL (7)	4	5	10	(2)	2x20'	3' puis panier en or (8)	1' par équipe et par mi-temps
BEACH-VOLLEY	2	2	2	-	1 set de 21 pts	Aucune	Aucun
FOOTBALL FEMININ A 8	6	8	13	(2)	2x25'	Tirs au but direct (8)	1' par équipe et par mi-temps
FOOTBALL MASCULIN	8	11	16	(2)	2x45'	Tirs au but direct (8)	Aucun
HANDBALL	4	7	14	-	2x20' (Finales de 2x30)	Tirs au but direct (8)	1' par équipe et par mi-temps
RUGBY	12	15	25	(3)	2x35'	Aucune	Aucun
RUGBY A 7	6	7	14	(4)	2x20'	Aucune	Aucun
RUGBY A 13	10	13	17	-	2x40'	Aucune	Aucun
VOLLEY BALL 4x4	3	4	5	(6)	3 sets de 21 pts	Aucune	(5)
VOLLEY BALL 6x6	5	6	12	(6)	3 sets de 21 pts	Aucune	(5)

(1) Possibilité d'être plus nombreux après entente entre les capitaines et l'arbitre avant le début du match.

(2) Si l'équipe incomplète se présente à 3 (basket), 5 (foot féminin) et 7 (foot masculin), la rencontre doit obligatoirement avoir lieu.

Le match _quelque soit le score_ sera déclaré perdu avec 0 point pour l'équipe incomplète, mais sans sanction financière.

(3) Rugby : Possibilité de jouer à 12 contre 12 si l'effectif est inférieur à 15 avec validation du score.

(4) Rugby à 7 : Possibilité de jouer à 6 contre 6 si l'effectif est inférieur à 7 avec validation du score.

(5) Volley : Temps morts techniques à 8 et 16 pts + 2 temps morts tactiques par équipe et par set.

(6) Volley : En poules acad., match possible à 3 (en 4x4) ou à 5 (en 6x6) avec score validé. En phases finales, obligation d'avoir l'effectif complet (si blessure, le match continue)

(7) Basket : 1 seul entre-deux en début de match, ensuite le ballon sera donné alternativement aux équipes à chaque entre-deux.

(8) En phases finales uniquement.

IMPORTANT

Les créneaux attribués à la FFSU sont inflexibles. L'horaire indiqué sur les programmations sportives correspond à l'heure du coup d'envoi. **Si une rencontre débute avec du retard, elle devra être raccourcie afin de ne pas dépasser sur la rencontre suivante** (pour les sports où il y a plusieurs matches d'affilé tel que le hand ou le basket) ou pour respecter le créneau horaire imparti. Dans tous les cas, les locaux (terrains, vestiaires, sanitaires etc.) devront être libérés au plus tard 22h25. Il est aussi rappelé que **la consommation d'alcool est STRICTEMENT INTERDITE dans les installations sportives** (pour les joueurs et spectateurs)

3. La feuille de match :

La feuille de match doit être remplie par les capitaines avant le début de la rencontre. Elle doit être fournie par l'arbitre (vous pouvez les télécharger sur notre site internet www.sport-u-occitanie.com dans la rubrique « Sports Collectifs» puis « Arbitres »).

Les capitaines doivent fournir les numéros de licences FFSU avec la carte d'étudiant de chaque joueur avant la rencontre afin de pouvoir procéder à la vérification des identités (voir la procédure ci-dessous). Si un joueur n'a pas sa carte d'étudiant, il doit présenter une pièce officielle [carte d'identité, passeport, permis de conduire...] munie d'une photographie et son numéro de licence FFSU.

**SI UN JOUEUR NE PEUT PAS PROUVER SON IDENTITÉ,
INTERDICTION DE LE LAISSER JOUER**

(en cas d'accident, votre responsabilité en tant qu'arbitre peut être engagée)



Vérification de la feuille de match

Lorsque la feuille a été remplie par les 2 capitaines, il faut s'assurer de l'identité de chaque joueur en vérifiant que les noms inscrits correspondent bien aux justificatifs fournis.

L'arbitre doit inscrire dans la marge le type de document présenté de la manière suivante : Exemple : si l'étudiant présente une carte d'étudiant, inscrire CE (les initiales) dans la marge en face du joueur concerné. S'il présente sa carte d'identité, mettre CI etc...

N°	NOMS (en majuscules) et PRENOMS	N° de licence FFSU
1		
2	MARTIN Paul	0458874
3	JACQUES Jean	0558632
4	DURAND Jean-Louis	0005214

CE (carte étudiant + n° licence)
CI (carte identité + n° licence)
P (Permis + n° licence)

4. Le paiement :

L'arbitre se fait payer AVANT LE DEBUT DE LA RENCONTRE (à se partager entre les 2 équipes).

Si une (ou 2) équipe ne se présente pas, vous devez quand même faire remplir la feuille de match en notant l'équipe absente. L'équipe présente n'a pas à vous payer, c'est la FFSU qui s'en chargera lorsque que vous ramènerez la feuille.

Grille des tarifs :	Tarifs valables uniquement pour le championnat académique	
	Officiels	FFSU
VOLLEY	22.00 €	16.00 €
HAND	22.00 €	16.00 €
BASKET *Table	22.00 € 12.00 €	16.00 € 12.00 €
RUGBY	24.00 €	---
FOOT *Centre	28.00 €	24.00 €
FOOT A 8	22.00 €	22.00 €



FOOTBALL : PENALITE RETARD DES ARBITRES



- Si un arbitre arrive moins de 15 min avant l'heure prévue du coup d'envoi, il sera payé :
 - 2€ de moins par équipe en foot masculin
 - 1€ de moins par équipe en foot féminin
- En cas de début de match avec plus de 5 min de retard imputable à l'arbitre, il sera payé :
 - 4€ de moins par équipe en foot masculin
 - 2€ de moins par équipe en foot féminin

5. Contacts et adresses utiles :

NOS COORDONNEES :

LIGUE DU SPORT U D'OCCITANIE - SITE TOULOUSE :

Université P.Sabatier - 118 Route de Narbonne - Pôle Sport
31062 TOULOUSE Cedex 9 - www.sport-u-occitanie.com

Responsables sportifs :

- **Maria SEMERJIAN** (Volley-ball): 06 62 83 82 75 - msemerjian@sport-u.com

- **Olivier BARAGNON** (Rugby): 06 60 18 44 45 - obaragnon@sport-u.com

- **Olivier BARBARON** (Basket, Football, Handball): 0674959151 - obarbaron@sport-u.com

