



INSTRUCTIONS CONCERNANT LES « LOIS DU JEU »

2008



INTRODUCTION

Ces instructions, qui sont applicables en Belgique, clarifient les Lois du Jeu et les complètent.

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	15
5. ARBITRE	17
6. ARBITRES ASSISTANTS	31
7. DURÉE DU MATCH	35
8. COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU	37
9. BALLON EN JEU ET HORS DU JEU	39
10. BUT MARQUÉ	39
11. HORS-JEU	39
12. FAUTES ET INCORRECTIONS	40
13. COUPS FRANCS	41
14. COUP DE PIED DE RÉPARATION	42
15. RENTRÉE DE TOUCHE	42
16. COUP DE PIED DE BUT	42
17. COUP DE PIED DE COIN	43
LA SURFACE TECHNIQUE	43
SECRETAIRES DES COMITÉS ET COMMISSIONS	45
DISPOSITIONS ADMINISTRATIVES GÉNÉRALES	48
DISPOSITIONS ADMINISTRATIVES CONCERNANT LE MATCH	54

1. Zone neutre

Autour du terrain de jeu doit se trouver une bande 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 surface 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. Chaque entraîneur : rouge
- 1.1.6. Délégué du comité répressif : amarante

Remarques :

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

1.2. Les services de sécurité en uniforme

- 1.2.1. Police/Stewards
- 1.2.2. Services de secours médicaux

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 de couleur vive.

4. Terrain de jeu non conforme

L'arbitre ne peut pas débiter 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 extérieures du terrain de jeu.
- 4.2. une ligne de but, de touche ou médiane manque, ou si une surface de but, une surface de réparation, une surface de coin ou le cercle central et les points dans ces surfaces ne sont pas marqués.
- 4.3. les buts ou 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 devra laisser 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 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 masculines de Divisions Supérieures :

La décision de débiter le match ou de l'arrêter appartient exclusivement à l'appréciation de 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 agréé 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

Les photographes sont autorisés dans la zone neutre à la condition qu'ils prennent place à plus de trois mètres des lignes extérieures du terrain de jeu et ne prennent pas place du côté où l'arbitre assistant officie.

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. Débutants, diabolins et U8 : nr 3
2. Préminimes, minimes, cadets et U9 jusque U13 : nr 4
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.

1. Equipe incomplète

Une équipe incomplète peut se compléter pendant le match.

Qui peut compléter son équipe ?

1. **le joueur effectif arrivant en retard**, dont le nom est inscrit avant la rencontre sur la feuille d'arbitre.

Ex. Le joueur X est inscrit comme titulaire sur la feuille d'arbitre.

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.

2. **chaque joueur qualifié**, à la condition que le nom du titulaire absent ne soit pas inscrit avant la rencontre sur la feuille d'arbitre.

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

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

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

2. Joueur effectif

Un joueur effectif, qui se fait exclure pendant la rencontre, ne peut pas être remplacé. Si ce 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

Les clubs peuvent inscrire au maximum quatre remplaçants sur la feuille d'arbitre des rencontres officielles de championnat, de tour final et de coupe provinciale ou nationale.

Exceptions :

- Pour les clubs évoluant en première division nationale, ce nombre est porté à sept pour les rencontres de championnat de leur équipe première et de leurs réserves.
- A partir des seizièmes de finale de la Coupe de Belgique, tout le monde peut inscrire 7 remplaçants.

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 dans 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), **trois** joueurs au maximum peuvent être remplacés pendant toute la durée de la rencontre. L'assemblée provinciale peut décider d'autoriser quatre remplacements en coupe de la Province.

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

Dans toutes les autres **rencontres de jeunes**, la procédure des **changements volants** est appliquée .

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'aux 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 sur le terrain de jeu qu'après que le joueur remplacé a quitté ce terrain de jeu.
 - le remplacement s'effectue par un même côté du terrain de jeu à hauteur de la ligne médiane.
- 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 un nombre de fois indéterminé 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.
- 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 doit arrêter 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. Tenue des joueurs

- 1.1.** 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.

- 1.2.** 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.
- 1.3.** La tenue d'un joueur n'est pas réglementaire si :
- Le maillot n'est pas rentré dans la culotte.
 - Les bas ne couvrent pas les jambes jusqu'en dessous des genoux.
 - Les protégé-tibias ne recouvrent pas les tibias.
 - Des bandages ou des surchaussettes d'une autre couleur sont portés au-dessus des chaussettes. Un tape blanc de maximum 2 centimètres est autorisé pour fixer les jambières.

LOI 4 – EQUIPEMENT DES JOUEURS

- 1.4.** Le port d'un maillot clairement numéroté dans le dos est obligatoire pour les équipes seniors et les équipes de jeunes, à l'exception des préminimes (U10-U11), des diabolins (U8-U9), des débutants (U6-U7) et des jeunes filles (U9-U13).

Jusqu'au 30.06.2010, cette obligation pour les équipes de jeunes est uniquement valable pour les Juniors UEFA, les scolaires, les cadets, les minimes et U12 jusqu'au U19, qui sont inscrits dans les championnats nationaux.

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

Si une équipe se présente sans numérotation dans le dos, l'arbitre commencera la rencontre, mais il fera un rapport au comité compétent.

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 Nationale, 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. Dans les rencontres où des arbitres assistants officiels ne sont pas désignés, l'ordre de priorité pour remplacer l'arbitre est défini dans le règlement fédéral.

Si les visiteurs ne veulent pas ou ne peuvent pas fournir un arbitre, l'équipe locale doit fournir cet 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 délégué ou du capitaine du club visiteur. L'équipe locale fournira le matériel utile au mesurage.

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.

LOI 5 – ARBITRE

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.

Les noms des joueurs présents doivent être inscrits sur la feuille d'arbitre soit comme joueur effectif soit comme remplaçant.

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

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

L'arbitre contrôle soigneusement si toutes les données sont justes et complètes.

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 réparations nécessaires pour rendre un terrain de jeu praticable ou conforme.
- les motifs et le moment de l'annonce des réserves.
- 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.

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 après la fin de la rencontre jusqu'au moment où la feuille de match est signée par l'arbitre et les deux délégués.

Dispositions administratives :

Lorsqu'une pièce d'identité officielle manque, l'arbitre doit :

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. En cas de pièce d'identité douteuse, l'arbitre devra également mentionner les raisons de ce doute.

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

6. Contrôle des équipements

- L'arbitre devra contrôler si la numérotation dorsale sur le maillot d'un joueur concorde avec son numéro inscrit sur la feuille de 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.
- Dans les rencontres de divisions inférieures, lorsqu'une équipe se présente dans un équipement d'une couleur qui ne diffère pas de celle de l'arbitre, le club local doit fournir à l'arbitre un équipement qui diffère de la couleur des deux équipes (par exemple : chasubles fluo).

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. 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.

2. Signe pour reprendre le jeu

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

3. 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.

4. Mesures disciplinaires

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

5. 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.

6. 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 :

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

A qui il peut montrer les cartes jaunes et rouges

6.2. Les porteurs d'un brassard

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

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

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

Conformément à la Loi 5, l'arbitre peut arrêter un match temporairement ou définitivement. Les délais d'attente accordés, pour interrompre un match temporairement, sont indiqués dans la loi de jeu 7 de cette brochure.

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 l'arbitre, les arbitres assistants ou le 4^{ième} officiel.
- violence verbale (reprise en chœur) et incidents hors du terrain de jeu.

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

7.1. Agression sur l'arbitre, les arbitres assistants ou le 4^{ième} officiel

7.1.1. S'il s'agit d'une agression physique grave avec blessure, le match doit être définitivement arrêté.

7.1.2. S'il s'agit d'une agression physique sans blessure 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 7. 2.

L'arbitre établira toujours un rapport circonstancié.

7.2. Violence verbale (reprise en chœur) et incidents hors du terrain de jeu.

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

7.2.1. Phase 1 :

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

7.2.2. Phase 2 :

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

7.2.3. Phase 3 :

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

La rédaction d'un rapport des faits détaillé est toujours obligatoire (même si l'on est seulement passé par la première phase).

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

8. Rentrée aux vestiaires

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

L'arbitre assistant qui est le plus proche du tunnel prend position dans ce tunnel et assure le contrôle dans ce tunnel. L'autre arbitre assistant rejoint l'arbitre sur le terrain de jeu.

Le 4^{ème} officiel continue à garder le contrôle sur les surfaces techniques et, si c'est possible, aussi sur l'entrée du tunnel. Il garde cette position jusqu'au moment où tout le monde a quitté le terrain de jeu et qu'il ne peut plus se produire de conflits entre les joueurs et/ou les officiels. Il quitte le terrain de jeu en dernier.

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

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

9. Refus de jouer

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

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

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

11. Equipement des joueurs

Lorsque, lors de circonstances spéciales (chaleur excessive ou grande pluie), une équipe souhaite changer d'équipement à la mi-temps, mais que cette 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 d'une autre couleur ou différemment disposée, 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.

L'arbitre 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 "observations", mentionner que le joueur X (club Y) a été exclu pour 2 avertissements
- ne pas faire de rapport pour cette exclusion.

LOI 5 – ARBITRE

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 rature doit toujours être 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 d'arbitre 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, durant toute la saison, le carnet dont il dispose et 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. L'emploi du 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 :

QUATRE PRIORITES

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 et courir quelques mètres vers la ligne médiane.

C. BUT NON VALABLE

- rester sur place et signaler la faute.

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 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.
- si mieux placé que l'arbitre :
 - lever le drapeau, agiter, attendre le coup de sifflet de l'arbitre, 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.
- possibilité de pénétrer sur le terrain de jeu pour séparer des adversaires ou pour faire respecter la distance des 9,15m en se plaçant devant le ballon.

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.
- échauffement des joueurs de réserve, en tenue différente des joueurs et dans le dos de l'arbitre assistant 1.
- savoir où est le délégué au terrain.
- prévention lors des blessures des joueurs.
- les joueurs exclus 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 bodylanguage à bon escient.

5. Coopération avec un arbitre assistant de club

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

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

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

- 45 minutes pour
 - les seniors, sauf pour ceux d'un certain âge, alignés en réserves provinciales ;
 - les juniors et U18 à U21 ;
 - les juniors UEFA ;
 - la compétition dames nationale et provinciale ;
- 40 minutes pour
 - les scolaires, U16 et U17
- 35 minutes pour
 - les cadets, U14 et U15 ;
 - les seniors d'un certain âge, alignés en réserves provinciales ;
 - les jeunes féminines
- 30 minutes pour les minimes, U12 et U13.
- 25 minutes pour les préminimes et les diabolins, U8 à U11.
- 20 minutes pour les débutants, U6 et U7.

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 éventuelles séries de 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 le délai d'attente permis 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 est dépassée, 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, l'endroit de la reprise sera déterminé 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

LOI 12 – FAUTES ET INCORRECTIONS

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

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

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

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

3. Texte sur les sous-vêtements

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

4. Carte jaune

Si, au moment où l'arbitre veut donner une carte jaune à un joueur, 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.

5. Annuler une carte jaune ou rouge

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

- une carte jaune pour l'interruption d'une attaque prometteuse ou
- une carte rouge pour annihiler une occasion de but manifeste.

Ensuite, il constate que l'arbitre assistant a signalé une faute préalable.

Si l'arbitre admet cette faute préalable, la carte jaune ou rouge tombe. Suivant la nature de la faute préalable, le jeu sera repris par un coup franc indirect ou par un coup franc direct.

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.

LOI 14 – COUP DE PIED DE REPARATION

1. 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

LOI 16 – COUP DE PIED DE BUT

LOI 17 – COUP DE PIED DE COIN

En rencontres de minimes, 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 (carton 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

PHILIPS Jean-Marie,
av. Houba de Strooper 145 – 1020 BRUXELLES
Tél. (02) 477 12 11 - Fax (02) 478 23 91

COMITE D'APPEL

HARNIE Philippe
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

HUYLEBROECK Bart
Speldenstraat 19 - 9000 GENT
Tél. (09) 235 75 53 - 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 74 16 - 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 GÉNÉRALES

1. Questionnaire

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

L'arbitre doit renvoyer son questionnaire correctement rempli dans les délais imposés.

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 de congé 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.

DISPOSITIONS ADMINISTRATIVES GÉNÉRALES

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

Un désistement doit être prouvé par des pièces justificatives.

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 » ainsi que les messages qui leur sont personnellement destinés en faisant usage de leur code d'utilisateur et mot de passe personnel.

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 l'arbitre 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, à la demande d'un club sollicitant son concours pour la direction de matches amicaux, de tournois, etc, ...
- 12.5.** de 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 surface technique.

DISPOSITIONS ADMINISTRATIVES GÉNÉRALES

- 12.6.** d'assumer une fonction officielle 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 à un 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, en faisant usage de son code d'utilisateur et mot de passe personnel.

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

Pour les matches remis, deux lignes téléphoniques sont mises à disposition :

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 de 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 édictées 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, seules les personnes suivantes sont admises à l'intérieur des installations du club, indépendamment des joueurs, de l'arbitre et éventuellement des assistants officiels :

- 7.1. les dirigeants des 2 clubs en présence.
- 7.2. le staff technique et médical de chacune des équipes.
- 7.3. les membres des comités officiels de la fédération.
- 7.4. les journalistes porteurs de laissez-passer délivrés soit par l'APBJS (Association Professionnelle Belge des Journalistes Sportifs), 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 doit 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

Le club visité 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 surface technique. Uniquement lors des matches des débutants, des diabolins, U8, U9, U10 en U11, 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 : 72,50 €
- catégorie B : 50,00 €
- catégorie C : 37,50 €
- catégorie D : 30,00 €
- le quatrième officiel reçoit l'indemnité de sa catégorie.

Commision Provinciale des Arbitres :

- catégorie E : 25,00 €
- catégorie F : 22,00 €
- catégorie G : 20,00 €
- catégorie H : 20,00 € (pour les matchs de 1^{ère} et de 2^{ème} provinciale, ils reçoivent 25 € et pour les matchs de 3^{ème} et 4^{ème} provinciale, ils ont droit à 22 €)
- catégorie stagiaire : 17,00 €

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.

DISPOSITIONS ADMINISTRATIVES CONCERNANT LE MATCH

- Pour des matchs de tournoi, seule la moitié de l'indemnité réglementaire peut être attribuée, à condition que la durée des matchs ne dépasse pas la moitié de la durée réglementaire et que l'arbitre doive diriger ces matchs dans une tranche de quatre heures.

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'arbitre 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 € quelque soit le match dans lequel il fonctionne.

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.
- 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 G.
- 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. Comment calculer les frais de déplacement ?

1. **Notez les numéros de blocs** de départ et du point final de destination l'un en dessous de l'autre :

2480

2185

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

$24 - 21 = 3.$

$85 - 80 = 5.$

3. **Faites la somme** des deux différences et multipliez le total par 2,50 € :

$3 + 5 = 8 \times 2,50 = 20 \text{ €} = \text{les frais de déplacement.}$

Remarques :

1. L'indemnité minimum pour un déplacement comporte 2 blocs = 5,00 €
2. Votre numéro de bloc est noté sur votre carte d'arbitre, le numéro de bloc du club se trouve sur la feuille d'arbitre.
3. Votre numéro de bloc et la somme des blocs doivent être mentionnés sur la feuille d'arbitre.

Particularités :

L'arbitre ou l'arbitre assistant qui, à l'issue d'un match disputé en nocturne, ne peut rallier son domicile en période hivernale et 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.

DISPOSITIONS ADMINISTRATIVES CONCERNANT LE MATCH

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

DISPOSITIONS ADMINISTRATIVES CONCERNANT LE MATCH

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.
- 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.

