

Synoptique préparation et match du RF

1 – Pendant la semaine précédant le match :

- Consulter la boîte mail et ovale pour voir s'il y a une convocation
- Contacter l'arbitre si particularités ou déplacement en commun
- Editer la convocation (adresse du stade et temps pour s'y rendre)
- Si invitation repas demander si tout le monde est invité (arbitre + adversaires)

2 – Veille de match

- Vérifier qu'il n'y a pas de modifications sur la convocation (heure, lieu, etc...)
- Réviser les particularités de la catégorie concernée (nombre de joueurs, spécifiques, carence, diplôme entraîneurs, etc...)
- Editer les tickets de remplacement
- Posséder une feuille de match arbitre et une pour le RF « papier » au cas où.

3 – Jour de match

- Prévoir l'arrivée au stade 2 H avant mini (crevaison, embouteillages, erreur de parcours, etc...)

4 – Arrivée au stade (1.30h avant mini)

- Se présenter et observer le terrain en arrivant (état, encombrement, traçage, etc...)
- Demander l'accès au local du RF
- Savoir s'il y a internet et un PC disponible pour la FDMD (et qui a les codes du PC ?)
- Visiter les vestiaires avant l'arrivée des équipes et regarder les couleurs des maillots
- Visiter le local antidopage (bouteilles, table, chaises, etc...)
- Visiter l'infirmerie (brancard, colliers, couverture, N° tel, etc...)
- Rencontrer l'arbitre (et les JT) si pas fait avant
 - o Echanger sur les remplacements, gestion des cartons, commotions, etc...
 - o Présence au toss sans intervenir
 - o Position pendant le match
 - o Mi-temps
 - o Etc...
- Compléter et valider la feuille de match avec les dirigeants
 - o Nombre et type de licences
 - o Spécifiques
 - o Banc (qualification entraîneurs, soigneur, médecin)
- Rencontrer le dirigeant responsable sécurité (lui rappeler sa mission)
- Rencontrer le dirigeant responsable anti-dopage (vérifier qu'il connaît son rôle)
- Informer l'arbitre du nombre de joueurs spécifiques
- Participer au toss (mais sans intervenir).
- Informer les entraîneurs sur la façon d'effectuer les remplacements avant ou après le toss
- Verrouiller FDMD (arbitre/RF) et charger JDM

5 – Pendant le match

- En arrivant au bord du terrain : rappeler les consignes pour les remplacements aux entraîneurs
- Vérifier que le nombre de personnes sur le banc corresponde à la FDMD
- Appeler l'arbitre si problème avec un banc de touche

6 – Fin de match

- Faire le point immédiatement avec l'arbitre avant de remplir la FDMD
- Remplir la FDMD avec UN dirigeant de chaque équipe (au calme et isolé)
- Si incidents faire une déclaration commune avec l'arbitre AU LOCAL ou au VESTIAIRE ARBITRE.
- Aller à la réception si on est sûr qu'il n'y aura pas d'incidents (verbaux ou autres)
- Retour aux voitures ensemble.