



MANUEL POUR ARBITRES-ASSISTANTS 2006



A. ATTITUDE GÉNÉRALE

1. Attitude

- Votre attitude, votre comportement doivent inspirer le respect.
- Restez impassible face aux critiques du public, ne pas répondre ni en paroles ni en gestes.
- Restez concentré sur le jeu.

2. Congé

- Les demandes de congé doivent se faire aussi vite que possible, en respectant les délais prévus.
- Ne jamais assumer une mission si vous n'êtes pas en possession de tous vos moyens physiques et/ou psychiques.
- En cas de maladie, de blessure ou d'empêchement, prévenez le plus tôt possible le responsable ; ne pas oublier d'envoyer un certificat médical.

3. Votre attitude générale se traduit déjà dans la préparation du match.

- Prenez connaissance de votre désignation via internet.
- Pendant la période hivernale, pour les matchs remis, consultez internet ou téléphonez aux numéros prévus.
- Ne pas préparer son équipement à la dernière minute et vérifier si rien n'a été oublié.
- Définissez votre trajet et partez à temps.
- Avant le départ, prendre note du lieu de rendez-vous, du numéro de téléphone de ce rendez-vous et du club.
- Etre en possession d'une carte de téléphone, de monnaie ou d'un GSM.

- ## 4.
- L'habillement tant civil que sportif doit être propre et soigné.
 - Évitez la consommation de boissons alcoolisées avant le match et pendant la mi-temps.

- ## 5.
- Lors de vos conversations avec les dirigeants, ne jamais parler de ses collègues et évitez de parler de la rencontre.

6.
 - Si vous êtes invité à la réception, évitez de vous faire accompagner par d'autres personnes.
 - Si vous n'allez pas à la réception, prévenir dès l'arrivée au stade.
 - En tant qu'arbitre-assistant, laissez la conduite de la conversation à l'arbitre.

7. Si un lieu de rendez-vous existe, ne jamais se rendre en voiture au terrain.

8. Soyez ouvert et constructif pendant l'évaluation de la rencontre.

B. SIGNALISATION

1. EN GENERAL

- Une signalisation claire et correcte garantit une bonne décision de l'arbitre.
- Signalez à l'arrêt.
- Signalez de façon énergique.
- Signalez toujours avec le bras tendu et avec le visage tourné vers le terrain.
- Utilisez le bras gauche ou le bras droit selon la direction à donner, sauf sur coup de pied de but ou coup de pied de coin où vous signalez uniquement avec le bras droit.
- Le drapeau doit changer de main devant le corps et non au dessus de la tête.
- Tenez toujours le drapeau de la main la plus proche du terrain de jeu.
- Des signes discrets de la main ou de la tête sont acceptés pour transmettre une information à l'arbitre.
- Après la signalisation, le drapeau doit être fermement ramené vers le bas sans fioriture et avec sobriété.

2. SUR RENTREE DE TOUCHE

- Chaque fois que le ballon sort entièrement du terrain de jeu, l'arbitre-assistant doit le signaler.
- Situation claire sur toute la longueur du terrain de jeu : donner immédiatement la direction sans lever le drapeau en l'air, donc signalisation en un temps.
- Situation pas claire : l'arbitre-assistant lève le drapeau en l'air, cherche le contact visuel avec l'arbitre et confirme la décision de ce dernier sur toute la longueur du terrain de jeu, donc signalisation en deux temps.
- Dans les cas où le ballon reste de justesse en jeu, l'arbitre-assistant peut donner un geste discret de la main pour signifier que le jeu peut continuer.
- Sur une rentrée de touche, si le ballon ne vient pas en jeu, l'arbitre-assistant doit lever son drapeau en l'air et, en second temps, redonner la même direction.
- Sur une rentrée de touche, si le ballon vient en jeu puis ressort immédiatement, l'arbitre-assistant doit lever son drapeau en l'air et, en second temps, donner la direction contraire.
- Sur une rentrée de touche fautive (faute de pied), lever le drapeau en l'air et, lors d'un second temps, donner la direction contraire.
- Gardez votre signalisation jusqu'à ce que l'arbitre ait pris une décision ou que le jeu soit repris.
- L'arbitre-assistant ne peut pas indiquer l'endroit de la rentrée de touche.

3. SUR COUP DE PIED DE BUT ET COUP DE PIED DE COIN

- Chaque fois que le ballon sort entièrement du terrain de jeu, l'arbitre-assistant doit le signaler.
- Situation claire sur toute la longueur de la ligne de but : donner immédiatement le coup de pied de coin ou le coup de pied de but sans lever le drapeau en l'air, donc en un temps.
- Situation pas claire sur toute la longueur de la ligne de but : lever le drapeau en l'air, chercher le contact visuel avec l'arbitre et confirmer la décision de celui-ci, donc signalisation en deux temps.
- Lors de la signalisation d'un coup de pied de coin, prendre un peu de distance du drapeau de coin et désigner le point de corner avec le bras tendu.
- Lors de la signalisation d'un coup de pied de but, le bras doit être tendu vers l'avant à 90°.
- Gardez votre signalisation jusqu'à ce que l'arbitre ait pris une décision ou que le jeu soit repris.
- L'arbitre-assistant ne peut pas autoriser le botter d'un coup de pied de coin.

4. SUR COUP FRANC

- Pour signaler une faute, lever le drapeau en l'air : agiter brièvement ce drapeau et, après le coup de sifflet de l'arbitre, indiquer immédiatement la direction.
- Pour indiquer qu'il s'agit d'un coup franc indirect, tenir le drapeau horizontalement devant le corps.
- La nature de la faute peut être montrée discrètement.
- L'arbitre-assistant ne peut pas donner de signe d'avantage.
- Gardez votre signalisation jusqu'à ce que l'arbitre ait pris une décision, ou jusqu'au moment où un net avantage se manifeste pour l'équipe victime, ou jusqu'à ce que le jeu soit repris.

5. SUR COUP DE PIED DE REPARATION

- Pour signaler un coup de pied de réparation : lever le drapeau en l'air, agiter brièvement celui-ci et, après le coup de sifflet de l'arbitre, prendre immédiatement votre position.

6. SUR HORS-JEU

- La signalisation du hors-jeu se déroule en deux temps.
- Premier temps : lever le drapeau en l'air et garder cette position jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre.
- Deuxième temps : sert à indiquer où le joueur se trouve :
 - dans les environs de l'arbitre-assistant : drapeau à 45°.
 - au milieu du terrain : drapeau à 90°.
 - à l'opposé de l'arbitre-assistant : drapeau à 135°.
- Sur un signe négatif de l'arbitre ou sur un avantage clairement montré par l'arbitre, ramener immédiatement votre drapeau vers le bas.
- Maintenez le premier temps de votre signalisation jusqu'au moment où l'arbitre a pris une décision ou jusqu'au moment où le ballon est clairement dégagé du camp défensif.

7. SUR BUT

- Sur un but marqué clairement, aucune signalisation nécessaire.
- Sur un but marqué que l'arbitre n'a pas pu constater, lever le drapeau en l'air, chercher le contact visuel et, après le coup de sifflet de l'arbitre, courir vers le centre du terrain tout en conservant son attention sur le jeu.
- Après un but non valable, l'arbitre-assistant reste immobile et maintient toute signalisation qu'il aurait donnée.

8. SUR REMPLACEMENT

- Ne signalez pas une demande de remplacement quand le jeu n'est pas arrêté, quand le joueur de remplacement n'est pas prêt ou quand l'arbitre lui-même a vu la demande de remplacement.
- Tenir le drapeau horizontalement au-dessus de la tête avec les bras tendus.
- Lors d'une demande de remplacement que l'arbitre n'a pas perçue, l'autre assistant doit relayer la signalisation de son collègue.

9. SUR SIGNAL DE DETRESSE

- Agiter le drapeau en mouvements courts de gauche à droite au-dessus de la tête.
- Maintenir ce signal jusqu'au moment où l'arbitre l'a remarqué.
- Si l'arbitre ne voit pas ce signal, l'autre assistant doit relayer la signalisation de son collègue.

C. PLACEMENT

Le premier assistant se place toujours côté bancs des remplacements. L'autre se place à l'opposé.

1. SUR COUP D'ENVOI

- A hauteur de l'avant-dernier défenseur.

2. SUR COUP DE PIED DE BUT

- Donné par le gardien de but : se placer à hauteur de la surface de but pour voir si le ballon se trouve bien dans cette surface de but. Dès que le ballon est correctement placé, se déplacer aussi vite que possible, de préférence latéralement, pour se placer à hauteur de l'avant-dernier défenseur, tout en vérifiant que le ballon sort de la surface de réparation et que les attaquants sont aussi hors de cette surface de réparation.
- Donné par un joueur de champ : se placer à hauteur de la surface de but pour voir si le ballon se trouve bien dans cette surface de but. Dès que ce ballon est correctement placé, prendre un placement à hauteur de la surface de réparation.

3. SUR COUP DE PIED DE COIN

- Dans tous les cas, se placer derrière le drapeau de coin dans le prolongement de la ligne de but, sans gêner les joueurs.

4. SUR RENTREE DE TOUCHE

- A hauteur de l'avant-dernier défenseur sans gêner le joueur qui fait la rentrée de touche.

5. SUR COUP DE PIED DE REPARATION

- Pendant la rencontre : au point d'intersection de la ligne de but avec la surface de réparation.
- Après la rencontre, pour désigner un vainqueur : au point d'intersection de la ligne de but avec la surface de but pour le premier assistant. Le second assistant se place dans le rond central avec les autres joueurs.

6. SUR DEGAGEMENT DU GARDIEN DE BUT

- A hauteur de l'avant-dernier défenseur.

7. SUR COUP FRANC

- A hauteur de l'avant-dernier défenseur, sauf si l'arbitre décide exceptionnellement de prendre lui-même le hors-jeu. Dans ce cas, le placement est sur le prolongement de la ligne de but.
- L'arbitre et l'arbitre-assistant ne peuvent pas se trouver sur la même ligne.

8. APRES CHAQUE MI-TEMPS

- L'assistant, qui se trouve près des vestiaires, se rend immédiatement à proximité de l'entrée de ceux-ci pour surveiller le retour des joueurs. L'autre assistant rejoint l'arbitre.

9. CAS SPECIAL

- L'assistant doit toujours se placer à hauteur d'un défenseur blessé qui devient avant-dernier défenseur.

D. DÉPLACEMENT

- Une bonne condition physique est primordiale.
- Déplacez-vous le plus possible latéralement pour avoir un large champ de vision sur l'ensemble du terrain.
- Déplacez-vous en course avant si les circonstances de jeu l'exigent.
- Le déplacement à reculons n'est pas à conseiller.
- Votre déplacement doit, suivant les circonstances, montrer les caractéristiques suivantes :
 - démarrage
 - changement de rythme
 - vitesse
 - endurance
 - mobilité

Cela est nécessaire pour toujours vous trouver à hauteur de votre avant-dernier défenseur.

- Lorsque cela est nécessaire, suivre le jeu jusqu'à la ligne de but pour pouvoir juger correctement si le ballon franchit la ligne de but ou pas.
- Déplacez-vous toujours en dehors du terrain de jeu.
- Lors d'un remplacement, déplacez-vous vers la ligne médiane sauf si l'arbitre s'y trouve déjà ou s'il y a un quatrième arbitre ; reprenez aussi vite que possible votre position sur l'avant-dernier défenseur.
- Pendant le jeu, n'abandonnez jamais votre placement à hauteur de l'avant-dernier défenseur pour résoudre des problèmes dans la zone neutre.
- Sur coup franc à votre proximité, déplacez-vous, si cela est nécessaire, à l'endroit du ballon pour mettre les adversaires à distance réglementaire.
- Après un but marqué valablement, dès le contact visuel établi avec l'arbitre, l'arbitre-assistant se déplace une vingtaine de mètres en course avant vers la ligne médiane tout en conservant son attention sur le jeu. En cas de contestation possible, il est nécessaire de prolonger ce déplacement au sprint jusque la ligne médiane.

- Pour indiquer à l'arbitre qu'une faute est commise juste à l'intérieur de la surface de réparation, déplacez-vous de quelques pas en avant en direction de la ligne de but.
- Pour indiquer à l'arbitre qu'une faute est commise juste à l'extérieur de la surface de réparation, déplacez-vous de quelques pas en direction de la ligne médiane.
- Après un coup de pied de réparation, l'arbitre-assistant peut recouper le terrain pour reprendre sa position aussi vite que possible.
- En cas d'incidents très graves, l'arbitre-assistant le plus proche doit se déplacer sur les lieux de ces incidents pour aider l'arbitre.

E. HORS-JEU

- Un joueur se trouve en position de hors-jeu quand il est plus près de la ligne de but adverse qu'à la fois le ballon et l'avant-dernier défenseur. Attention : un joueur de champ ne suffit donc pas si le gardien de but est sorti.
- Le jugement du hors-jeu doit se faire au moment où le ballon est joué par un coéquipier
- Afin d'éviter de lever le drapeau pour un hors-jeu de position, l'arbitre-assistant doit attendre une fraction de seconde pour juger dans quelle direction le ballon part ou s'il est lancé suffisamment loin du joueur concerné.
- Pour signaler un hors-jeu, on est rarement en retard mais souvent trop rapide : WAIT AND SEE.
- Un joueur ne se trouve jamais en position de hors-jeu quand, au moment du départ du ballon :
 - il se trouve dans sa propre moitié de terrain (ligne médiane incluse).
 - il se trouve à la même hauteur que l'avant-dernier défenseur.
 - il se trouve à la même hauteur que les deux derniers défenseurs.
- Pas de hors-jeu :
 - sur rentrée de touche
 - sur coup de pied de coin
 - sur coup de pied de but
 - sur balle à terre
 - quand le ballon est joué directement par un adversaire
- Afin de garantir un jugement correct des infractions de hors-jeu, l'arbitre-assistant doit tenir compte des critères suivants :
 - la position des joueurs au départ du ballon
 - le mouvement du ballon (direction, vitesse, distance, déviation)
 - la participation active du joueur :
 - en intervenant dans le jeu
 - en influençant un adversaire
 - en tirant un avantage de sa position

- Intervenir dans le jeu signifie jouer ou toucher le ballon passé ou touché par un coéquipier.
- Influencer un adversaire signifie empêcher un adversaire de jouer ou d'être en mesure de jouer le ballon
 - en entravant clairement la vision du jeu ou les mouvements de l'adversaire (notamment le gardien de but) ou
 - en faisant un geste ou un mouvement en se trouvant sur la trajectoire du ballon pour tromper ou distraire un adversaire.
- Tirer avantage de sa position hors-jeu signifie jouer le ballon qui a rebondi sur un des poteaux de but ou sur la barre transversale ou sur un adversaire en direction du joueur qui est en position hors-jeu.
- Etre en position de hors-jeu n'est pas une infraction en soi.
- Pour déterminer si un attaquant se trouve plus près de la ligne de but que l'avant-dernier défenseur, il faut se baser sur la position de la tête, du corps, des jambes et des pieds de l'attaquant par rapport à celle de l'avant-dernier défenseur (ne pas tenir compte des bras et des mains). Il n'est pas nécessaire qu'il y ait un espace visible (air space) entre les deux joueurs, il suffit que l'attaquant soit légèrement plus en avant que l'avant-dernier défenseur.
- La position de hors-jeu d'un attaquant reste d'application si, après la passe d'un partenaire, le ballon est touché ou dévié par un adversaire.
- En cas de doute concernant une situation de hors-jeu, vous ne devez pas lever le drapeau (le doute doit profiter à l'équipe attaquante).
- Si un défenseur se retire volontairement du terrain de jeu pour mettre un attaquant hors-jeu, ce hors-jeu ne doit pas être signalé.

F. COLLABORATION AVEC L'ARBITRE

1. INSTRUCTIONS

- Avant chaque rencontre, l'arbitre **doit** communiquer ses instructions aux arbitres-assistants, même s'ils ont déjà collaboré plusieurs fois ensemble.
- Si l'arbitre ne donne pas d'instructions, l'arbitre-assistant **doit** les réclamer à l'arbitre.
- Ces instructions doivent être complètes pour prévoir toutes les situations et ne peuvent pas être en contradiction avec les instructions CCA – CPA.
- En cas d'incertitude, l'arbitre-assistant doit demander des éclaircissements complémentaires.

2. CONTACT VISUEL ET FONCTION RADAR

- Pour obtenir une très bonne collaboration, un contact visuel est nécessaire avec l'arbitre, avec l'autre arbitre-assistant et avec le quatrième arbitre (s'il est présent).
- Chaque irrégularité doit être vue par au moins un des quatre officiels.
- L'arbitre-assistant a une fonction radar à laquelle rien ne peut échapper pendant l'ensemble de la partie.
- Etre préventif pour éviter tout incident.
- Ne pas monter trop vite sur le terrain de jeu, mais garder tout à l'œil : qui fait quoi ?
- Quelques exemples d'irrégularités que l'arbitre-assistant doit voir :
 - un coup ou un coup de pied hors de la vision de l'arbitre.
 - l'échauffement d'un joueur de réserve le long du mauvais côté du terrain de jeu.
 - un joueur qui reçoit une seconde carte jaune sans être exclu.
 - un nombre de remplacements supérieur à celui autorisé.
 - après une interruption de jeu, pouvoir indiquer la reprise de jeu adéquate et l'emplacement de celle-ci.

3. INTERVENTION SUR LES FAUTES

Principe de base : c'est à l'arbitre qu'il revient en premier de punir les fautes.

- Un arbitre-assistant **doit** signaler une faute commise ou un comportement antisportif ou un acte de brutalité en levant son drapeau lorsqu'il est mieux placé que l'arbitre et que celui-ci n'a pas pris de décision sur cette faute, même dans la surface de réparation. Il doit aussi intervenir si l'arbitre n'a rien vu. Le signal sonore doit être utilisé si l'arbitre-assistant désire donner à l'arbitre des informations supplémentaires concernant cette faute ou si l'arbitre n'a pas vu le signal avec le drapeau. Le signal sonore vient uniquement en complément du signal visuel déjà donné.
- Il est très important de parler de ce problème dans la préparation du match : capital pour les fautes de main et les brutalités, prudence conseillée pour les fautes de bras et de pieds.
- Avant de signaler une faute, voir s'il n'est pas opportun de laisser l'avantage.
- Toutes les fautes graves (par ex. coup de pied, coup, cracher,...) doivent être signalées immédiatement par le signal de détresse, sans attendre un arrêt de jeu. Restez concentré sur l'identité et le numéro des joueurs, sur l'emplacement et la nature de la faute, sur la reprise du jeu, pour les communiquer à l'arbitre.
- L'arbitre-assistant doit intervenir quand :
 - sur coup de pied de but et sur coup franc en faveur des défenseurs dans leur surface de réparation, le ballon est touché avant qu'il ne soit en jeu.
 - sur coup de pied de but, le ballon n'est pas placé au bon endroit.
 - le gardien de but, sur dégagement, sort de sa surface de réparation le ballon en mains.
 - sur coup franc dans vos environs immédiats ou sur coup de coin, les joueurs ne respectent pas la distance réglementaire.
 - sur coup franc dans vos environs immédiats, l'endroit de la reprise de jeu n'est pas respecté.

- des incidents menacent ou se produisent dans vos environs immédiats. Vous devez pouvoir indiquer le(s) coupable(s).
 - vous constatez une irrégularité juste avant le début d'une mi-temps.
 - après une interruption de jeu, une reprise par balle à terre dans vos environs immédiats doit être exécutée (indiquer l'endroit exact/prendre le ballon).
 - l'arbitre autorise plus de remplacements que réglementairement autorisés.
 - l'arbitre reprend le jeu de façon erronée.
 - l'arbitre se trompe dans l'application des sanctions disciplinaires.
- L'arbitre-assistant n'intervient pas quand :
- le gardien de but transgresse la règle des " six secondes ".
 - la rentrée de touche n'est pas exécutée à l'endroit précis.
- L'arbitre-assistant interviendra seulement si l'arbitre ne punit pas la faute ou se trompe dans les cas suivants :
- lorsque le gardien de but touche le ballon de la main, après l'avoir reçu directement d'un partenaire sur une rentrée de touche.
 - lorsque le gardien de but touche le ballon de la main, après que celui-ci lui soit transmis délibérément du pied par un coéquipier.
 - lorsque le gardien de but, après avoir contrôlé le ballon avec les mains, touche de nouveau celui-ci avec les mains, sans qu'il ait été touché par un autre joueur.

4. CONFIRMATION DES DECISIONS PRISES PAR L'ARBITRE

- Principe : la confirmation des décisions a pour but de démontrer la bonne collaboration entre le trio.
- L'arbitre-assistant doit se tenir aux conventions suivantes :
 - la confirmation se passe uniquement à proximité de l'arbitre-assistant.
 - la confirmation doit survenir à peu près en même temps que le coup de sifflet de l'arbitre. Une confirmation tardive n'a aucun sens.
 - l'arbitre-assistant doit avoir un bon contact visuel avec l'arbitre pour éviter qu'une direction contraire soit indiquée.
 - les décisions fautives de l'arbitre ne doivent pas être confirmées.

5. ZONE NEUTRE

- L'arbitre-assistant veillera à ce que seules les personnes autorisées prennent place sur le banc et y demeurent. Un entraîneur à la fois, pour chaque équipe, peut se lever à l'intérieur de la zone technique pour donner des instructions. Ces instructions données, il peut rester debout à côté du banc. Cet entraîneur ne doit pas gêner l'arbitre-assistant dans l'exécution de sa tâche.
- Si les personnes dans la zone neutre n'ont pas un comportement sportif, l'arbitre-assistant interviendra avec calme et tact. S'il ne parvient pas à calmer ces personnes, l'arbitre-assistant attirera l'attention de l'arbitre pendant un arrêt de jeu.
- En cas d'incidents graves ou de faits influençant le jeu (joueur rentrant sans autorisation et participant directement à une phase de jeu), l'arbitre-assistant doit attirer immédiatement l'attention de l'arbitre sur ces faits par le signal de détresse.
- Après un but marqué, l'arbitre-assistant doit comprendre les manifestations de joie, mais il doit essayer d'éviter que des personnes montent sur le terrain.
- L'arbitre-assistant doit contrôler que personne ne fume dans la zone technique.

6. BLESSURE D'UN JOUEUR

- Essayer d'empêcher que le médecin et/ou le soigneur montent sur le terrain de jeu sans autorisation de l'arbitre : ils doivent attendre le signal de celui-ci.
- Ne pas autoriser qu'un joueur blessé se fasse soigner sur le terrain de jeu ou sur la ligne de touche (un pied dehors, un pied dedans). Faire sortir le joueur du terrain à distance suffisante de la ligne de touche pour qu'il ne gêne pas l'arbitre-assistant dans l'exécution de sa tâche.
- Ce n'est pas à l'arbitre-assistant de donner l'autorisation à un joueur blessé pour remonter sur le terrain de jeu : il doit attendre le signal de l'arbitre.
- Lorsqu'un arbitre-assistant constate qu'un joueur saigne sur le terrain de jeu, il doit le signaler à l'arbitre lors du premier arrêt de jeu.

7. REMPLACEMENT D'UN JOUEUR

- Veillez à ce que les joueurs de réserve (maximum 3 par équipe) s'échauffent derrière le premier arbitre-assistant, avec un survêtement qui les différencie des joueurs effectifs.
- Le remplacement ne peut être demandé que lors d'un arrêt de jeu : le joueur remplaçant doit être prêt à la ligne médiane et, si des panneaux sont obligatoires, ceux-ci doivent également être prêts.
- Lorsque l'arbitre-assistant a donné le signal conventionnel, il ne peut pas quitter son placement avant qu'il ne soit certain que l'arbitre a bien remarqué sa signalisation et qu'il accepte le remplacement.
- Le remplacement doit se faire à hauteur de la ligne médiane.
- Vérifier si l'équipement est correct (crampons des chaussures, protège-tibias, short thermo-compressant, vareuse dans le short, objet dangereux, bijou, ...).
- Eviter de toucher le joueur remplaçant en le prévenant qu'il doit attendre l'autorisation de l'arbitre pour monter sur le terrain de jeu.
- Ne pas laisser monter au jeu le remplaçant avant que le joueur remplacé ne soit sorti.
- L'arbitre-assistant doit rester près du joueur remplaçant jusqu'au moment où il est entré sur le terrain de jeu.
- Afin d'éviter que le nombre de remplacements permis soit dépassé, le premier arbitre-assistant doit noter le nombre de remplacements.
- Avant que le jeu ne soit repris, l'arbitre-assistant doit donner un signe à l'arbitre pour lui faire clairement comprendre qu'il a repris son placement à hauteur de l'avant-dernier défenseur.
- Si un quatrième officiel est présent, celui-ci procède au remplacement. Si plusieurs remplacements ont lieu en même temps, l'arbitre-assistant doit alors se rendre à la ligne médiane en soutien.

8. EXCLUSION D'UN JOUEUR

- L'arbitre-assistant doit attirer l'attention de l'arbitre si un joueur exclu n'a pas quitté le terrain de jeu et la zone neutre.
- Si l'arbitre veut faire reprendre le jeu ou l'a déjà repris, intervenir immédiatement avec le signal de détresse si le joueur exclu est encore sur le terrain.
- Intervenir au premier arrêt de jeu si le joueur exclu est dans la zone neutre ou assis sur le banc.
- Veiller à ce qu'un joueur exclu ne vienne pas s'asseoir sur le banc ou se trouve dans la zone neutre après s'être rhabillé.

9. DIVERS

- Vérifier les filets de buts avant le début de chaque mi-temps.
- Si, sur demande de l'arbitre, un joueur est sorti du terrain de jeu pour mettre son équipement en ordre, ou qu'il saigne, l'arbitre-assistant doit empêcher ce joueur de remonter sur le terrain de jeu avant que l'arbitre ne lui en donne l'autorisation.
- Si un joueur quitte le terrain de jeu sans raison apparente, veiller à ce qu'il n'apporte aucune modification à son équipement (retirer ses protège-tibias, autres chaussures,...) qui nécessiterait un arrêt de jeu et un contrôle avant qu'il ne soit autorisé à remonter sur le terrain de jeu.
- Attirer discrètement l'attention de l'arbitre sur le fait que l'équipement d'un joueur n'est pas en ordre.
- Ne pas jouer au ramasseur de ballons.
- Tenir un œil sur le temps
- Ne pas oublier de prendre le matériel de réserve (sifflet, carnet, cartes, bic,...)
- Les deux arbitres-assistants noteront les cartes jaunes et rouges.