

2025-2026

DÉLÉGUÉ

DROITS ET DEVOIRS



TABLE

DES MATIÈRES

- Introduction
- Tâches d'avant-saison
- Préparation du match
- Le match
- Après le match
- Check-list
- Cas particuliers
- Assurances
- Formats de jeu

Ceci est une brochure informative
et ne remplace en aucun cas le règlement fédéral.





Notes

2 Introduction

ÊTRE DÉLÉGUÉ... UN ENGAGEMENT

Celui qui choisit ou qui accepte la fonction de délégué au terrain se lance dans un véritable engagement :

- un engagement envers le club en le représentant de la meilleure manière qu'il soit et en mettant tout en œuvre pour que le match se déroule sans problème ;
- un engagement vis-à-vis des joueurs en participant à leur encadrement en compagnie de l'entraîneur de l'équipe ;
- un engagement envers l'arbitre en l'accueillant et en lui accordant toute la présence nécessaire à l'accomplissement de sa mission ;

Assurer un rôle de délégué au terrain ne s'improvise pas.

Le présent aide-mémoire reprend dans le détail toutes les tâches que doit effectuer le délégué ou auxquelles il doit être attentif.

À sa lecture vous constaterez bien vite que cela ne se résume pas à « compléter la feuille de match » et « prendre place sur le banc » mais que c'est nettement plus que cela.

Le rôle de délégué au terrain peut être exaltant s'il est accompli avec sérieux et compétence. Il apportera la satisfaction du devoir accompli lorsque la rencontre sera terminée et que tout se sera passé sans encombre.

Il procurera le sentiment de s'être rendu utile le temps d'un match, d'une saison ou plus encore.

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

⚠ Ce délégué au terrain :

- ✓ A au moins 18 ans ;
- ✓ Est présent au moins 75 minutes avant l'heure du match si celui-ci oppose des équipes premières ou au moins 60 minutes si celui-ci oppose d'autres équipes ;
- ✓ Se tient au service de l'arbitre jusqu'au départ de ce dernier ;
- ✓ Se tient à la disposition de l'arbitre dans la zone neutre ;
- ✓ N'est pas sous le coup d'une suspension prononcée par un comité répressif.

En l'absence de délégué au terrain, 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.

3 Tâches d'avant-saison



A. CODES D'ACCÈS POUR LA DIGITALISATION DES FEUILLES DE MATCH

En début de saison, le CQ doit fournir des codes d'accès au « responsable d'équipe » afin que celui-ci puisse préparer la feuille digitale pour chaque match.

B. EXEMPLAIRES DE FEUILLES « PAPIER »

Malheureusement, il pourrait arriver de ne pas pouvoir faire de feuille digitale et ce, pour différentes raisons (problème technique, délégué adverse sans ses codes, ...). Pour tout match joué, une des feuilles de match mises à disposition par la fédération est complétée :

- 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.
- La feuille de match digitale pour matches amicaux : pour les match 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.
- La feuille de tournoi (liste de présences): pour les tournois exclusivement réservés aux réserves, vétérans et/ou jeunes.

Les feuilles de match sont téléchargées du site web de l'URBSFA. Le traitement normal de la feuille de match digitale se fait via la plate-forme prévue à cet effet (www.feuillesdematches.be).

C. COMPOSITION DU NOYAU

En concertation avec son entraîneur et le CQ, le délégué disposera de l'ensemble des coordonnées du noyau de son équipe (nom, prénom, date de naissance et, le cas échéant, du n° de téléphone et d'une adresse mail).

Il en aura besoin pour compléter notamment la feuille de match ou pour prévenir l'intéressé d'une information (convocation, remise de match, ...)

Attention, le délégué ne peut transmettre ces données personnelles sans l'accord écrit de la personne (ou de son représentant légal).

Si le délégué est également le « responsable d'équipe », il encodera son noyau (joueurs et staff) sur le programme des feuilles digitales. Ce noyau peut être complété ou modifié à tout moment durant la saison.

D. DOCUMENTS D'IDENTITÉ

Il pourrait arriver lors d'une rencontre qu'un joueur ait oublié sa carte d'identité.

Dès lors, puisque l'article B6.104 reconnaît (dans son 4^e alinéa) comme document officiel : un document imprimé muni d'une photo des données reprises sur la plate-forme digitale appropriée après lecture et couplement du document d'identité, il serait judicieux de réaliser, via le CQ, une farde reprenant ce document pour chaque personne du noyau.

E. IMPRESSION DU CALENDRIER

Le délégué doit recevoir une copie des calendriers de son équipe (championnat - coupe - matchs amicaux).

Il va de soi que ce calendrier doit être mis à jour. Le délégué peut notamment consulter les rencontres sur le site de l'ACFF.

F. PRÉPARATION D'UN FICHER POUR L'ENCODAGE DES CARTES

Après chaque rencontre, le délégué devra vérifier que les cartes inscrites sur la feuille ont bien été attribuées aux bonnes personnes afin de pouvoir renseigner, le cas échéant, son entraîneur de l'accumulation de cartes jaunes pouvant entraîner la suspension d'un affilié.

Pour les cartes rouges, elles entraîneront toujours une proposition de transaction ou une convocation devant le Comité disciplinaire compétent.

Dès lors, il est conseillé que le délégué tienne à jour un registre avec la comptabilité des cartes adressées à ses joueurs.

F. VÉRIFICATION DU MATÉRIEL ET DE L'ÉQUIPEMENT

En début de saison, le délégué consultera son CQ et, le cas échéant, son staff par rapport à tout l'équipement (matériel et équipement des joueurs).

Notamment, il demandera où se trouve le matériel obligatoire pour chaque rencontre (trousse de secours, attelle, civière, défibrillateur, ballons, compresseurs...) et il s'assurera que tout est en ordre pour l'équipement des joueurs (jeux de vareuses...).

Il disposera aussi des brassards nécessaires (voir page 12). Il possèdera également le matériel adéquat en cas d'arbitre occasionnel.





Préparation du match



A. ARRIVÉE DU DÉLÉGUÉ AU STADE

- Dès votre arrivée au stade, vérifiez si l'ordinateur est connecté ainsi que l'imprimante. Veillez à avoir une feuille de match « papier » en cas de problème (pas de connexion, oubli de codes...)
- Vérifiez que les vestiaires, et particulièrement celui de l'arbitre, soient propres et en ordre.
- En hiver, vous aurez préalablement chauffé ces locaux afin qu'une bonne température y règne. La boîte de secours, les attelles gonflables, la civière et le défibrillateur doivent être facilement accessibles. Afin de parer à tout oubli, vous aurez disposé dans le vestiaire de l'arbitre une carte jaune, une carte rouge, un sifflet, une pièce et, le cas échéant, deux drapeaux de touche. Vous prévoyez aussi à l'intention du délégué visiteur un brassard tricolore.
- Ensuite, vous devez vous assurer que votre terrain est en ordre (tracé, piquets de corner et filets installés, aucun obstacle dans la zone neutre).
- Enfin, vous vérifierez que tout le matériel nécessaire soit également disponible (ballons, équipement de votre équipe...)

B. ACCUEIL DE L'ARBITRE ET DES ÉQUIPES

L'arbitre se présentera environ 60 minutes (équipes de jeunes ou réserves) ou 75 minutes (équipes premières) avant le match.

En cas d'intempéries, il est vraisemblable qu'il anticipe même son arrivée de 15 minutes.

Soyez déjà présent au terrain pour souhaiter, tant à l'arbitre qu'à vos adversaires du jour, la bienvenue et leur montrer les vestiaires ainsi que l'endroit où se trouve le PC.

UN PETIT SOURIRE, UN ACCUEIL CHALEUREUX ET DÉJÀ
LA COMPRÉHENSION ET LE RESPECT MUTUEL S'INSTALLENT....



C. LA FEUILLE DE MATCH DIGITALE

Encodage de la feuille

Il appartient au club de mettre à disposition du délégué adverse et de l'arbitre le support technique quel que soit l'endroit de localisation de celui-ci au plus tard :

- Une heure avant le match en équipe première provinciale
- 30 minutes avant le match en équipe de jeunes

Une fois que les 2 compositions d'équipes sont encodées, l'arbitre pourra « débiter » le match électroniquement. Cette opération doit toujours se faire avant la rencontre !

Si cette procédure de lancement ne peut avoir lieu dans les délais prévus, la feuille de match « papier » sera toujours d'application et ce, avant la rencontre !

En cas d'absence de l'arbitre

Si l'arbitre désigné est absent, il faut désigner un arbitre occasionnel dans le respect de l'article B6.76 du Règlement fédéral. Le club visité, via son CQ ou son responsable d'équipe, a la possibilité de remplacer l'arbitre sur la feuille digitale.

En retournant sur la feuille digitale et le match en question, il devra cliquer sur l'onglet « remplacer l'arbitre » situé à gauche.

Deux options s'offriront à lui :

- Remplacer l'arbitre par un autre arbitre actif à l'ACFF. Vous suivez la procédure et l'arbitre sera remplacé par un autre arbitre de l'ACFF qui n'aura plus qu'à utiliser son propre login + code pour compléter la feuille digitale.
- Remplacer l'arbitre par un arbitre occasionnel.

Vous devrez remplir les données complètes de l'arbitre (non-affilié en tant qu'arbitre à l'ACFF).

Vous obtenez le message suivant : « Pour cette rencontre, un arbitre temporaire a été sélectionné ».

L'arbitre occasionnel pourra ensuite compléter la feuille de match en demandant au CQ ou responsable d'équipe visitée de se connecter sur la feuille digitale et en cliquant sur le bouton « Remplir la feuille de match ».

Impression de la feuille de match

Une fois le match « débuté » électroniquement, l'arbitre et chaque délégué recevront un « print » de la feuille de match. Dès cet instant, toute modification à la composition des équipes sera actée par l'arbitre sur ce support papier imprimé au moment où le match est «débuté », et sera contresignée par les deux délégués.

Les modifications seront intégrées dans la feuille digitalisée une fois le match terminé et ce, par l'arbitre (ou le « responsable visité » s'il s'agit d'un arbitre occasionnel non-officiel).

D. VISITE DU TERRAIN PAR L'ARBITRE

L'arbitre effectuera seul la visite du terrain.

Faites en sorte de ne pas l'accompagner ; il serait, bien malgré lui, obligé de décliner votre présence.

Si, à ce moment, la feuille digitalisée n'est pas clôturée, profitez de cet instant pour la terminer afin que l'arbitre, à son retour du terrain, la valide et débute la rencontre électroniquement.

Si, après cette vérification, il vous informe de divers manquements (trous aux filets, lignes mal ou incomplètement tracées, flaques d'eau sur le terrain, zone neutre ou de protection non complètement clôturées, zone technique non matérialisée...), prenez la peine d'y remédier sans tarder.

Dès que les améliorations ont été effectuées, prévenez l'arbitre afin qu'il puisse constater à l'aise que tout est en ordre.

Pour les manquements graves (et non ceux auxquels il a pu y remédier immédiatement), l'arbitre doit les noter dans la rubrique « observations » de la feuille de match ainsi que l'heure du constat.

Si, dans l'opinion de l'équipe visiteuse, une surface de jeu est non conforme, elle peut refuser de jouer ou jouer sous réserves (Art. B6.116).

Dès la visite du terrain terminée, proposez à l'arbitre de venir clôturer, si ce n'est déjà fait, la feuille de match digitalisée et, par la même occasion, demandez-lui s'il désire un rafraîchissement.

Présentez à l'arbitre le ballon du match et les ballons de remplacement pour vérification. Une fois celle-ci effectuée, évitez de les donner aux joueurs pour leur échauffement.

E. VÉRIFICATION DE L'IDENTITÉ DES ÉQUIPES

Les documents officiels d'identité qui peuvent être valablement présentés se retrouvent à l'article **B6.104 du Règlement fédéral**.

Faites le maximum pour que ces documents soient en possession de l'arbitre au plus tard 20 minutes avant la rencontre et rangés dans l'ordre de lecture de la feuille de match.

Il doit, en effet, vérifier la feuille, appeler les joueurs, constater la régularité des équipements, inviter les capitaines afin de leur donner ses instructions ... 20 minutes ne seront pas de trop !

Avant chaque match, l'arbitre vérifie l'identité de tous les joueurs dont le nom figure sur la feuille de match. Cette vérification s'effectue en présence des joueurs concernés et du délégué officiel de chacune des équipes (article B6.105 du Règlement fédéral).

Dès que le contrôle a été effectué, il appartient à chaque délégué de reprendre les documents de son équipe.

F. INDEMNITÉS ARBITRALES (ART. B.5.27.)

Le délégué au terrain s'acquittera du défraiement de l'arbitre (ou des arbitres) et ce, avant le début du match (sauf stipulation contraire de l'arbitre).

Par prestation, tout arbitre a droit :

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

Ces frais doivent, sauf dispositions contraires, être payés avant le match par le club visité ou organisateur.

Le club déclarant forfait pour un match déterminé supporte les frais d'arbitrage s'il n'a pas fait le nécessaire, de telle manière à ce que, en rapport avec l'organisation administrative fédérale ou ACFF, l'arbitre puisse encore être déconvoqué.

G. FERMETURE DES VESTIAIRES

Etant le représentant officiel du club, prenez les dispositions qui s'imposent pour que les vestiaires (des équipes et de l'arbitre) soient fermés durant la rencontre (donnez la clé au délégué adverse, à l'arbitre, ou autre arrangement défini).



5 Le match

A. ACCOMPAGNEMENT DE L'ARBITRE ET DES ÉQUIPES JUSQU'AU TERRAIN

Avant toute chose, vous devez faire évacuer hors des limites (zones précisées ci-dessous) toute personne qui n'est pas habilitée à s'y trouver, c'est-à-dire qui n'est pas inscrite sur la feuille de match et porteuse du brassard réglementaire.

Vous accompagnez l'arbitre (et les joueurs lorsqu'ils entrent en ligne) jusqu'au terrain.

Ensuite, vous prenez place dans la zone neutre, endroit identifié par l'arbitre qui fera appel à vos services en cas de besoin.

Durant la partie, vous ne pouvez pas quitter la zone neutre et vous devez rester à la disposition de l'arbitre. Une attention de tous les instants est donc particulièrement nécessaire.

Placez à vos côtés des ballons de réserve en suffisance. Ces derniers ne peuvent jamais être lancés sur le terrain sans l'accord de l'arbitre.

Attention, si un ballon sort des limites du terrain, vous ne pouvez pas aller le chercher.

Le cas échéant, vous devez donc prévoir une personne pour y aller ou vous devrez le(s) récupérer après le match.

POUR RAPPEL, LES DIFFÉRENTES ZONES SONT

• ZONE NEUTRE

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

• ZONE POUR JOUEURS DE REMPLACEMENT (DUG-OUTS)

Uniquement sur les terrains sur lesquels se disputent les matches d'équipes premières, des emplacements exclusivement réservés aux joueurs de remplacement et au staff technique et médical des deux équipes en présence doivent se situer aux abords immédiats de la ligne médiane de la surface de jeu.

L'aménagement de ces emplacements doit être identique pour les deux équipes.

Ils sont établis, séparés 5 mètres l'un de l'autre.

Si c'est matériellement impossible (à déterminer lors de la vérification périodique), ces zones peuvent se trouver à un autre endroit autour du terrain.

• ZONE TECHNIQUE

La « zone technique » est d'application dans toutes les rencontres. Elle s'étendra à un mètre de chaque côté de la zone où entraîneurs et remplaçants peuvent s'asseoir et jusqu'à un mètre de la ligne de touche. La zone technique devra être marquée.

• ZONE DE PROTECTION

En ce qui concerne les terrains d'équipes premières, à l'exception de ceux des équipes provinciales féminines, la protection des arbitres et des joueurs visiteurs doit être assurée par la création d'une zone de trois mètres de largeur au moins, établie de façon à n'en pas permettre l'accès au public, entre les vestiaires et le terrain de jeu proprement dit.

Cette zone peut être moins large si elle est de nature à protéger efficacement les arbitres et les joueurs, par exemple, lorsqu'elle constitue un couloir couvert.

Cette zone de protection n'est pas d'application pour les autres terrains. Toutefois, le club visité doit prendre les dispositions nécessaires afin de permettre aux arbitres, joueurs et officiels de regagner les vestiaires sans danger.

Pour l'application de la portée des suspensions (interdiction zone neutre) cette zone est considérée comme zone neutre.

B. RÔLE DE "POLICIER" DE LA ZONE NEUTRE

Sur base du critère de maintien de l'ordre, vous êtes SEUL JUGE pour accepter ou refuser dans la zone neutre tout officiel inscrit.

Les brassards admis dans la zone neutre sont :

- Brassard blanc : délégué au terrain
- Brassard tricolore : délégué visiteur
- Brassard jaune : médecin et/ou soigneur
- Brassard couleurs du club : commissaires au terrain
- Brassard mauve : membre d'une instance officielle en mission
- Brassard rouge : entraîneurs des équipes en présence

Les officiels admis dans la zone neutre ne peuvent en aucun cas critiquer l'arbitre ni conseiller voire invectiver les joueurs ni les inciter à avoir une conduite anti-sportive.

Les personnes qui occuperont la zone technique doivent être identifiées sur la feuille de match. Une seule personne à la fois est autorisée à donner des instructions techniques. Elle doit rester dans la surface technique et immédiatement retourner à sa place une fois qu'elle aura donné ses instructions. L'entraîneur doit, en tout temps, se comporter de manière « correcte ». Aucun joueur de remplacement ou remplacé n'est autorisé à s'asseoir par terre ni à se coucher.

Lors de toutes les rencontres de championnat, l'action FAIR-PLAY sera d'application. Les deux équipes se croiseront en serrant la main de l'arbitre (et des arbitres-assistants s'il échet) et des adversaires du jour. Après le toss, l'arbitre ira serrer la main des deux entraîneurs. Ceux-ci feront de même entre eux.

DÈS LE COUP DE SIFFLET, LA POLICE DE LA ZONE NEUTRE VOUS INCOMBE EN TOUT TEMPS, MÊME AVEC DES ARBITRES ASSISTANTS.

Il vous appartient d'initiative :

- de calmer les entraîneurs,
- d'obliger les remplaçants à stationner dans l'abri prévu à cet effet (uniquement en équipes premières),
- d'inviter les entraîneurs à respecter les conditions d'utilisation de la zone technique,
- d'inviter les remplaçants d'autres catégories (cas des équipes où l'abri n'est pas obligatoire) à ne pas se coucher par terre mais à rester groupés assis ou debout en un endroit précis (généralement près de la ligne médiane).

Si vous constatez que des personnes non autorisées s'infiltrent dans la zone neutre, vous devez les en expulser sans attendre que l'arbitre vous y invite.

Si des personnes autorisées s'y méconduisent (critiques envers l'arbitre, insultes, incitations à l'antijeu, ...) vous devez en premier ressort les inviter au calme, de quelque équipe qu'ils proviennent. N'hésitez pas à solliciter l'aide du délégué visiteur pour ce faire.

Vous pourriez être également sollicité par l'arbitre pour expulser une personne de la zone neutre. Bien évidemment, vous vous abstenrez de faire des commentaires et surtout de critiquer l'arbitre.

Si vous constatez que des joueurs s'énervent sur le terrain, voire menacent l'arbitre, calmez-les efficacement et invitez, le cas échéant, le délégué visiteur à en faire de même.

Si un joueur est exclu, il doit rentrer au vestiaire. Une fois rhabillé, ce joueur ne peut plus prendre place, en civil, sur le banc des remplaçants ni dans la zone de protection.

En cas de blessure, personne ne peut pénétrer sur le terrain s'il n'est pas appelé par l'arbitre.

Si vous constatez que des spectateurs dépassent les limites de l'admissible (insultes particulièrement graves), calmez-les. Si leur comportement dégénère (jet de tout projectile vers les officiels ou les joueurs, racisme, insultes sur dégagement du gardien, incitation à la brutalité), n'hésitez pas à intervenir, en appelant, le cas échéant et en fonction de la gravité de la situation, le délégué adverse à intervenir voire la police locale.

En tout état de cause, la force publique sera appelée par le club visité, sur votre initiative (et non celle de l'arbitre) dès que vous constaterez qu'en raison d'éléments évidents, la sécurité physique de l'arbitre et des joueurs risque de ne plus être assurée.

EN TOUT TEMPS, VOUS DEVEZ ASSURER LA PROTECTION DE L'ARBITRE ET DES ARBITRES - ASSISTANTS ÉVENTUELS.

C. À LA MI-TEMPS

Votre rôle sera principalement de raccompagner l'arbitre à son vestiaire et de lui offrir une boisson.

À la fin de la pause, vous accompagnez l'arbitre jusqu'au terrain ... sans avoir oublié de refermer la porte du vestiaire.

Vous devez également avoir pris des dispositions (avec votre club et le délégué adverse) pour que les joueurs puissent disposer d'une boisson dans leur vestiaire.

D. SECONDE MI-TEMPS

Votre rôle sera identique à la 1^{re} mi-temps.

Attention, le match ne peut reprendre sans la présence du délégué au terrain !

E. FIN DU MATCH

À nouveau, votre rôle principal est de raccompagner l'arbitre jusqu'à son vestiaire. Il va de soi que cette mission est d'autant plus importante s'il y a eu des incidents pendant ou à la fin de la rencontre (cartes discutées, arrêt de la rencontre, grosse discussion, attroupement autour de l'arbitre...).

Concernant le matériel (ballons de réserve, piquets de coin, vêtements sur le banc...), vous aurez désigné une personne au préalable ou vous vous en occuperez après que l'arbitre ait rejoint son vestiaire.



6 Après le match

Vous aurez vérifié préalablement que l'arbitre pourra disposer d'eau chaude.

Si, par habitude, vous savez que la réserve d'eau chaude est réduite, invitez l'arbitre à prendre sa douche sans tarder.

Évitez, par le biais de commentaires déplaisants, d'alimenter la polémique sur telle ou telle phase de jeu.

Calmez plutôt, si nécessaire, les uns et les autres, en leur expliquant que le match est terminé et que rien ne modifiera plus le résultat.

A. CLÔTURE DE LA FEUILLE DE MATCH

Lorsque l'arbitre sera prêt, vous l'inviterez, si ce n'est déjà fait, à clôturer la feuille digitale et vous lui offrirez une collation (à discrétion du club).

Avant cette démarche administrative, il est souhaitable de vérifier avec l'arbitre, et le délégué visiteur, le score et le nom des différentes personnes qui ont reçu une carte !

IL EST INTERDIT (À QUICONQUE) DE DEMANDER À L'ARBITRE DE SUPPRIMER TOUTE CARTE (JAUNE OU ROUGE) SUR LA FEUILLE DE MATCH SOUS PEINE D'UNE LOURDE SANCTION !

Si le support technique mis à disposition de l'arbitre :

- se trouve dans son vestiaire, l'arbitre clôturera sa feuille digitalisée ;
- ne se trouve pas dans son vestiaire, l'arbitre prend sa douche, se rhabille et rejoint en civil l'endroit prévu par le club.

Si l'endroit choisi par le club se trouve hors vestiaire et si l'arbitre estime, compte tenu de circonstances survenues durant le match, que les conditions de convivialité et de sécurité ne sont pas/plus rencontrées pour y clôturer sa feuille digitalisée, l'arbitre préviendra les deux délégués qu'il clôturera sa feuille à son domicile.

Il en ira de même en cas de difficultés de connexion internet.

S'il s'agit d'une feuille « papier », n'oubliez pas de la signer (les 2 délégués et l'arbitre) et de remettre un exemplaire à chaque partie. L'originale sera donnée à votre CQ qui devra l'envoyer au secrétariat de l'instance compétente, au plus tard, le 1^{er} jour ouvrable qui suit le match.



Lorsque les deux équipes ont créé la feuille de match digitale et qu'en absence d'un arbitre officiel, celle-ci ne peut, pour des raisons techniques, être expédiée par la voie digitale normale, **elle DOIT être imprimée et complétée manuellement.**

Dans ce cas, elle est signée par l'arbitre occasionnel et les deux délégués, et ensuite envoyée au secrétariat de l'instance compétente.

Les ajouts manuels concernent entre autres le résultat, les remplacements, les cartes jaunes et rouges.

Pour les catégories U6 à U13

Finalisez la feuille de match après la rencontre et au maximum le premier jour ouvrable suivant le match (action à mener par le responsable d'équipe du club visité, éventuellement son CQ)

- Cliquez sur votre équipe pour ouvrir la feuille de match
 - > Indiquez le type de feuille de match : Digital ou Papier
 - > Sélectionnez l'état de la rencontre
 - Déroulée normalement
 - Equipe visiteuse absente
 - Remise du match
 - > Faites des éventuelles remarques dans le cadre Remarques/Observations
 - > Cliquez sur l'onglet « Sauvegarder »
 - > Cliquez éventuellement sur l'onglet des deux équipes s'il y a lieu de faire des modifications de joueurs.
 - > Cliquez sur l'onglet « Vérification »
 - Contrôlez le cadre « validation de la feuille de match »
 - Lorsque tous les voyants sont au vert, cliquez sur « Envoyer »

- > Si dans l'onglet « Vérification », le voyant de l'équipe visiteuse n'est pas au vert mais noté par une croix rouge. Le responsable d'équipe visité ou le CQ visité peut finaliser la feuille de cette manière :
 - Sélectionnez l'équipe visiteuse
 - Cliquez sur l'onglet « Forcer la fermeture » au niveau de cette équipe visiteuse
 - Sélectionnez ensuite l'onglet « données du match »
 - Cliquez sur Type de Feuille : Papier
 - Sélectionnez l'onglet Vérification : normalement tous les voyants sont au vert
 - Cliquez sur « Envoyer »



B. ENREGISTREMENT PERSONNEL DES CARTES

En tant que délégué, vous prendrez note d'une comptabilité personnelle des cartes reçues par votre équipe et ce, afin de vérifier via le CQ de votre club toute suspension éventuelle ou pour être attentif à une éventuelle transaction ou convocation du Comité disciplinaire compétent.

C. RÉCEPTION D'APRÈS-MATCH

Il s'agit, là, d'une disposition à voir avec le Comité de votre club. En fonction de ses directives, vous n'oublierez pas d'inviter l'équipe adverse et le corps arbitral.

D. RETOUR DE L'ARBITRE

Vous raccompagnez l'arbitre jusqu'au moment où il se trouve en sécurité (surtout en cas d'incident). Il va de soi que cette disposition doit se faire dans des délais acceptables. Si l'arbitre décide de rester dans la buvette après votre « réception », cela vous dégagera de toute responsabilité pour autant que vous le préveniez de votre départ.

Il est possible que votre rôle ne s'arrête pas ici !



Sur convocation des instances fédérales, vous pourriez être appelé, via votre C.Q., à représenter votre club devant l'instance fédérale compétente pour des faits s'étant déroulés lors du match.

Votre mission est terminée.

Si vous avez suivi ce mémorandum jusque dans ses moindres détails, vous repartirez chez vous avec l'agréable sentiment du devoir accompli.

**Pour l'arbitre, pour votre club, pour la fédération,
ENCORE MERCI !**

7 CHECK LIST

- Vérification générale du terrain
- Ordinateur - Imprimante et connexion WIFI
- Feuille de match "Papier" (à prévoir si problème)
- Vestiaires propres
- Boîte de secours - Attelle - Civière - Défibrilateur
- Cartes (Jaune et rouge)
- Sifflet - Pièce
- Ballon du match
- Ballons de réserve
- Raffraîchissements pour arbitres et équipes
- Documents d'identité des personnes sur la feuille (à mettre dans l'ordre avant de les remettre à l'arbitre)
- Dérogation médicale éventuelle pour des jeunes (à montrer à l'arbitre)
- Indemnités arbitrales
- Assister au contrôle des joueurs et reprendre leur document
- Fermeture zone neutre
- Fermeture zone de protection (équipes premières)
- Fermeture des vestiaires (avant le match et à la mi-temps)
- Vérification eau chaude
- Vérification de l'identité des personnes qui ont reçu des cartes (et garder un fichier personnel)
- Vérification du score et des changements
- Reprendre un exemplaire de la feuille de match si version papier



Cas particuliers

A. UNE ÉQUIPE EST ABSENTE OU INCOMPLÈTE À L'HEURE DU MATCH.

La feuille de match doit mentionner tous les joueurs présents. L'arbitre ne peut enregistrer le forfait qu'à l'heure du match. Il a droit à la totalité de ses indemnités.

Equipe incomplète

En cas d'absence d'une équipe à l'heure réglementaire, l'arbitre doit constater ce fait s'il y est invité par l'équipe présente. S'il n'est pas saisi de pareille demande, il est autorisé à attendre dix minutes avant d'enregistrer cette absence.

Si une équipe (11c11) présente moins de sept joueurs au moment de son coup d'envoi, celle-ci est considérée comme déclarant forfait, même si elle se complète par la suite et dispute le match.

Si une équipe est réduite à moins de sept joueurs au cours du match, l'arbitre doit arrêter le match.

Si une équipe quitte le terrain sans autorisation de l'arbitre, celui-ci arrête définitivement le match et fait rapport au comité compétent.

B. ANNONCE D'UN FORFAIT PARTIEL

Dispositions valables pour les équipes premières en divisions provinciales et pour les compétitions des jeunes et réserves de l'ACFF .



Un club peut déclarer via la plate-forme digitale un forfait partiel pour les équipes premières dans les divisions provinciales, pour les jeunes et les réserves dans les délais suivants :

- jusque 6 heures avant le match pour les équipes premières dans les divisions provinciales;
- jusque 3 heures avant le match en jeunes et réserves des championnats provinciaux;
- jusque 6 heures avant le match en jeunes interprovinciaux et réserves amateurs des divisions 2 et 3 ACFF.

Les parties concernées sont automatiquement informées du forfait partiel.



C. REMISE DES MATCHES

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 suite aux intempéries.

Dispositions valables pour les compétitions des jeunes de l'ACFF

Le club visité peut, de sa propre initiative, reporter un match de jeunes (des U6 aux U13 inclus) lorsque le terrain de jeu est impraticable en raison des conditions météorologiques.

Le club visité peut le faire via la plateforme digitale prévue à cet effet au plus tôt 24 heures à l'avance et au plus tard :

- 3 heures avant le match pour les séries provinciales;
- 6 heures avant le match pour les séries interprovinciales.

Les parties concernées en sont informées automatiquement.

L'instance compétente peut mener une enquête en cas de soupçon d'abus lié à l'utilisation de cette mesure. L'instance compétente, après avoir convoqué et entendu le club, appliquera les sanctions en matière de forfait à l'équipe concernée si elle estime que cette mesure a effectivement fait l'objet d'un abus

D. L'ARBITRE EST ABSENT À UN MATCH OU SE RETIRE AU COURS DU MATCH

LE MATCH DOIT ETRE JOUÉ !

- L'arbitre doit être remplacé et il y a des arbitres-assistants.

Le premier arbitre-assistant doit diriger le match ; le second AA devient premier AA et il y a lieu de lancer un appel pour pourvoir au remplacement du second AA.

- L'arbitre doit être remplacé et il n'y a pas d'arbitres-assistants ou un arbitre-assistant doit être remplacé.

Il y a un ordre de priorité bien défini pour le choix du remplaçant de l'arbitre ou de l'arbitre-assistant. Il 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.

L'affilié ou le spectateur que le club visiteur ou, à défaut, le club visité a l'obligation de choisir comme arbitre occasionnel, peut se désister. Si aucune autre 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).**



E. DÉLAIS D'ATTENTE

Lorsqu'un match commence tardivement (au début ou à la seconde mi-temps) et/ou est interrompu à plusieurs reprises, ces retards et interruptions cumulés ne peuvent durer plus d'une demi-heure au total.

Dans le cas où la rencontre est jouée à la lumière artificielle, le club visité peut disposer en plus du délai de trente minutes prévu ci-dessus, d'un délai supplémentaire maximum de trente minutes pour remédier à la défectuosité de l'installation d'éclairage.

En cas de panne, le même délai est consenti au club dont les installations sont équipées d'un éclairage conforme aux prescriptions réglementaires et auquel l'instance compétente a accordé l'autorisation de disputer des matches à partir de quinze heures durant la période hivernale.

F. ARBITRE OCCASIONNEL ET INCIDENCE SUR LE PAIEMENT DES INDEMNITÉS D'ARBITRAGE ET FRAIS DE DÉPLACEMENT

Les arbitres (et assistants-arbitres) désignés ou occasionnels ont droit à des indemnités. Les montants se trouvent aux articles **B5.28 (arbitres)**, **B5.29 (assistants)** et **B5.31 (arbitre occasionnel)** du règlement fédéral.

Dans la mesure où ces montants peuvent varier d'une saison à l'autre, nous vous invitons à faire copie de ces articles au début de chaque saison.

F. FEUILLE DE MATCH «PAPIER»

Les 10 recommandations en cas d'utilisation exceptionnelle de la feuille « papier »

1. Je complète la feuille le plus lisiblement possible. (en caractère imprimé)
2. Je veille à l'exactitude des noms, prénoms et dates de naissance.
3. Je mentionne les bons codes de la série. (ex : «1», «2C», «132A», «11SP», «7B», ...)
4. J'indique l'éventuel complément d'équipe. (ex : «A», «B», ...)
5. J'inscris la bonne date du match et indique le bon matricule des clubs.
6. Avant de signer, je vérifie soigneusement la feuille après le match : carte(s) jaune(s), carte(s) rouge(s), score.
7. Je contrôle l'exactitude des frais d'arbitrage.
8. Je vérifie que l'(es) arbitre(s) a (ont) bien complété leur(s) nom(s), prénom(s) et signature(s).
9. Je veille à ce que chaque volet de la feuille soit repris par son destinataire et je garde une copie dans les archives du club.
10. Je transmets l'original à mon CQ pour qu'il puisse l'envoyer au secrétariat de l'instance compétente le plus rapidement possible (le 1^{er} jour ouvrable qui suit le match).



Quels documents avons-nous besoin ?



Certificat de reprise/guérison (si pas encore dispo → protocole médical avec évolution de la blessure)

Factures hospitalières complètes, originales et détaillées

Détail intervention de la mutuelle

Historique des tickets de pharmacie

Nous n'avons pas besoin des documents suivants:

(ne pas nous les envoyer svp)



Frais non remboursés par nous:

Tickets de parking à l'hôpital

Location de matériel / béquilles, etc.

Appareil facial / masque nasal

Frais d'ostéopathie / chiropractie

Dommages aux lunettes

Documents inutiles:

Copie de la déclaration d'accident

Confirmation de rendez-vous / attestation d'interruption de travail

Radiologie (formulaire de demande d'imagerie médicale / scan RX)

Hôpital (déclaration d'admission / conditions de paiement / attestation de paiement d'acompte sur facture / lettre de congé)

Formulaire de virement / justificatifs de paiement

Prescriptions de kinésithérapie

À soumettre d'abord à la mutuelle



Attestations de soins (originaux)

Décompte sans intervention mutuelle

Qu'est-ce que nous remboursons ?

Nous remboursons la différence entre le montant officiel INAMI et l'intervention de la mutuelle (le ticket modérateur).

Quand et comment effectuons-nous les remboursements ?

Nous effectuons les remboursements au début du mois suivant l'établissement de notre quittance d'intervention. Cela est toujours fait sur le compte courant du club désigné.

Pour plus d'informations – Site web RBFA (FAQ)

<https://www.rbfa.be/fr/faqs/faq-assurances>

! Pour rappel, le Département Technique de l'ACFF exige le respect strict des formats de jeu jusqu'au terme de la saison.

D'une part, pour permettre aux enfants de jouer le plus longtemps possible sur des espaces réduits sollicitant leurs qualités techniques, leur vitesse d'exécution et leurs facultés cognitives.

D'autre part parce qu'aucune plus-value n'est ajoutée ni à la formation ni à l'épanouissement de l'enfant que l'on fait évoluer anticipativement dans le format de jeu supérieur, le temps d'un match amical ou d'un tournoi, plusieurs mois avant le début de la nouvelle saison.

Cependant, considérant que les U13 arrivent au bout d'un cycle de 4 années dans le jeu à 8 et que, pour eux, l'aspect « compétition » rentre en ligne de compte lors du passage dans le jeu à 11, la Cellule sportive de l'ACFF a suivi la proposition du Département Technique d'autoriser les matchs amicaux et tournois U13 à 11c11 à partir du 1^{er} janvier 2026.

Mais il ne peut être autorisé de franchir le pas avant cette date, le but étant de permettre aux U13 de jouer encore un maximum de temps sur la surface de jeu réduite sollicitant leurs qualités techniques, leur vitesse d'exécution, leur sens tactique et leurs facultés cognitives.

En résumé, pour les tournois et les matches amicaux

U6	En Festifoot 2c2	du 01/07/25 au 30/06/26
U7	En Festifoot 3c3	du 01/07/25 au 30/06/26
U8 > U9	5c5	du 01/07/25 au 30/06/26
U10 > U12	8c8	du 01/07/25 au 30/06/26
U13	11c11	du 01/01/26 au 30/06/26



CATÉGORIES D'ÂGE POUR LES ÉQUIPES MIXTES

SAISON 25/26

FOOTBALL DES JEUNES RÉGIONAL, PROVINCIAL, IRIS ET INTERPROVINCIAL



JEU	CATÉGORIE	GARÇONS	ANNÉE(S) DE NAISSANCE	FILLES
2c2	U6	2021 - 2020		2021 - 2020 - 2019
3c3	U7	2019		2019 - 2018 - 2017
5c5	U8	2018		2018 - 2017 - 2016
5c5	U9	2017		2017 - 2016 - 2015
8c8	U10	2016		2016 - 2015 - 2014
8c8	U11	2015		2015 - 2014 - 2013
8c8	U12	2014		2014 - 2013 - 2012
8c8	U13	2013		2013 - 2012 - 2011
11c11	U14	2012		2012 - 2011 - 2010
11c11	U15	2011		2011 - 2010 - 2009
11c11	U16	2010		2010 - 2009 - 2008
11c11	U17	2009		2009 - 2008
11c11	U18	2008		-
11c11	U19	2007		-
11c11	U21	2006 - 2005		-

FOOTBALL FÉMININ

FOOTBALL DES JEUNES RÉGIONAL, PROVINCIAL, IRIS ET INTERPROVINCIAL

DANS QUELLE ÉQUIPE PUIS-JE JOUER ?

ÉQUIPE MIXTE

Jusqu'à la catégorie U18



- Dans ma propre catégorie
- 1 an en dessous de ma catégorie
- 2 ans en dessous de ma catégorie

ÉQUIPE FÉMININE

Évoluant dans un championnat garçon



- Dans ma propre catégorie
- 1 an en dessous de ma catégorie
- 2 ans en dessous de ma catégorie

Évoluant dans un championnat féminin



**WU9 • WU11 • WU13
WU16 • WU20**

- Dans ma propre catégorie

FORMAT CHAMPIONNAT FÉMININ JEUNES

WU9	WU11	WU13	WU16	WU20
5c5	5c5 8c8	5c5 8c8	8c8 11c11	8c8 11c11

ÉQUIPES SENIORS

COMPÉTITION	ÂGE
Provinciale, Interprovinciale Nationale	Dès 15 ans
Super League	Dès 16 ans



acff

association des clubs francophones de football

www.acff.be • footdebase@acff.be

Plus d'infos sur le
football féminin ?
Scannez ce
QR Code



LES 4 ESSENTIELS DU FESTIFOOT

✓ FAIR-PLAY ✓ RELATIONS ✓ DÉFIS LUDIQUES ✓ MATCHES 2c2

CATÉGORIE



U6

FEUILLE DE MATCH



Déclaration
obligatoire au CP

DURÉE



Maximum 1h15'

CHAUSSURES



Crampons en
alu interdits

FAIR-PLAY



Protocole Fair-Play pour débiter :

- Salut aux parents
- Give me five entre joueurs

Protocole Fair-Play pour clôturer :

- Ola vers les parents
- Give me five avec les parents

RELATIONS



FESTIFOOT = FUN FOOTBALL
LE PLAISIR DE JOUER ENSEMBLE

Les enfants des différents clubs sont
mélangés pour former de nouveaux
groupes lors du **Festifoot**

DÉFIS LUDIQUES



- Situations ludiques, psychomotrices
ou cognitives qui stimulent
et développent les habiletés motrices
de l'enfant



- Le **FUN** est le moteur du défi !
- 2 séquences de 8'-10' par **Festifoot**

MATCHES 2c2



- Jeu en vagues de 20"-30"
- Ballons magiques compris
- Départ obligatoire en conduite
de balle depuis la zone de départ

Pas de gardien de but !

3 - 4 séquences de 8'-10' par **Festifoot**
Voir le guide du **Festifoot** pour le rôle de l'animateur

BUTS



Longueur : 1,6 à 2m
Hauteur : 1,2 à 1,5m

BALLON



Taille 3

BALLON MAGIQUE



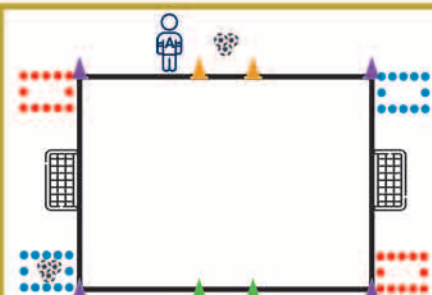
Élément fondamental
du 2c2

RÈGLES SIMPLIFIÉES



Pas de corner
Pas de rentrée
en touche

TERRAIN
12m
X
16m50



Plus d'infos
sur le jeu à 2 ?
Scannez ce QR Code



LES 4 ESSENTIELS DU FESTIFOOT

- ✓ FAIR-PLAY
- ✓ RELATIONS
- ✓ DÉFI TECHNIQUE CHALLENGE
- ✓ MATCHES 3c3

CATÉGORIE



U7

Document d'identité obligatoire

FEUILLE DE MATCH



Feuille digitale obligatoire

DURÉE



Maximum 1h15'

CHAUSSURES



Crampons en alu interdits

FAIR-PLAY



Protocole Fair-Play pour débiter :

- Salut aux parents
- Give me five entre joueurs

Protocole Fair-Play pour clôturer :

- Ola vers les parents
- Give me five avec les parents

RELATIONS



FESTIFOOT = FUN FOOTBALL
LE PLAISIR DE JOUER ENSEMBLE

Les enfants des différents clubs sont mélangés pour former de nouveaux groupes lors du **Festifoot**

DÉFIS CHALLENGE



- Le "Challenge" est un défi 1 contre 1 entre l'attaquant et le gardien de but stimulant la prise d'informations et de décisions de l'un comme l'autre.



- 1 séquence de 10' par **Festifoot**

MATCHES 3c3



- Jeu en vagues de 40" - 50"
- Ballons magiques compris
- Départ obligatoire en conduite de balle depuis la zone de départ sur la ligne de but

TIMING

- Match 1 : 10 min
- Match 2 : 10 min
- Challenge : 10 min
- Pause : 5 min
- Match 3 : 10 min
- (Match 4 : 10 min)

BUTS



Longueur : 3 à 5m
Hauteur : 1,5 à 2m

BALLON



Taille 3

BALLON MAGIQUE



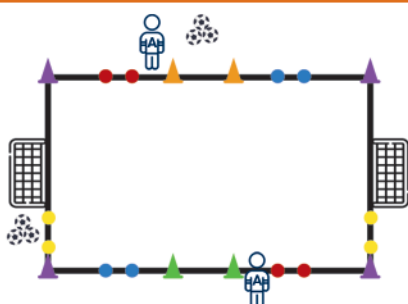
Élément fondamental du 3c3

RÈGLES SIMPLIFIÉES



Pas de corner
Pas de rentrée en touche

TERRAIN
15m
X
25m



Plus d'infos
sur le jeu à 3 ?
Scannez ce QR Code



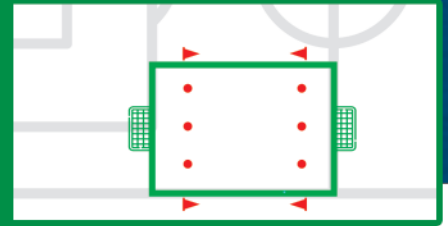
FOOT à 5

RÈGLES DU JEU

FOOTBALL DES JEUNES
RÉGIONAL, PROVINCIAL, IRIS
ET INTERPROVINCIAL

TERRAIN 35m X 25m

Sens de la longueur ou de la largeur
de la surface de jeu normale



CATÉGORIE



U8 - U9

Document d'identité
obligatoire

FEUILLE DE MATCH



Feuille digitale
obligatoire

DURÉE



2 X 25'
Mi-temps : 10'

CHAUSSURES



Crampons en
alu interdits

BUTS



5m X 2m
solidement
ancrés au sol

FAIR-PLAY



Poignée de main
avant et après la
rencontre

TOUCHE



En dribble ou par
une passe au sol
Ce joueur ne peut pas
marquer directement.
Adversaires à 3m

CLASSEMENT



Pas d'application

BALLON



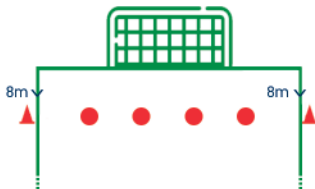
Taille 3

CARTE JAUNE/ROUGE



D'application
Carte jaune non enregistrée
aussi pour le staff

SURFACE DE BUT



La zone s'étend sur
la largeur du terrain
jusqu'à 8m de la ligne
de but matérialisée par
des cônes sur chaque
ligne de touche,
reliés par des crêpes.

GARDIEN DE BUT



Ne peut pas toucher le ballon des mains sur passe
volontaire d'un coéquipier. Dégagement à la volée
autorisé mais non recommandé.

COUP DE PIED DE BUT



En dribble ou par
une passe au sol
Ce joueur ne peut pas marquer
directement. Adversaires en dehors
de la surface de but.

COUP FRANC



Toujours indirect
Adversaires à 8m

JEU DE TÊTE



Jeu de tête
INTERDIT

PÉNALTY



Pas d'application

REPLACEMENTS



Permanents
Max. 3 remplaçants

CORNER



Botté de l'intersection ligne
de touche et ligne de but.
Adversaire à 8m

HORS-JEU



Pas d'application

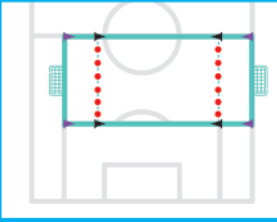
Plus d'infos
sur le jeu à 5 ?
Scannez ce QR Code



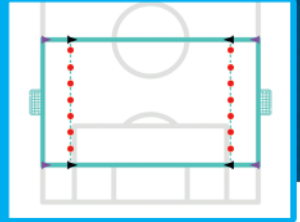
acff
association des clubs francophones de football

www.acff.be
footdebase@acff.be

TERRAIN U10-U11
40-50m X 30-35m
De la ligne médiane à la surface de réparation et de la ligne de touche au prolongement de la surface de réparation.



TERRAIN U12-U13
50-60m X 40-45m
Ligne médiane à surface de but sur toute la largeur.



CATÉGORIE



U10 - U13
Document d'identité obligatoire

FEUILLE DE MATCH



Feuille digitale obligatoire

DURÉE



2 X 30'
Mi-temps : 10'

CHAUSSURES



Crampons en alu interdits

BUTS



5m X 2m
solidement ancrés au sol

FAIR-PLAY



Poignée de main avant et après la rencontre

TOUCHE



D'application
Suivant les lois du jeu

CLASSEMENT



Pas d'application

BALLON



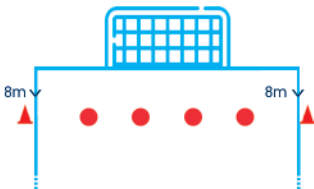
Taille 4

CARTE JAUNE/ROUGE



D'application
Carte jaune non enregistrée aussi pour le staff

SURFACE DE BUT



La zone s'étend sur la largeur du terrain jusqu'à 8m de la ligne de but matérialisée par des cônes sur chaque ligne de touche, reliés par des crêpes.

GARDIEN DE BUT



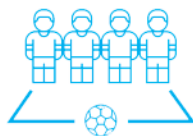
Ne peut pas toucher le ballon des mains sur passe volontaire d'un coéquipier. Dégagement à la volée autorisé mais non recommandé.

COUP DE PIED DE BUT



Botté d'un point quelconque de la surface de but. Adversaires en dehors de la surface de but.

COUP FRANC



Toujours indirect
Adversaires à 8m

PÉNALTY



Pas d'application

REMPACEMENTS



Permanents
Max. 4 remplaçants

CORNER



Botté de l'intersection ligne de touche et ligne de but. Adversaire à 8m

HORS-JEU



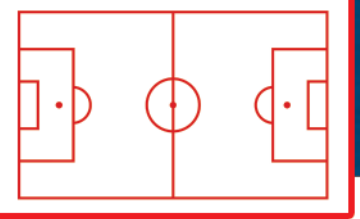
Pas d'application

Plus d'infos
sur le jeu à 8 ?
Scannez ce QR Code



TERRAIN

Surface complète



CATÉGORIE



U14 - U21

Document d'identité
obligatoire

FEUILLE DE MATCH



Feuille digitale
obligatoire

DURÉE



U14-U15 : 2 X 35'
U16-U17 : 2 X 40'
U19-U21 : 2 x 45'
Mi-temps : 10'

CHAUSSURES



Crampons en
alu autorisés

BUTS



7m32 X 2m44

FAIR-PLAY



Poignée de main
avant et après
la rencontre

CLASSEMENT



D'application

BALLON



U14-U15 : Taille 4
U16-U21 : Taille 5

CARTE JAUNE/ROUGE



D'application
Aussi pour le staff

REPLACEMENTS



Permanents
Max. 5 remplaçants

SURFACE DE BUT



PÉNALTY



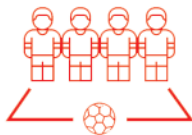
D'application

COUP DE PIED DE BUT



D'application
Selon les lois du jeu

COUP FRANC



Direct / Indirect
Suivant les lois du jeu

TOUCHE



D'application
Suivant les lois du jeu

GARDIEN DE BUT



Ne peut pas toucher le ballon
des mains sur passe
volontaire d'un coéquipier

CORNER



D'application
Suivant les lois du jeu

HORS-JEU



D'application
Suivant les lois du jeu

Plus d'infos
sur le jeu à 11 ?
Scannez ce QR Code





METTONS LA VIOLENCE HORS-JEU.

TOUS TÉMOINS, TOUS RESPONSABLES

