

COMPLEMENTS
AUX
«LOIS DU JEU DE FOOTBALL»
2017 – 2018

Introduction

Ces compléments, qui sont applicables en Belgique, clarifient les lois du Jeu et font partie intégrale du règlement fédéral.

Bonne lecture

SOMMAIRE	Page
Loi 1 - Terrain	4
Loi 2 - Ballon	9
Loi 3 - Joueurs	10
Loi 4 - Équipement des joueurs	16
Loi 5 - Arbitre	18
Loi 6 - Autres arbitres	35
Loi 7 - Durée du match	38
Loi 8 - Coup d'envoi et reprise de jeu	40
Loi 9 - Ballon en jeu et hors du jeu	41
Loi 10 - Déterminer l'issue du match	41
Loi 11 - Hors-jeu	41
Loi 12 - Fautes et incorrections	41
Loi 13 - Coups francs	43
Loi 14 - Penalty	43
Loi 15 - Rentrée de touche	43
Loi 16 - Coup de pied de but	43
Loi 17 - Corner	43
La surface technique	44
L'aire de jeu pour le football à 8 contre 8	45
Dispositions administratives générales	47
Dispositions administratives concernant le match	53
Adresses utiles	60

LOI 1 - TERRAIN

1. Terrain de jeu non conforme

Un match ne peut être joué sur un terrain non conforme.

Un terrain est non conforme quand :

- a. un obstacle se trouve sur le terrain de jeu ou à une distance de moins de 3 mètres des lignes extérieures du terrain de jeu.
- b. les lignes de but, les lignes de touche, la ligne médiane, les surfaces de but, les surfaces de réparation, les surfaces de corner ou le rond central ne sont pas ou insuffisamment marqués ou si les points dans lesdites surfaces ne sont pas indiqués.
- c. les lignes constituées en rigoles ou sont tracées avec des produits interdits.
- d. les buts ou les filets de but font défaut ou sont défectueux et non réparables.
- e. un ou plusieurs drapeaux de coin font défaut au début de la rencontre.

Quand un terrain de jeu est déclaré non conforme, la rencontre ne peut être jouée sur un autre terrain.

2. Terrain de jeu impraticable

Un terrain de jeu impraticable est un terrain qui ne peut plus être utilisé suite à des intempéries (neige, gelée, boue, pluie, brouillard).

L'arbitre peut décider de la remise ou de l'arrêt d'un match:

- a. en cas de neige:
 - si le tracé du terrain est devenu invisible.
 - si elle est suivie par une gelée, rendant le terrain dangereux.
 - si elle adhère au ballon au point de le rendre non réglementaire quant à son poids et sa forme.

- b. en cas de gelée:
 - si des plaques de glace existent sur le terrain.
 - si le terrain présente des aspérités dures.
 - si le sol est tellement durci qu'il est impossible pour les joueurs de garder l'équilibre.
 - si le contrôle du ballon est impossible.
- c. en cas de boue
 - si le terrain est collant au point que les joueurs ne peuvent démarrer. Un ballon qui ne rebondit pas ou qui reste collé dans la boue ne constitue pas un motif pour déclarer le terrain impraticable.
- d. en cas de pluie:
 - si une assez grande étendue du terrain est submergée au point qu'à cet endroit le ballon n'entre plus en contact avec le sol.
 - si la visibilité est insuffisante.
- e. en cas de brouillard
 - si la visibilité est insuffisante:
 - pour les matches des équipes premières masculines des **divisions supérieures**, il appartient à l'appréciation exclusive de l'arbitre de faire débiter ou d'arrêter la rencontre.
 - pour les matches des **divisions inférieures** et **des équipes féminines**, l'arbitre, placé sur la ligne de but au centre d'un but, doit être en mesure de voir l'autre but. Dans le cas contraire, le match doit être remis ou arrêté.

Quand un terrain de jeu est déclaré impraticable, la rencontre peut être jouée sur un autre terrain.

Si, *avant le début du match*, l'arbitre décide que le terrain est impraticable, le club visité peut faire jouer le match sur un de ses autres terrains agréés par la fédération, si celui-ci est situé dans un rayon de 5 km de ce terrain impraticable et pour autant qu'il ne nécessite pas le port de chaussures appropriées.

Si les conditions climatiques menacent de dégrader le terrain principal et, dès lors, de perturber le déroulement du match de l'équipe première programmé dans ses installations durant le week-end, le club visité peut décider unilatéralement de jouer les matches des autres catégories sur un de ses terrains annexes, agréé par la fédération et situé dans un rayon de 5 km du terrain principal.

Si ce terrain annexe est un terrain à revêtement artificiel, le club visiteur n'est pas obligé à accepter cette modification.

Quand le terrain est en même temps impraticable et non conforme, il sera déclaré uniquement impraticable par l'arbitre.

En cas de match joué sur gazon synthétique

L'arbitre doit décider de l'annulation ou de l'arrêt du match excepté les matches joués pour les équipes premières du football rémunéré :

En cas de neige :

Si le terrain synthétique est couvert de neige, et que les conditions d'utilisation du fabricant l'interdisent après l'avoir démontré auprès de l'arbitre, on ne peut pas utiliser le terrain.

En cas de gel :

Si la température atteint un niveau plus bas que la limite tolérée comme le démontre les conditions d'utilisation du fabricant du terrain synthétique et après l'avoir signalé auprès de l'arbitre.

3. Marquage de la surface de jeu

Le marquage de la surface de jeu doit être exécuté avec un produit autorisé par l'URBSFA

L'application directe de chaux sous forme de poudre est interdite.

L'utilisation de sable, brique pilée, etc., produits susceptibles de se déplacer, est permise en cas de neige.

Sur un terrain synthétique, le marquage pour d'autres sports est autorisé à condition que:

- le marquage pour le football soit de couleur blanche
- le marquage pour les autres sports soit d'une autre couleur.

4. Drapeaux de coin

La couleur des hampes peut être différente de celle des drapeaux, mais doit être la même pour les quatre.

Les quatre drapeaux doivent être identiques.

5. Zone neutre

Le terrain doit être entouré d'une clôture placée à 3 mètres au moins des limites extérieures de l'aire de jeu proprement dite. Cette zone de minimum 3 mètres de largeur est dénommée zone neutre.

La clôture doit avoir un mètre de hauteur au moins, avec une tolérance autorisée de 15 cm vers le bas. Le public doit se trouver derrière cette clôture. Aux endroits où il n'y a pas de clôture ou aux endroits où la clôture n'est pas efficace, aucun public ne peut se trouver.

Est défendu, tout obstacle se trouvant à moins de trois mètres des limites extérieures de la surface de jeu.

Exception :

Des « Goal get ups » peuvent être placés à au moins 1 m du filet et à la même distance de la ligne de but que la profondeur du filet, à condition que de par leur forme et composition ils ne constituent aucun danger pour les joueurs et les officiels et qu'ils aient été homologués par l'URBSFA.

6. Arrosage du terrain

Cette disposition est d'application pour les matches de compétition du Football professionnel et de la coupe de Belgique à partir des 1/16 de finale.

Si le club visité ne dispose pas d'un système automatique d'arrosage, cette règle n'est pas d'application.

L'arrosage du terrain doit être uniforme et pas uniquement sur des parties déterminées du terrain.

En principe, l'arrosage doit être terminé 60 minutes avant le coup d'envoi. Par décision du club visité, l'arrosage peut se faire toutefois après ce délai à condition que cela se fasse :

- entre 5 à 10 minutes avant le coup d'envoi et/ou
- pendant la mi-temps, l'arrosage ne peut dépasser 5 minutes.

L'arbitre peut demander des modifications de ce schéma de temps.

7. Personnes autorisées dans la zone neutre ou dans la surface technique - Brassards

Porteur d'un brassard (min.10cm de large)		Porteur d'un uniforme ou d'un moyen permettant aisément leur identification	
Fonction	Couleur du brassard		
Délégué au terrain	Blanc	*	Police
Délégué du club visiteur	Tricolore		Responsable de la sécurité des deux clubs
Commissaires au terrain	Couleurs du club		Stewards
Staff médical (médecin / soigneur)	Jaune	**	Service de secours
Staff technique (entraîneurs)	Rouge	*	Photographes accrédités
Instance officielle	mauve		Équipes accréditées de la presse et TV
			Joueurs de remplacement

- * peuvent se déplacer librement dans la zone neutre
- ** doivent se trouver dans la zone technique, sauf les joueurs de remplacement qui s'échauffent
- *** peuvent être dans la zone neutre, mais en dehors d'une zone de 3 m. à partir des lignes extérieures de l'aire de jeu:
 - sur la largeur du terrain
 - sur la longueur du terrain, du côté ou l'arbitre assistant n'exerce pas sa fonction

8.A mentionner dans la rubrique REMARQUES de la feuille de match et dans le rapport E-KICKOFF en cas d'utilisation de la « feuille papier ».

- a. les constatations et les motifs de la remise ou de l'arrêt d'une rencontre à cause d'un terrain de jeu non conforme ou impraticable.
- b. la mention du terrain utilisé si, en raison des conditions climatiques, le match se déroule sur un terrain annexe agréé et situé dans un rayon de 5 km.

LOI 2 - BALLON

1. Ballon autorisé dans les rencontres de:

- a. U12 à U15 (excepté U15 élite et U15 jeunes nationaux de division 1 amateurs) et de jeunes féminins U13 à U16 : n° 4
- b. Seniors, U15 élite, U15 jeunes nationaux de division 1 amateurs, U16 à U21 et jeunes féminins U20 : n° 5

2. A mentionner dans la rubrique REMARQUES de la feuille de match et dans le rapport E-KICKOFF en cas d'utilisation de la « feuille papier ».

- a. l'arrêt du match par manque de ballons.
- b. l'infraction concernant les dimensions du ballon (on doit jouer).

LOI 3 - JOUEURS

1. Compléter une équipe incomplète

Une équipe incomplète peut se compléter **durant** la rencontre.

Les titulaires d'une équipe peuvent être complétés par:

- a. *un joueur inscrit en tant que joueur effectif, mais qui n'est pas encore présent.*

Ex. Le joueur X est inscrit comme titulaire.

Il n'est pas présent au coup d'envoi et la rencontre débute avec 10 joueurs.

Seul le joueur X peut compléter son équipe.

Si le joueur X n'arrive pas et qu'un remplaçant veut prendre sa place, cela ne peut alors se faire que via un remplacement.

- b. par un joueur de remplacement inscrit. Dès lors, un changement a été effectué.
- c. par tout joueur qualifié non inscrit. A cette fin, les cases correspondantes sur la feuille digitale ou papier ne doivent pas être remplies au début du match, mais doivent être complétées par après.

Ex. Les noms de 8 joueurs effectifs et de 4 remplaçants sont inscrits (trois lignes restent ouvertes) au moment où la rencontre débute.

Chaque joueur qualifié (donc aussi un remplaçant inscrit) peut alors à tout moment de la rencontre compléter son équipe.

Si trois des quatre remplaçants ont complété leur équipe, le quatrième joueur de remplacement ne peut alors forcément plus s'aligner comme remplaçant.

2. Nombre de remplaçants et de remplacements

2.1. Types de remplacements

Nous faisons la distinction entre trois systèmes de remplacement :

- 2.1.1. Les remplacements normaux : où un certain nombre maximal de joueurs peuvent être remplacés et déduits du nombre maximal de joueurs remplaçants inscrits sur la feuille de match ;
- 2.1.2. Les remplacements continus : où tous les joueurs remplaçants inscrits sur la feuille de match peuvent être alignés, et où un joueur remplacé peut à nouveau participer au jeu ;
- 2.1.3. Les remplacements obligatoires : où tous les joueurs remplaçants peuvent à nouveau monter sur le terrain après un 'time out' ou la mi-temps et qui au moins jouent le prochain quart d'heure, afin de garantir pour chaque joueur un minimum de 50% de temps de jeu.

2.2 Système de remplacements - Nombre de joueurs remplaçants et nombre de remplacements autorisés

	Remplacements ordinaires	Remplacements permanents	Remplacements obligatoires	Nombre maximal de joueurs de remplacement	Nombre maximal de remplacements
FOOTBALL REMUNERE (compétitions, tour final)					
Equipe première 1A et 1B	x			7	3
Compétitions espoirs 1A nationale	x			7	4
Réserves 1B nationale	x			7	4
COUPE DE Belgique Messieurs					
Jusqu'à la 5 ^{ème} journée incluse	x			4	3
A partir des 16 ^{èmes} de finale	x			7	3
Niveau provincial	x			4	3 (Assemblée générale provinciale peut en autoriser 4)
COUPE DE Belgique Dames					
Jusqu'au 4 ^{ème} tour	x			4	3
A partir des 8 ^{èmes} de finale	x			7	3
COUPE DE Belgique U21	x			7	4
SUPER LEAGUE DU FOOTBALL FEMININ	x			7	3
EQUIPES PREMIERES AMATEURS					
Division 1 amateurs	x			7	3
Divisions 2 & 3 amateurs	x			4	3

	Remplacements	Remplacements	Remplacements	Nombre	Nombre
--	---------------	---------------	---------------	--------	--------

	ordinaires	permanents	obligatoires	maximal de joueurs de remplacement	maximal de remplacements
RESERVES AMATEURS					
1D, 2D et 3D	x			4	4
Provincial / régional		x		4	
JEUNES ELITE					
U19	x			4	4
U15, U16, U17		x		4	
U8 à U14		x		6	
JEUNES INTERPROVINCIAUX, PROVINCIAUX ET REGIONAUX DE LA VFF					
Système de jeu 5/5		x		3	
Système de jeu 8/8		(**)		4	
Système de jeu 11/11 U14-U15-U16-U17	Possible en cas de blessure (*)		x	5	
U19-U21		x		5	
(*) La base est le remplacement obligatoire. Mais, lors d'une blessure au cours d'un quart temps, le joueur blessé peut être remplacé, mais ne pourra plus participer au jeu lors de ce match. (**) Mais sensibilisation de procurer à chaque joueur au moins 50% de temps de jeu !					
JEUNES INTERPROVINCIAUX, PROVINCIAUX ET REGIONAUX DE L'ACFF					
Système de jeu 5/5		x		3	
Système de jeu 8/8				4	
Système de jeu 11/11		x		5	

2.2.1. Le nombre de joueurs remplaçants qui peuvent être inscrits sur la feuille de match et le nombre de remplacements autorisés lors de matches amicaux et tournois peuvent être déterminés de commun accord par les équipes participantes, sans dérogation dans les limites des règles du jeu et à condition que l'arbitre ai été informé avant le match.

2.2.2. Les noms des joueurs remplaçants doivent être mentionnés sur la feuille de match avant le début du match. Le nom des joueurs qui ne se sont pas présentés doivent être communiqués après le match et paraphé par l'arbitre et ensuite supprimé de la partie de la feuille de match non-utilisée avant le match. Si l'arbitre constate avant l'entame du match qu'une équipe a inscrit plus de remplaçants que le maximum autorisé, il demandera à cette équipe de réduire ce nombre au maximum autorisé. En cas de refus, l'arbitre ne débutera pas le match.

2.2.3. Les joueurs remplaçants doivent être choisis parmi le nombre maximal autorisés sur la feuille de match.

2.2.4. Un remplaçant désigné comme tel qui est exclu avant ou après le coup d'envoi ne peut pas être remplacé.

2.3. Procédure de remplacement

Voir tableau ci-dessus. Si une équipe souhaite effectuer plus de changements que le maximum autorisé réglementairement, l'arbitre doit en avertir le capitaine de l'équipe concernée. Si le capitaine souhaite toutefois effectuer le changement, le match doit être arrêté définitivement.

2.4. Procédure lors 'changements continus'

Voir point 4 ci-après.

2.5. Les panneaux pour les remplacements

Voir point 7, règle 5.

2.6. Les joueurs ou les remplaçants ne peuvent pas changer d'équipe, lorsque plusieurs matches se déroulent en même temps.

3. Procédure de remplacement

Le capitaine, agissant de sa propre initiative ou à la demande de son entraîneur ou de son délégué, informe l'arbitre de tout changement (procédure spéciale en **1A et 1B**). En cas de changements obligatoires ceux-ci ne doivent pas être communiqué.

4. Remplacements permanents

Un remplacement permanent peut intervenir à chaque instant du match à condition que la procédure de remplacement, prescrite dans les Lois du Jeu, soit respectée.

Un même joueur peut être remplacé un nombre de fois indéterminé et reprendre ensuite part au jeu.

Les remplacements ne doivent pas être mentionnés.

Si un joueur se fait exclure entre le coup de sifflet de la fin de la première mi-temps et le début de la seconde mi-temps, son équipe doit débiter la seconde mi-temps en ayant un joueur effectif en moins sur le terrain.

5. Permutation

Après que l'arbitre a quitté son vestiaire et avant le coup d'envoi, dans des cas exceptionnels (maladie ou blessure d'un joueur), une permutation peut être effectuée entre un joueur effectif et un remplaçant. Cette façon de faire n'est pas considérée comme un remplacement. Sans que cela puisse retarder l'heure du coup d'envoi, l'arbitre doit informer le capitaine de l'équipe adverse et régulariser la feuille digitale ou papier pendant le repos.

6. Capitaine

Chaque équipe doit avoir un capitaine qui porte un brassard permettant une identification aisée.

Si, en cours de match, ce capitaine abandonne le jeu pour une cause quelconque, ses fonctions sont assumées par le joueur choisi à cette fin par ses coéquipiers. Si ce choix donne lieu à discussion, l'arbitre désigne lui-même ce joueur. En cas de refus, l'arbitre doit arrêter la rencontre.

Ni le capitaine, ni un autre joueur ne peuvent demander pendant le match des explications à l'arbitre concernant ses décisions.

7. Directives pour remplir la feuille de match.

1. Si une équipe ne se présente pas ou s'inscrit avec moins de 7 joueurs ou si l'arbitre déclare le terrain non conforme ou impraticable, la feuille de match doit mentionner les noms des joueurs présents des deux équipes.
2. La feuille de match doit être complétée convenablement par le délégué visité au plus tard 20 minutes avant le début du match y compris l'identité de tous ses joueurs. Le délégué visiteur doit remplir l'identité de tous ses joueurs. Le délégué visiteur doit remplir l'identité de tous ses joueurs dans les 10 minutes suivantes.
3. Dix minutes avant le début programmé du match, la feuille de match est irrémédiablement considérée comme soumise à l'arbitre pour l'application de la loi 3 point 6 (Exclusions de joueurs ou de remplaçants).
4. Un joueur-entraîneur doit être inscrit et comme joueur effectif (ou joueur remplaçant et comme entraîneur).
5. L'arbitre contrôle avec précision l'intégralité et la justesse de toutes les données.

8. A mentionner dans la rubrique REMARQUES de la feuille de match et dans le rapport E-KICKOFF en cas d'utilisation de la feuille papier.

- a. l'absence d'une équipe.
- b. la décision de ne pas débiter la rencontre ou de l'arrêter définitivement parce qu'une équipe se présente ou est réduite en cours de match à moins de 7 joueurs.
- c. la décision de ne pas débiter la rencontre parce qu'une équipe ne veut pas réduire le nombre de remplaçants inscrit jusqu'au maximum autorisé. (seulement en cas d'utilisation de feuille de match papier)
- d. la décision d'arrêter définitivement la rencontre parce qu'une équipe veut procéder à un nombre de remplacements supérieur au maximum autorisé.
- e. la décision d'arrêter définitivement la rencontre parce qu'une équipe refuse d'attribuer la fonction de capitaine et que le choix de l'arbitre désignant d'office un capitaine est refusé.
- f. lorsque l'arbitre n'a pas été informé qu'un remplaçant désigné comme tel a pénétré sur le terrain de jeu au début du match à la place d'un joueur titulaire désigné comme tel.
- g. Le fait qu'une équipe ne s'en tient pas au système des changements obligatoires.

LOI 4 - EQUIPEMENT DES JOUEURS

1. Couleur de l'équipement de base

Tous les joueurs d'une équipe, excepté le gardien de but, doivent jouer avec un équipement de même couleur. Le port de chaussettes de couleur différente n'est pas autorisé.

Si dans l'opinion de l'arbitre, la couleur des maillots des deux équipes ne se différencient pas suffisamment, l'équipe visitée doit porter un maillot d'une couleur différente.

En cas de matches de championnat ou de coupe entre équipes premières des divisions nationales, dames et messieurs, l'équipe visiteuse devra s'adapter.

Dans les rencontres de divisions inférieures, lorsqu'une équipe se présente dans un équipement d'une couleur qui ne diffère pas de celle de l'arbitre, le club local doit fournir à l'arbitre un équipement propre qui diffère de la couleur des deux équipes (chasubles fluo).

Lors de circonstances spéciales (chaleur excessive ou grande pluie), l'arbitre peut autoriser à la mi-temps, après en avoir informé l'équipe adverse, qu'une équipe revête un équipement d'une autre couleur pour autant qu'il n'existe aucune confusion avec l'équipement des adversaires et que la numérotation corresponde avec la feuille digitale ou papier.

2. Couleur des sous-vêtements pour les équipes d'âge.

Pour les équipes d'âge les sous-vêtements (longues manches en dessous du maillot, le short de cycliste et les collants) peuvent être d'une autre couleur que la couleur principale des manches du maillot ou de la culotte.

La couleur des sous-vêtements doit évidemment être la même pour tous les joueurs de la même équipe.

3. Ruban adhésif/matériau appliqué sur les chaussettes ou les recouvrant

Un ruban adhésif ou tout matériau appliqué ou porté à l'extérieur doit être de la même couleur que la partie de la chaussette sur laquelle il est appliqué ou qu'il recouvre.

4. Tenue non réglementaire

- les protège-tibias ne recouvrent pas la partie antérieure du tibia.
- les chaussures qui comportent des crampons en aluminium lorsqu'un match est joué sur terrain synthétique sur lequel l'usage de tels crampons en aluminium est interdit, à l'exception des terrains des équipes premières du Football Rémunéré.
- Porter un cache-cou ou une cagoule, tandis qu'un bonnet est autorisé (à condition qu'il soit de la même couleur que le maillot ou noir → *toute l'équipe doit porter la même couleur*).

5. Numérotation des joueurs

Les joueurs de toutes les équipes sont obligés de porter un maillot numéroté dans le dos de façon apparente.

Ce numéro est mentionné sur la feuille digitale ou papier et est contrôlé par l'arbitre.

Cette obligation n'est pas d'application lors des matches 8/8.

6. Bijoux

Le port d'objets dangereux et/ou de bijoux est interdit et les joueurs qui ne peuvent ou ne veulent pas mettre en conformité leur équipement ou qui ne peuvent ou ne veulent pas enlever leurs bijoux, ne peuvent participer au jeu.

L'arbitre décide souverainement d'autoriser ou non un objet, à condition qu'il se soit préalablement assuré que l'objet ne présente aucun danger pour le porteur ou les autres joueurs et que celui-ci n'est pas repris dans les interdictions de la Loi du Jeu 4.

7. A mentionner dans la rubrique REMARQUES de la feuille de match et dans le rapport E-KICKOFF en cas d'utilisation de la feuille papier.

- a. la constatation que les deux gardiens de but se sont alignés avec un maillot d'une couleur identique.
- b. toute infraction dans la numérotation obligatoire des joueurs (le match doit quand même se dérouler).

LOI 5 - ARBITRE

Avant le match

1. Heure d'arrivée au terrain de jeu

En division **1A**, les arbitres, les arbitres assistants, le 4^{ème} officiel et les éventuels arbitres assistants supplémentaires suivent les instructions du Bureau URBFSa de l'arbitrage.

En division **1B**, les officiels se réunissent au lieu de rendez-vous, au plus tard 75 minutes avant le début de la rencontre.

N.B. : il n'y a pas de rendez-vous pour les compétitions « Espoirs 1A » et réserves « 1B ». Les officiels seront présents directement au terrain 60 minutes avant le début de la rencontre.

Dans les divisions amateurs nationales et régionales (**1D, 2D et 3D**), les officiels se réunissent au lieu de rendez-vous, au plus tard 75 minutes avant le début de la rencontre.

Dans les **divisions provinciales**, l'arbitre doit être présent au terrain au plus tard 60 minutes avant le début de la rencontre pour les matches des équipes premières. Pour tous les autres matches 30 minutes suffisent.

2. Absence/retrait de l'arbitre ou de l'arbitre assistant

a. Rencontre avec des arbitres assistants officiels et un 4^{ème} officiel.

Le 4^{ème} officiel dirige la rencontre ou remplace l'arbitre assistant, mais il ne sera pas lui-même remplacé, sauf si l'officiel remplacé a encore la capacité physique d'exercer la fonction de 4^{ème} officiel (procédure spéciale en football professionnel, 1A et 1B).

b. Rencontre avec des arbitres assistants officiels.

Les arbitres assistants, dans l'ordre de leur désignation, dirigent la rencontre. Le remplacement d'un arbitre assistant a lieu suivant l'ordre de priorité établi par le règlement fédéral et le remplaçant, dans toutes les circonstances, fonctionne comme deuxième arbitre assistant. Si le remplacement est dû à l'absence de l'arbitre/assistant au début du match, le remplaçant doit céder sa place dès que l'arbitre/assistant officiellement désigné et arrivé en retard se présente aux abords du terrain pour officier. Lors du premier arrêt de jeu, chaque officiel (arbitre/assistants) reprend sa place de désignation initiale. Quand un arbitre assistant est absent ou se retire, l'arbitre doit quel que soit le résultat de la procédure de remplacement commencer ou poursuivre la rencontre.

c. **Rencontre avec deux arbitres assistants supplémentaires**

Le premier arbitre assistant remplace l'arbitre. Le 4^{ème} officiel remplace le 1^{er} arbitre assistant mais il ne sera pas lui-même remplacé sauf si l'officiel remplacé a encore la capacité physique d'exercer la fonction de 4^{ème} officiel.

d. **Rencontre sans arbitres assistants officiels.**

La rencontre sera dirigée par un arbitre occasionnel suivant l'ordre de priorité établi par le Règlement Fédéral

Un arbitre occasionnel doit céder la direction du match uniquement à l'arbitre officiel ou à l'arbitre assistant désigné arrivant en retard. Celui-ci doit attendre le premier arrêt de jeu pour pénétrer sur le terrain de jeu.

Tout arbitre/assistant (officiellement désigné ou occasionnel) qui a cédé sa place ne peut plus par la suite diriger à nouveau la rencontre et ce pour quelque raison que ce soit.

L'**initiative** pour entamer la procédure de remplacement doit émaner du club visité et commence après une prise de contact entre le délégué au terrain et le délégué visiteur.

3. Vérification du terrain de jeu

L'arbitre vérifiera le terrain de jeu dès son arrivée et il ne se laisse pas accompagner par les officiels et/ou des joueurs. En cas d'absence de l'arbitre, le 1^{er} arbitre assistant ou l'arbitre occasionnel vérifiera le terrain de jeu.

L'arbitre procédera au mesurage du terrain et des buts en cas de doute ou à la demande du capitaine ou du délégué du club visiteur. L'équipe locale fournira le matériel utile au mesurage.

Si des réparations immédiates sont possibles, l'arbitre doit y faire procéder, sans que ces réparations puissent retarder le coup d'envoi du match.

Si l'arbitre décide de faire jouer le match, l'équipe visiteuse peut :

- **refuser de jouer** (elle doit faire connaître à l'arbitre les motifs de sa décision).
- **accepter de jouer sous réserves** (applicable uniquement en cas de terrain non conforme et elle est tenu de formuler celles-ci de façon expresse auprès de l'arbitre, en exposant ses motifs, au moins vingt minutes avant le début du match, afin que les corrections immédiatement possibles puissent éventuellement encore être effectuées).

Particularité :

Si l'arbitre estime que les installations attenantes au terrain de jeu présentent un danger pour les joueurs et les officiels, il lui est permis de ne pas commencer la rencontre ou d'y mettre fin à tout moment.

4. Examen de la feuille de match digitale/papier

A. Lignes directrices pour l'utilisation de la feuille de match digitale:

1. *l'arbitre accède à la feuille de match digitale en utilisant son nom d'utilisateur et mot de passe.*
2. *après avoir accédé à la page, seul l'arbitre pourra encore apporter des modifications dans la composition des deux équipes et du staff technique et médical.*
3. *l'arbitre compare les données sur les cartes d'identité (= nom, prénom et date de naissance) avec les données sur la feuille de match digitale. Si celles-ci ne correspondent pas, il clique "données de match" et il mentionne la (les) différence(s) constatée(s) dans la rubrique "remarques".*
4. *il télécharge ensuite la feuille de match digitale et il l'imprime (à utiliser en tant que support lors de l'identification des joueurs).*
5. *un joueur ou joueur remplaçant qui a été exclu avant que l'arbitre n'ait cliqué sur l'onglet « débiter le match » (par exemple après l'inspection du terrain) peut être enlevé de la feuille de match. Ce joueur ou joueur remplaçant peut être remplacé.*
6. *il clique finalement sur "débiter le match" et idéalement 10 minutes avant le début du match.*

B. Tableau

L'arbitre dispose des données des 2 équipes		
Avant le match	Après le match	
Envoyer + Arbitre impression + match démarré	Connection : ok	1/ Remplir 2/ Envoyer
Envoyer + Arbitre impression + match démarré	Pas d'internet Pas de PC Pas moyen d'entrer son mot de passe	1/ Remplir 2/ Signer l'imprimé 3/ À la maison, après « choix de la feuille digitale » 4/ Remplir
Données des 2 équipes remplies, envoyées et imprimées MAIS l'arbitre ne peut entrer son mot de passe	Connection : ok	1/ Contrôle des compositions 2/ Démarrer match 3/ Se déconnecter 4/ Remplir 5/ Envoyer
Données des 2 équipes remplies, envoyées et imprimées MAIS l'arbitre ne peut entrer son mot de passe	Pas de connection	1/ Imprimer 2/ Remplir 3/ Signer 4/ À la maison, après « choix de la feuille digitale » 5/ Remplir
Pas d'internet, pas de PC, pas de composition d'une des 2 équipes et si l'arbitre ne peut entrer son mot de passe	Remplir et signer la feuille de match de couleur rose	A la maison, après choix « pour la feuille de match papier », remplir

En dehors des cas repris ci-dessus et sauf circonstances particulières (incidents ou risques d'incidents) la feuille de match doit être complétée sur place et pas au domicile

C. Lignes directrices pour l'utilisation de la feuille de match papier:

1. Avant le début de la rencontre, l'arbitre paraphe et raye les lignes inutilisées prévues pour les remplaçants.
2. Il note les irrégularités dans la rubrique "remarques" et dans le rapport E-Kickoff.
3. Il note ses frais d'arbitrage (indemnités et frais de déplacements) dans les cases prévues.

5. Identification

a. des joueurs

A l'exception des matches des équipes premières des clubs de première division, avant chaque rencontre, l'arbitre doit contrôler l'identité de tous les joueurs qui sont inscrits sur la feuille digitale ou papier. Ce contrôle doit se faire en présence des joueurs et du délégué officiel de chacune des équipes.

Les pièces d'identité qui manquent peuvent encore être présentées après la fin de la rencontre jusqu'au moment où la feuille d'arbitre digitale est définitivement clôturée ou jusqu'au moment où la feuille papier est signée par l'arbitre et les deux délégués.

L'arbitre peut, le cas échéant, décider du contrôle soit à la mi-temps ou après le match. Ce contrôle doit absolument avoir lieu :

- avant la signature sur la feuille de match des parties concernées ou
- avant la clôture digitale par les arbitres dans les installations du club organisateur du match ou
- avant qu'il ne quitte le vestiaire, si l'arbitre ne clôture pas la feuille de match dans les installations du club organisateur.

Les pièces d'identité valables sont :

➤ pour les rencontres d'équipes premières du football rémunéré:

- ❖ la licence de joueur.

Chaque joueur inscrit sur la feuille de match d'une rencontre officielle doit présenter une pièce d'identité ou une licence de joueur à l'exception des matches des équipes premières de la Pro League où les dispositions de l'article 335 sont d'application.

➤ pour toutes les autres rencontres:

- ❖ tout document officiel avec photo, délivré par une administration officielle.
- ❖ un document de remplacement muni d'une photo, délivré par les services de police locaux en cas de perte ou de vol de la carte d'identité communale ou tout autre document officiel.
- ❖ Une licence de joueur.
- ❖ Une impression des données avec la photo imprimées sur la puce de la carte d'identité électronique.

Lorsqu'une pièce d'identité valable manque, l'arbitre doit à la fin du match :

1. cocher la case en regard du nom du joueur.
2. dans la rubrique «observations», mentionner également le nom du joueur qui ne présente pas de pièce d'identité ou qui présente une pièce d'identité douteuse, ainsi que le nom de son équipe. En cas de pièce d'identité douteuse, l'arbitre devra également mentionner les raisons de ce doute.

Après contrôle, l'arbitre remettra immédiatement les pièces d'identité au délégué.

N.B. : Un arbitre ne peut jamais pour quelque raison que ce soit empêcher un joueur de participer à un match. Il doit se contenter d'envoyer un rapport au comité répressif compétent.

b. des membres non-joueurs dans la zone neutre

Le délégué au terrain, le délégué de l'équipe visiteuse, tous les commissaires au terrain et les entraîneurs doivent présenter un document d'identité à l'arbitre.

S'ils ne peuvent présenter un document d'identité, ils ne sont pas autorisés dans la zone neutre, sauf le délégué au terrain.

L'identité des personnes, ne pouvant se trouver dans la zone neutre/technique selon les dispositions ci-dessus, sera supprimée par l'arbitre sur la feuille digitale et barrer sur la feuille papier.

5. Contrôle des équipements

La présence des remplaçants avant la rencontre n'est pas nécessaire.

Dans les rencontres avec remplacements permanents, les joueurs de remplacement présents doivent faire contrôler leur équipement avant la rencontre, tandis que l'équipement des joueurs absents au coup d'envoi sera contrôlé lors de leur montée sur le terrain.

6. Panneaux de remplacements

Ces panneaux sont obligatoires dans les matches de l'équipe première des clubs de 1A, 1B, 1D et 2D

Le club visité doit mettre à disposition un double jeu de panneaux numérotés de couleurs différentes.

Ils seront de couleur rouge avec chiffres blancs pour l'équipe visitée et de couleur jaune avec chiffres noirs pour l'équipe visiteuse.

Le panneau électronique est autorisé.

7. Instructions au délégué au terrain

L'arbitre doit donner des consignes précises au délégué au terrain avant chaque rencontre.

8. Instructions aux arbitres assistants

L'arbitre est tenu de donner les instructions nécessaires à ses arbitres assistants (voir loi 6).

9. A mentionner dans la rubrique REMARQUES de la feuille de match et dans le rapport E-KICKOFF en cas d'utilisation de la feuille papier .

- a. les motifs et l'heure de la mention des réserves.
- b. La décision de ne pas commencer une rencontre ou de l'interrompre temporairement ou définitivement en cas de danger pour les joueurs et/ou les officiels.
- c. la non-présentation dans les délais requis de la feuille digitale ou papier dûment remplie.
- d. L'absence de l'identité du délégué visité.
- e. L'arrêt temporaire ou permanent du match en raison de conditions météorologiques
- f. L'absence d'un membre de l'équipe des arbitres.
- g. le motif pour lequel une feuille de match papier a été utilisée.*
- h. La différence entre les données reprises sur la carte d'identité (Nom et date de naissance) et celles apparaissant sur la feuille de match.*

Pendant le match

1. Entrée au terrain

Lorsqu'un match de seniors compte pour une compétition donnant lieu à une montée et/ou une descente, pour la Coupe de Belgique ou pour une coupe provinciale, les joueurs des deux équipes se rangent en files parallèles et entrent ensemble sur le terrain immédiatement après le(s) arbitre(s).

2. Signe pour reprendre le jeu

Dans les cas où un coup de sifflet n'est pas obligatoire pour la reprise de jeu, l'arbitre doit faire reprendre le jeu par un mouvement du bras ou une parole (pas sur coup de pied de but et sur rentrée de touche).

3. Avantage

Si l'arbitre applique le principe de l'avantage, il doit le montrer immédiatement par les signes conventionnels, de telle manière que les joueurs comprennent qu'il a vu la faute.

Si l'avantage ne se concrétise pas, il punit la faute initiale par un coup franc.

Remarque:

Le fait de revenir sur la faute initiale après avoir donné le signal, ne constitue pas une erreur d'arbitrage.

4. Mesures disciplinaires

A côté des cartes jaunes et des cartes rouges (voir loi 12), l'arbitre peut aussi faire une observation verbale.

5. Exclusion pour 2 cartes jaunes

Si un joueur reçoit une seconde carte jaune, l'arbitre l'exclura en lui montrant d'abord la carte jaune et ensuite immédiatement après, la carte rouge.

Si le joueur exclu a, après son exclusion, un comportement inconvenant, l'arbitre rédigera un rapport séparé.

6. Mesures disciplinaires envers les officiels se trouvant dans la zone neutre

En cas de sanction disciplinaire, l'arbitre doit faire la distinction entre :

- les joueurs de remplacement, les joueurs remplacés et le joueur entraîneur
 - à qui il doit montrer la carte jaune et/ou rouge.
- les porteurs d'un brassard
 - à qui il ne peut montrer une carte jaune ou rouge.

Pour rétablir l'ordre sur le banc il peut solliciter l'aide du délégué au terrain ou prendre lui-même les mesures nécessaires (observation verbale ou expulsion de la zone neutre).

Un joueur-entraîneur, exclu de la zone neutre, ne pourra participer au jeu ultérieurement à son exclusion.

7. Directives aux arbitres concernant l'arrêt temporaire ou définitif d'un match

Ces directives s'appliquent à toutes les catégories de matches.

Conformément à la loi de jeu 5, l'arbitre peut arrêter un match temporairement ou définitivement.

Les délais d'attente accordés, pour interrompre un match temporairement, sont indiqués dans la loi de jeu 8 de cette brochure.

Peuvent être considérés comme motifs valables pour arrêter un match temporairement ou définitivement (liste non exhaustive) :

1. conditions climatiques ou tombée de l'obscurité.
2. une équipe (ou les deux équipes) est (sont) réduite(s) à moins de 7 joueurs.
3. incidents sur le terrain de jeu.
4. le terrain est devenu impraticable ou non conforme.
5. une panne d'éclairage.
6. agression sur l'arbitre, les arbitres assistants ou le 4^{ème} officiel.
7. violence verbale (reprise en chœur) et incidents hors du terrain de jeu.

En ce qui concerne les points 6 et 7, les directives spécifiques ci-après sont d'application:

Agression sur un membre du corps arbitral

- quand un membre du corps arbitral encourt une blessure suite à une agression, le match doit être définitivement arrêté.
- quand un membre du corps arbitral se sent gravement menacé suite à une certaine forme d'agression, trois possibilités subsistent :
 - 1/ la rencontre peut être définitivement arrêtée ou
 - 2/ en ce qui concerne le football professionnel, la procédure à suivre en cas de chants ou de troubles à l'extérieur du terrain de jeu peut être utilisée (voir ci-après)
 - 3/ en ce qui concerne le football amateur, la procédure à suivre en cas de chants ou de troubles à l'extérieur du terrain de jeu peut être utilisée (voir ci-après)

L'arbitre établira toujours un rapport circonstancié.

Violence verbale (reprise en chœur) et incidents hors du terrain de jeu dans le football professionnel.

Dans ce cas, l'arbitre procédera en plusieurs phases.

Phase 1 :

- A. Il appelle les deux capitaines et il leur communique qu'il a l'intention de faire un appel via le speaker du stade et il demande leur collaboration pour ramener les supporters au calme.
- B. Il demande au délégué au terrain de faire un 1^{er} appel via le speaker du stade. Le délégué au terrain informe immédiatement le responsable de la sécurité.

Phase 2 :

- A. Si l'attitude du public ne s'améliore pas, il interrompt le match et demande aux joueurs de regagner temporairement les vestiaires.
- B. Il demande au délégué au terrain de faire un 2^{ème} appel via le speaker du stade. Le délégué au terrain informe immédiatement le responsable de la sécurité.
- C. Il reprend le jeu après une interruption significative (durée conforme aux délais d'attente réglementaires).

Phase 3 :

- A. Il arrête définitivement le match si, pendant l'interruption, l'attitude du public ne s'est pas améliorée ou si, après que le calme soit revenu, l'attitude du public s'aggrave à nouveau.
- B. Il prend à ce sujet contact avec le responsable de la sécurité de l'organisateur et la police si elle est présente.

Si un « Match Delegate » est désigné, celui-ci rédigera un rapport sur ses constatations, recommandations et plus spécifiquement sur tous les incidents qui sont survenus avant, pendant et après la rencontre

Si un « « Match Delagate » n'est pas désigné ou est absent, la rédaction d'un rapport détaillé de ces faits est toujours obligatoire et ce, dès qu'au minimum une de ces phases est utilisée.

Le déroulement correct de la procédure (phase après phase) est d'une importance capitale pour le comité répressif.

Violence verbale (reprise en chœur) et incidents hors du terrain de jeu dans le football amateur.

Dans ce cas, l'arbitre procédera en plusieurs phases.

Phase 1 :

il appelle les deux capitaines et le délégué au terrain et il demande leur collaboration pour ramener les supporters au calme.

Phase 2 :

Si l'attitude du public ne s'améliore pas, il interrompt le match et demande aux joueurs de regagner temporairement les vestiaires.

Il demande au délégué au terrain de se rendre auprès des supporters pour leur demander une dernière fois qu'ils se calment.

Il reprend le jeu après une interruption significative (durée conforme aux délais d'attente réglementaires).

Phase 3 :

Il doit arrêter définitivement le match si, pendant l'interruption, l'attitude du public ne s'est pas améliorée ou si, après que le calme soit revenu, l'attitude du public s'aggrave à nouveau.

La rédaction d'un rapport détaillé des faits est toujours obligatoire et ce dès qu'au minimum une de ces phases est utilisée.

Le déroulement correct de la procédure (phase après phase) est d'une importance capitale pour le comité répressif.

8. Rentrée aux vestiaires

A la fin de chaque mi-temps, l'arbitre fera d'abord rentrer les joueurs aux vestiaires de manière à en assurer la surveillance.

L'arbitre assistant, qui est le plus proche des vestiaires, prend position à l'entrée de ceux-ci pour contrôler la rentrée des joueurs. L'autre arbitre assistant rejoint l'arbitre.

Le 4^{ème} officiel continue à garder le contrôle des surfaces techniques et de l'entrée des vestiaires. Il quitte le terrain de jeu en dernier lieu.

Si, à la fin de la rencontre, les joueurs visités restent sur le terrain de jeu, l'arbitre pourra rentrer aux vestiaires immédiatement après les visiteurs.

Si les visiteurs souhaitent faire un cooling-down (décrassage) sur le terrain de jeu après la fin de la rencontre, l'arbitre n'entrera pas dans son vestiaire sans avoir attiré l'attention du délégué des visiteurs sur sa responsabilité en cas d'incidents.

9. Refus de jouer

Si une équipe quitte le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre ou si elle refuse de reprendre le coup d'envoi à la suite d'un but contesté, l'arbitre devra donner au capitaine le temps nécessaire pour inviter ses joueurs à reprendre le jeu. En cas de refus, le match sera définitivement arrêté.

10. Retour d'un joueur sur le terrain de jeu

Un joueur ne pourra revenir sur le terrain de jeu qu'après un signe d'autorisation donné par l'arbitre.

Pendant le jeu, le joueur ne peut entrer sur le terrain de jeu que par la ligne de touche.

11. Quick restart

Il est rappelé aux arbitres qu'une reprise "rapide" n'est autorisée que si les critères suivants sont respectés:

- a. un coup franc "rapide" signifie que le jeu doit être repris immédiatement après l'arrêt
- b. l'arbitre doit dans tous les cas avoir la situation sous contrôle
- c. le coup franc ne nécessite pas de management de la part de l'arbitre
- d. l' (les) adversaire(s) n'utilise(nt) pas de tactique pour freiner la reprise
- e. il n'y a pas lieu d'entreprendre une action disciplinaire
- f. il n'y a pas lieu de soigner un (des) joueur(s)

Si l'arbitre doit 'gérer' la situation, il n'est plus possible de jouer un coup franc 'rapide' Les joueurs doivent alors attendre le signal de l'arbitre avant de reprendre le jeu.

Si l'arbitre estime que l'esprit de la loi n'est pas appliqué, il doit intervenir et faire reprendre le jeu correctement.

Après le match

1. Lignes directrices à utiliser avec la feuille de match digitale:

Au plus tard 1 heure après le match, la feuille de match digitale doit être clôturée et envoyée. Pour ce faire, l'arbitre doit :

- a. Se connecter à la feuille d'arbitre digitale ;
- b. Noter par club: remarques, irrégularités, changements, cartons jaunes et rouges (pour les changements, les cartons jaunes et rouges, les instructions sont identiques à celles de la « feuille papier »).
- c. Cliquer sur "données du match" et compléter la feuille digitale (résultat, fair-play,.....). Seul l'arbitre peut encore réaliser des changements.
- d. Pour les matches de championnat et de coupe des équipes premières hommes et femmes : compléter chronologiquement les buts marqués après avoir cliqué sur "goals". Par équipe, indiquer le buteur, la minute et le type de but (goal, penalty, own goal).
- e. Cocher la case adéquate si un rapport d'arbitre va être envoyé (au plus tard 2 jours ouvrables après la date du match)
- f. Après contrôle cliquer sur "confirmer".

2. Lignes directrices en cas d'utilisation de la feuille papier:

L'arbitre note dans les rubriques correspondantes :

a. Le résultat (en chiffres et en lettres)

- Après le temps réglementaire,
 - o *dans la rubrique prévue*
- Après prolongations et/ou coups de pied de réparation
 - o *uniquement dans la rubrique 'remarques'*
- Après un match arrêté suite à des incidents
 - o le résultat au moment de l'arrêt, sur la feuille de match et dans le rapport de l'arbitre.

b. Les remplacements (sauf dans les matches avec changements permanents)

c. L'exclusion suite à une 2ième carte jaune dans une même rencontre

a. *Noter la minute des deux cartons dans ladite case*

b. *Noter la minute de l'exclusion dans la case "exclusion directe"*

d. L'exclusion directe

c. *Noter la minute de l'exclusion dans la case « exclusion directe »*

d. *Rédiger un rapport d'arbitre quant à cette exclusion*

e. Les remarques

e. *En cas d'exclusions ou d'irrégularités, il est noté dans la rubrique "Remarques" : " Rapport suit ". Si un visionneur officiel est présent, l'arbitre doit le lui communiquer*

A défaut de remplacements, d'avertissements, d'exclusions ou de remarques les cases correspondantes doivent être barrées et paraphées par l'arbitre.

Toute addition ou rature doit être également paraphée par l'arbitre. Le délégué au terrain de jeu et le délégué visiteur (ou en son absence le capitaine) signent, après la rencontre la feuille de match pour accord aux emplacements prévus à cet effet.

S'il y a refus de signature, l'arbitre en fera mention dans la rubrique «Observations».

L'arbitre signera en dernier lieu.

Nota Bene

- L'arbitre doit conserver pendant toute la saison ses notes concernant les avertissements, les exclusions, les remplacements, etc. Il doit les présenter à toute requête des instances fédérales compétentes notamment lors de comparution devant les comités répressifs.
- Si un joueur inscrit n'est pas venu se présenter, l'arbitre barrera le nom de ce joueur sur la feuille papier et paraphera ou supprimera le nom de ce joueur sur la feuille digitale.
- Le délégué visiteur peut être remplacé dans toutes les circonstances et dans toutes les rencontres, par un affilié non-joueur ou, à défaut, par le capitaine de l'équipe, qui peut continuer à jouer.

3. À mentionner par un rapport d'arbitre

- a. une exclusion directe d'un joueur.
- b. toute attitude répréhensible des joueurs, officiels et public avant, pendant ou après le match.
- c. l'arrêt temporaire ou définitif du match suite à des incidents.
- d. le constat de dégâts aux installations

4. Délai pour envoyer les données du match.

- a. Pour une feuille digitale, 1 heure après le match.
- b. Pour une feuille papier, au plus tard le premier jour ouvrable suivant la rencontre.

5. Délai pour introduire le rapport d'arbitre

Football professionnel (équipes premières)

Le rapport d'arbitre est transmis via e-kickoff au secrétaire de la Commission des Litiges du Football Rémunéré au plus tard le premier jour calendrier suivant le match et ce avant 10.00 heures

Football amateur

Le rapport d'arbitre est transmis via e-kickoff de préférence avant 14h00 le premier jour ouvrable après la rencontre au Manager régional du Comité sportif amateur ou au Comité provincial compétent et cela en vue de permettre au parquet de prononcer une sanction rapide.

En plus d'attribuer le code, l'arbitre doit à chaque fois donner des explications sur les faits survenus.

6. Erreur lors de l'enregistrement d'une carte jaune ou carte rouge

L'arbitre doit reconnaître s'être trompé lors de l'identification d'un joueur pénalisé d'une carte jaune ou rouge au plus tard le premier jour ouvrable qui suit la fin du match.

7. Dégâts aux installations du club visité

Si, lors d'une rencontre, le club visité constate que des dégâts ont été causés à ses installations, l'arbitre, en présence du délégué des deux équipes, fera les constatations nécessaires avant de quitter les installations.

Sur la feuille digitale ou papier, dans la rubrique « REMARQUES », l'arbitre fait mention des dégâts et sur la feuille papier fait aussi signer les deux délégués. Dans un rapport distinct, il détaillera les dégâts.

8. A mentionner dans la rubrique REMARQUES de la feuille de match et dans le rapport E-KICKOFF en cas d'utilisation de la feuille papier.

- a. Le manque d'un document d'identité du délégué au terrain
- b. L'arrêt définitif de la rencontre en raison de circonstances atmosphériques.

LOI 6 – AUTRES ARBITRES (Arbitres assistants)

1. Drapeaux

Chaque arbitre assistant doit avoir un drapeau.
Le drapeau doit être blanc ou de teinte vive et avoir de 30 à 40 cm de côté.
L'emploi du drapeau électronique est autorisé.

2. Responsabilité administrative

Un arbitre assistant, victime d'agression physique, peut lui-même déposer plainte ou faire un rapport.
Tous les autres faits doivent être signalés à l'arbitre, seul témoin et rapporteur officiel du match.

3. Compétence de l'arbitre assistant occasionnel

Un arbitre assistant occasionnel possède la même compétence qu'un arbitre assistant officiel désigné.

4. Instructions pour les arbitres assistants

Si, avant le début de la rencontre, l'arbitre ne donne pas d'instructions claires et précises, l'arbitre assistant doit les demander.

Les instructions ont **quatre** priorités:

1. le contact visuel.
2. suivre l'avant dernier défenseur
3. l'application du «wait and see» sur hors-jeu.
4. la prise de responsabilité.

A. Ballon sorti

Si l'arbitre ne le voit pas, l'arbitre assistant maintient sa signalisation jusqu'à la prochaine reprise de jeu.

par la ligne de touche (pieds = arbitre assistant / bras = arbitre).

- Situation claire : indiquer la direction sur toute la longueur.
- Situation douteuse : lever le drapeau, contact visuel et suivre la décision de l'arbitre.

par la ligne de but

- Situation claire sur toute la longueur de la ligne de but: indiquer le coup de coin ou le coup de pied de but en un temps.
- Situation douteuse sur toute la longueur de la ligne de but: lever le drapeau, contact visuel et suivre la décision de l'arbitre.

B. But valable

- l'arbitre a vu: courir quelques mètres vers la ligne médiane.
- l'arbitre n'a pas vu:
 - drapeau levé
 - attendre le coup de sifflet
 - courir quelques mètres vers la ligne médiane

C. But non valable

- rester sur place et signaler la faute.

D. Hors-jeu

- avant dernier défenseur.
- jugement au départ du ballon.
- attention à la position non punissable.
- si l'arbitre ne voit pas la signalisation, il faut rester le drapeau levé jusqu'au moment où le danger est écarté ou jusqu'à une nouvelle reprise du jeu
- sur coup franc, prendre l'avant-dernier défenseur.
- faire attention au joueur qui tire avantage de sa position de hors-jeu.
- bien appliquer le «wait and see».

E. Les fautes

- attendre pour un avantage possible (ne pas signaler un avantage, seul l'arbitre a cette compétence).
- si mieux placé que l'arbitre ou si faute cachée pour l'arbitre:
 - lever le drapeau, agiter
 - attendre le coup de sifflet
 - prendre d'abord la direction et puis signaler la nature de l'infraction y compris les fautes commises dans la surface de réparation.
 - coup franc direct: drapeau le long du corps.
 - coup franc indirect: drapeau horizontal devant le corps.
- dans la surface de réparation: courir vers le point de corner.
- hors de la surface de la réparation : quelques pas vers la ligne médiane.
- faute grave sur toute la surface du terrain de jeu: prendre le numéro du joueur et prévenir l'arbitre. Il est important de lui faire savoir comment le jeu doit être repris.
- Possibilité d'intervenir sur le terrain afin de séparer des adversaires ou de faire respecter les 9m15 en se positionnant devant le ballon.

F. Les remplacements

- le remplaçant doit être prêt.
- prévenir par le signal conventionnel (relais éventuellement).
- attendre l'arrêt de jeu et le signal de l'arbitre.
- contrôle de l'équipement.
- le joueur peut pénétrer sur le terrain de jeu, quand le joueur remplacé est sorti et après le signal de l'arbitre.

G. Zone neutre – zone technique

- tolérance et calme.
- uniquement les personnes autorisées.
- sauf faits graves, attendre un arrêt de jeu pour signaler à l'arbitre.
- échauffement des joueurs de réserve, en tenue différente des joueurs de champ et dans le dos de l'arbitre assistant 1. Maximum 3 joueurs de chaque équipe peuvent s'échauffer en même temps. Une fois le nombre maximum de remplacements effectués par chaque équipe, tout échauffement est interdit.
- savoir où est le délégué au terrain.
- prévention lors des blessures des joueurs.
- les joueurs exclus sont dans l'obligation de quitter l'aire de jeu ainsi que la surface technique et ne peuvent pas rester dans la zone neutre ou y revenir.

H. Divers

- avoir le matériel de réserve et prendre le temps de jeu.
- vérifier les filets avant le début de la rencontre et après la pause.
- noter les cartes et les remplacements.
- rôle à la fin des deux mi-temps.
- utiliser le body-language à bon escient.

5. Coopération avec un arbitre assistant de club

L'arbitre précisera et commentera, à l'arbitre assistant, les points particuliers des instructions officielles qu'il souhaite voir appliquer.

LOI 7 - DUREE DU MATCH

1. Durée des matchs officiels Championnat, coupe nationale et provinciale

Durée		Elite et jeunes nationaux de division 1 amateurs	Interprovincial, provincial et régional VFV	Interprovincial, provincial et régional ACFF	Dames
2 x 45	les seniors sauf pour ceux d'un certain âge alignés en réserves provinciales (vétérans).	U19 U17	U19-U21	U19-U21	Equipes premières U20
2 x 40		U16 U15		U17-U16	
2 x 35	les seniors d'un certain âge alignés en réserves provinciales (vétérans)			U14-U15	
2 x 30				U10 à U13	
2 x 25				U7 à U9	
3 x 25		U11 à U14			
5 x 15		U8 à U10			
4 x 20			U14 à U17 (11/11)		U16 (11/11)
4 x 15			U7 (**) à U13 (5/5 et 8/8)		U16 (8/8 et 5/5) U13 (8/8 et 5/5) U11 (5/5)
Même d'un commun accord, cette durée ne peut être écourtée, elle ne peut être prolongée que dans les cas où le règlement prévoit des prolongations et/ou des séries de tirs au but					
(**) Si on constate que les joueurs sont trop fatigués, le match peut être arrêté après 3 x 15'					

2. Durée des matches amicaux et tournois

Les dispositions ci-dessus sont également d'application pour les matches amicaux et matches de tournois. Cependant, dans des circonstances exceptionnelles, d'un commun accord entre les clubs concernés, la durée de ces rencontres peut être écourtée, à condition que le public ait été informé à chaque fois à l'avance.

3. Pauses ou time-outs

3.1. Matches à 2 mi-temps.

La pause est fixée à un maximum de 15 minutes.
Pour les U15 et U17 c'est un maximum de 10 minutes.

4. Match n'ayant pas eu la durée réglementaire

Si l'arbitre constate, après avoir sifflé la fin d'une mi-temps, s'aperçoit immédiatement qu'il a interrompu le match prématurément, il doit faire reprendre le jeu pour le temps restant à jouer.

Si l'arbitre constate qu'une mi-temps n'a pas eu la durée réglementaire, il doit, en toutes circonstances, en faire mention sur la feuille de match, et ceci en présence des délégués des deux clubs et éventuellement des deux arbitres assistants à qui on demande de signer cette déclaration. En cas de refus ceci est alors notifié par l'arbitre.

5. Prolongations – Séance des tirs au but

Si un match de seniors masculins, disputé hors-série sans classement par points, se termine sur un match nul, deux prolongations de 15 minutes seront disputées avec un changement de côté à l'issue du premier quart d'heure.

Au début des prolongations, l'arbitre doit effectuer un nouveau tirage au sort suivant les dispositions de la loi huit.

Si l'égalité persiste après ces prolongations, le vainqueur sera désigné par une séance de tirs au but.

À moins que d'autres éléments ne doivent être pris en compte (état du terrain, sécurité, etc.), l'arbitre tire une première fois à « pile ou face » pour décider le but contre lequel les tirs seront exécutés, décision sur laquelle il n'est possible de revenir que pour des raisons de sécurité ou si le but ou la surface de jeu devient inutilisable. L'arbitre tire ensuite une deuxième fois à pile ou face : l'équipe favorisée par le sort choisira de tirer en premier ou en deuxième.

La durée d'un match de jeunes ou d'un match féminin, à l'exception de certains matches de la Coupe de Belgique, ne peut jamais être prolongée. En cas d'égalité après la durée normale de ces matches, il est directement procédé à la séance des tirs au but.

LOI 8 - COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU

1. Délais d'attente

Principes générales.

- En cas d'absence d'une équipe à l'heure prévue et avec l'accord de l'équipe présente le coup d'envoi doit être retardé d'au maximum 10 minutes.
- En cas de circonstances imprévues ou en cas de défectuosité de l'éclairage, le délai maximum d'attente est de trente minutes. Passé ce délai la rencontre doit être arrêtée.

Nota Bene

1. Le total de tous les délais d'attente accordés pour des circonstances imprévues (inclus le délai d'attente permis pour l'absence d'une équipe ne peut jamais dépasser 30 minutes par rencontre.
2. Le total de tous les délais d'attente accordés pour les défectuosités de l'éclairage ne peut jamais dépasser 30 minutes par rencontre.
3. Les règles 1 et 2 peuvent être cumulatives.
4. Si la durée totale de tous les délais d'attente appliqués et permis est dépassée, l'arbitre doit arrêter définitivement la rencontre
5. L'heure de début d'une rencontre ne peut jamais être retardée pour permettre à l'équipe locale de terminer des travaux de réparation suite à un terrain de jeu non conforme.

2. A mentionner dans la rubrique REMARQUES de la feuille de match et dans le rapport E-KICKOFF en cas d'utilisation de la feuille papier.

- a. La (les) raison(s) du début tardif de la rencontre et l'heure exacte du coup d'envoi.
- b. La (les) raison(s) du dépassement de la durée maximale du délai d'attente prévu (avec l'arrêt de la rencontre en conséquence).

LOI 9 – BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

Nihil

LOI 10 – Déterminer l'issue d'un match

Nihil

LOI 11 – HORS-JEU

Nihil

LOI 12 - FAUTES ET INCORRECTIONS

1. Qu'est-ce qu'une phase de jeu?

La phase de jeu est l'ensemble des faits et des actions de jeu qui se déroulent entre toute mise en jeu du ballon et l'arrêt de jeu qui lui fait suite.

2. Matches opposant des équipes soumises à des régimes de pénalisation différents.

Pour de tels matches, la procédure applicable est celle relative à la catégorie des joueurs la plus élevée.

3. Message sur les sous-vêtements

Si un joueur montre un message sur ses sous-vêtements, l'arbitre doit faire rapport au comité répressif.

4. Carte jaune

Si, au moment où l'arbitre veut donner une carte jaune à un joueur, celui-ci commet une autre infraction également punie d'une carte jaune, il recevra consécutivement deux cartes jaunes, suivies d'une carte rouge.

5. Annuler une carte jaune ou rouge

L'arbitre accorde un coup franc à un attaquant et montre à l'adversaire:
une carte jaune pour l'interruption d'une attaque prometteuse
ou
une carte rouge pour annihiler une occasion de but manifeste.

Ensuite, il constate que l'arbitre assistant a signalé une faute préalable.
Si l'arbitre admet cette faute préalable, la carte jaune ou rouge tombe.
Suivant la nature de la faute préalable, le jeu sera repris par un coup franc indirect ou par un coup franc direct.
Cette procédure est également applicable en cas de hors-jeu.

Exception:

Si l'attaque prometteuse est interrompue ou si l'occasion de but est annihilée par une faute; dont l'intensité en soi justifie déjà le jaune ou le rouge, la mesure disciplinaire reste alors maintenue.

6. Exclusion joueur/médecin

Un médecin qui est exclu comme joueur doit regagner les vestiaires. Il ne peut revenir sur le terrain ou dans la zone neutre que pour administrer les 'premiers soins' selon le principe général que l'assistance à personne en danger ne peut jamais être refusée.

7. Retour aux vestiaires

Un joueur, remplaçant ou joueur remplacé exclu, doit immédiatement après son exclusion regagner les vestiaires et ne peut plus se trouver par après dans la zone neutre ou dans la zone de protection donnant accès aux vestiaires.

Le jeu ne sera repris que lorsque le joueur exclu est entré dans les vestiaires (si les vestiaires ne se trouvent pas à proximité du terrain, le jeu sera repris après que le joueur exclu a quitté la zone neutre et s'est clairement dirigé vers les vestiaires).

Après avoir quitté les vestiaires, le joueur exclu peut prendre place derrière la clôture, à condition qu'il se soit mis en civil. Ceci est également d'application pour le joueur entraîneur exclu.

Un entraîneur exclu ne doit pas regagner les vestiaires. Il peut immédiatement prendre place dans les zones publiques.

LOI 13 – COUPS FRANCS

Nihil

LOI 14 – PENALTY

Nihil

LOI 15 – RENTREE DE TOUCHE

Nihil

LOI 16 – COUP DE PIED DE BUT

Nihil

LOI 17 - COUP DE PIED DE COIN

Nihil

LA SURFACE TECHNIQUE

Définition

La surface technique est obligatoire pour tous les matches.

Sur les terrains pourvus de dug-out, la surface technique peut s'étendre sur les côtés jusqu'à un mètre de part et d'autre du dug-out et vers l'avant jusqu'à un mètre de la ligne de touche.

Sur les terrains dépourvus de dug-out, la surface technique s'étend de part et d'autre de la ligne médiane, séparément pour chaque équipe, sur une longueur maximale de cinq mètres chacune et vers l'avant jusqu'à un mètre de la ligne de touche.

Si la surface technique n'est pas délimitée, on doit jouer et :

- L'arbitre doit mentionner cette infraction sur la feuille de match et dans le rapport e-kickoff
- Le staff technique et médical ne seront pas autorisés dans la zone neutre.

Défense de fumer dans la surface technique

Non-respect de l'interdiction de fumer par les joueurs de remplacements, les joueurs remplacés et le joueur entraîneur

- ❖ carte jaune pour comportement antisportif et carte rouge en cas de récidive.

Non-respect de l'interdiction de fumer par toute autre personne

- ❖ l'intéressé(e) doit être invité(e) à cesser de fumer.
- ❖ s'il persiste ou récidive, l'intéressé(e) sera invité(e) à quitter la zone technique. L'arbitre notera cet incident sur la feuille de match dans la rubrique "observations" et dans le rapport e-kickoff.

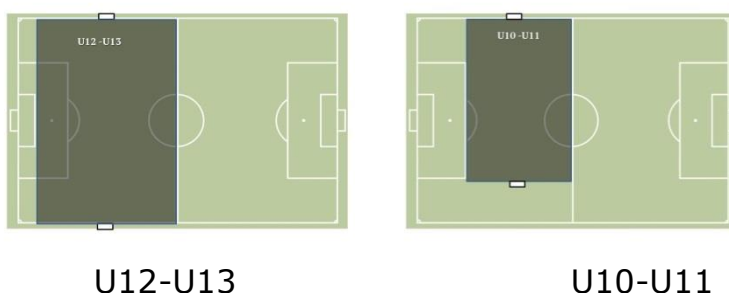
L'aire de jeu pour le football à 8 contre 8

1. L'aire de jeu pour le football 8 contre 8

1.1. Les matches sont disputés sur une partie de la surface d'un demi-terrain normal, dans le sens de la largeur. Les délimitations sont formées par:

1.1.1. Pour les U12 et U13: la ligne médiane et celle de la surface de but, sur toute la largeur du terrain.

1.1.2. Pour les U10 et U11: la ligne médiane et la surface de réparation, depuis la ligne de touche jusqu'au prolongement opposé de la surface de réparation.



1.2. Elles peuvent aussi se disputer sur des terrains de football agréés par l'URBSFA aménagés pour les susdits matches. Les dimensions peuvent varier entre:

U12 et U13: longueur: 50 à 60 mètres; largeur: 40 à 45 mètres.
U10 et U11: longueur: 40 à 50 mètres, largeur: 30 à 35 mètres

2. L'aire de jeu pour le football 5 contre 5

2.1. Les matches sont disputés sur un quart de surface de jeu normale avec des dimensions 35 mètres sur 25 mètres.

2.2. Elles peuvent aussi se disputer sur des terrains de football agréés par l'URBSFA aménagés pour les susdits matches, dont les dimensions peuvent être de 35 mètres à 25 mètres:

1. Dispositions pour les aires de jeu 8/8 et 5/5

2.1. La dimension intérieure des buts est de 5 x 2 mètres. Les buts doivent être solidement ancrés dans le sol.

2.2. L'épaisseur des piquets de but doit être au minimum de 7,5 centimètres.

2.3 La surface de but est une zone fictive dans un rayon de 8 mètres à partir du centre du but.

2.4. Il n'y a pas de surface de réparation ou de surface de coin

2.5. Si la surface de jeu est formée sur une partie d'une surface de jeu normale, le marquage existant reste valable autant que faire se peut et est d'application. Les autres marquages se font soit à l'aide de petits cônes, soit par le traçage d'une étroite ligne à l'aide de sable blanc ou d'autres produits de marquage homologués.

2.6. La zone neutre peut consister en un espace autour de l'aire de jeu, libre d'obstacles, afin de garantir suffisamment de sécurité à l'arbitre, aux joueurs et aux officiels.

2.7. Durant un match, l'accès à la zone neutre et à la zone de protection est interdit aux personnes non qualifiées. Les personnes qualifiées sont autorisées en dehors de la surface de jeu du terrain.

3. Autres particularités pour les formules de compétition 8/8 et 5/5

	5/5	8/8
Règle 4: Chaussures	Seules les chaussures multi-studs ou les pantoufles de sport peuvent être utilisées. Le port de chaussures à crampons en aluminium est interdit.	
Règle 8: Coup d'envoi – Début du match	Au début de chaque mi-temps et quarter, et après chaque but, le coup d'envoi s'effectue au milieu du terrain. Les adversaires doivent se trouver à au moins 8 mètres.	
Règle 11: Hors-jeu	Le hors-jeu n'est pas d'application.	
Règle 12: Les cartes jaunes et rouges	Les cartes jaunes et rouges sont d'application. Les cartes jaunes ne sont pas enregistrées. Lors d'une carte rouge, un rapport d'arbitre suivra.	
Règle 13: Les coups francs	Tous les coups francs sont indirects. Lors d'un coup franc, les joueurs adverses doivent se trouver à 8 mètres au moins du ballon. Quand une faute est commise à moins de 8 mètres du but, le coup franc est joué à huit mètres de la ligne de but.	
Règle 14: Le coup de pied de réparation	Cette règle n'est pas d'application.	
Règle 15: Rentrée de touche	Est remplacé par une entrée en dribble ou par une passe au sol. Ce joueur ne peut marquer directement un but ; les adversaires doivent se trouver au moins à deux mètres.	Rentrée de touche.
Règle 16: Coup de pied de but	Est remplacé par une entrée en dribble ou par une passe au sol. Ce joueur ne peut marquer directement un but ; les adversaires doivent se trouver au moins à deux mètres.	Le coup de pied de but s'effectue suivant la Loi du Jeu depuis la surface de but fictive.
	Le gardien peut jusqu'en et y compris les U12 rentrer ce ballon en dribble en championnat de jeunes Elite.	

DISPOSITIONS ADMINISTRATIVES GENERALES

1. E-kickoff

Toute communication ou question:

- Du Bureau d'arbitrage à l'arbitre
ou
- de l'arbitre au Régional Manager ou au département de l'arbitrage
doit intervenir :
 - via e-kickoff (à consulter avec login et mot de passe sur www.belgianfootball.be) ou
 - via courriel ou
 - via courrier ou
 - via téléphone (à confirmer par écrit)

Les justificatifs (maladie, employeur, etc.) doivent être envoyés par lettre ou par courriel.

2. Questionnaire

Une fois par saison chaque arbitre peut être invité à compléter un questionnaire et le renvoyer dans les délais imposés.

Des changements ultérieurs à ce questionnaire doivent être apportés via e-kickoff.

3. Demande de congé

En tout temps, les demandes de congés doivent être introduites au **moins trois semaines à l'avance** via e-kickoff. Une demande de congé tardive sera considérée comme un désistement sauf dans les cas de force majeure.

Même quand l'arbitre n'est pas désigné, il reste à la disposition de son Bureau d'arbitrage, selon les instructions de celle-ci.

4. Désistement (maladie, raisons professionnelles...)

Un désistement doit être prouvé par des pièces justificatives.

5. Absence au match

Le nom de l'arbitre / de l'arbitre-assistant absent doit être indiqué par l'arbitre remplaçant sur la feuille de match papier.

Le nom de l'arbitre-assistant absent doit être signifié par l'arbitre sur la feuille de match digitale.

Un arbitre ou un assistant-arbitre, absent au match, doit se justifier endéans les 24 heures.

6. Interruption momentanée de carrière

Lorsqu'un arbitre reste inactif pendant une saison, Le Bureau Régional de l'Arbitrage n'est pas obligé de l'accepter à nouveau dans la catégorie dont il faisait partie précédemment.

7. Activités

Toute activité organisée par le Bureau d'Arbitrage est obligatoire pour les arbitres convoqués.

8. Comparution devant les comités officiels

Frais de déplacement

Si l'arbitre est convoqué devant une instance officielle, il peut seulement réclamer ses frais de déplacement, calculés sur base du système des blocs.

Dédommagement pour perte de salaire par les arbitres

Peut être obtenu pour autant :

- Qu'ils en aient avisé le secrétaire de l'instance concernée (voir page...) dès réception de leur convocation ; en l'occurrence, ledit secrétaire apprécie si la convocation doit ou non être maintenue ;
- Qu'ils produisent les justifications adéquates.

Le fait de ne pas suivre cette procédure entraîne d'office le rejet de toute intervention.

Présence

Tout convoqué doit tout mettre en œuvre pour être présent à l'heure prévue.

9. Comportement vis-à-vis des médias

Il est autorisé de faire des déclarations à la presse sous votre propre responsabilité, mais il est conseillé de contacter préalablement le responsable de presse de l'URBSFA, M. Cornez.

10. Attitude face aux médias sociaux

Les médias sociaux (Facebook, Twitter, etc.), une hype initialement, font de plus en plus partie de notre vie.

Le Referee Office ne voit aucun problème à ce que les arbitres et les arbitres assistants soient actifs sur ces médias, à condition que cette activité ne nuise pas aux tiers en général ou à l'U.R.B.S.F.A. en particulier.

Le Referee Office tient également à rappeler que chacun est responsable de ses avis publiés par le biais de ces médias.

11. Interdictions

Il est interdit aux arbitres:

- a. de prendre part comme joueur :
 - à des matches de championnat ou de coupes.
 - à des matches amicaux la veille des matches de championnat qu'ils sont appelés à diriger.Ces dispositions ne visent pas les arbitres de la catégorie H.
- b. de céder les invitations personnelles à d'autres personnes. Toute infraction à cette règle expose l'arbitre fautif à la suppression de toute invitation ultérieure sans préjudice d'autres sanctions qui pourraient lui être infligées par son Bureau d'Arbitrage.
- c. de diriger, sans accord préalable de son Bureau d'Arbitrage, des matches amicaux, des tournois, etc...
- d. de se rendre dans le vestiaire d'un collègue ou dans la zone neutre
- e. d'exercer toute fonction dans la zone neutre. Peuvent donc être présents dans la zone neutre, les arbitres qui exercent la profession de médecin ou de kinésithérapeute ou la fonction d'entraîneur.
- f. aux arbitres de la catégorie H et sans préjudice de l'article B1430, de diriger les matches de la division ou la série de la division dans laquelle évolue l'équipe première de leur club d'affectation ou le club pour lequel ils sont temporairement qualifiés.
- g. aux arbitres qui sont également entraîneurs et sans préjudice de l'article B1430, de diriger des matches de la division ou de la série dans laquelle ils entraînent.
- h. de fonctionner comme arbitre assistant pour son club, sauf en remplacement d'un arbitre assistant officiellement désigné qui est absent et dans l'ordre de priorité prévu au Règlement fédéral.
- i. de représenter son club devant les instances fédérales dans les affaires sportives et/ou disciplinaires faisant l'objet d'un rapport d'arbitre ou lors d'un examen d'une action portant sur des questions d'arbitrage de matches. Cette interdiction ne vise pas l'arbitre qui est inscrit au tableau de l'Ordre des Avocats et qui assume l'assistance ou la représentation pour et dans l'exercice de sa profession.
- j. en congé pour quelle que raison que ce soit, de remplir la fonction d'arbitre/assistant.

12. Vol dans les vestiaires

L'arbitre informera immédiatement le club visité.

Il informera également le département de l'arbitrage ad hoc qui lui communiquera la procédure à suivre.

Il est conseillé à l'arbitre d'exiger que son vestiaire soit fermé à clef durant la rencontre et de n'emporter aucune somme d'argent importante ou objet de valeur.

13. Sanctions envers les arbitres

Mesures administratives

L'arbitre qui commet un fait répréhensible sans gravité peut faire l'objet de mesures administratives allant jusqu'à la privation de désignation.

Cette mesure purement administrative n'est pas susceptible de recours et n'entraîne pas d'interruption de carrière.

Peines disciplinaires

L'arbitre qui manque à ses obligations liées directement à sa fonction quant à son comportement, à sa disponibilité, à ses désignations et prestations peut être puni d'une peine disciplinaire.

Les peines disciplinaires qui peuvent être prononcées à l'égard d'un arbitre ou d'un arbitre assistant sont:

- la recommandation
- l'avertissement
- le blâme
- la suspension pour une durée limitée ou illimitée
- la renonciation temporaire ou définitive aux services
- la proposition de radiation

Les peines inférieures aux suspensions pour trois matches n'entraînent pas d'interruption dans la carrière de l'arbitre, à condition que dans les deux ans qui suivent leur prononcé définitif, cet arbitre n'encoure pas de nouvelle peine.

Ces peines sont susceptibles de recours.

Autres sanctions

L'arbitre qui commet des infractions autres que :

- un fait répréhensible sans gravité
- un manque à ses obligations liées directement ou indirectement à sa fonction

est justiciable des instances fédérales comme tout autre affilié.

Pour autant que l'instance délibérant en dernier lieu le propose explicitement, les Bureaux d'Arbitrage compétents peuvent prendre des sanctions, allant jusque la démission, contre l'arbitre

14. Limite d'âge pour les arbitres

55+ : attestation normale d'aptitude médicale

- 60+ : attestation d'aptitude médicale sur base d'un électrocardiogramme d'effort à l'exception des Referees Ambassadeurs qui ne sont plus arbitres.

*- les arbitres **INVITES** à passer des tests physiques et qui prennent des médicaments, doivent le signaler personnellement au médecin de service **AVANT** les tests.*

15. Arbitres de la catégorie H et arbitres qui exercent la fonction d'entraîneurs

Dans ces deux cas, le secrétariat informe le département d'un changement de statuts car ces arbitres ne peuvent :

- Comme joueur, dirigé une rencontre de la division ou de la série de l'équipe première de leur club ;
- Comme entraîneur, dirigé une rencontre de la division ou de la série dans laquelle il entraîne ;

Une sanction comme joueur ou entraîneur pour quatre semaines minimum d'une compétition officielle est automatiquement étendue à la fonction d'arbitre.

DISPOSITIONS ADMINISTRATIVES CONCERNANT LE MATCH

1. Préparation du match

L'arbitre prend connaissance de:

- sa **désignation** et d'éventuels **changements** via www.e-kickoff.com , en faisant usage de son code d'utilisateur et mot de passe.
- l'emplacement du **terrain** ou du **lieu de rendez-vous** du club visité et les **couleurs** des équipes en présence, via www.belgianfootball.be.
- la **remise de matches** pour cause d'intempéries via www.belgianfootball.be ou via 0900/00081 (Nederlands) ou 0900/00095 (Français) Seules ces annonces, à l'exclusion de toutes les autres, sont à considérer comme des annonces officielles;

2. Equipement de l'arbitre

L'équipement de l'arbitre, des arbitres assistants et du 4^{ème} officiel doit avoir une allure soignée.

La publicité sur l'équipement est autorisée moyennant respect des dispositions édictées par la FIFA et moyennant l'autorisation préalable du Comité Exécutif.

3. Comportement vis-à-vis des dirigeants

Comme représentant de la fédération, l'arbitre aura un comportement neutre et discret aussi bien avant, pendant et après la rencontre, y compris lors de la réception éventuelle.

En cas de tentative de corruption, l'arbitre doit en référer immédiatement à son Bureau de l'Arbitrage.

4. Le délégué au terrain de jeu, le délégué de l'équipe visiteuse et de commissaires au terrain de jeu

Le club, sur le terrain duquel se joue un match, est tenu de déléguer au terrain un de ses affiliés affectés.

Le **délégué au terrain de jeu** doit :

- avoir 18 ans minimum.
- se tenir à disposition de l'arbitre :
 - 60 minutes avant le coup d'envoi (matches d'équipes premières).
 - 30 minutes avant le coup d'envoi (autres matches).
 - pendant le match (à un endroit convenu dans la zone neutre).
 - jusqu'à son départ, après la rencontre.

En l'absence de tout délégué au terrain de jeu, un joueur visité doit exercer cette fonction et, par conséquent, s'abstenir de participer au jeu jusqu'à l'arrivée d'un affilié pouvant fonctionner comme délégué.

Si l'équipe visitée, ne présentant que 7 joueurs, est réduite à 6 par l'obligation de fournir un délégué au terrain de jeu, elle doit être considérée comme déclarant forfait.

S'il le juge utile, le club visité peut requérir l'aide du **délégué de l'équipe visiteuse** pour renforcer le service d'ordre.

Pour les matches de son équipe première, le club visité peut désigner trois de ses affiliés en qualité de **commissaires au terrain**.

Si cela est autorisé par le délégué au terrain, des personnes affiliées au club visiteur peuvent fonctionner comme commissaires au terrain.

Ces personnes doivent se tenir dans la zone neutre durant le match et adopter un comportement responsable.

5. Intervention de la police

Seul le club visité peut solliciter l'intervention de la police sur son terrain de jeu.

Il n'appartient donc pas à l'arbitre de prendre une quelconque initiative à ce niveau.

6. Indemnités d'arbitrage et frais de déplacement

Par prestation, les membres de l'équipe des arbitres ont droit :

- à une indemnité
- au remboursement de ses frais de déplacement

Ces frais doivent être payés par le club visité ou organisateur avant le match.

En cas d'absence de l'arbitre désigné officiellement, les frais seront payés à l'issue du match.

1. L'indemnité de l'arbitre est fonction de sa catégorie.

Catégorie	Indemnité (EUR)
1A	80,00
1B	55,00
1D	42,00
2D	42,00
3D	35,00
3DStag,1P,2P	29,00
3P, 4P	25,00
J et I	22,00
H	22,00 S'il dirige un match d'équipes premières, il a droit à l'indemnité qui est d'application pour la division dans laquelle il dirige le match.
Stagiaire	20,00

Matches de tournoi à durée réduite

L'indemnité pour chaque match d'un tournoi dont la durée n'excède pas la moitié de la durée réglementaire d'un match officiel de la catégorie concernée et à condition que l'arbitre soit appelé à diriger au moins deux matches dans un laps de temps de quatre heures, est fixée à la moitié de l'indemnité fixée ci-dessus.

2. L'indemnité de l'arbitre assistant est fonction de sa catégorie et/ou match

Appartenance	Fonction	Indemnité (EUR)	
Bureau Arbitrage URBSFA	Arbitre officiant comme assistant	Suivant sa propre catégorie	
	Assistant-arbitre 1A/AR, 1B/AR/Stag1A, 1B/AR	35,00	
Bureau Arbitrage ACFF/VFV	Arbitre qui officie comme assistant	Selon sa propre catégorie	
	Assistant-arbitre	1D/AR	35,00
		2D/AR	35,00
		3D/AR	29,00
Assistant-arbitre à l'essai en 3D	3D/AR/stag	22,00	
Bureau Régional Arbitrage ACFF/VFV	Arbitre qui officie comme assistant	22,00	
		29,00 dans des matchs entre une équipe première de 3D et Espoirs 1A	
	Arbitre-assistant 1P/AR, 2P/AR, 3P/AR et 4P/AR	22,00	
<p>Match non joué Si l'arbitre annule le match suite:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ à l'impraticabilité du terrain, l'assistant reçoit seulement la moitié de l'indemnité qui lui revient ; ▪ à la non-conformité du terrain, l'assistant reçoit son indemnité complète. 			

Particularités

Match non joué

Si l'arbitre annule le match suite :

- à l'impraticabilité du terrain, il reçoit seulement la moitié de l'indemnité qui lui revient ;
- à la non-conformité, ou à l'absence d'une des deux équipes ou des deux équipes, il reçoit son indemnité complète.

Indemnité supplémentaire

Pour des prestations au football rémunéré, les arbitres reçoivent une indemnité supplémentaire reprise dans le contrat avec l'U.R.B.F.S.A.

3. Frais des arbitres occasionnels lors des matchs où sont officiellement désignés des arbitres

Il est entendu par arbitre occasionnel, celui qui dirige le match qu'il soit arbitre officiel ou pas.

Situation	Arbitre désigné		Arbitre occasionnel	
	indemnité	déplacement	indemnité	déplacement
• est et reste absent	non	non	20 €	non
• arrive en retard	10 €	oui	10 €	non
• se blesse avant le match	non	oui	20 €	non
• se blesse pendant le match	oui	oui	non	non
• sans arbitre désigné			20 €	non
• absent et match remis			non	non

S'il un arbitre officiel dirige une rencontre en tant qu'arbitre occasionnel, il doit indiquer le numéro de sa carte d'arbitre sur la feuille de match papier, ainsi que la province dont il fait partie.

N.B. : Ce tableau est également applicable à la fonction d'assistant à l'exception du cas repris à la 7^{ème} ligne du tableau ci-avant répertoriée « sans arbitre désigné » pour lequel aucune indemnité ni frais de déplacement ne peuvent être revendiqués.

7. Comment calculer les frais de déplacement?

1. Notez votre numéro de bloc et celui du terrain l'un en dessous de l'autre:

2480

2185

2. Faites la différence entre les deux premiers chiffres et entre les deux derniers chiffres de chaque numéro de bloc:

$$24 - 21 = 3.$$

$$85 - 80 = 5.$$

3. Faites la somme des deux différences et multipliez le total par 2,80 € :

$$3 + 5 = 8 \times 2,80 = 22,40€ = \text{les frais de déplacement.}$$

Remarques :

1. l'indemnité minimum pour un déplacement comporte 2 blocs = 5,60 €
2. votre numéro de bloc est noté sur votre carte d'arbitre, le numéro de bloc du terrain se trouve sur la feuille de match et dans votre désignation e-kickoff.
3. votre numéro de bloc et la somme des blocs doivent être mentionnés sur la feuille de match.

Particularités:

Quand, à l'issue d'un match disputé en nocturne, l'arbitre ou l'arbitre-assistant ne peut rallier son domicile par suite des mauvaises conditions climatiques (brouillard/verglas/neige), il est autorisé à loger sur place et les frais d'hôtel seront pris en charge par la fédération.

Pour obtenir le remboursement des frais autres que ceux stipulés précédemment, l'arbitre doit prouver qu'il a été forcé de les engager par suite d'une circonstance exceptionnelle.

8. Paiements des frais d'arbitrage

Les indemnités et les frais de déplacement doivent être payés avant le match par le club organisateur ou le club visiteur.

En cas d'absence de l'arbitre officiel désigné les indemnités sont payées après la fin du match.

S'il devait y avoir des difficultés à cet égard, l'arbitre rédigera un rapport auprès du comité compétent.

9. Coupe de Belgique

Si une rencontre se termine à égalité :

Jusqu'à la 3^{ème} journée incluse :

- aucune prolongation.
- tirs au but pour déterminer le vainqueur.

Lors des 4^{ème} et 5^{ème} journées et des 16^{ème} et 8^{ème} de finales

- prolongations (2 x 15 minutes).
- si l'égalité subsiste: tirs au but pour déterminer le vainqueur.

Lors des quarts et des demi-finales (joués par aller et retour)

- l'équipe ayant marqué le plus de buts à l'issue des deux matches, sera qualifiée pour le prochain tour.
- si les deux équipes ont marqué le même nombre de buts à l'issue des deux matches, les buts marqués en déplacement comptent doubles.
- si nonobstant cette règle, l'égalité subsiste (c'est-à-dire les deux équipes ont marqué le même nombre de buts at-home et le même nombre de buts away), le second match est prolongé de deux fois quinze minutes.
- si le nombre de buts marqués est identique à l'issue des prolongations, les buts marqués en déplacement comptent doubles et ceux-ci qualifieront l'équipe visiteuse.
- si au terme des prolongations aucun but n'a été inscrit, les équipes sont départagées aux tirs au but.

La finale

- si la finale se termine à égalité, deux prolongations de quinze minutes chacune sont jouées. Si l'égalité persiste à l'issue de ces deux prolongations, la désignation du vainqueur se fait par les tirs au but.

ADRESSES UTILES

Secrétariat général

De Brabander Koen
Avenue Houba de Strooper, 145
1020 Bruxelles
Tel. (02) 477 12 11 - Fax (02) 478 23 91

Coordinateur Arbitrage URBSFA

Verbist Johan
Rue de Bruxelles 486
1480 Tubize
Tel. (02) 367.67.12

Bureau Arbitrage URBSFA De Wulf Tjorn

Rue de Bruxelles 486 - 1480 Tubize
Tel. (02) 367.67.80 (de 9 à 17 h)
Tel. (02) 367.67.84

Referee Department Manager Bellon Kris

Rue de Bruxelles 486 - 1480 Tubize
Tel. (02) 367.67.80

Département ACFE de l'arbitrage

Adresse : Chemin de Beauloye, 40 à 5022 COGNELÉE

Directeur : **Romain** Éric

eric.romain.footbel@gmail.com

Collaborateurs : • Virginie DEROUAUX Tél : 081/206.841 e-mail : virginie.derouaux@acff.be

• Denis JACOB Tél : 081/206.842 e-mail : denis.jacob@acff.be

Secrétariat du Comité sportif football amateur régional (2D & 3D)

Secrétaire : **Rochart** Serge

Avenue du Tir 77 - 7000 Mons
Tel. (065) 39 93 63 - Fax (065) 39 93 73

serge.rochart@acff.be

Secrétariat du Comité d'appel du football amateur régional (2D & 3D)

Secrétaire : **Petitjean** Didier

Chaussée de Tongres 66 - 4000 Rocourt
Tél. (04) 224.74.11 – Fax (04) 224.29.27

didier.petitjean@acff.be

Comité sportif – Affaires disciplinaires (1D)	Comité d'appel (1D)
Pirard Yannick	Van den Brande Pieter
Avenue Houba de Strooper, 145/1	Avenue Houba de Strooper, 145/1
1020 Bruxelles	1020 Bruxelles
Tél.: 02/477.13.03 – Fax. : 02/479.70.62	Tél : 02/477.12.77 – Fax. : 02/478.23.91
yannick.pirard@footbel.com	beroepscomite@footbel.com