

INTRODUCTION

Les présentes instructions, qui sont applicables en Belgique, complètent les Lois du jeu (Edition 2006) et les clarifient.

Bonne lecture et good luck.

Au nom de la Commission des Lois du jeu.

SOMMAIRE

LOI	PAGE
1. TERRAIN DE JEU	3
2. BALLON	8
3. NOMBRE DE JOUEURS	9
4. EQUIPEMENT DES JOUEURS	13
5. ARBITRE	15
6. ARBITRES ASSISTANTS	29
7. DURÉE DU MATCH	39
8. COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU	41
9. BALLON EN JEU ET HORS DU JEU	43
10. BUT MARQUÉ	44
11. HORS-JEU	44
12. FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF	45
13. COUPS FRANCS	47
14. COUP DE PIED DE RÉPARATION (PENALTY)	48
15. RENTRÉE DE TOUCHE	49
16. COUP DE PIED DE BUT	50
17. COUP DE PIED DE COIN (CORNER)	50
LA SURFACE TECHNIQUE	50
ADRESSES DES COMITÉS ET COMMISSIONS	51
DISPOSITIONS ADMINISTRATIVES GÉNÉRALES	54
DISPOSITIONS ADMINISTRATIVES CONCERNANT LE MATCH	60

1. Zone neutre

Autour du terrain de jeu doit se trouver une zone de minimum trois mètres de largeur dénommée zone neutre.

Aucun obstacle ne peut se trouver à moins de trois mètres des lignes extérieures du terrain de jeu.

Le public doit se trouver derrière une clôture efficace.

Personnes autorisées dans la zone neutre ou dans la zone technique :

1.1. Celles qui portent un brassard

- 1.1.1. Délégué au terrain de jeu : Blanc
- 1.1.2. Délégué visiteur : Tricolore
- 1.1.3. Commissaires : Couleurs du club
- 1.1.4. Médecin, kiné, soigneur : Jaune
- 1.1.5. Tout entraîneur : Rouge
- 1.1.6. Délégué au comité répressif : Amarante

Remarque :

1. Les personnes sous 1.1.4. et 1.1.5. doivent rester dans la zone technique (sauf dans les rencontres de débutants, de diablotins et de préminimes).
2. En Divisions Supérieures, tout le monde doit rester dans la zone technique.

1.2. Les services de sécurité en uniforme

- 1.2.1. Police/Stewards
- 1.2.2. Service de secours médical

LOI 1 – TERRAIN DE JEU

2. Marquage

L'utilisation de sable est uniquement permise en cas de neige.
L'emploi de sciure de bois et de chaux vive n'est jamais permis.

3. Drapeaux de coin

La couleur des hampes peut être différente des drapeaux, mais doit être la même pour les quatre.
La couleur des drapeaux doit être la même pour les quatre, uniformément blanche ou vive.

4. Terrain de jeu non conforme

L'arbitre ne débutera pas une rencontre si :

- 4.1.** Un obstacle se trouve sur le terrain de jeu ou à une distance de moins de 3 m des lignes du terrain de jeu.
- 4.2.** Une ligne de but, de touche et médiane, une surface de but, une surface de réparation, une surface de coin, le cercle central et les points dans ces surfaces ne sont pas marqués.
- 4.3.** Les buts et les filets de but font défaut.
- 4.4.** Un ou plusieurs drapeaux de coin font défaut (au début de la rencontre).

Dans les autres cas, l'arbitre laissera quand même la rencontre se dérouler, à condition de rapporter les irrégularités qui lui ont été mentionnées.

5. Terrain de jeu impraticable

Un terrain de jeu est déclaré impraticable par l'arbitre lorsque :

5.1. En cas de neige :

- les lignes du terrain de jeu sont invisibles.
- le terrain de jeu présente du danger après une chute de neige suivie de gel.
- le ballon devient non réglementaire quant à sa forme et à son poids, par suite de l'adhérence de la neige au ballon.

5.2. En cas de gelée :

- il existe sur le terrain de jeu des flaques d'eau gelée.
- le terrain de jeu présente des aspérités.
- les joueurs ne peuvent garder leur équilibre.
- le contrôle du ballon est impossible.

5.3. En cas de boue :

- le terrain de jeu est boueux au point que les joueurs ne peuvent démarrer.

Nota Bene :

Un terrain de jeu ne peut être déclaré impraticable si le ballon ne rebondit pas ou s'il reste collé dans la boue.

5.4. En cas de pluie :

- une grande étendue du terrain de jeu est submergée au point qu'à cet endroit le ballon n'entre plus en contact avec le sol.
- la visibilité devient insuffisante.

5.5. En cas de brouillard :

- la visibilité est insuffisante.

Pour les matches des équipes premières de Divisions Supérieures masculines :

La décision de débiter le match ou de l'arrêter appartient exclusivement à l'arbitre.

Pour tous les autres matches :

L'arbitre, placé sur la ligne de but au centre d'un but, doit être en mesure de voir l'autre but. Sinon le match doit être remis ou arrêté.

Nota Bene :

- Si, avant le début du match, l'arbitre décide que le terrain de jeu est impraticable, le club visité peut faire jouer le match sur un de ses terrains de jeu agréés par la fédération, si celui-ci est situé dans un rayon de 5 kilomètres de ce terrain de jeu impraticable.
- 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 du week-end, le club visité peut décider unilatéralement de jouer les matches des autres catégories sur un des terrains annexes, agréé par la Fédération et situé dans un rayon de 5 Km du terrain principal.

6. Sécurité des joueurs et des officiels

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

7. Terrain synthétique

Jouer sur terrain synthétique est autorisé sauf pour les rencontres de championnat de 1^{ère} Nationale. L'équipe locale peut exiger le port de chaussures adaptées.

8. Zones pour photographes de presse

Pendant les rencontres, les photographes peuvent prendre place dans la zone neutre, mais hors d'une zone de 3 mètres de la limite extérieure de la surface de jeu :

- sur la largeur du terrain : où ils le souhaitent derrière la ligne de but.
- sur la longueur du terrain : du côté opposé à celui où se trouve l'arbitre assistant.

Sur les terrains où la zone neutre ne dépasse pas 3 mètres, ils doivent prendre place derrière la clôture.

LOI 2 – BALLON

Ballon autorisé dans les rencontres de :

- | | |
|--|--------|
| 1.1. Débutants, diabolins et U8 | : nr 3 |
| 1.2. Préminimes, minimes, cadets et U9 jusque U13 | : nr 4 |
| 1.3. Tous les autres | : nr 5 |

Remarque :

Si le match est arrêté par manque de ballons ou si une infraction concernant les dimensions du ballon est constatée, l'arbitre doit faire un rapport au comité compétent.

LOI 3 – NOMBRE DE JOUEURS

1. Nombre de joueurs

Une rencontre doit être arrêtée, si une équipe est réduite à moins de 7 joueurs.

2. Joueur effectif

Un joueur effectif, qui se fait exclure pendant la rencontre, ne peut pas être remplacé. Si un joueur refuse de quitter le terrain de jeu et la zone neutre, l'arbitre doit arrêter définitivement la rencontre.

3. Remplacement de joueurs

3.1. Nombre de remplaçants

Dans toutes les rencontres, les remplaçants sont choisis parmi un maximum de quatre joueurs, (excepté en Division I = 7 joueurs). Leurs noms doivent être inscrits sur la feuille d'arbitre avant le début de la rencontre.

Quand l'arbitre constate avant le début de la rencontre qu'une équipe **a inscrit plus de quatre remplaçants sur la feuille d'arbitre**, il invitera cette équipe à ramener ce nombre au maximum permis de quatre joueurs.

Si l'équipe refuse d'y donner suite, l'arbitre **ne débutera pas la rencontre** et il rapportera ce **refus** par un rapport au Comité Sportif ou Provincial.

LOI 3 – NOMBRE DE JOUEURS

3.2. Nombre de remplacement

Dans les rencontres d'**équipes premières** (championnat, tours finaux ou matches de coupe), on peut remplacer trois joueurs au maximum, pendant toute la durée de la rencontre.

Quand l'assemblée provinciale le décide, **quatre** remplacements sont possibles en coupe de la Province.

Dans les rencontres de **réserves** et de **juniors**, **quatre** remplacements sont autorisés.

Dans toutes les autres **rencontres de jeunes**, on applique la procédure des **changements volants**.

3.3. Procédure de remplacement

3.3.1. Dans les rencontres d'équipes premières, réserves et juniors.

Le capitaine doit informer l'arbitre d'un remplacement. Il peut aussi agir sur instruction de l'entraîneur ou du délégué du club.

3.3.2. Dans les rencontres de jeunes depuis les scolaires jusqu'avec les débutants (aussi pour les dames-juniors et les dames-cadettes).

Remplacements volants.

- Un remplacement peut intervenir à chaque instant du match à condition que :
 - l'arbitre autorise le remplacement par un signe.
 - le remplaçant n'entre au terrain de jeu qu'après que le joueur remplacé a quitté le jeu.
 - le remplacement s'effectue par un même côté du terrain de jeu à la hauteur de la ligne médiane.

LOI 3 – NOMBRE DE JOUEURS

- Le gardien de but peut uniquement être remplacé lors d'une interruption de jeu et après que l'arbitre en a été avisé.
- Un même joueur peut être remplacé sans limitation aucune et reprendre ensuite part au jeu.
- Les remplacements ne doivent pas être mentionnés sur la feuille d'arbitre, étant donné que tous les joueurs inscrits sont considérés comme ayant effectivement pris part au jeu.

3.3.3. Remarques.

- La présence des remplaçants avant la rencontre n'est pas nécessaire.
- Les remplaçants ne sont pas tenus de se présenter à l'arbitre, avant la rencontre, en tenue de joueur. S'ils gardent leurs habits civils, ils ne peuvent pas prendre place dans la zone neutre.
- Le fait qu'il n'y ait pas de remplaçants inscrits ne peut empêcher un club de compléter son équipe à 11. Dans cette optique, toute disposition qui pourrait être prise et qui n'est pas en opposition avec les dits principes, est autorisée.
- 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 d'arbitre pendant le repos.

- Si, lors d'un match officiel, un club veut procéder à un **nombre de remplacements supérieur à celui qui est réglementairement autorisé**, l'arbitre doit informer le capitaine de l'équipe concernée que ce remplacement n'est pas autorisé. Si, malgré tout, ce remplacement intervient, l'arbitre doit arrêter définitivement le match.

4. Capitaine

Chaque équipe doit avoir un capitaine.

Si le capitaine quitte le jeu (exclusion, remplacement, blessure, etc...), sa fonction doit être reprise par un autre joueur de son équipe. Si cette désignation donne lieu à une discussion, l'arbitre doit y procéder lui-même.

S'il y a refus, l'arbitre arrête définitivement le match.

Le capitaine porte un brassard blanc d'au moins 10 centimètres de largeur. Une autre couleur est autorisée afin d'éviter toute confusion.

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

1. Chaussures

Lorsqu'un joueur perd une chaussure et marque ensuite un but immédiatement, ce but est valable.

2. Tenue des joueurs

- 2.1.** Tous les joueurs d'une équipe, excepté le gardien de but, doivent jouer avec un équipement de même couleur.
La couleur des maillots des deux équipes doit se différencier clairement l'une de l'autre. En cas de possible confusion, le club visité, dans les Divisions Inférieures, doit s'adapter.

Disposition particulière

Dans les rencontres de Championnat et de Coupe entre des équipes premières de Divisions Nationales, l'équipe locale a le privilège de pouvoir jouer dans ses propres couleurs et l'arbitre doit exiger, si nécessaire, que les joueurs visiteurs portent un équipement qui satisfait aux exigences d'une bonne distinction.

- 2.2.** Le port d'un pantalon de training ou d'un collant court (short cycliste) est individuellement permis.
Le pantalon de training, porté sous la culotte courte et dans les bas, doit avoir la même couleur pour tous les joueurs de la même équipe.
Le collant court, porté sous la culotte courte, doit être de la même couleur que la couleur principale de la culotte.

LOI 4 – EQUIPEMENT DES JOUEURS

- 2.3.** La tenue d'un joueur n'est pas réglementaire si :
- Le maillot n'a pas de manches ou n'est pas rentré dans la culotte.
 - Les bas ne couvrent pas les jambes jusqu'en dessous des genoux.
 - Les chaussures ne sont pas lacées correctement.
 - Les protège-tibias ne recouvrent pas les tibias.
- 2.4.** Les joueurs des équipes suivantes doivent porter un maillot numéroté dans le dos de façon bien apparente.
- Equipes premières masculines.
 - Equipes premières féminines en Nationales.
 - Equipes de jeunes dans les championnats Nationaux.

Le numéro de chaque joueur doit figurer sur la feuille d'arbitre.

Nota Bene :

En l'absence de numérotation, l'arbitre commencera la rencontre, mais il fera un rapport au comité compétent.

3. Bijoux

Les joueurs qui portent des bijoux ou des tapes ne peuvent pas participer à la rencontre.

A. Avant le match

1. Heure d'arrivée au terrain de jeu

Dans les divisions inférieures, l'arbitre doit être présent au plus tard 30 minutes avant le début de la rencontre.

Dans les divisions supérieures, les officiels se réunissent au lieu de rendez-vous, au plus tard 75 minutes avant le début de la rencontre.

En division 1, les arbitres, les arbitres assistants et le quatrième officiel suivent les instructions de la Commission Centrale des Arbitres.

2. Absence de l'arbitre

2.1. Lorsque l'arbitre est absent à un match, auquel des arbitres assistants officiels sont désignés, c'est au premier arbitre assistant qu'il appartient de diriger la rencontre.

Le second arbitre assistant devient premier arbitre assistant, et le second arbitre assistant est remplacé par un arbitre occasionnel suivant l'ordre de priorité établi par le règlement fédéral.

2.2. Dans les rencontres où un quatrième officiel est désigné, c'est celui-ci qui remplacera l'arbitre et il ne sera pas lui-même remplacé.

2.3. A défaut d'arbitres assistants désignés officiellement, l'ordre de priorité pour remplacer l'arbitre est défini dans le règlement fédéral.

Dans chaque cas, l'équipe locale doit s'occuper de fournir un arbitre.

Nota Bene :

Un arbitre occasionnel est tenu de céder la direction du match à l'arbitre officiel désigné arrivant en retard. Celui-ci doit toutefois attendre un arrêt de la partie pour pénétrer sur le terrain de jeu.

3. Vérification du terrain de jeu

L'arbitre vérifiera le terrain de jeu dès son arrivée.

En cas d'absence de l'arbitre, le premier arbitre assistant ou l'arbitre occasionnel vérifiera le terrain de jeu.

L'arbitre ne mesurera le terrain de jeu et/ou les buts, qu'à la demande du capitaine ou du délégué du club visiteur.

Les irrégularités, constatées par l'arbitre ou le délégué visiteur, qui peuvent être réparées, doivent être communiquées au délégué du terrain de jeu exclusivement par l'arbitre, au moins 20 minutes avant le début de la rencontre.

4. Contrôle de la feuille d'arbitre

Pour chaque rencontre, une feuille d'arbitre doit être établie, même si :

- 4.1.** Une équipe est absente ou si elle se présente avec moins de 7 joueurs.
- 4.2.** Le terrain de jeu est non conforme ou déclaré impraticable.

La feuille d'arbitre doit être remplie en premier lieu par le club visité, ensuite par le club visiteur.

Visité : 20 minutes avant le début de la rencontre.

Visiteur : 10 minutes avant le début de la rencontre.

Dans tous les cas, les noms des joueurs présents doivent être mentionnés sur la feuille d'arbitre.

L'arbitre contrôlera minutieusement si toutes les données sont justes et complètes (identité des joueurs, date de la rencontre, série, les signatures requises, etc...).

Un joueur entraîneur doit être inscrit sur la feuille d'arbitre comme joueur effectif (ou remplaçant) et comme entraîneur.

Dans les cases des joueurs de réserve, les lignes inutilisées sur la feuille d'arbitre doivent être annulées et paraphées par l'arbitre, avant le début de la rencontre.

L'arbitre doit inscrire sur la feuille d'arbitre :

- 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,
- les éventuelles réparations pour rendre un terrain de jeu praticable ou conforme,
- les motifs et le moment de l'annonce des réserves et la constatation de l'absence d'une équipe.

5. Contrôle des pièces d'identité

Avant chaque rencontre, l'arbitre doit contrôler l'identité de tous les joueurs qui sont inscrits sur la feuille d'arbitre.

Les pièces d'identité valables sont :

- pour les rencontres d'équipes premières du football rémunéré :
 - la licence de joueur
- pour les autres rencontres :
 - un document officiel avec photo, délivré par une administration officielle
 - un document de remplacement avec photo, délivré par les services de police en cas de perte ou de vol de la carte d'identité ou tout autre document délivré par une administration officielle.
 - tout document officiel avec photo, reconnu et délivré par l'U.R.B.S.F.A.

LOI 5 – ARBITRE

Le contrôle des pièces d'identité doit se faire en présence des joueurs et des délégués des deux équipes.

Exceptionnellement, l'arbitre peut exécuter le contrôle pendant le repos ou après le match.

Les pièces d'identité qui manquent lors de la vérification par l'arbitre peuvent encore être présentées jusqu'au moment où la feuille de match est signée par l'arbitre et les deux délégués après la fin de la rencontre.

Dispositions administratives :

Lorsqu'une pièce d'identité officielle manque, l'arbitre est invité à :

1. mettre une croix dans la case ad hoc à côté 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.

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

6. Contrôle des équipements

- Dans les rencontres où la numérotation est obligatoire, l'arbitre contrôlera si la numérotation sur le maillot d'un joueur concorde avec son numéro inscrit sur la feuille de match.
- L'arbitre est obligé de contrôler l'équipement des joueurs avant le commencement du match. Un joueur, dont l'équipement ne satisfait pas aux exigences de la loi 4 ou qui porte un objet dangereux pour lui-même ou pour les autres, ne peut pas prendre part au jeu avant que son équipement ne soit réglementaire.

LOI 5 – ARBITRE

- Dans les rencontres de divisions inférieures, lorsqu'une équipe se présente en équipement noir, le club doit prévoir pour l'arbitre un équipement dont la couleur diffère des deux équipes. S'il ne dispose pas de cet équipement désiré, ce club doit changer lui-même de couleur.

7. Panneaux de remplacement

Ces panneaux sont obligatoires pour les clubs de Division 1, 2, et 3 Nationale.

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.

8. Instructions au délégué de terrain de jeu

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

9. Instructions aux arbitres assistants

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

B. Pendant le match

1. Compétence de l'arbitre / arbitre occasionnel

La compétence disciplinaire de l'arbitre commence dès qu'il entre sur le terrain de jeu et se termine lorsqu'il quitte le terrain de jeu après le coup de sifflet final de la rencontre.

2. Entrée simultanée des équipes sur le terrain de jeu

Lors des matches d'équipes seniors comptant pour le championnat (à montée et descente) ou lors des matches de coupe, les joueurs des deux équipes doivent entrer en files parallèles sur le terrain de jeu, précédés par l'arbitre et éventuellement les arbitres assistants.

3. Signes et coup de sifflet

Après chaque interruption de jeu (excepté la rentrée de touche et le coup de pied de but), l'arbitre doit donner un signe pour la reprise du jeu. Ce signe peut être un coup de sifflet ou de préférence un signe de la main.

Le coup de sifflet est obligatoire :

- au début et à la fin de chaque mi-temps ou d'une prolongation.
- pour sanctionner une faute ou pour interrompre la rencontre quand le ballon est en jeu.
- pour le botter d'un coup de pied de réparation.
- pour reprendre le jeu après qu'un but a été marqué.

4. Avantage

Si l'arbitre applique le principe de l'avantage, il doit l'exprimer immédiatement de vive voix et le confirmer par le signal conventionnel, 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 : Revenir à la faute initiale, après avoir montré le signal, n'est pas une erreur d'arbitrage.

5. Mesures disciplinaires

En dehors des cartes jaunes et des cartes rouges (voir loi 12), l'arbitre peut donner une observation verbale pendant le cours du match ou lors d'un arrêt de jeu.

6. Exclusion pour 2 cartes jaunes

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

7. Joueur exclu

Un joueur ayant été exclu doit quitter définitivement le terrain de jeu et la zone neutre.

8. Mesures disciplinaires envers les personnes se trouvant dans la zone neutre

Si l'arbitre désire prononcer une sanction disciplinaire, il doit faire la distinction entre :

8.1. Les joueurs de remplacement, les joueurs remplacés et le joueur-entraîneur

A qui il peut montrer les cartes jaunes et rouges

8.2. Les porteurs d'un brassard

Vis-à-vis de ces personnes, l'arbitre aura recours au délégué du terrain de jeu pour mettre de l'ordre sur le banc ou pour les expulser de la zone neutre.

9. 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 5, l'arbitre peut arrêter un match temporairement ou définitivement. Les délais d'attente accordés, pour interrompre un match temporairement, sont indiqués dans la brochure « Instructions concernant les Lois du Jeu ».

Peuvent être considérés comme motifs valables pour arrêter un match temporairement ou définitivement :

- conditions climatiques ou tombée de l'obscurité
- une équipe (ou les deux équipes) est (sont) réduite(s) à moins de 7 joueurs
- incidents sur le terrain de jeu
- le terrain est devenu impraticable ou non conforme
- une panne d'éclairage
- **agression sur un des officiels**
- **violence verbale et gestes blessants des joueurs, accompagnateurs et spectateurs**

En ce qui concerne les deux derniers points, les directives spécifiques ci-après sont d'application:

9.1. Agression sur un des officiels

9.1.1. S'il s'agit d'une agression physique grave (blessure) sur un des officiels, l'arbitre doit immédiatement arrêter le match définitivement.

9.1.2. S'il s'agit d'une agression physique sans blessure (exemple : jet d'un objet) et que l'officiel n'est pas protégé efficacement, l'arbitre peut arrêter le match définitivement ; s'il ne le fait pas, il peut appliquer la procédure prévue sous le point 2.

L'arbitre établira toujours un rapport circonstancié.

9.2. Violence verbale et gestes blessants des joueurs, accompagnateurs et spectateurs

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

9.2.1. Si la pression mentale devient insupportable, l'arbitre doit prévenir les capitaines et le délégué au terrain que le match sera arrêté si cela continue.

9.2.2. Si cette mise en garde reste sans suite, il arrêtera la partie temporairement et demandera aux équipes de rentrer dans les vestiaires. L'arbitre reprendra le jeu après une interruption significative (durée à déterminer par l'arbitre).

9.2.3. Si le résultat est toujours négatif, la rencontre doit être définitivement arrêtée.

En cette matière, le rapport d'arbitre est extrêmement important.

Le rapport doit contenir une description détaillée des faits avec mention des raisons pour lesquelles l'arbitre ne se sentait plus en sécurité, ainsi qu'une énumération des mesures qui ont été prises ou qui ne l'ont pas été. Si l'arbitre n'a pas suivi cette procédure, il est possible, voire même probable, qu'un Comité disciplinaire estimera qu'il n'a pas épuisé tous les moyens avant d'arrêter définitivement la partie.

10. 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. Si à la fin de la rencontre, l'équipe visitée reste sur le terrain de jeu, l'arbitre pourra rentrer aux vestiaires après l'équipe visiteuse.

LOI 5 – ARBITRE

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.

11. 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 appeler le capitaine et lui donner l'ordre et le temps nécessaire pour inviter ses joueurs à reprendre le jeu. En cas de refus, le match sera définitivement arrêté.

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

Un joueur ne pourra revenir sur le terrain de jeu qu'après un signe donné par l'arbitre.
Pendant le jeu, le joueur ne peut entrer sur le terrain de jeu que par les lignes de touche.

13. Equipement des joueurs

Lorsque des circonstances spéciales (chaleur excessive ou grande pluie) nécessitent un changement d'équipement à la mi-temps, et qu'une équipe n'a pas à sa disposition un second jeu de maillots aux mêmes couleurs que celles utilisées pendant la première mi-temps, l'arbitre peut exceptionnellement l'autoriser, après en avoir avisé l'équipe adverse, à revêtir un équipement de couleurs autres ou différemment disposées, pour autant qu'il n'en résulte pas une possibilité de confusion avec l'équipement des adversaires.

C. Après le match.

1. Rédaction de la feuille d'arbitre

Résultat du match.

Après la fin du match, l'arbitre note sur la feuille d'arbitre le résultat en chiffres et en lettres.

Lorsque la rencontre est arrêtée (intempéries, incidents, etc, ...), l'arbitre ne doit pas mentionner le score acquis au moment de l'arrêt du match. L'arbitre doit mentionner, dans un rapport au comité compétent, les raisons et le moment précis de l'arrêt, ainsi que le score acquis à ce moment.

Remplacements, Avertissements, Exclusions, Remarques.

Tous remplacements, avertissements (seulement dans les rencontres des équipes premières), exclusions et remarques doivent être minutieusement notés dans les rubriques prévues.

L'avertissement qu'un joueur a reçu avant une exclusion directe ne doit pas être noté sur la feuille d'arbitre.

Il devra en faire mention dans son rapport d'exclusion.

Pour une exclusion suite à deux cartes jaunes dans une même rencontre, l'arbitre doit :

- Noter la minute de l'exclusion dans la case "Exclusion pour 2 avertissements"
- Dans la rubrique « observation », mentionner que le joueur X (club Y) a été exclu pour 2 avertissements.
- Ne pas faire de rapport pour cette exclusion.

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

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

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

L'arbitre signera en dernier lieu.

Nota Bene :

- L'arbitre doit conserver, durant toute la saison, le carnet dont il dispose dans lequel il a noté les exclusions et les avertissements. Il doit le présenter à toute requête des instances fédérales compétentes et en être porteur lors des comparutions devant celles-ci.
- Si l'arbitre établit un rapport à la suite d'exclusions ou d'irrégularités, il mentionnera dans la rubrique « observations », rapport suit.
Si un observateur officiel est présent, l'arbitre doit mettre celui-ci au courant.

2. 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 et il enverra un rapport au comité compétent.

1. Drapeaux

Chaque arbitre assistant doit avoir son drapeau. Le drapeau des assistants doit être blanc ou de teinte vive et avoir de 30 à 40 cm de côté. Le drapeau électronique est autorisé.

2. Responsabilité administrative

Un arbitre assistant n'est pas autorisé à déposer rapport au sujet d'un match auquel il a officié. S'il estime devoir signaler certains faits survenus au cours du match, il est tenu de les communiquer à l'arbitre et ce dernier doit faire rapport au comité compétent.

Un arbitre assistant a le droit de déposer plainte auprès du comité compétent (Comité Sportif ou Comité Provincial) pour voies de fait dont il est personnellement victime et qui lui ont causé des dommages.

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, l'assistant a le droit d'exiger que des instructions claires et précises lui soient données par l'arbitre.

LOI 6 – ARBITRES ASSISTANTS

Les instructions sont :

TROIS PRIORITES

1. Le contact visuel.
2. Suivre l'avant dernier défenseur.
3. La signalisation en un temps.

A. LES BALLEES SORTIES

Si l'arbitre ne le voit pas, il faut maintenir 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 : déplacement vers la ligne médiane.
- l'arbitre n'a pas vu : drapeau levé, attendre le coup de sifflet et sprint vers la ligne médiane.

C. BUT NON VALABLE

- rester sur place.

D. LE HORS - JEU

- Avant dernier défenseur.
- Jugement au départ du ballon.
- Attention à la position non punissable.
- Si l'arbitre ne le voit pas, il faut rester le drapeau levé jusqu'au moment où le danger est écarté.
- Sur coup franc, prendre l'avant-dernier défenseur.
- Faire attention au joueur qui tire avantage de sa position de hors-jeu.

E. LES FAUTES

- Attendre pour l'avantage.
- Si mieux placé que l'arbitre :
 - lever le drapeau, attendre le coup de sifflet de l'arbitre, prendre la direction et 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.
- Possibilité de pénétrer sur le terrain de jeu pour faire respecter la distance des 9,15m ou de séparer des adversaires.

LOI 6 – ARBITRES ASSISTANTS

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

- Tolérance et calme.
- Uniquement les personnes autorisées.
- Sauf faits graves, attendre un arrêt de jeu pour signaler à l'arbitre.
- Echauffement des joueurs de réserve, en tenue différente des joueurs et dans le dos de l'arbitre assistant 1.
- Savoir où est le délégué officiel.
- Prévention lors des blessures des joueurs.

H. DIVERS

- Avoir le matériel de réserve et prendre le temps de jeu.
- Vérifier les filets avant la rencontre et après la pause.
- Noter les cartes et les remplacements.
- Rôle à la fin des deux mi-temps.

5. Coopération avec des arbitres assistants de club

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

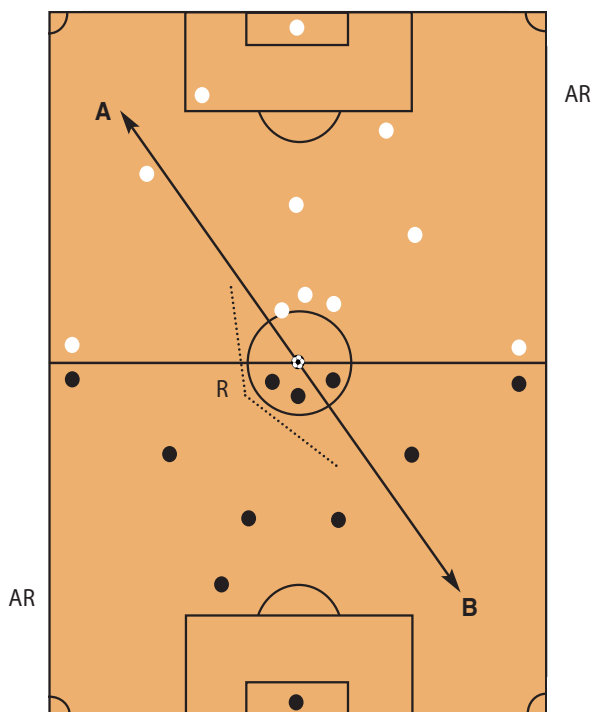
PLACEMENT ET DÉPLACEMENT ARBITRES ET ARBITRES ASSISTANTS

Coup d'envoi

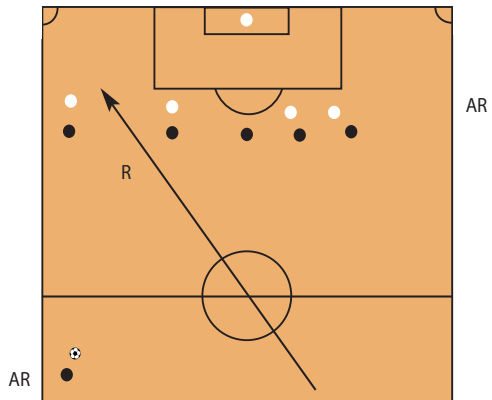
- L'arbitre se place à l'extrémité du cercle central dans le camp qui prend le coup d'envoi.
- L'arbitre assistant se place à la hauteur de l'avant-dernier défenseur.

Pendant le jeu

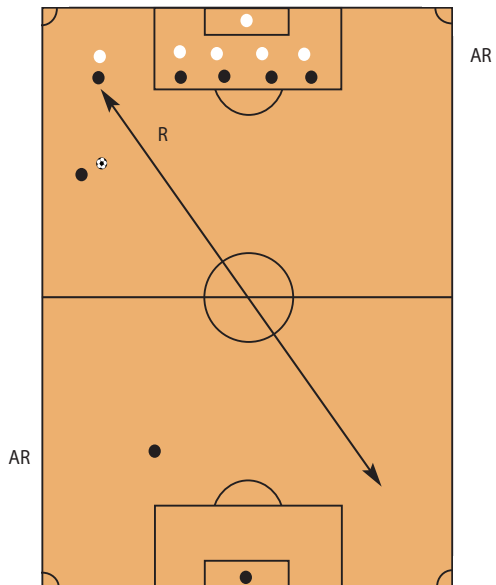
- L'arbitre se déplace suivant la ligne imaginaire AB.
- L'arbitre assistant se déplace toujours à la hauteur de l'avant-dernier défenseur.

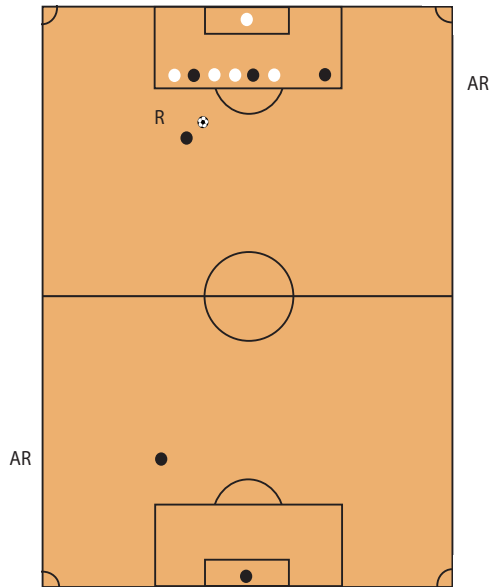
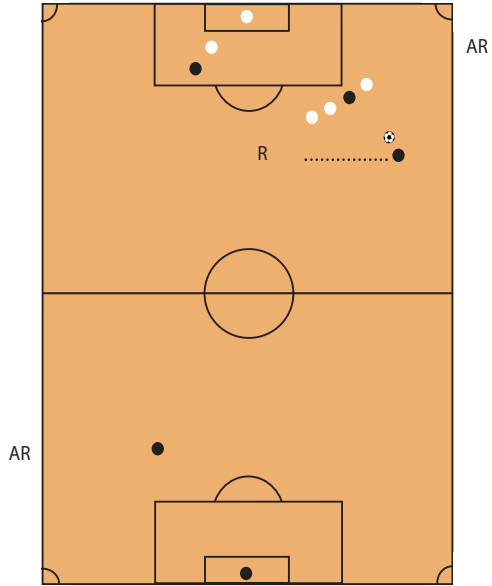


Coup franc au centre du terrain

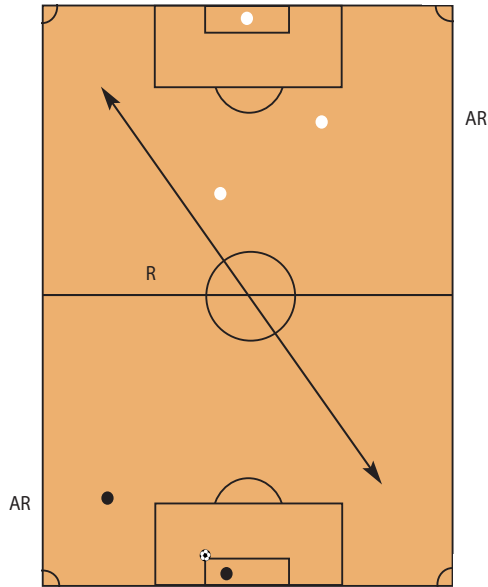


Coup franc à proximité du but

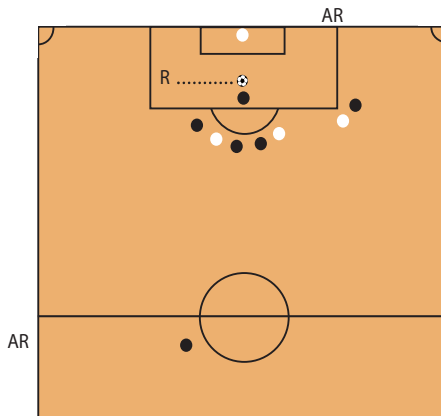




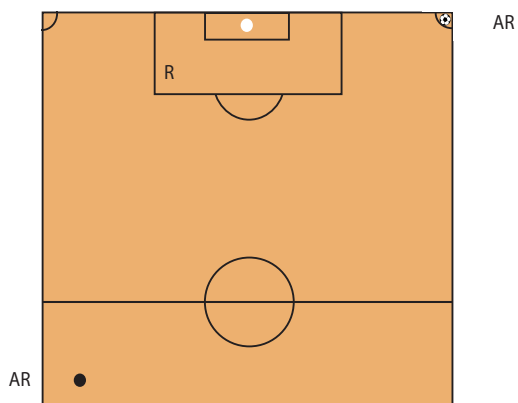
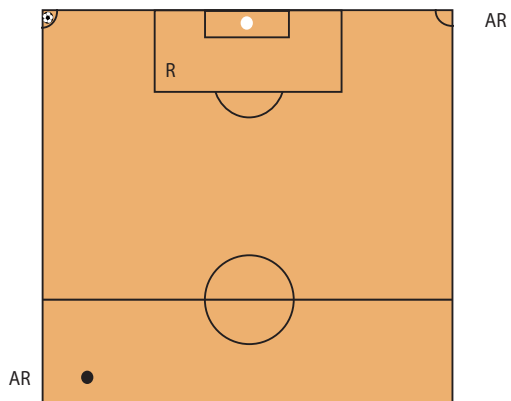
Coup de pied de but



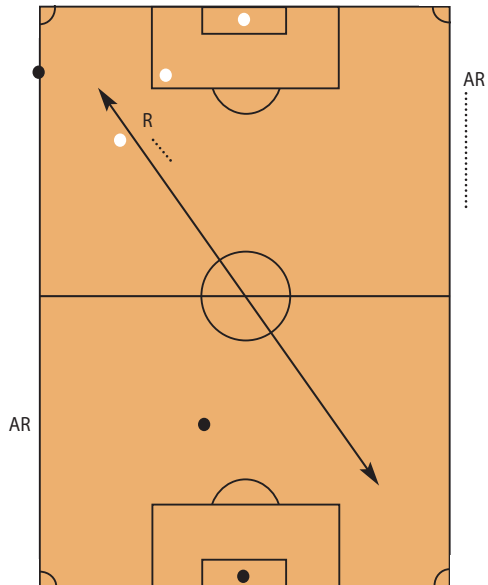
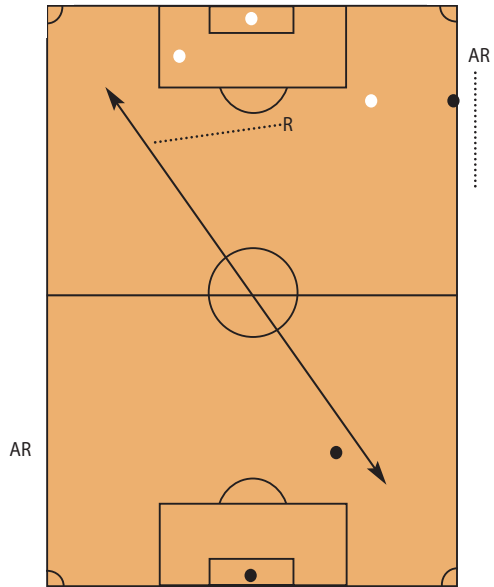
Coup de pied de réparation pendant le match



Coup de pied de coin



Rentrée de touche



LOI 7 – DUREE DU MATCH

1. Matches officiels (championnats, coupe nationale et provinciale)

La durée d'un match officiel est de deux fois :

- 45 minutes pour les seniors, les juniors A, U19 et les dames (Divisions Nationales)
- 40 minutes pour les scolaires (Juniors B), U16, U17 et les dames (Divisions Provinciales)
- 35 minutes pour les cadets (Juniors C), U14, U15, les vétérans, les jeunes féminines
- 30 minutes pour les minimes (Juniors D) et U11, U12 et U13
- 25 minutes pour les préminimes (Juniors E), les diabolins (juniors F) et U8, U9 et U10
- 20 minutes pour les débutants (juniors G)

2. Matches amicaux et tournois

Les dispositions ci-dessus sont également d'application pour les matches amicaux et tournois.

D'un commun accord, la durée de ces rencontres peut être écourtée.

3. Prolongations (extra-times)

Les prolongations de 2 x 15 minutes (uniquement permises pour les rencontres de seniors masculins) et les éventuels tirs au but du point de réparation doivent se dérouler en conformité avec les prescriptions de la compétition.

En cas de prolongations, l'arbitre doit à nouveau jouer le toss selon les prescriptions de la loi 8.

4. Match n'ayant pas eu la durée réglementaire

Si l'arbitre constate que la durée d'un time a dépassé celle fixée réglementairement, il doit, soit pendant le repos, soit après la partie, faire mention de cette constatation sur la feuille d'arbitre. Les délégués des deux clubs et éventuellement les deux arbitres assistants devront contresigner cette constatation. En cas de refus, celui-ci sera acté par l'arbitre.

Si l'arbitre siffle la fin d'un time prématurément et qu'il le constate immédiatement, il doit faire reprendre le jeu pour le temps restant à jouer. S'il fait cette constatation alors qu'il n'est plus possible de reprendre le jeu, il suivra la même procédure administrative qui est prévue dans le cas d'une trop longue durée.

Il est interdit à l'arbitre de prolonger ou d'écourter la seconde mi-temps d'un match sous prétexte que la première mi-temps n'a pas eu sa durée réglementaire.

1. Le coup d'envoi

Le coup d'envoi doit être donné par un joueur qui participe à la rencontre.

2. Délais d'attente

2.1. Principe général.

- 2.1.1. Une rencontre doit commencer à l'heure prévue.
- 2.1.2. Après chaque interruption de jeu, le jeu doit être repris aussi rapidement que possible.

2.2. Délais d'attentes possibles.

- 2.2.1. En cas d'absence d'une équipe à l'heure prévue du coup d'envoi, et uniquement avec l'accord de l'équipe présente.
- 2.2.2. A la suite de circonstances imprévues.
- 2.2.3. A la suite de la défectuosité de l'éclairage.

2.3. Durée maximum du délai d'attente.

- 2.3.1. 10 minutes pour absence d'une équipe.
- 2.3.2. 30 minutes pour des circonstances imprévues.
- 2.3.3. 30 minutes pour une défectuosité de l'éclairage.

2.4. Nota Bene.

- 2.4.1. Le total de tous les délais d'attente accordés pour des circonstances imprévues, inclus l'attente permise pour l'absence d'une équipe, ne peut jamais dépasser 30 minutes par rencontre.
- 2.4.2. Le total de tous les délais d'attente accordés pour les défauts de l'éclairage ne peut jamais dépasser 30 minutes par rencontre.
- 2.4.3. Les règles 2.4.1 et 2.4.2 peuvent être cumulatives.
- 2.4.4. Si la durée totale de tous les délais d'attente appliqués et permis sont dépassés, l'arbitre doit arrêter définitivement la rencontre.
- 2.4.5. Si, en cas de brouillard, on ne peut s'attendre à une amélioration du temps, il est conseillé de ne pas utiliser le délai prévu, mais de prendre aussi rapidement que possible une décision définitive.
- 2.4.6. 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.

LOI 9 – BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

LOI 10 – BUT MARQUE

Corps étranger

Un but ne peut être accordé lorsque le ballon est entré en contact avec un corps étranger avant de dépasser la ligne de but. Dans ce cas, l'arbitre arrêtera le jeu et le reprendra par balle à terre à l'endroit où le ballon est entré en contact avec le corps étranger.

Si, au moment du contact, le ballon se trouve dans la surface de but, la reprise de jeu doit se faire selon les instructions de la loi 8.

Si un spectateur pénètre sur le terrain de jeu pour empêcher un but, l'arbitre validera ce but si ce spectateur ne touche pas le ballon ou n'intervient pas effectivement dans le jeu.

LOI 11 – HORS-JEU

Si un joueur défendant se retire intentionnellement du terrain de jeu afin de mettre un attaquant adverse en position hors-jeu, l'arbitre doit laisser le jeu se poursuivre.

LOI 12 – FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF

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. Fautes

Dans le tableau ci-dessous sont situés:

1. l'endroit du coupable et de la victime au moment de la faute.
2. la nature et l'endroit de la reprise du jeu

Dans tous les exemples, le ballon est en jeu au moment de la faute

Tableau avec les reprises du jeu.

Coupable	Victime	Coupable		Victime		Reprise du jeu	Endroit de la reprise du jeu
		sur le terrain	hors du terrain	sur le terrain	hors du terrain		
Effectif	Effectif	X		X		coup franc direct	victime
Effectif	Effectif	X			X	coup franc indirect	coupable
Effectif	Effectif		X	X		coup franc direct	victime
Effectif	Pas un effectif	X			X	coup franc indirect	coupable

Particularités :

1. Si, alors qu'une infraction est commise, le coupable et la victime se trouvent en dehors du terrain de jeu, le jeu sera toujours repris par une balle à terre à l'endroit du ballon.
2. Si un joueur effectif pénètre à nouveau sans autorisation sur le terrain de jeu et commet immédiatement une faute plus grave, le jeu sera repris par un coup franc direct à l'endroit de la faute.
3. Si un remplaçant pénètre sur le terrain de jeu ou commet une faute sur le terrain de jeu depuis la zone neutre, le jeu sera toujours repris par un coup franc indirect à l'endroit du ballon.

LOI 12 – FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF

4. Si quelqu'un (ni joueur ni remplaçant) provoque une interruption de jeu, le jeu sera toujours repris par une balle à terre à l'endroit du ballon.
5. Une infraction d'un joueur effectif sur l'arbitre, l'arbitre-assistant ou le quatrième officiel est toujours punie par un coup franc indirect à l'endroit de la victime.

Si la victime se trouve hors du terrain de jeu, le jeu sera repris à l'endroit du coupable.

4. Enlever le maillot

Le joueur qui enlève entièrement son maillot, qui tire le maillot au-dessus de sa tête ou qui couvre la tête du maillot, après avoir inscrit un but recevra une carte jaune.

Si l'arbitre constate qu'il y a un texte ou de la publicité sur les sous-vêtements du joueur qui enlève ou lève son maillot, il fera rapport au comité répressif.

5. Carte jaune

Si, au moment où l'arbitre veut donner une carte jaune à un joueur, mais ne l'a pas encore montrée, ce joueur commet une autre infraction également punie d'une carte jaune, le joueur sera exclu du terrain de jeu pour deux cartes jaunes.

6. Annuler une carte jaune ou rouge

L'arbitre accorde un coup franc à un attaquant et montre à l'adversaire

- une carte jaune (p.ex. pour interrompre une attaque prometteuse) ou
- une carte rouge (p.ex. pour annihiler une occasion de but manifeste ou pour une faute grossière)

Ensuite il constate que l'arbitre assistant a signalé une faute préalable, comme un hors-jeu ou une faute.

S'il le souhaite, il peut revenir sur le hors-jeu et la carte jaune ou rouge tombe, le ballon n'étant pas en jeu au moment de l'infraction. Suivant l'infraction le jeu sera repris par un coup franc indirect ou par un coup franc direct.

En cas d'une faute brutale, suite au jeu (p.ex. un coup), la carte rouge reste maintenue et le jeu sera repris par un coup franc indirect pour hors-jeu ou par un coup franc direct pour la faute précédente.

LOI 13 – COUPS FRANCS

Si, sur coup franc indirect, l'arbitre omet par erreur la signalisation prévue (bras en l'air) et que le ballon va directement dans les buts, le coup franc doit être recommencé.

LOI 14 – COUP DE PIED DE REPARATION (PENALTY)

1. Tableau

Après que l'arbitre ait donné le signal de l'exécution du coup de pied de réparation et avant que le ballon ne soit en jeu, des infractions peuvent être commises par :

- Les défenseurs (y compris le gardien de but)
- Le joueur exécutant le coup de pied de réparation
- Les coéquipiers de l'exécutant
- Les joueurs – simultanément – des deux équipes

L'arbitre :

- Laisse exécuter le coup de pied de réparation.
- En fonction du résultat du coup de pied de réparation et en tenant compte de celui qui a commis l'infraction, agira comme suit :

Infraction commise par	Résultat du coup de pied de réparation	
	ballon dans le but	ballon pas dans le but
Défenseurs ou gardien de but	but	recommencer
L'exécutant du coup de pied de réparation	recommencer	coup franc indirect à l'endroit où la faute a été commise (*)
Coéquipiers de l'exécutant du coup de pied de réparation	recommencer	coup franc indirect à l'endroit où il est entré prématurément dans la surface de réparation (*)
Joueurs des deux équipes (simultanément)	recommencer	recommencer

* le principe de l'avantage peut-être appliqué si le gardien de but arrête le ballon et le tient en mains.

LOI 14 – COUP DE PIED DE REPARATION (PENALTY)

2. Penalty dans le temps additionnel

Lorsque la rencontre doit être prolongée à la fin de la première mi-temps ou à la fin de la rencontre pour exécuter ou recommencer un coup de pied de réparation, la prolongation dure jusqu'au moment où le coup de pied de réparation a eu son effet, c'est-à-dire quand l'arbitre conclut qu'il y a ou qu'il n'y a pas de but. La rencontre est aussitôt terminée lorsque l'arbitre a pris sa décision.

Après que le joueur donnant le coup de pied de réparation a mis le ballon en jeu, aucun joueur autre que le gardien de la défense ne peut jouer ou toucher le ballon.

LOI 15 – RENTREE DE TOUCHE

1. Endroit de la rentrée de touche

Une rentrée de touche ne sera pas effectuée d'une distance supérieure à un mètre en dehors de la ligne de touche.

LOI 16 – COUP DE PIED DE BUT

LOI 17 – COUP DE PIED DE COIN (CORNER)

En rencontres de minimas, le coup de pied de coin est tiré depuis l'intersection de la ligne qui délimite la surface de réparation et de la ligne de but.

LA SURFACE TECHNIQUE

Défense de fumer

1. Un remplaçant ou un joueur-entraîneur, inscrit comme remplaçant, qui fume dans la surface technique pendant la durée de la rencontre, recevra un avertissement (carte jaune) pour comportement antisportif et sera exclu (carte rouge) en cas de récidive.
2. Si l'arbitre constate que l'entraîneur ou une des autres personnes, autorisées dans la surface technique, fument pendant la durée de la rencontre, il interviendra.
Si le coupable refuse d'arrêter de fumer ou s'il récidive, il sera exclu de la surface technique et l'arbitre fera rapport au comité disciplinaire.

SECRETAIRES DES COMITES REPRESSIFS ET DES COMMISSIONS D'ARBITRES

SECRETARIAT GENERAL

Houben Jean-Paul,
av. Houba de Strooper 145, boîte 1 – 1020 BRUXELLES
Tél. (02) 477 12 11 - Fax (02) 478 23 91

COMITE D'APPEL

Harnie Philip,
av. Houba de Strooper 145-boîte 1 -1020 BRUXELLES
Tél. (02) 477 12 58 - Fax (02) 479 70 62

COMMISSION CENTRALE DES ARBITRES

COMITE SPORTIF - COMPETITION

DE SAEDELEER Gunther
av. Houba de Strooper 145 - boîte 2 -1020 BRUXELLES
Tél. (02) 477 12 41 - Fax (02) 479 14 26

COMITE SPORTIF - AFFAIRES DISCIPLINAIRES

DE GENDT Thibault
av. Houba de Strooper 145-bte 2 -1020 BRUXELLES
Tél. (02) 477.12.02 - Fax (02) 479.70.62

SECRETAIRES DES COMITES PROVINCIAUX ET COMMISSIONS PROVINCIALES D'ARBITRES

ANVERS

RUBBENS Viviane
Brieleke 18 – 2160 WOMMELGEM
Tél. (03) 355 27 30 - Fax (03) 226 20 95

BRABANT

ROOSENS Marc
Marathonlaan 129 -1020 BRUXELLES
Tél. (02) 477 12 87 - Fax (02) 479 14 12

FL OCCIDENTALE

VANDEVIVER Martine
Abdijbekestraat, 10 -8200 SINT-ANDRIES-BRUGGE
Tél. (050) 38 62 41 - Fax (050) 39 54 11

FL. ORIENTALE

VAN PARIJS Willy
Speldenstraat 19 - 9000 GENT
Tél. (09) 225 19 73 - Fax (09) 223 18 17

HAINAUT

PHILIPPON Francis
Avenue du Tir, 77 - 7000 MONS
Tél. (065) 39 93 63 - Fax (065) 39 93 73

LIEGE

WILQUET Michel
Chaussée de Tongres 66 - 4000 Rocourt
Tél. (04) 224 29 37 - Fax (04) 224 29 27

SECRETAIRES DES COMITES PROVINCIAUX ET COMMISSIONS PROVINCIALES D'ARBITRES

LIMBOURG

COOPMANS Carl
Boekstraat 130 - 3500 HASSELT
Tél. (011) 28 16 30 - Fax (011) 28 56 00

LUXEMBOURG

VAN BINST Guy
rue Francq 34 - 6700 ARLON
Tél. (063) 24 50 62- Fax (063) 24 50 63

NAMUR

VAN RODE Jacques
Chemin de Beuloye 40 - 5022 COGNELEE
Tél. (081) 20 05 31 - Fax (081) 20 05 32

DISPOSITIONS ADMINISTRATIVES GENERALES

1. Questionnaire

En fin de chaque saison, chaque arbitre peut être invité à compléter un questionnaire.

L'arbitre qui ne renvoie pas son questionnaire, correctement rempli, dans les délais imposés sera considéré comme démissionnaire.

2. Congé

Une demande de congé doit être introduite par écrit au moins trois semaines à l'avance auprès de sa commission d'arbitres.

La même procédure doit être respectée s'il s'agit

- d'une journée non réservée au championnat.
- de la période après clôture officielle de la saison.

Toute demande tardive sera considérée comme un désistement sauf dans les cas de force majeure dûment justifiés.

Toute demande de congé est d'office acceptée.

L'arbitre qui sollicite un congé dont la durée excède six semaines, est obligé de restituer d'office sa carte d'arbitre à la commission dont il dépend.

Attention :

Un arbitre non désigné n'est pas en congé et il doit se tenir à la disposition de la commission selon les instructions de celle-ci.

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

Tout désistement non appuyé de pièce justificative sera sanctionné

4. Absence au match

Si un arbitre assistant désigné fait défaut, l'arbitre doit le signaler, par écrit, au secrétariat de sa commission d'arbitres

Si un arbitre ou un arbitre assistant est absent au match, il doit se justifier par écrit à sa commission d'arbitres endéans les 24 heures.

5. Interruption momentanée de carrière

Lorsqu'un arbitre reste inactif pendant une saison et qu'il souhaite par la suite reprendre son activité, la commission d'arbitres compétente n'est pas obligée de l'accepter à nouveau dans la catégorie dont il faisait partie précédemment.

Elle n'est même pas obligée de le reprendre dans le cadre.

Un arbitre qui cesse momentanément l'arbitrage est obligé de renvoyer d'office sa carte d'arbitre au secrétaire de sa commission d'arbitres.

6. Correspondance et communication avec sa commission d'arbitres

Toute correspondance doit être adressée au secrétaire de la commission d'arbitres.

Toute communication orale avec le secrétaire de la commission d'arbitres doit être confirmée par écrit.

7. Communiqués aux arbitres

Chaque arbitre doit consulter le website www.footbel.com (e-kickoff) et lire attentivement les rubriques émanant de sa commission d'arbitres et la rubrique « Communication officielle de l'URBSFA ».

8. Manquements administratifs

Les arbitres qui n'appliquent pas scrupuleusement les instructions s'exposent à des mesures de la part de leur commission d'arbitres.

9. Cours d'Arbitres

Ces cours sont obligatoires pour les arbitres convoqués.

10. Comparution devant les comités officiels

Frais de déplacement

Un arbitre ou un arbitre assistant qui est convoqué devant un comité fédéral peut seulement réclamer ses frais de déplacement calculés sur base du système des blocs. Ceux venant d'un endroit plus éloigné que leur domicile doivent obtenir, au préalable, l'accord du secrétaire du comité ou de la commission intéressée.

Perte de salaire

Perte de salaire, manque à gagner ou même une perte de congé peuvent être dédommagés à condition que le convoqué :

- dès réception de sa convocation, en avise le secrétaire du comité qui décide si la convocation doit être maintenue.
- présente les justificatifs nécessaires (attestation de l'employeur ou déclaration sur l'honneur pour ceux qui sont dans l'impossibilité absolue d'obtenir une telle attestation).

Ne pas suivre cette double procédure (prise de contact avec le secrétaire + production des justifications adéquates) entraîne d'office le rejet de toute intervention.

Présence

Tout convoqué doit tout mettre en œuvre pour être présent.

11. Comportement vis-à-vis des médias

Les arbitres ou les arbitres assistants peuvent faire des déclarations vis-à-vis des médias dont ils en assument la totale responsabilité.

12. Interdictions

Il est interdit à l'arbitre :

- 12.1.** de prendre part, comme joueur :
 - à des matches de championnats.
 - à des matches amicaux la veille d'un match de championnat qu'il est appelé à diriger.Ces dispositions ne visent pas les arbitres de la catégorie H.
- 12.2.** de diriger des matches non reconnus par la fédération.
- 12.3.** de remettre à des tiers, les invitations personnelles à des matches internationaux, de coupe, ... En cas de non-utilisation, la carte d'invitation doit être renvoyée au secrétariat général de la fédération, avant la date de la rencontre.
- 12.4.** de donner suite, sans accord préalable de sa commission, aux demandes des clubs sollicitant son concours pour la direction de matches amicaux, de tournois, etc, ...
- 12.5.** l'arbitre ne peut se rendre dans le vestiaire d'un collègue ou dans la zone neutre, sauf pour les arbitres qui sont médecins ou kinés et qui, par leur fonction, peuvent prendre place dans la zone technique.

DISPOSITIONS ADMINISTRATIVES GENERALES

- 12.6.** d'assumer une fonction dans la zone neutre (délégué, commissaire, entraîneur).
- 12.7.** de fonctionner comme arbitre assistant pour son club, sauf en remplacement d'un arbitre assistant officiellement désigné qui est absent.
- 12.8.** de représenter son club lors de l'examen d'une réclamation ou d'un appel portant sur des questions d'arbitrage, sauf s'il est inscrit dans la liste de l'Ordre des Avocats.
- 12.9.** de représenter son club lors de l'examen d'une réclamation ou d'un appel se rapportant au match où il a officié comme arbitre occasionnel.

13. Vol dans les vestiaires

L'arbitre informera immédiatement le club visité.

Il informera également le secrétaire de sa commission qui lui communiquera la procédure à suivre.

Il est conseillé à l'arbitre :

- 13.1.** d'exiger que son vestiaire soit fermé à clef durant la rencontre.
- 13.2.** de n'emporter aucune somme d'argent importante ou objet de valeur.

DISPOSITIONS ADMINISTRATIVES CONCERNANT LE MATCH

1. Désignation

L'arbitre prend connaissance de sa désignation et d'éventuels changements via www.e-kickoff.com

2. Préparation matérielle

Dès connaissance de sa convocation, l'arbitre recherchera l'emplacement du terrain de jeu ou du lieu de rendez-vous (informations communiquées avant la saison par la commission d'arbitrage) du club visité et prendra connaissance des couleurs des équipes en présence.

3. Remise de matches pour cause d'intempéries

L'URBSFA met à disposition deux lignes téléphoniques :

Pour les compétitions nationales et les provinces francophones, y compris le Brabant : **en français : 0900/00095**

Pour les compétitions nationales et les provinces néerlandophones, y compris le Brabant : **en néerlandais : 0900/00081**

Matches remis : consultez www.footbel.com

4. Vérification des terrains de jeu en cas d'intempéries

L'arbitre dont le match n'a pas encore été remis suivra les instructions de sa commission d'arbitrage.

5. Equipement de l'arbitre

L'équipement de l'arbitre doit avoir une allure sportive et soignée.

- 5.1.** de préférence, les 2 arbitres assistants porteront la même couleur de maillot.
- 5.2.** au cas où une des équipes en présence porte un équipement noir dans la même couleur que l'arbitre, voir Loi 5.A.point 6.
- 5.3.** la publicité sur l'équipement des arbitres est autorisée moyennant respect des dispositions éditées par la FIFA.

6. 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).

En cas d'une tentative de corruption, l'arbitre doit en référer immédiatement à sa commission.

7. Match à bureaux fermés

Lors d'un match à bureaux fermés, sont seuls admis à l'intérieur des installations, indépendamment des joueurs, de l'arbitre et éventuellement des assistants officiels,

7.1. les membres de comité des 2 clubs en présence.

7.2. l'entraîneur, le médecin et le soigneur de chacune des équipes.

7.3. les membres des comités officiels de la fédération.

7.4. les journalistes porteurs des laissez-passer délivrés soit par l'APBJS, soit par la fédération.

Si les prescriptions mentionnées ci-dessus ne sont pas respectées, l'arbitre fera quand même jouer la rencontre.

Dans toutes les circonstances, il établira un rapport au comité compétent.

8. Zone neutre

Mesures d'ordre au terrain de jeu.

8.1. Délégué au terrain de jeu.

Le club, sur le terrain de jeu duquel se joue un match, est tenu de désigner un délégué au terrain de jeu.

Ce délégué au terrain de jeu doit :

- être affilié à son club.
- avoir 18 ans minimum.
- se tenir à disposition de l'arbitre :
 - lors des matches d'équipes premières : 60 minutes avant le coup d'envoi.
 - lors d'autres matches : 30 minutes avant le coup d'envoi.
 - 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 membre 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.

Le délégué au terrain de jeu doit se tenir, durant le match, à l'endroit convenu avec l'arbitre.

DISPOSITIONS ADMINISTRATIVES CONCERNANT LE MATCH

8.2. Commissaires au terrain de jeu.

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

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.

8.3. Délégué éventuel du club visiteur.

Si le club visité le juge utile, il peut requérir l'aide d'un membre du club visiteur pour renforcer le service d'ordre.

8.4. Entraîneurs et soigneurs.

Dans tous les matches, l'entraîneur et le soigneur doivent rester à l'intérieur de la zone technique. Uniquement lors des matches des débutants, des diablotins, des préminimes et U8 – U9 – U10, un seul entraîneur peut se déplacer librement dans la zone neutre et donner des conseils à ses joueurs.

9. 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 sujet.

10. Indemnité d'arbitrage

Par match, l'arbitre a droit à l'indemnité d'arbitrage ci-après :

10.1. Arbitre

Commission Centrale des Arbitres :

- catégorie A : 72,5 €
- catégorie B : 50 €
- catégorie C : 37,5 €
- catégorie D : 30 €
- le quatrième officiel reçoit l'indemnité de sa catégorie.

Commission Provinciale des Arbitres :

- catégorie E : 25 €
- catégorie F : 22 €
- catégories G et H : 20 €
- catégorie stagiaire : 17 €

Particularités

- L'arbitre officiant à un match d'un groupement adhérent a droit à l'indemnité prévue dans sa catégorie.
- Si un arbitre est désigné pour diriger deux matches de jeunes qui ont lieu successivement dans les mêmes installations, il peut pour chacune de ces rencontres et quelle qu'en soit la durée, percevoir l'indemnité prévue pour sa catégorie.

10.2. Arbitre assistant

Commission Centrale des Arbitres.

- L'arbitre qui officie en qualité d'arbitre assistant reçoit la même indemnité que celle qu'il perçoit en fonction de sa catégorie lorsqu'il dirige une rencontre.
- L'arbitre assistant reçoit 30 €

Commission Provinciale des Arbitres.

L'arbitre qui officie en qualité d'assistant reçoit 25 € lorsqu'il fonctionne dans une rencontre :

- à laquelle participe l'équipe première d'un club de Promotion
- de Réserves I Nationales
- des tours finaux nationaux des équipes d'âge

L'arbitre qui officie en qualité d'arbitre assistant reçoit 20 € lorsqu'il fonctionne dans une autre rencontre.

L'arbitre assistant reçoit toujours 20 € par prestation.

10.3. Particularités communes aux arbitres et arbitres assistants

- L'arbitre qui remet un match (avant le coup d'envoi) suite à un terrain impraticable ne percevra que la moitié de son indemnité d'arbitrage.
- L'arbitre qui dirige un match international en Belgique ou qui fonctionne comme arbitre assistant ou 4ème officiel perçoit son indemnité normale.

DISPOSITIONS ADMINISTRATIVES CONCERNANT LE MATCH

- L'arbitre, qui dirige un match en l'absence de son collègue officiellement désigné, a droit à l'indemnité attribuée à la catégorie à laquelle appartient l'arbitre absent. Si cette indemnité est supérieure à celle attribuée à sa catégorie, il peut seulement revendiquer cette dernière.
- Si un arbitre dirige un match pour lequel aucun officiel n'a été désigné par la C.P.A. compétente, il a droit à l'indemnité attribuée à la catégorie la plus basse.
- L'arbitre, qui officie comme arbitre occasionnel, doit mentionner sur la feuille d'arbitre, le numéro de sa carte d'arbitre ainsi que la province à laquelle il appartient. Ceci afin d'éviter que le club refuse de lui allouer son indemnité.

11. Frais de déplacement des arbitres et arbitres assistants

Les frais de déplacement sont calculés selon un système de blocs, approuvé par le Comité Exécutif.

Chaque arbitre ou arbitre assistant a un numéro de code personnel de 4 chiffres (= coordonnées). Il s'agira généralement du numéro de code de la zone de domicile ou de résidence (par exemple : 2435 pour Bruxelles).

L'emplacement de chaque terrain de jeu ou de chaque lieu de rendez-vous sera également repris sous un numéro de code de 4 chiffres qui figure sur une liste établie par les commissions d'arbitrage (par exemple 2543 pour le V.K. Tienen).

DISPOSITIONS ADMINISTRATIVES CONCERNANT LE MATCH

Pour obtenir le nombre de blocs, il suffit d'effectuer le calcul suivant :

- différence entre les nombres formés des 2 premiers chiffres du numéro de code (notre exemple : $25 - 24 = 1$) ;
- différence entre les nombres formés des 2 derniers chiffres du numéro de code (notre exemple : $43 - 35 = 8$) ;
- total des deux différences ($1 + 8$) = 9 blocs (à multiplier par 2,25 €)

Un arbitre qui se déplace de Bruxelles à Tirlemont aura droit à 9 blocs
 $9 \times 2,25 \text{ €} = 20,25 \text{ €}$.

L'arbitre et les arbitres assistants sont obligés de mentionner le nombre de blocs dans la case correspondante sur la feuille d'arbitre.

Particularités.

- Le montant minimum d'un déplacement correspond à deux blocs (= 4,50 €)
- L'arbitre ou l'arbitre assistant qui, à l'issue d'un match disputé en nocturne, ne peut rallier son domicile en période hivernale par suite des mauvaises conditions climatiques (brouillard - verglas), est autorisé à loger sur place. Si une telle situation exceptionnelle devait survenir, les frais d'hôtel seront pris en charge par la fédération.

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

12. Paiement des frais d'arbitrage

En principe, les frais d'arbitrage doivent être payés par le club visité ou l'organisateur avant le match.

Si des difficultés devaient survenir à ce sujet, l'arbitre fera rapport au comité compétent.

13. Coupe de Belgique

Si une rencontre, après le temps réglementaire des 90 minutes, se termine à égalité :

13.1. Dans les 3 premiers tours :

- pas de prolongations.
- tirs au but du point de réparation comme prévu dans les lois du jeu.

13.2. Dans les 4ème et 5ème tours, et dans les 16ème et 8ème de finale :

- prolongations (2 x 15 minutes)
- si l'égalité subsiste : tirs au but du point de réparation comme prévu dans les lois du jeu

13.3. Dans les quarts de finale et dans les demi-finales : (se jouent par matches aller-retour)

- L'équipe qualifiée pour le tour suivant est celle qui a marqué le plus grand nombre de buts au cours des deux rencontres.

DISPOSITIONS ADMINISTRATIVES CONCERNANT LE MATCH

- Si les deux équipes ont inscrit le même nombre de buts à l'issue des deux matches, les buts marqués à l'extérieur comptent double. Dès lors, l'équipe qui, avec la bonification susmentionnée, a réalisé le plus grand nombre de buts, est qualifiée pour la finale.
- Si, nonobstant cette règle, l'égalité subsiste (lorsque les deux équipes ont marqué le même nombre de buts "at home" et le même nombre de buts "away"), le deuxième match est prolongé de deux fois quinze minutes.
- Si, à l'issue de ces deux prolongations, le nombre de buts marqués est égal, les buts inscrits en déplacement comptent double (l'équipe visiteuse sera qualifiée.)
- Si, au terme des prolongations, aucun but n'a été inscrit, il est procédé à des tirs au but du point de réparation comme prévu dans les lois du jeu pour désigner le club qualifié pour participer à la finale.

13.4. La finale.

- prolongations (2 X 15 minutes)
- si l'égalité subsiste : la finale est rejouée.
- si, à l'issue de cette seconde rencontre – prolongations éventuelles comprises –, les équipes ne sont pas encore parvenues à se départager, il faut recourir aux tirs au but du point de réparation comme prévu dans les lois du jeu.

