



Règlement pour arbitres Juniors D

Consignes pour matchs Juniors D

Service Arbitres Minis
Association neuchâteloise de football

Edition : 2022-2023
Avril 2022



Table des matières

Ce que l'on attend de l'arbitre	3
Les devoirs de l'arbitre	3
Les droits de l'arbitre	3
Les devoirs de joueurs	3
Les droits des joueurs	3
Présentation de l'arbitre au match	4
Matériel de l'arbitre	4
Lois du jeu	5
Loi 1 - Dimensions terrain de jeu	5
Loi 2 - Nombre de joueurs	6
Loi 3 - Durée de la partie	6
Loi 4 - Contrôle des joueurs avec la feuille de match	6
Loi 5 - Equipement des joueurs	7
Loi 6 - Le hors-jeu	8
Loi 7 - Fautes et incorrections	9
Loi 8 - La punition temporaire (avertissement-expulsion)	9
Loi 9 - Le coup de pied de réparation (pénalty)	10
Loi 10 - Balle à terre	10
Loi 11 - Le coup d'envoi	11
Loi 12 - Le but marqué	11
Loi 13 - Le dégagement du gardien	12
Loi 14 - Le coup de pied de coin (corner)	12
Loi 15 - La remise en touche	12
Aide-mémoire pour arbitrage juniors D	13
Précisions concernant l'expulsion temporaire et définitive en Juniors D	14
Comportement inadéquat et antisportif d'officiels d'équipe ou de spectateurs	15
Divers	15
Coordonnées	16



Bases

Ce que l'on attend de l'arbitre...

- Sérieux
- Ponctualité
- Application
- Courage
- Honnêteté
- Disponibilité

Les devoirs de l'arbitre...

- Être prêt physiquement
- Être prêt techniquement
- Être ponctuel
- Montrer qu'il est le responsable du bon déroulement du match
- Ne pas être influençable
- Respecter les joueurs, les dirigeants et les spectateurs
- Prendre les décisions les plus justes possibles

Les droits de l'arbitre...

- Disposer d'installations en ordre
- Disposer d'un terrain prêt 1h avant le coup d'envoi du match
- Disposer de juges de touche efficaces et honnêtes
- Être respecté de la part des joueurs, des dirigeants et des spectateurs
- Se tromper

Les devoirs de joueurs...

- Respecter le sport qu'ils pratiquent
- Respecter l'éthique sportive, le FAIR-PLAY
- Respecter l'arbitre, les dirigeants, les joueurs adverses, les coéquipiers et les spectateurs

Les droits des joueurs...

- Jouer au football dans de bonnes conditions
- Être bien arbitrés
- Être protégés au niveau de leur intégrité physique et morale



Présentation de l'arbitre au match

Le jour avant le match :

- Préparer la facture (Clubcorner)
- Préparer son sac de sport et contrôler que tout le matériel nécessaire pour le match soit disponible
- Se renseigner pour le déplacement sur le lieu du match (train, bus, etc.)
- Se renseigner sur la météo (possible renvoi de match, etc.)

Le jour du match :

- Arriver 1 heure avant le match sur le lieu du match
- Se présenter à un responsable du club recevant et demander où se trouvent les vestiaires
- Aller contrôler l'état du terrain (marquage, buts fixés au sol, filets sans trous,...)
- Se mettre en tenue d'arbitre
- Contrôler les feuilles de match qui doivent être remises 30' avant le match
- 20' minutes avant le match, aller s'échauffer
- 5' minutes avant le match / à l'entrée sur le terrain, faire le contrôle de l'équipement des joueurs (à leur sortie des vestiaires)

Après le match :

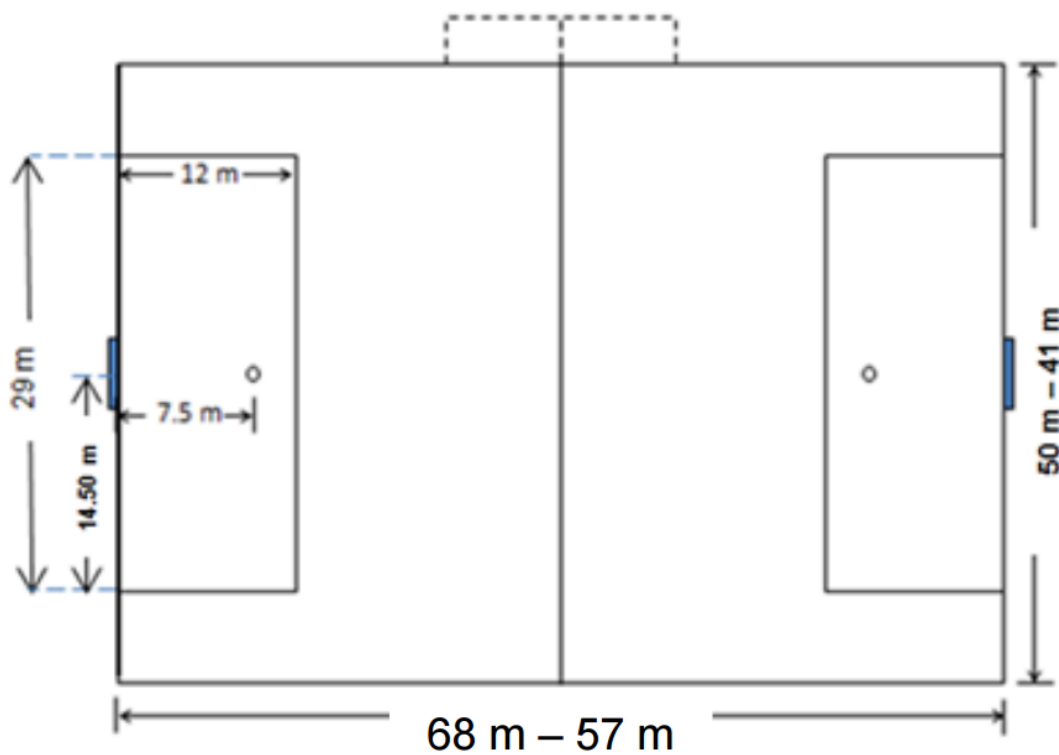
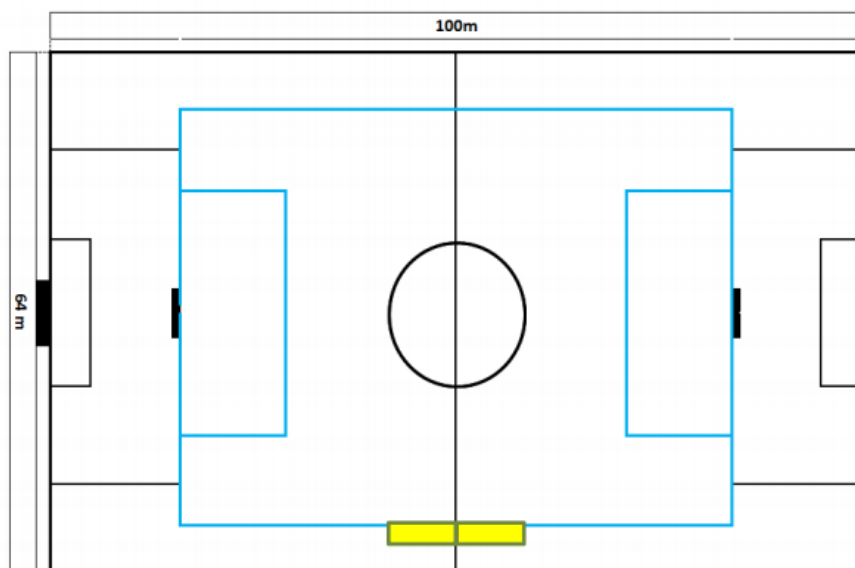
- Communiquer le résultat sur ClubCorner dans l'heure qui suit la fin du match
- Se doucher
- Faire le rapport de match idéalement dans les 24h sur ClubCorner, au plus tard le dimanche soir

Matériel de l'arbitre

- Affaires de rechange
- Linge, trousse de toilette, sac pour le linge sale
- Chaussures de foot ou baskets (terrains synthétiques)
- Maillot d'arbitre
- Short d'arbitre
- Chaussettes d'arbitre
- Haut de training pour l'échauffement
- Montre chrono
- Règlement
- Cartons, pièce de monnaie, sifflet, stylos et crayons
- Facture
- Smartphone (si l'ARB en a un)

Lois du jeu

Loi 1 - Dimensions terrain de jeu



- Les limites peuvent aussi être faites de cônes, assiettes ou bandes plastique.
- Les buts doivent être **ancrés** au sol !



Loi 2 - Nombre de joueurs

- 9 joueurs par équipe au maximum sont admis sur le terrain.
- Le minimum de joueurs admis pour commencer le match est de 7 par équipe.
- En aucun cas le match ne peut avoir lieu ou se poursuivre si le nombre de joueurs de l'une des équipes est inférieur à 7.
- Les équipes mixtes sont autorisées.
- Maximum 14 joueurs autorisés à jouer et donc présents sur la carte de match.
- Les remplacements sont uniquement autorisés lors des pauses entre les tiers temps et sont libres dans le dernier tiers. Exception en cas de blessure pendant le jeu.
- Le joueur sortant devrait sortir du terrain à l'endroit le plus proche d'où il se situe.
- Exceptionnellement et uniquement sur demande des deux entraîneurs avant le début du match, les gardiens de chaque équipe peuvent être remplacés à la mi-match (environ 35' de jeu).

Loi 3 - Durée de la partie

- Le match dure trois fois 25 minutes (3 x 25').
- La pause après le 1^{er} tiers-temps est de 5 minutes et se passe sur le terrain.
- La seconde pause après le 2^{ème} tiers-temps dure 10 minutes et peut se faire au vestiaire.
- Exceptionnellement (et avec l'accord des deux équipes), la 2^{ème} pause peut se réduire à 5 minutes.
- Pas de temps additionnel au 1^{er} et 2^{ème} tiers, sauf cas exceptionnel (blessure, élément extérieur). Au dernier tiers-temps, l'arbitre peut ajouter le temps éventuellement perdu pour les changements mais au maximum 3 minutes. En cas d'abus de l'entraîneur, l'arbitre ne prolongera pas le match davantage mais il peut en faire mention dans son rapport.

Loi 4 - Contrôle des joueurs avec la feuille de match

- Le contrôle des joueurs présents sur la feuille de match s'effectue dans les vestiaires, 10 minutes avant le match.
- Demander au capitaine de lire la feuille de match (Nom, Prénom et numéro).
- Pour chaque joueur, il faut contrôler : son équipement, son numéro et son nom.



Loi 5 - Equipement des joueurs

- Maillots : pour chaque équipe, des maillots de même couleur, avec des numéros visibles. Les maillots de l'équipe adverse doivent être d'une couleur différente. Si ce n'est pas le cas, l'équipe qui reçoit garde son maillot et l'équipe adverse doit changer.

Remarque : L'équipe visiteuse peut mettre des dossards ou si les 2 équipes et l'arbitre sont d'accord, les visiteurs peuvent garder les mêmes maillots.

- Le gardien porte une couleur différente de ses coéquipiers et de l'équipe adverse. Sinon même remarque que pour les maillots des joueurs.
- Les joueurs d'une même équipe portent des shorts de même couleur. Il est autorisé de mettre un training ou un collant sous le short.
- Les maillots doivent être mis dans le short avant, pendant et jusqu'à la fin du match. Il appartient à l'arbitre de faire corriger les tenues si nécessaire.
- Les protège-tibias sont obligatoires pour TOUS. Il appartient à l'arbitre de le vérifier lors du contrôle de la feuille de match.
- Les joueurs d'une même équipe portent des chaussettes de même couleur. Il est autorisé de mettre un training ou un collant sous les chaussettes.
- SEULES les chaussures multi-crampons sont autorisées. Les « interchangeables » sont INTERDITS. Sont aussi autorisées les chaussures de gymnastique ainsi que les baskets.
- Il est interdit de jouer sans chaussures.
- Le port de bijou, bracelet, montre n'est pas autorisé. Les lunettes sont permises mais le joueur en assume la responsabilité.

Loi 6 - Le hors-jeu

Pour être en position de hors-jeu, il faut :

- Que le ballon soit donné par un coéquipier
- Que le joueur soit dans le camp adverse
- Que le joueur attaquant soit plus près du but que l'avant dernier défenseur de l'équipe adverse et que le ballon.

ATTENTION !! Au football, le gardien est considéré comme un défenseur.

- Tirer un avantage de sa position de hors-jeu lors d'une déviation d'un autre joueur ou d'un montant du but ou lorsque le ballon est délibérément sauvé par le gardien ou un défenseur sur un tir au but.

Il n'y a pas de hors-jeu lors :

- D'un coup de pied de but direct
- D'un coup de pied de coin (corner)
- D'une rentrée de touche
- D'une passe d'un adversaire

Le hors-jeu donne droit à un coup franc INDIRECT pour l'équipe adverse à l'endroit où se trouve le fautif.

Pour signaler un coup franc indirect, l'arbitre lève le bras avant ou directement après avoir donné son coup de sifflet pour signaler le hors-jeu.





Loi 7 - Fautes et incorrections

Lorsqu'une faute est commise par un joueur qui fait partie du jeu, dans le terrain de jeu et que la balle est en jeu, on donne toujours :

Un coup franc direct
ou
Un coup franc indirect

Les différences entre les deux coups francs sont :

Le coup franc direct sanctionne :

- Toutes les fautes avec un contact
- Les fautes à l'encontre d'un adversaire, d'un coéquipier ou de l'arbitre

Le coup franc indirect sanctionne :

- Toutes les fautes qui sont sans contact (passe en retrait au gardien, hors-jeu, jeu dangereux,...)

Les coups francs s'exécutent à l'endroit de la faute. Lors d'un jet d'objet et lors d'un crachat, le coup franc s'exécute à l'endroit où se trouvait la victime.

La distance à respecter pour les joueurs adverses est de 6 m.

Loi 8 - La punition temporaire (avertissement-expulsion)

Si un joueur a un comportement incorrect ou agressif, une punition temporaire de 10 minutes peut lui être infligée.

Résultat → **carton JAUNE**

Si un comportement grave se présente, tel qu'insulte, agression, bagarre, une expulsion définitive doit être infligée au joueur fautif.

Résultat → **carton ROUGE** et le joueur doit quitter le terrain et ses alentours. Le joueur expulsé ne peut pas être remplacé.

Si un même joueur reçoit un **2ème carton JAUNE**, alors il doit être expulsé

→ **carton ROUGE**

Après une expulsion l'équipe joue en infériorité 10 minutes (punition temporaire), puis un autre joueur peut remplacer le joueur expulsé.

En cas d'expulsion définitive (carton rouge), il faut décrire, de manière détaillée, les faits dans le rapport.

Si pendant un match de coupe, un joueur reçoit un 1^{er} avertissement durant les tirs au but, le joueur peut rester sur le terrain. S'il s'agit de son 2^{ème} avertissement, alors le joueur doit être exclu par signalisation d'un carton rouge.



Loi 9 - Le coup de pied de réparation (pénalty)

Lorsqu'une faute donne un coup franc direct dans la surface de réparation, on accorde un pénalty. Si la faute a lieu sur la ligne de la surface de réparation (zone du gardien), il faut aussi donner un pénalty.

Loi 10 - Balle à terre

On reprend le jeu par une balle à terre dans les cas suivants :

- L'arbitre se trompe dans une décision
- Un intrus ou un animal entre sur le terrain, nécessitant l'interruption du jeu par l'arbitre
- Interruption du jeu à cause du temps
- Le ballon touche l'ARB et : a) rentre dans le but, b) la possession du ballon change d'équipe c) une des deux équipes se crée une attaque prometteuse
- Tout fait de jeu nécessitant l'interruption de celui-ci sans qu'une faute n'ait été commise

Procédure :

La balle à terre est donnée au gardien de but de l'équipe en défense dans sa surface de réparation si, au moment où le jeu a été arrêté :

- Le ballon se trouvait dans sa surface de réparation, ou
- La dernière touche de balle a eu lieu dans la surface de réparation.

Dans tous les autres cas, l'arbitre donne la balle à terre à un joueur de l'équipe qui a touché le ballon pour la dernière fois, et à l'endroit où le ballon a pour la dernière fois été touché par un joueur, un agent extérieur ou l'arbitre.

Tous les autres joueurs doivent se trouver au moins à 4 m du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu.

Le ballon est en jeu lorsqu'il touche le sol.



Loi 11 - Le coup d'envoi

- Entrer avec les deux équipes en ligne
- Les deux équipes doivent se serrer la main (« shake-hands »)
- Les deux capitaines serrent la main de l'arbitre
- Faire le tirage au sort : l'équipe visiteuse choisit le côté de la pièce. Le gagnant a le choix entre exécuter le coup d'envoi ou choisir le but vers lequel son équipe attaquera. Si le gagnant choisit d'exécuter le coup d'envoi, alors le perdant peut choisir le but vers lequel attaquer.
- La balle peut être jouée dans n'importe quelle direction
- Il est possible de marquer directement lors du coup d'envoi
- Si le joueur qui exécute le coup d'envoi touche deux fois de suite le ballon, un coup franc indirect (à l'endroit du deuxième contact) est accordé à l'équipe adverse.

Loi 12 - Le but marqué

- Pour que le but soit valable, il faut que la balle franchisse entièrement la ligne de but
- Le but ne doit pas être automatiquement validé par un coup de sifflet de l'arbitre. Il le sera uniquement en cas de nécessité (p. ex. le ballon a tout juste franchi la ligne ou but accordé à la suite d'un avantage après une faute claire d'un défenseur).



Loi 13 - Le dégagement du gardien

Il y a dégagement du gardien lorsque le ballon sort derrière le but et que le dernier joueur qui a touché le ballon est de l'équipe qui attaque.

La procédure est la suivante :

- Le gardien peut dégager le ballon soit avec le pied, en posant le ballon au sol, ou alors à la main.
- Pour le dégagement au pied, la balle est en jeu dès qu'elle est posée au sol, dans les 12 m.
- Pour le dégagement à la main, la balle est en jeu dès qu'elle a quitté les mains du gardien.
- Le gardien peut se déplacer dans toute la surface des 12 m.
- Il n'est pas autorisé au gardien de faire rebondir le ballon et profiter du rebond pour ensuite dégager le ballon ni de dégager en reprise de volée.

Si cela se produit, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse depuis le point central du terrain.

- Il n'est pas autorisé à un attaquant de rester dans les 12 m lors de l'exécution du dégagement du gardien, sauf s'il n'intervient pas directement après dans le jeu (p. ex. en faisant obstruction ou en allant disputer le ballon à un défenseur).

Si cela se produit, le dégagement du gardien doit être répété.

Loi 14 - Le coup de pied de coin (corner)

- Il s'exécute à l'intersection des 12m et de la ligne de but.
- La balle est en jeu lorsqu'elle est mise en mouvement
- Si le joueur qui effectue le coup de pied de coin touche deux fois le ballon, un coup franc indirect sera accordé à l'adversaire.
- La distance à respecter est de 6m

Loi 15 - La remise en touche

- Le ballon est dehors lorsqu'il a entièrement franchi la ligne de touche.
- Une remise en touche ne peut pas s'effectuer derrière une barrière ou sur un monticule.
- La distance à respecter pour les joueurs adverses lors de l'exécution de la touche est de 2 m.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il dépasse la ligne de touche ou quand le joueur lâche le ballon
- La remise en touche est fautive si le joueur décolle entièrement un pied du sol ou s'il lâche le ballon après avoir passé par-dessus sa tête.



Aide-mémoire pour arbitrage juniors D

1. Dimensions du terrain : 16 m à 16 m, surface de réparation de 12 m, point de pénalty à 7.5 m.
2. A chaque coin du terrain doit se trouver un cône ou un piquet.
3. Les buts doivent être ancrés au sol. **A vérifier absolument !**
4. Les lignes de touches peuvent être exceptionnellement marquées par des cônes.
5. Le ballon est de taille 4.
6. Nombre de joueurs 9 par équipes, 7 minimum pour commencer un match, 14 maximum sur la carte de match.
7. L'arbitre veille pendant toute la rencontre que les joueurs portent leur maillot dans les cuissettes. Si nécessaire l'arbitre fait corriger la tenue, le cas échéant il le notera dans son rapport.
8. Chaussure à crampons vissés (interchangeables) interdits. Seuls les « multis » sont autorisés.
9. L'arbitre porte l'équipement officiel des arbitres juniors D et doit également avoir une tenue irréprochable (tenue propre et maillot dans la cuissette).
10. Durée du match : 3x25 min., 1^{ère} pause de 5 min et 2^{ème} pause de 10 min.
11. Le gagnant du tirage au sort d'avant match a le choix du but vers lequel attaquer ou de l'exécution du coup d'envoi. S'il choisit l'exécution du coup d'envoi, le perdant peut choisir le but vers lequel attaquer.
12. La règle du hors-jeu s'applique dès le milieu de terrain, comme dans les matchs à 11 contre 11.
13. L'arbitre a la faculté de distribuer un carton jaune et/ou rouge. Chaque carton fera l'objet d'une description écrite dans le rapport d'arbitre (voir directives sur les expulsions et expulsions temporaires).
14. La règle de la passe en retrait au gardien s'applique. Si le gardien s'empare du ballon des mains sur une passe en retrait, un coup-franc indirect sera ordonné.
15. Lors de corners ou coups-francs, les joueurs de l'équipe adverse se placent à 6 m du ballon.
16. Le coup de pied de but (dégagement du gardien) peut se faire depuis n'importe quel endroit de la surface de but. Le gardien ne peut dégager qu'à la main ou au pied (dans ce cas le ballon doit être au sol). Aucun attaquant ne doit se trouver dans la surface de réparation.
17. Si le gardien déroge au point 16), un coup franc indirect dans le rond central sera accordé à l'équipe adverse.
18. Si un attaquant déroge au point 16), le dégagement du gardien sera répété.
19. Le corner est tiré depuis l'angle de la surface de réparation (12 m).
20. Matchs de coupe : Pas de prolongations. Directement tirs aux buts (4 tirs par équipe, puis si l'égalité persiste, la première équipe à avoir marqué un tir au but de plus que l'autre a gagné, principe de la « mort subite »)
21. En fin de match, remise de la feuille d'événements par les deux coachs si possible, pour faciliter la rédaction du rapport. Ne jamais cocher dans le rapport sur Clubcorner « Feuille d'événements non remise » si ce n'a pas été le cas.

www.clubcorner.ch

Précisions concernant l'expulsion temporaire et définitive en Juniors D

L'arbitre a la faculté d'infliger une expulsion temporaire ou définitive à un junior D. Il utilisera à cet effet un carton jaune pour une expulsion temporaire et un carton rouge pour une expulsion définitive.



Si une expulsion temporaire est infligée à un joueur : 10 minutes d'infériorité pour son équipe puis retour du junior (avec l'accord de l'arbitre)

L'expulsion temporaire est prononcée si le joueur a eu un des comportements suivants :

- Comportement antisportif répété (une première mise en garde sera faite avant de prononcer la sanction). Par « comportement antisportif » il faut comprendre :
 - Le joueur qui critique à plusieurs reprises les décisions de l'arbitre
 - Le joueur qui prononce sans cesse des injures sur le terrain
 - Le joueur qui provoque sans cesse des adversaires
 - Le joueur qui dégage le ballon sous l'effet de la colère suite à une faute sifflée
 - Le joueur qui refuse de se placer immédiatement à 6 m du ballon lors d'un coup franc contre lui
 - Tout autre comportement pouvant être qualifié d'antisportif par l'arbitre
- Commet des fautes grossières (ex : deux pieds en avant, forte poussée, etc...)

Le joueur sanctionné **ne peut pas** être remplacé par un autre joueur pendant 10 minutes. L'équipe jouera donc en infériorité numérique. A l'expiration des 10 minutes, l'arbitre indiquera au capitaine de l'équipe jouant en infériorité numérique que le joueur sanctionné peut revenir en jeu. L'arbitre devra détailler dans son rapport les raisons de cette expulsion temporaire.



Si une expulsion définitive est infligée à un joueur : 10 minutes d'infériorité pour son équipe puis retour d'un autre joueur de l'équipe (avec l'accord de l'arbitre)

L'expulsion définitive est prononcée si le joueur a eu un des comportements suivants :

- 1) Il se voit infliger une deuxième expulsion temporaire de 10 minutes
- 2) Il frappe, insulte ou crache sur un coéquipier, un adversaire, un entraîneur ou un spectateur.
Si l'arbitre est touché = expulsion puis arrêt du match

Le joueur sanctionné peut être remplacé par un autre joueur 10 minutes après le prononcé de l'expulsion. L'équipe joue donc en infériorité numérique pendant 10 minutes.

Au bout de ce laps de temps, l'arbitre informe le capitaine de l'équipe jouant en infériorité numérique qu'ils peuvent faire entrer un autre joueur en remplacement du joueur expulsé. Le joueur expulsé ne peut par contre plus revenir en jeu !

Le nom du joueur expulsé avec indications des faits seront clairement notés dans le rapport de l'arbitre.



Comportement inadéquat et antisportif d'officiels d'équipe ou de spectateurs

L'arbitre interviendra à l'encontre d'entraîneurs trop contestataires ou antisportifs et a la faculté de prononcer un avertissement (carton jaune) ou une expulsion définitive (carton rouge) de ces derniers. Dans ce dernier cas, l'entraîneur devra alors quitter le terrain de jeu et ne pourra plus intervenir à nouveau depuis le bord du terrain sous risque de voir le match être arrêté. L'arbitre a aussi la faculté d'interrompre la rencontre en cas de comportements antisportifs de dirigeants ou spectateurs, après avoir laissé un court laps de temps au club recevant pour normaliser la situation. Dans tous les cas, l'arbitre indiquera de manière précise les faits et ses décisions dans son rapport.

Divers

Factures

- Montant de l'indemnité : 60 CHF.
- Le match ne débutera pas avant que l'arbitre ait pu encaisser la facture auprès du club recevant. Les entraîneurs sont responsables de l'acquittement de ces montants.
- En cas de renvoi de match pour terrain impraticable alors que l'arbitre est déjà au terrain, il doit encaisser le montant total de sa facture avant de quitter le terrain. A noter que l'arbitre est seul compétent pour décider si un terrain est praticable ou non. Il prend sa décision seul, sans influence de tierces personnes.

Impression des factures si possible sur Clubcorner !

Présence de l'arbitre au terrain :

Les arbitres juniors D sont tenus d'être personnellement présents au terrain au moins 60 minutes avant le coup d'envoi programmé de la rencontre. Ils doivent eux-mêmes vérifier l'état des buts (filets, fixation, etc..), effectuer le contrôle de la feuille de match de chaque équipe dans le vestiaire (et non pas sur le terrain) et procéder à leur échauffement personnel avant le début de la rencontre. Ils doivent être en possession de la carte de match des deux équipes au moins 30 minutes avant le coup d'envoi, tout retard doit être signalé dans le rapport. Les clubs constatant une arrivée tardive de l'arbitre sont priés d'en aviser le service d'arbitrage juniors D dans les plus brefs délais.

Présence au bord du terrain

Seuls les entraîneurs et les joueurs remplaçants ont le droit de prendre place sur le banc, respectivement le long de la ligne de touche. TOUTES les autres personnes doivent impérativement être derrière la barrière. Aucune personne n'est admise derrière les buts, dans les 16 m du terrain complet. Ces personnes doivent également se placer derrière les barrières.

L'arbitre a interdiction de débiter, respectivement poursuivre la rencontre si ces conditions ne sont pas respectées.



Comportement à adopter en cas de violence à l'encontre de l'arbitre

- En cas d'insulte de la part d'un junior ou d'un entraîneur : Expulsion définitive de ce dernier et noter dans le rapport le déroulement des faits et les mots exacts utilisés.
- En cas d'insulte de la part d'un spectateur : noter le déroulement des faits et les mots exacts utilisés. En cas d'exagération, s'adresser au capitaine de l'équipe locale en le priant de faire partir le spectateur. En cas d'insoumission de la part de ce dernier, arrêter le match et noter en détail dans le rapport tout ce qui s'est passé. Aviser immédiatement par téléphone le responsable du service Minis.
- En cas de bousculade ou de coup reçu de la part d'un junior ou d'un entraîneur : Expulsion de ce dernier, arrêt du match et noter dans le rapport le déroulement détaillé des faits. Aviser immédiatement par téléphone le responsable du service Minis
- En cas de bousculade ou de coup reçu de la part d'un spectateur : arrêt du match et noter dans le rapport le déroulement détaillé des faits. Tenter d'obtenir avec l'aide des entraîneurs l'identité et le club d'appartenance du spectateur. Aviser immédiatement par téléphone le responsable du service Minis.

Coordonnées

Pour toute question d'ordre général :

Adresse e-mail de contact du Service Minis

anf-arbitresjd@football.ch

Responsable du Service Minis :

Jonathan Monnin

079 660 27 85

jonathan.monnin@gmail.com

Pour retours de matchs, annonce d'indisponibilité de longue durée, etc.

(**et copie systématique à anf-arbitresjd@football.ch**) :

Convocateur :

Stéphane Juvet

079 347 46 26

juvet.stephane@football.ch

Autres :

Responsable parrainages/coachings :

Jonathan Collaud

076 734 13 53

jonathan.collaud@hotmail.com

Responsable commission d'arbitrage ANF :

Cédric Fuchs

079 175 32 56

fuchs.cedric@football.ch