

COMPLEMENTS
AUX
« LOIS DU JEU DE FOOTBALL »

SOMMAIRE	Page
Loi 1 - Terrain	6
1.Terrain de jeu non conforme	6
2.Terrain de jeu impraticable	6
3.Marquage de la surface de jeu	7
4.Drapeaux de coin	8
5.Zone neutre et Surface technique	8
5.1 Zone neutre	8
5.2 Surface technique	9
Loi 2 - Ballon	10
Loi 3 - Joueurs	11
1.Compléter une équipe	11
2.Nombre remplaçants et de remplacements	11
2.1 Type de remplacements	11
2.2 Système et nombre de remplacements	12
2.2.1 Matchs de coupe	12
2.2.2 Matchs de championnat	12
2.2.3 Remarques	13
2.3 Procédure de remplacement	14
2.3.1 Remplacements ordinaires	14
2.3.2 Les panneaux pour les remplacements	15
2.3.3 Remplacements permanents	15
2.3.4 Permutation	15
3.Capitaine	15
Loi 4 – Équipement des joueurs	16
1.Couleur de l'équipement de base	16
1.1 Matchs d'équipes d'âge et réserves	15
1.2 Matchs d'équipes premières	16
1.3 Dérogation	16
2.Tenue d'un joueur	16
3.Numérotation	17

Loi 5 – Arbitre	18
Avant le match	18
1.Heure d’arrivée au terrain de jeu	18
1.1 Divisions 1 Nat., 2D et 3D Amateurs	18
1.2 Compétitions « Espoirs » du football professionnel	18
1.3 Divisions provinciales	18
2.Absence/retrait de l’arbitre ou de l’arbitre assistant	19
2.1 Rencontres avec arbitres assistants officiels	19
2.2 Rencontres sans arbitres assistants officiels	19
2.3 Procédure et choix du remplacement de l’arbitre ou de l’arbitre assistant	19
2.4 Remarques	20
3.Vérification du terrain de jeu	20
4.Feuille de match	21
4.1 Introduction	21
4.2 Examen de la feuille de match digitale/papier	22
4.2.1 Lignes directrices pour l’utilisation de la feuille de match digitale	22
4.2.2 Lignes directrices pour l’utilisation de la feuille de match papier	23
5.Identification des joueurs	23
5.1 Documents officiels d’identité	23
5.2 Vérification de l’identité et de l’équipement du joueur	24
6.Instructions au délégué au terrain	24
7.Instructions aux arbitres assistants	24
Pendant le match	25
1.Entrée au terrain	25
2.Mesures disciplinaires	25
3.Directives concernant l’arrêt temporaire ou définitif d’un match	25
3.1 Procédure en cas d’agression sur un arbitre	25
3.2 Procédure en cas de violence verbale (reprise en chœur), discrimination et incidents hors du terrain de jeu	26
4.Rentrée aux vestiaires	26
5.Refus de jouer	27

Après le match	27
1.Lignes directrices à appliquer avec la feuille de match digitale	27
2.Lignes directrices en cas d'utilisation de la feuille papier	27
3.Délai pour envoyer les données du match	29
4.Délai pour introduire le rapport d'arbitre	29
5.Erreur dans l'enregistrement d'une carte jaune ou d'une carte rouge	29
6.Dégâts aux installations du club visité	29
Loi 6 - Autres arbitres	30
1.Drapeaux	30
2.Responsabilité administrative	30
3.Compétence de l'arbitre assistant occasionnel	30
4.Instructions pour les arbitres assistants	30
Loi 7 - Durée d'un match	33
1.Durée des matchs officiels (Championnat et Coupe)	33
2.Durée des matchs amicaux et tournois	33
3.Pauses	34
4.Match n'ayant pas eu la durée réglementaire	34
Loi 8 - Coup d'envoi et reprise de jeu	34
1.Délai d'attente	34
Loi 9 - Ballon en jeu et hors du jeu	35
Loi 10 - Déterminer l'issue du match	35
1.Prolongations - Séances des tirs au but	35
Loi 11 - Hors-jeu	35
Loi 12 - Fautes et incorrections	36
1.Qu'est-ce qu'une phase de jeu ?	36
2.Carte jaune	36
3.Annuler une carte jaune ou une carte rouge	36
4.Exclusion d'un joueur médecin	36
5.Retour aux vestiaires	37
Loi 13 - Coups francs	37
1.Quick restart (Reprise rapide)	37
Loi 14 - Penalty	38
Loi 15 - Rentrée de touche	38

Loi 16 - Coup de pied de but	38
Loi 17 - Corner	38
Dispositions administratives générales	38
1.RefAssist	39
2.Absence au match	39
3.Interruption momentanée de carrière	39
4.Comparution devant les Comités officiels	39
4.1 Frais de séance	39
4.2 Frais de déplacement	40
4.3 Présence	40
5.Comportement vis-à-vis des médias	40
6.Attitude face aux médias sociaux	40
7.Vol dans les vestiaires	40
8.Arbitres de 55 ans et plus	41
9.Arbitres de la catégorie H et arbitres entraîneurs	41
Dispositions administratives concernant le match	42
1.Équipement de l'arbitre	42
2.Le délégué au terrain, le délégué de l'équipe visiteuse et les commissaires au terrain	42
3.Intervention de la police	43
4.Indemnité d'arbitrage et frais de déplacement	43
4.1 Introduction	43
4.2 L'indemnité de l'arbitre	43
4.3 L'indemnité de l'arbitre assistant	44
4.4 L'indemnité de l'arbitre occasionnel	45
5.Comment les frais de déplacement sont-ils calculés ?	45
6.Paiement des frais d'arbitrage (Indemnité + frais de déplacement)	46
7.Coupe de Belgique	46
Adresses utiles	46

N.B : Sauf indication contraire, le terme arbitre désigne tant l'arbitre que l'arbitre assistant.

LOI 1 - TERRAIN

1. Terrain de jeu non conforme

Une surface de jeu est non conforme quand :

- 1° un obstacle se trouve sur la surface de jeu ou dans la zone neutre, sauf si celui-ci se trouve à une distance de 3 mètres de la surface de jeu (1.5 mètres pour le football régional des jeunes) ;
- 2° 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 marqués ou si les points dans lesdites surfaces ne sont pas indiqués ;
- 3° les lignes consistent en rigoles ;
- 4° les buts ou les filets de but manquent, ou sont endommagés et ne peuvent pas être réparés ;
- 5° un ou plusieurs drapeaux de coin font défaut au début de la rencontre.

Un match ne peut être joué sur un terrain non conforme. Si des réparations immédiates sont possibles, l'arbitre y fait procéder, sans que ces réparations puissent retarder le coup d'envoi du match.

Les constatations de l'arbitre, les observations présentées par le capitaine ou le délégué du club visiteur et l'énumération des réparations éventuellement effectuées sont consignées par l'arbitre sur la feuille de match.

En cas de doute ou à la demande du capitaine ou du délégué de l'équipe visiteuse, l'arbitre procédera au mesurage de la surface de jeu et des buts. Le club visité livre le matériel de mesure pour ce faire. Les résultats de ce mesurage seront notés par l'arbitre sur la feuille de match, sans que cela n'empêche le déroulement de la rencontre.

Quand une surface de jeu est déclarée non conforme, la rencontre ne peut être jouée sur une autre surface.

2. Terrain de jeu impraticable

Une surface de jeu impraticable est une surface qui, de l'avis de l'arbitre, par suite de conditions climatiques ne peut pas être employée.

Sauf en cas de remise décidée à l'avance par l'instance compétente, seul l'arbitre peut décider la remise ou l'arrêt d'un match pour impraticabilité de la surface de jeu à la suite d'intempéries.

L'arbitre doit décider de la remise ou de l'arrêt d'un match joué sur terrain synthétique si :

1° la neige couvre le terrain synthétique, ce qui fait qu'il est interdit de s'en servir selon les conditions d'emploi du fabricant, à produire à l'arbitre.

2° si la température atteinte est plus basse que celle qui est autorisée par les conditions d'emploi du terrain synthétique, à produire à l'arbitre.

Si l'arbitre décide que la surface de jeu est impraticable, le club visité peut faire jouer le match sur une de ses autres surfaces de jeu agréée par la fédération, si celle-ci est située dans un rayon de 5 kilomètres de cette surface de jeu impraticable et pour autant qu'elle ne nécessite pas le port d'autres chaussures spécifiques.

Si les conditions climatiques menacent de dégrader la surface du jeu du 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 une de ses surfaces de jeu annexes, agréée par la fédération et située dans un rayon de cinq kilomètres de la surface de jeu impraticable. Si cette surface de jeu est pourvue d'un revêtement artificiel, le club visiteur n'est pas obligé d'accepter cette modification.

Lorsqu'une surface de jeu est, par décision de l'arbitre, déclarée impraticable ou non conforme, il n'est pas tenu compte de la présence ou non des joueurs qui auraient dû prendre part au match.

3. Marquage de la surface de jeu

L'aire de jeu doit être rectangulaire et délimitée par des lignes continues qui ne doivent pas être dangereuses.

Il est possible d'utiliser un matériau de surface artificiel pour le marquage du terrain sur les terrains naturels si cela n'est pas dangereux.

Ces lignes font partie intégrante des surfaces qu'elles délimitent.

Seules les lignes énoncées dans les lois du jeu peuvent être marquées sur l'aire de jeu. Par dérogation, d'autres lignes sont autorisées sur une aire de jeu à revêtement artificiel sous réserve qu'elles soient de couleur différente et clairement différenciables des lignes utilisées pour le football à 11 contre 11.

Toutes les lignes doivent avoir la même largeur et ne pas dépasser 12 cm. La ligne de but doit avoir la même largeur que les poteaux et la barre transversale.

4. Drapeaux de coin

À chaque coin du terrain, doit être planté un drapeau avec une hampe non pointue s'élevant au moins à 1,50 m du sol.

Des drapeaux similaires peuvent être plantés à chaque extrémité de la ligne médiane, à au moins 1 m de la ligne de touche, à l'extérieur du terrain.

La reproduction des logos ou emblèmes des clubs est autorisée sur les drapeaux de coin.

5. Zone neutre et Surface technique

5.1 Zone neutre

La zone neutre doit :

- avoir un minimum de trois mètres de largeur
- être entourée d'une clôture ou main courante. La clôture ou main courante doit avoir un mètre de hauteur au moins avec une tolérance de 15 cm vers le bas. Tous les obstacles possibles, qui surplombent l'aire de jeu ne sont autorisés que s'ils se trouvent au moins 15 mètres au-dessus de celle-ci. Dans la zone qui s'étend à une ligne perpendiculaire imaginaire à 3 mètres des lignes extérieures de l'aire du jeu, il ne peut y avoir aucun obstacle à moins de 3 mètres de hauteur.
- présenter une surface plane, c'est-à-dire ne comportant ni creux ni monticule brusque.

À condition d'être porteur d'un brassard d'une largeur d'un minimum de 10cm, les personnes suivantes sont admises dans la zone neutre et/ou technique lors d'un match :

Fonction	Couleur	
Délégué au terrain	Blanche	1
Délégué du club visiteur	Nationale	1
Commissaires au terrain	Du club	1
Staff médical (médecin, soigneur, ...)	Jaune	2
Staff technique (entraîneur)	Rouge	2
Instance officielle	Mauve	1
(1) Peuvent se déplacer librement dans la zone neutre		
(2) Se trouvent dans la zone technique		

Les personnes suivantes peuvent également se trouver dans la zone neutre pour autant qu'elles portent un uniforme ou présentent un moyen permettant aisément leur identification.

Fonction	
La Police	1
Les Responsables sécurité des deux clubs	1
Les stewards	1
Les services de secours	1
Les photographes accrédités	3
Les équipes accréditées de la presse et de la télévision	3
Les joueurs de remplacement	2
(1) Peuvent se déplacer librement dans la zone neutre (2) Se trouvent dans la zone technique	
(1) Peuvent se déplacer librement dans la zone neutre (2) Se trouvent dans la zone technique (sauf les joueurs de remplacement qui s'échauffent) (3) Restent dans la zone neutre, mais en dehors d'une zone de 3 m. à partir des lignes extérieures de l'aire de jeu : <ul style="list-style-type: none"> • sur la largeur du terrain • sur la longueur du terrain, du côté où l'assistant-arbitre n'exerce pas sa fonction 	

Remarques

À l'exception des joueurs, il ne peut jamais y avoir plus de 9 personnes dans la zone technique.

Toute personne, exerçant une fonction officielle au terrain (Délégué au terrain, délégué de l'équipe visiteuse et commissaire) ou celle d'entraîneur dont l'identité figure sur la feuille de match, qui ne peut produire un document officiel d'identité n'est pas autorisée par l'arbitre à séjourner dans la zone neutre/technique, sauf si cette personne est le délégué au terrain. Dans ce cas, s'il ne peut présenter un document d'identité valable avant la signature de la feuille de match par les parties concernées, l'arbitre mentionne le manquement dans la case « Observations » de la feuille de match.

5.2 Surface technique

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.

N.B : « vapoter » est assimilé à « fumer »

LOI 2 - BALLON

1. Ballon autorisé dans les rencontres de :

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

LOI 3 - JOUEURS

1. Compléter une équipe

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 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 Type de remplacements

Nous faisons la distinction entre deux systèmes de remplacement :

- ✚ Les remplacements ordinaires où un certain nombre maximal de joueurs peuvent être remplacés et déduits du nombre maximal de joueurs remplaçants inscrits sur la feuille de match ;
- ✚ 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.

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

(Matches au cours desquels les arbitres ACFF sont susceptibles d'officier).

2.2.1 Matches de coupe

Matches de Coupe de Belgique				
	Remplacements		Nombre maximal de joueurs	
	ordinaires	permanents	remplaçants	remplacés
Messieurs	x		7	5*
U21	x		7	5*
Dames	x		7	5*
Matches de Coupe de Province				
Provinces ACFF	x		4	4

2.2.2 Matches de championnat

Championnat	Remplacements		Nombre maximal de joueurs	
	ordinaires	permanents	remplaçants	remplacés
Championnat du football professionnel masculin				
Espoirs (Foot.Pro)	x		7	5
Jeunes Élités U18	x		7	5
Jeunes Élités U16, U15		x	5	
Jeunes Élités U8 à U14		x	6	
Championnat du football amateur masculin				
Nat.1	x		7	5
D2 et D3 amateurs	x		4	4
Division provinciales	x		4	4
Réserves D1, D2, D3		x	4	
Réserves rég. et prov.		x	4	
Equipe d'âge y compris interprovinciaux - Système de jeu (11-11)		x	5	
Championnat du football amateur féminin				
Superleague	x		7	5
Div1 et 2 Nat.	x		7	5
Divisions provinciales		x	4	

2.2.3 Remarques

Dans les cas où le nombre de remplacements est de 5 comme indiqué ci-dessus, le nombre maximum d'opportunités pour effectuer des remplacements est limité à 3 (sans compter les remplacements intervenus durant la mi-temps).

En cas de prolongation, chaque équipe :

- bénéficie d'une opportunité de remplacements supplémentaire (que l'équipe ait ou non utilisé son nombre maximal d'opportunités de remplacements)
- peut en outre effectuer des remplacements :
 - juste avant le début de la prolongation ;
 - à la mi-temps de celle-ci. Si une équipe n'a pas utilisé son nombre maximal de remplacements ou d'opportunités de remplacements, ils/elles pourront être utilisé(e)s en prolongation.

Si les deux équipes effectuent un remplacement en même temps, il sera considéré qu'elles utilisent chacune l'une de leurs trois opportunités de remplacements.

Dans un match qui se joue avec des prolongations, un remplaçant supplémentaire peut être utilisé dans ces prolongations pour autant que le nombre total de remplacements ne dépasse pas 4. Pour les matches de la Coupe de Belgique Messieurs et de la Coupe de Belgique U21, ce nombre est porté à 6.

Matches amicaux

Sans déroger aux limites fixées par les lois du jeu, le nombre de joueurs de remplacement pouvant être inscrits sur la feuille de match et le nombre de remplacements autorisés lors des matches amicaux et de tournois peuvent être fixés de commun accord par les équipes participantes pour autant que l'arbitre en soit informé. Le système du remplacement permanent n'est d'application que de commun accord. Les noms de joueurs de remplacement doivent être inscrits sur la feuille de match avant le début du match. Les cases des feuilles de match non utilisées doivent être barrées avant le match et les noms des joueurs qui ne se présentent pas doivent être barrés et paraphés par l'arbitre après le match. Les joueurs de remplacement doivent être choisis parmi le nombre maximum autorisé sur la feuille de match.

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.

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

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

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.

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

2.3 Procédure de remplacement

2.3.1 Remplacements ordinaires

Le capitaine, agissant de sa propre initiative ou à la demande de son entraîneur ou de son délégué, informe l'arbitre de tout changement. 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 définitivement arrêté.

2.3.2 Les panneaux pour les remplacements

En 1D et 2D, les panneaux sont obligatoires.

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.

2.3.3 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.

2.3.4 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.

3. 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.

LOI 4 - ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

1. Couleur de l'équipement de base

1.1 Matches d'équipes d'âge et réserves

Lorsque à l'occasion des matches des équipes d'âge ou réserves, selon l'avis de l'arbitre, la couleur des maillots, des shorts et des chaussettes ne se différencie pas suffisamment, l'arbitre prescrit aux joueurs du club visité le port d'un maillot d'une autre couleur.

1.2 Matches d'équipes premières

Si, à l'occasion des matches des équipes premières, la couleur du maillot, du short et des chaussettes des deux équipes ne se différencie pas suffisamment, l'arbitre prescrit aux joueurs du club visité le port d'un maillot, d'un short et de chaussettes d'une autre couleur.

1.3 Dérogation

À l'occasion des matches de championnat ou de Coupe de Belgique entre équipes premières des divisions supérieures masculines et féminines, l'arbitre prescrit aux joueurs du club visiteur le port d'un maillot, d'un short et de chaussettes d'une autre couleur.

Lorsque la différence n'est pas suffisante, le club visité, qui jouit du privilège de jouer en ses propres couleurs, est tenu de mettre à disposition des joueurs de l'équipe visiteuse des maillots, des shorts et des chaussettes de substitution.

2. Tenue d'un joueur

La tenue du joueur n'est, entre autres, pas réglementaire si :

1° en ce qui concerne l'équipe première, les espoirs et les réserves, la couleur des sous-vêtements visibles diffère de la couleur principale de la manche du maillot et/ou du short ou de la partie inférieure de ce dernier selon le cas ;

2° la couleur des sous-vêtements visibles diffère de celle des autres joueurs de l'équipe ;

3° les slogans, les déclarations ou les images/photos autorisées ne se trouvent pas sur la face avant du maillot et/ou sur le brassard de capitaine, sous réserve des exceptions réglementaires prévues à cet égard. Dans certains cas, le slogan, la déclaration ou l'image/la photo peut uniquement être visible sur le brassard de capitaine ;

4° les bas ne couvrent pas les jambes jusqu'aux genoux ;

5° les chaussures ne sont pas lacées correctement ;

6° les chaussures comportent des crampons en aluminium et qu'il s'agit d'un match joué :

a) sur terrain synthétique, où l'usage de crampons en aluminium est interdit, à l'exception des terrains des équipes premières du football professionnel ;

b) en formes de jeu non 11/11.

7° les protège-tibias ne recouvrent pas la partie antérieure du tibia ;

8° l'équipement comporte un objet ou élément qui peut être dangereux pour les autres joueurs. A

3. Numérotation

Les joueurs de toutes les équipes, à l'exception des joueurs dans les formes de jeu non 11/11, sont obligés de porter un maillot numéroté dans le dos de façon apparente. Ce numéro est mentionné sur la feuille de match.

LOI 5 - ARBITRE

Avant le match

L'arbitre prend connaissance de :

- sa désignation et d'éventuels changements via son « RefAssist », en faisant usage de son code d'utilisateur et mot de passe ;
- l'emplacement du terrain et du lieu de rendez-vous s'il échet du club visité via son « RefAssist » et via le listing des lieux de rendez-vous qu'il reçoit chaque année en début de saison. Il met tout en œuvre pour rejoindre en temps et en heure les installations/le lieu de rendez-vous ;
- la remise de matches pour cause d'intempéries via www.belgianfootball.be ou via le 0900/00095. Seules ces annonces, à l'exclusion de toutes les autres, sont à considérer comme des annonces officielles.

1. Heure d'arrivée au terrain de jeu

1.1 Divisions 1 Nat., 2D et 3D amateurs

En championnat, les officiels se réunissent au lieu de rendez-vous, au plus tard 90 minutes avant le début de la rencontre.

En Coupe de Belgique, les instructions à ce sujet sont communiquées au fur et à mesure de l'avancement de la compétition et publiées dans le « RefAssist ».

1.2 Compétitions « Espoirs » du football professionnel

Il n'y a pas de rendez-vous pour les compétitions « Espoirs » du football professionnel. Les officiels seront présents directement au terrain 60 minutes avant le début de la rencontre.

1.3 Divisions provinciales

Il n'y a pas de lieu de rendez-vous. L'arbitre doit être présent au terrain au plus tard 60 minutes avant le début de la rencontre. Pour les autres rencontres, 30 minutes suffisent

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

2.1 Rencontre avec arbitres assistants officiels.

Lorsque l'arbitre est absent à un match ou se retire au cours du match pour lequel des assistants-arbitres officiels sont désignés, il appartient aux assistants-arbitres, dans l'ordre de désignation, de diriger le match. En cas d'absence ou d'abandon d'un assistant-arbitre, le match doit être commencé ou continué, quel que soit le résultat de la procédure de remplacement entamée.

2.2 Rencontre sans arbitres assistants officiels

Lorsque l'arbitre est absent à un match sans assistants-arbitres officiels ou se retire au cours d'un match sans assistants-arbitres officiels, son remplacement s'effectue conformément à ce qui est stipulé au point C ci-dessous.

2.3 Procédure et choix du remplacement de l'arbitre ou de l'assistant-arbitre

Le club visité doit prendre l'initiative pour entamer la procédure de remplacement conformément aux règles énoncées dans les dispositions ci-dessous.

L'ordre de priorité pour le choix du remplaçant de l'arbitre ou de l'assistant-arbitre s'établit de la façon suivante :

- 1° arbitre neutre dans l'ordre de leur classification, en particulier leur catégorie ou le niveau auquel il est actif en tant qu'arbitre H ;
- 2° arbitre affecté à l'un des clubs en présence, dans l'ordre de leur classification, en particulier leur catégorie ou le niveau auquel il est actif en tant qu'arbitre H ;
- 3° affilié non affecté à l'un des clubs en présence ;
- 4° affilié affecté à l'un des clubs en présence ;
- 5° spectateur.

Le club visiteur est le premier à choisir dans chacun de ces groupes. Si aucune personne ne consent à diriger le match, le délégué du club visité assume les fonctions d'arbitre. Si celui-ci ne répond pas aux limites d'âge, un affilié du club visité assumera les fonctions d'arbitre. Il n'est pas permis d'avoir recours à des personnes âgées de moins de 17 ans ou de plus de 60 ans sauf pour les catégories 1° et 2° ci-dessus (arbitres).

Personnes interdites d'officier comme arbitre occasionnel :

- ❖ Arbitre disciplinairement démissionné ou radié du cadre ;
- ❖ Arbitre dont le Bureau de l'arbitrage a renoncé aux services ;
- ❖ Arbitre classé « I »
- ❖ Personne radiée à la suite d'une agression physique ou de voies de fait sur l'arbitre.

2.4 Remarques

En cas d'absence ou d'abandon d'un assistant-arbitre, le match doit être commencé ou continué, quel que soit le résultat de la procédure de remplacement entamée.

L'arbitre qui arrive en retard doit prendre la direction du match et l'arbitre. Dès son arrivée et au premier arrêt de jeu l'arbitre occasionnel lui en cède la direction. Il en est de même pour l'arbitre assistant en retard.

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 1er 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. Feuille de match

4.1 Introduction

Pour tout match joué, une des feuilles de match mises à disposition par la fédération est complétée :

- 1° La feuille de match digitale pour les matches officiels. En cas de problème technique, celle-ci peut être remplacée par une feuille de match valable en papier.
- 2° La feuille de match digitale pour matches amicaux et les tournois des équipes premières. En cas de problème technique, celle-ci peut être remplacée par une autre feuille de match valable en papier.
- 3° La feuille de tournoi (liste de présences) : pour les tournois exclusivement réservés aux réserves, vétérans et/ou jeunes.

AVANT LE DÉBUT DU MATCH

Toutes les cases de la feuille de match sont remplies avant le début du match, à l'exception de certaines formalités à accomplir après le match par l'arbitre.

La feuille de match, dûment complétée, est soumise à l'arbitre vingt minutes avant l'heure fixée pour le début du match.

Toutes modifications ultérieures sont notées par l'arbitre.

Même en cas de forfait déclaré sur le terrain ou en cas de remise de match prononcée par l'arbitre sur le terrain pour cause de non-conformité ou d'impraticabilité du terrain, la feuille de match mentionne les noms des joueurs présents pour les deux équipes.

À L'ISSUE DU MATCH

La feuille de match digitale doit être clôturée au plus tard une heure après le match au terrain même. Ce n'est qu'à titre exceptionnel (par exemple en cas d'incident possible) qu'il peut être dérogé à ce principe et que cet acte administratif peut être effectué au domicile mais, en tout état de cause, le plus rapidement possible.

Rapport d'arbitre

Pour tout incident/non-respect du règlement/exclusion directe/etc...dans le cadre d'un match, l'arbitre est tenu d'établir un rapport circonstancié qu'il renverra via la plateforme digitale au Secrétaire de l'instance disciplinaire compétente au plus tard le premier jour ouvrable suivant le jour du match avant 17.00 heures.

En cas de soucis informatiques, pour éviter d'éventuelles erreurs de procédure, un mail reprenant l'ensemble des éléments peut être envoyé en lieu et place.

4.2 Examen de la feuille de match digitale/papier

4.2.1 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. L'arbitre 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.

Tableau récapitulatif

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 connexion	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

4.2.2 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 des joueurs

5.1 Document officiel d'identité

Tout joueur inscrit sur la feuille de match d'une compétition officielle présente un document officiel d'identité.

Peut être valablement présenté comme document officiel d'identité :

- 1° une carte d'identité ou un passeport valable délivré par les autorités, ou tout autre document valable délivré par les autorités munis d'une photo prouvant l'identité d'une personne ;
- 2° un document de remplacement muni d'une photo, délivré par les services de police locale en cas de perte ou de vol de la carte d'identité communale ou tout autre document officiel visé au point 1° ;
- 3° un document imprimé muni d'une photo des données reprises sur la puce de la carte d'identité électronique ;
- 4° un document imprimé muni d'une photo des données reprises sur la plateforme digitale appropriée après lecture et couplement du document d'identité.

5.2 Vérification de l'identité et de l'équipement du joueur

Avant chaque match, l'arbitre effectue un premier contrôle administratif en vérifiant la concordance entre l'identité des joueurs et celle qui figure sur la feuille de match.

Dix minutes avant le match, il vérifie l'équipement des joueurs et une seconde fois l'identité. Cette vérification s'effectue en présence du délégué officiel de chacune des équipes.

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.

Dérogation

L'arbitre peut décider de procéder à cette vérification au cours du repos ou à l'issue de la rencontre et au plus tard :

- 1° avant la signature manuscrite de la feuille de match par les parties concernées en cas de feuille papier
- 2° avant la clôture digitale par l'arbitre dans les infrastructures du club organisateur du match en cas de feuille digitale
- 3° avant qu'il ne quitte son vestiaire, si la clôture de la feuille par l'arbitre ne se fait pas dans les infrastructures du club organisateur du match.

Lorsqu'un joueur ne peut présenter un document officiel d'identité, l'arbitre mentionne ce manquement sur la feuille de match. Il ne peut en aucun cas lui interdire de jouer.

6. Instructions au délégué au terrain

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

7. Instructions aux arbitres assistants

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

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. Mesures disciplinaires

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

- Envers les joueurs - 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.

- Envers les officiels se trouvant dans la zone neutre

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.

2 Directives concernant l'arrêt temporaire ou définitif d'un match (Feuille de route)

3.1 Procédure en cas d'agression sur un arbitre :

1° Quand un arbitre encourt une blessure à la suite d'une agression, le match doit être définitivement arrêté.

2° Quand un arbitre se sent gravement menacé à la suite d'une certaine forme d'agression, trois possibilités subsistent

- la rencontre peut être définitivement arrêtée

ou

- la procédure à suivre en cas de chants ou de troubles à l'extérieur du terrain de jeu peut être utilisée

3.2 Procédure en cas de violence verbale (reprise en chœur), discrimination et incidents **hors** du terrain de jeu :

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

Phase 1

Il appelle les deux capitaines et le délégué au terrain et il leur 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 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.

En cas d'incident, 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.

3 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.

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.

4 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.

Après le match

1. Lignes directrices à appliquer 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 le premier jour ouvrable suivant le jour du match avant 17.00 heures)
- 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 à la suite d'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 à la suite d'une 2ième carte jaune dans une même rencontre
 - o *Noter la minute des deux cartons dans ladite case*
 - o *Noter la minute de l'exclusion dans la case "exclusion directe"*
- d. L'exclusion directe
 - o Noter la minute de l'exclusion dans la case « exclusion directe »
 - o *Rédiger un rapport d'arbitre quant à cette exclusion*
- e. Les remarques
 - o 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. 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.

4. Délai pour introduire le rapport d'arbitre

Le rapport d'arbitre est transmis via la plateforme au plus tard le premier jour ouvrable suivant le jour du match avant 17.00 heures après la rencontre au Manager régional du Comité sportif amateur ou au Comité provincial compétent. En plus d'attribuer le code, l'arbitre doit à chaque fois donner des explications sur les faits survenus.

5. 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.

6. 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.

LOI 6 – AUTRES ARBITRES (Arbitres assistants)

1. Drapeaux

De préférence, l'arbitre assistant doit disposer de son propre drapeau. À défaut, le club visité a l'obligation de mettre à sa disposition un drapeau blanc ou de teinte vive, ayant les dimensions de trente à quarante centimètres de côté. L'emploi du drapeau électronique ainsi que du système « oreillettes » 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 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.

LOI 7 - DUREE D'UN MATCH

1. Durée des matchs officiels (Championnat et Coupe)

(Matchs au cours desquels les arbitres ACFF sont susceptibles d'officier)

Durée		Élites	Elite Interprovincial, provincial et régional ACFF	Dames
2 x 45	Les seniors sauf pour ceux d'un certain âge alignés en réserves provinciales (vétérans).	U18 U17	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				U16 (11/11)
4 x 15				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.

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

1° Matches à 2 mi-temps

- Le repos entre chaque mi-temps est fixé à 15 minutes au maximum
- Changement de camp à l'issue de la première mi-temps,
- Coup d'envoi à tour de rôle au début de chaque mi-temps.

2° Matches à 3 ou 5 périodes de jeu

- Le repos entre chaque période est fixé à 10 minutes maximum
- Changement de camp à l'issue de chaque période
- Coup d'envoi à tour de rôle au début de chaque période.

4. Match n'ayant pas eu la durée réglementaire

Si l'arbitre, 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 après en avoir informé les délégués et éventuellement les deux arbitres assistants.

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

Le délai d'attente maximum par match en raison de :

- circonstances imprévues, y compris l'absence d'une équipe : 30 minutes
- déficiences de l'éclairage même répétées, ne peuvent pas non plus dépasser 30 minutes.

Ces délais d'attente maximum sont cumulables. S'ils sont dépassés, le match est définitivement arrêté.

Remarque : En cas d'absence d'une équipe à l'heure réglementaire, l'arbitre constate ce fait s'il y est requis par l'équipe présente. S'il n'est pas saisi de pareille demande, il peut attendre dix minutes avant d'enregistrer cette absence.

LOI 9 – BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

Nihil

LOI 10 – DÉTERMINER L'ISSUE D'UN MATCH

1. Prolongations – Séance des tirs au but

Lorsqu'un match officiel de seniors masculins se jouant hors-série et ne donnant pas lieu à classement par addition des points se termine sur un résultat nul, deux prolongations de quinze minutes sont jouées avec changement de camp après le premier quart d'heure. Si l'égalité persiste à l'issue des deux prolongations, la désignation du vainqueur se fait par une série de tirs au but. 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 à pile ou face pour décider le but sur 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.

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. 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.

3. 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 ou un hors-jeu.

Si l'arbitre admet cette faute préalable ou le hors-jeu, 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.

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.

4. Exclusion d'un 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.

5. 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

1. Quick restart

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

Un coup franc "rapide" signifie que le jeu doit être repris immédiatement après l'arrêt

L'arbitre doit dans tous les cas avoir la situation sous contrôle
Le coup franc ne nécessite pas de management de la part de l'arbitre.
Cela implique qu' :

1° aucun adversaire n'utilise de tactique pour freiner la reprise

2° il n'y a pas lieu d'entreprendre une action disciplinaire

3° 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.

LOI 14 – PENALTY

Nihil

LOI 15 – RENTREE DE TOUCHE

Nihil

LOI 16 – COUP DE PIED DE BUT

Nihil

LOI 17 - CORNER

Nihil

DISPOSITIONS ADMINISTRATIVES GENERALES

1. RefAssist

Toute communication du Département de l'arbitrage s'opère via « RefAssist ». Pour tout problème administratif, l'arbitre s'adresse au Département de l'arbitrage via courriel ou téléphone (à confirmer éventuellement par écrit selon la nature de la demande).

Les justificatifs (maladie, employeur, etc.) doivent être envoyés par lettre ou scannés par courriel au Département de l'arbitrage.

2. Absence au match

Le nom de l'arbitre / de l'arbitre-assistant absent doit être renseigné par l'arbitre ou l'assistant (selon le cas) au Département de l'arbitrage via un mail.

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

3. Interruption momentanée de carrière

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

4. Comparution devant les Comités officiels

4.1 Frais de séance

L'arbitre a droit à une indemnité de 10,00 EUR, indexable annuellement (base 01.01.2020, index décembre 2019 = 131,86).

Dédommagement pour perte de salaire par les arbitres

Peut être obtenu pour autant :

- Qu'ils en aient avisé le secrétaire de l'instance concernée 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.

4.2 Frais de déplacement

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

4.3 Présence

Tout convoqué doit tout mettre en œuvre pour être présent à l'heure prévue ou solliciter d'être contacté par des moyens modernes de communication.

5. Comportement vis-à-vis des médias

L'arbitre n'est pas autorisé à faire des déclarations à la presse sur les décisions qu'il a prises en cours de match. Pour d'autres sollicitations, il est prié de solliciter l'autorisation du Directeur de l'arbitrage.

6. Attitude face aux médias sociaux

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

Le Bureau de l'arbitrage 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'ACFF ou à l'U.R.B.S.F.A. en particulier.

Le Bureau de l'arbitrage tient également à rappeler que chacun est responsable de ses avis publiés par le biais de ces médias.

7. Vol dans les vestiaires

L'arbitre informera immédiatement le club visité.

Il informera également le Département de l'arbitrage 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.

8. Arbitres de 55 ans et plus

L'arbitre qui atteint 55 ans au cours d'une saison (1^{ER} juillet au 30 juin) doit fournir une attestation médicale d'aptitude à la pratique de l'arbitrage pour le 1^{er} juillet de la susdite saison. Sans avoir fourni le document, il ne peut plus momentanément officier. Par la suite, il renouvelle chaque année cette démarche.

L'arbitre qui atteint 60 ans au cours d'une saison (1^{ER} juillet au 30 juin) doit fournir une attestation médicale d'aptitude à la pratique de l'arbitrage sur base d'un électrocardiogramme d'effort pour le 1^{er} juillet de la susdite saison. Sans avoir fourni le document, il ne peut plus momentanément officier. Par la suite, il renouvelle chaque année cette démarche.

Les arbitres invités à passer des tests physiques et qui prennent des médicaments, doivent le signaler personnellement au médecin de service avant les tests.

9. Arbitres de la catégorie H et/ou arbitres entraîneurs

Comme joueur, il est interdit à l'intéressé de diriger une rencontre de la division ou de la série de l'équipe première de son club ;

Comme entraîneur, il est interdit à l'intéressé de diriger 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. Équipement de l'arbitre

L'équipement de l'arbitre et des arbitres assistants doit avoir une allure soignée.

La publicité sur l'équipement est autorisée moyennant respect des dispositions réglementaires.

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

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 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.

3. 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.

4. Indemnités d'arbitrage et frais de déplacement

4.1 Introduction

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.

4.2 L'indemnité de l'arbitre

Elle est fonction de sa catégorie

Catégorie	Indemnité (EUR)
1D	52,00
2D	47,00
3D	40,00
1P, 2P	34,00
3P, 4P	29,00
J et I	29,00
H	25,00 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.

Si l'arbitre annule le match avant la rencontre à la suite de :

- son impraticabilité : il reçoit la moitié de son indemnité
- sa non-conformité : il reçoit son indemnité complète.

Si l'arbitre annule le match à la suite de l'absence d'une des deux équipes ou des deux équipes, il reçoit son indemnité complète.

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.

4.3 L'indemnité de l'arbitre assistant

Elle est fonction de sa catégorie et/ou du match

Appartenance	Fonction	Indemnité (EUR)	
Nationale	Arbitre qui officie comme assistant	Selon sa propre catégorie	
	Assistant-arbitre	1D/AR	45,00
		2D/AR	40,00
		3D/AR	34,00
Provinciale	Arbitre qui officie comme assistant	Selon sa propre catégorie	
	Arbitre-assistant 1P/AR (A – B – C)	25,00	

Match non joué

Si l'arbitre annule le match avant la rencontre à la suite de :

- son impraticabilité : l'arbitre assistant reçoit la moitié de son indemnité
- sa non-conformité : l'arbitre assistant reçoit son indemnité complète.

Si l'arbitre annule le match à la suite de l'absence d'une des deux équipes ou des deux équipes, l'arbitre assistant reçoit son indemnité complète.

4.4 Frais des arbitres occasionnels

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

Les frais lors de ces matchs ne sont octroyés que dans le cas où des arbitres sont officiellement désignés

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.

5 Comment sont calculés les frais de déplacement ?

Les frais de déplacement sont calculés selon le système de blocs où 1 bloc correspond à 10 kilomètres. Ils apparaissent dans votre désignation « RefAssist » et sur la feuille de match.

L'indemnité minimum pour un déplacement comporte 2 blocs

Votre numéro de bloc est noté sur votre carte d'arbitre, celui du lieu de la rencontre, sur la feuille de match.

6. Paiements des frais d'arbitrage (Indemnité + frais de déplacement)

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

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.

7. 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

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

ADRESSES UTILES

Département ACFF de l'arbitrage

Directeur : Romain Éric

Adresse : Chemin de Beuloye, 40 à 5022 COGNELÉE

Adresse e-mail : 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

Département Recrutement

Manager : Boucaut Alexandre

E-mail : alexandre.boucaut@acff.be

Collaborateur :

- Arthur Denil

E-mail : arthur.denil@acff.be

Secrétariat du Comité sportif (1 Nat.)

Secrétaire : De Gendt Thibault

E-mail : tdg@rbfa.be

Secrétariat du Comité sportif football amateur régional (2D, 3D et interprovinciaux) et des Comités provinciaux du Hainaut et de Namur

Secrétaire : Rochart Serge

e-mail: serge.rochart@acff.be

Secrétariat du Comité d'appel du football amateur régional (2D, 3D et interprovinciaux) et du Comité provincial de Liège

Secrétaire : Petitjean Didier

E-mail : didier.petitjean@acff.be

Secrétariat du Comité provincial de la Province du Luxembourg

Secrétaire : Van Binst Guy

E-mail : guy.vanbinst@acff.be