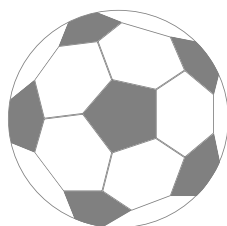


# Ligue Francophone de Football en Salle



## Les Règles de Jeu De Spelregels

2017 - 2018

Compétitions nationales /  
Nationale competities

# ***LIGUE FRANCOPHONE DE FOOTBALL EN SALLE***

Association sans but lucratif

Aile francophone de l'Association Belge de Football en Salle

Reconnue par le Comité Olympique et Inter Fédéral Belge (C.O.I.B.)

Reconnue comme Fédération Sportive par la Communauté Culturelle de Langue Française

Siège social :

L.F.F.S.

Quai du Roi Albert, 72

4020 LIEGE

Téléphone : 04/341.41.94

Fax : 04/343.67.71

## **INTRODUCTION**

Cette présente édition tient compte des modifications proposées par la C.N.R. et approuvées par le C.E.N. le 03/06/17.

Sauf mention contraire, ces règles ainsi que les instructions spéciales sont d'application lors de tous les matches joués sous le contrôle de l'A.B.F.S.

# **VLAAMSE ZAALVOETBALBOND**

V.Z.W.

Vlaamse vleugel van de Belgische Zaalvoetbalbond  
Erkend door het B.O.I.C.

Maatschappelijke zetel :

V.Z.V.B.

Wilselsesteenweg, 307  
3010 KESSEL-LO

Telefoon : 016 44 77 94

Fax : 016 77 95 25

## **VOORWOORD**

Deze uitgave houdt rekening met de verschillende wijzigingen voorgesteld door de N.R.C. en goedgekeurd door het N.U.C. op 03/06/17.

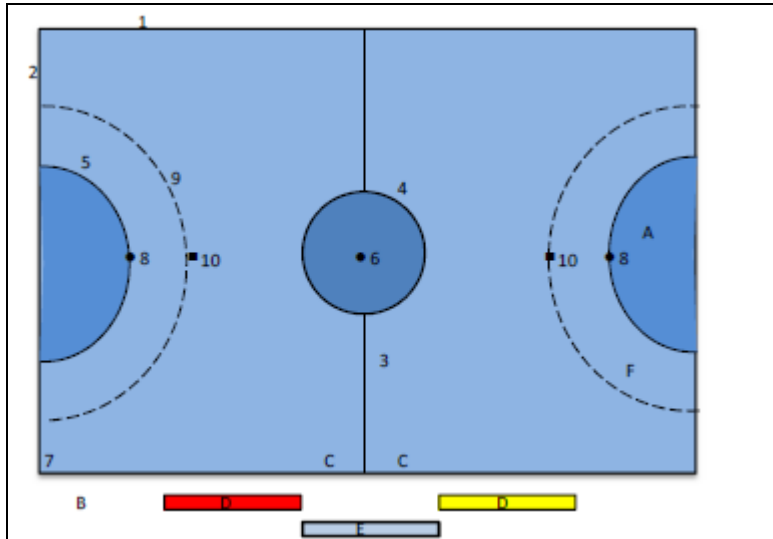
Indien niet anders vermeld zijn alle regels en bijzondere instructies van toepassing voor alle wedstrijden gespeeld onder controle van de B.Z.V.B.

# Règle 1 : Le terrain de jeu

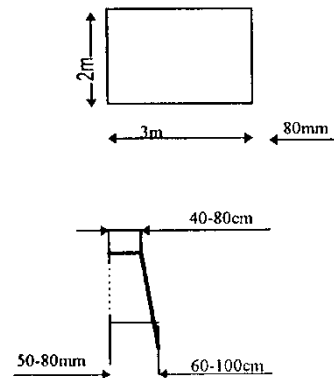
## Règle 1 - Article 1 - Plan du terrain

Le plan du terrain de jeu est représenté ci-dessous.

### Le terrain de jeu



### Les buts



### Lignes et points :

1. Lignes latérales.
2. Lignes de but
3. Ligne médiane
4. Rond central (Facultatif)
5. Lignes des 6 mètres.
6. Point central (Facultatif).
7. Points de coup de coin.
8. Points de réparation.
9. Lignes des 9 mètres (Facultatif).
10. Points des 9 mètres

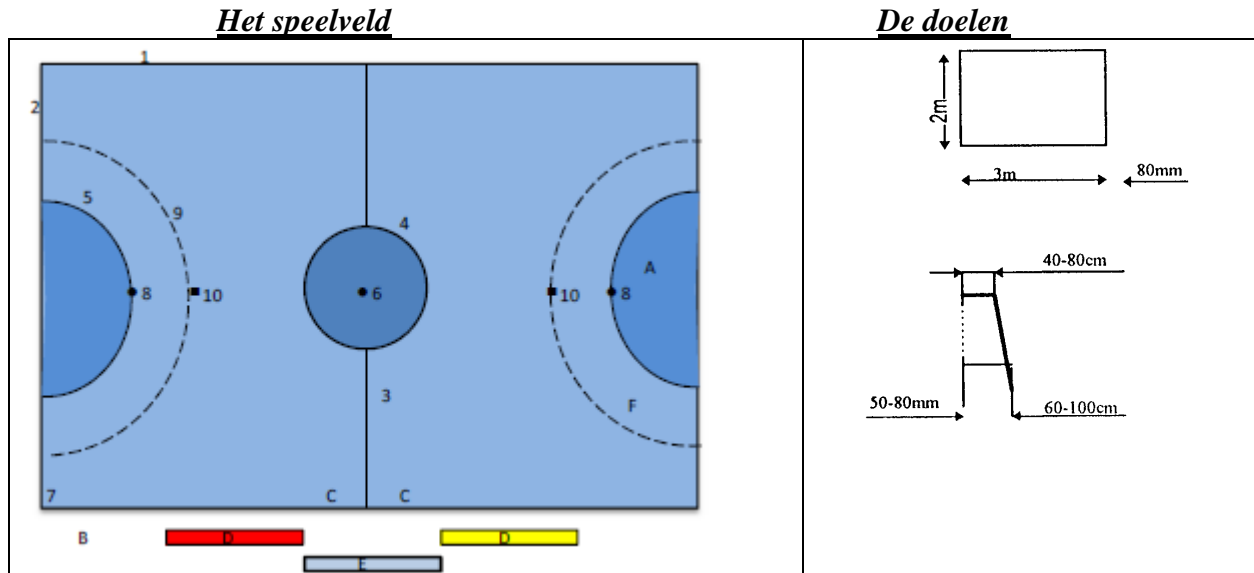
### Zones :

- A. Surface de but.
- B. Zone neutre.
- C. Zone de remplacement.
- D. Sièges pour joueurs de remplacement et officiels.
- E. Table officielle.
- F. Zone de 9 mètres.

# Regel 1 : Het speelveld

## Regel 1 - Artikel 1 – Het speelveld en de doelen

De plattegrond van het speelveld is hieronder afgebeeld.



### Lijnen en punten:

1. Zijlijnen
2. Doellijnen
3. Middellijn.
4. Middencirkel (facultatief)
5. 6-meterlijnen.
6. Middelpunt (facultatief)
7. Hoekpunten.
8. Strafschoppunten
9. 9-meterlijnen (Facultatief)
10. 9-meterpunten

### Zones :

- A. Doelgebied.
- B. Neutrale zone.
- C. Wisselzone.
- D. Zitplaats voor wisselers en officials
- E. Officiële tafel.
- F. 9 meterzone

## Règle 1 - Article 2 - Dimensions du terrain

### a. Généralités :

Le terrain est de forme rectangulaire et les dimensions doivent tendre, autant que possible, à une proportion largeur/longueur équivalente à 1/2

Le terrain de jeu est délimité sur sa longueur par les lignes latérales et, sur sa largeur, par les lignes de but. Il est divisé en deux zones égales par la ligne médiane tracée à égale distance des lignes de but.

La hauteur, au-dessus de la surface de jeu, ne peut être inférieure à sept mètres.

### b. Dimensions :

- Compétitions internationales UEFS :

Longueur : de 40 m

Largeur : de 20 m

Une dérogation exceptionnelle de 2 mètres maximum peut être accordée.

- Compétitions nationales :

Longueur : de 32m (minimum) à 42 m (maximum)

Largeur : de 18 m (minimum) à 22 m (maximum)

- Compétitions régionales et/ou provinciales :

Longueur : de 28 m (minimum) à 42 m (maximum)

Largeur : de 16 m (minimum) à 22 m (maximum)

## Règle 1 - Article 3 - Revêtement du terrain

La surface de jeu est constituée d'un revêtement dur ne présentant aucune aspérité.

### Instructions spéciales

Hormis lors de rencontres internationales pour lesquelles l'article 3 est de stricte application, tout revêtement est autorisé pour autant qu'il ait été admis par les organes responsables, tenant compte de la sécurité des joueurs.

## Règle 1 - Article 4 - Marquage du terrain

Les lignes délimitant les différentes surfaces de jeu ont une largeur d'environ cinq centimètres et doivent être toutes de même couleur.

Entre les montants de but, la ligne de but doit avoir une largeur égale à l'épaisseur des montants de but.

Selon la nature du revêtement, il peut être fait usage de peinture ou de bandes adhésives. En aucun cas, la matière utilisée ne peut constituer un danger pour les joueurs.

Toutes les lignes font partie des surfaces qu'elles délimitent.

## Règle 1 - Article 5 - Surface de but

La surface de but est délimitée par la ligne de but et par la ligne des six mètres.

## **Regel 1 - Artikel 2 – Afmetingen van het speelveld**

### **a. Algemeen :**

Het terrein is van rechthoekige vorm en de afmetingen moeten, zoveel mogelijk, naar een verhouding breedte/lengte van 1 op 2 benaderen.

Het speelveld is in zijn lengte begrensd door de zijlijnen en in de breedte door de doellijnen. Het wordt in twee gelijke zones verdeeld door de middenlijn die zich op gelijke afstand van de doellijnen bevindt. De hoogte, boven de hele oppervlakte van het speelveld, moet minimum zeven meter zijn.

### **b. De afmetingen :**

- Voor een internationale competitie UEFS :

lengte: 40 m

breedte: 20 m

Uitzonderlijk kan een afwijking van maximum 2 meter toegestaan worden

- Voor de nationale competitie:

lengte: van 32 m (minimum) tot 42 m (maximum)

breedte: van 18 m (minimum) tot 22 m (maximum)

- Landelijke of provinciale competitie:

lengte: van 28 m (minimum) tot 42 m (maximum)

breedte: van 16 m (minimum) tot 22 m (maximum)

## **Regel 1 - Artikel 3 – Vloerbedekking van het speelveld**

Het oppervlak van het speelveld bestaat uit een vloerbedekking zonder oneffenheid.

### **BIJZONDERE INSTRUCTIES**

Behalve in internationale wedstrijden, voor welke artikel 3 strikt dient toegepast, wordt iedere bedekking toegelaten voor zover ze aanvaard werd door de verantwoordelijke instanties, rekening houdend met de veiligheid van de spelers.

## **Regel 1 - Artikel 4 – Afbakeningen van het speelveld**

De lijnen die het speelveld afbakenen hebben een breedte van ongeveer vijf centimeter en moeten in dezelfde kleur zijn. Tussen de doelpalen moeten deze lijnen even breed zijn als de dikte (diepte) van de doelpalen.

Volgens de aard van het oppervlak mag er gebruik gemaakt worden van verf of kleefbanden. In geen geval mag de aangewende materie enig gevaar voor de spelers opleveren.

Alle lijnen maken deel uit van de gebieden die ze afbakenen.

## **Regel 1 - Artikel 5 – Doelgebied**

Het doelgebied is begrensd door de doellijn en de 6-meter lijn.

## **Règle 1 - Article 6 - Point et cercle central**

Une ligne médiane est tracée à travers la largeur du terrain et à égale distance des lignes de but. Le centre du terrain doit être marqué par un point (facultatif) autour duquel est tracé un cercle de cinq mètres de rayon (facultatif).

### Instructions spéciales

Lorsque le point central n'est pas indiqué, l'arbitre décide de son emplacement.

Lorsque le cercle central n'est pas tracé, l'arbitre doit veiller à placer les joueurs à distance réglementaire sur coup d'envoi ou remise en jeu après but marqué.

## **Règle 1 - Article 7 - Point de réparation et point de 9 mètres**

Le point de réparation se trouve à une distance de six mètres de la ligne de but, au centre de la ligne délimitant la surface de but.

Lorsque le point de réparation n'est pas indiqué, l'arbitre décide de son emplacement.

Le point de 9 mètres se trouve au centre de la ligne des 9 mètres.

Lorsque le point de 9 mètres n'est pas indiqué, l'arbitre décide de son emplacement.

## **Règle 1 - Article 8 - Les buts**

Les buts sont placés au centre de chaque ligne de but. Ils sont composés de deux montants verticaux espacés de trois mètres (mesure intérieure) et reliés par une barre horizontale dont le bord inférieur est à deux mètres du sol.

Les montants de but et la transversale, de forme rectangulaire ou carrée, doivent avoir une largeur de huit centimètres et une épaisseur de cinq à huit centimètres. Les montants de but et la transversale de forme ronde doivent avoir un diamètre de huit centimètres.

La profondeur du dessus des buts est de quarante centimètres au moins et de quatre-vingts au plus. La profondeur du dessous des buts est de soixante centimètres au moins et de un mètre au plus. La différence entre la profondeur supérieure et la profondeur inférieure doit être de vingt centimètres au moins.

Les buts sont en bois, en tubes d'acier, en aluminium, en plastique injecté ou en toute autre matière approuvée. Ils sont peints en traits alternés de chacun plus ou moins 20 centimètres de longueur. La couleur doit être mate et contraster avec l'environnement. Les buts doivent être placés conformément à la norme Européenne EN749.

Les filets sont obligatoires. Ils doivent être lâches afin de ne permettre aucun effet de retour du ballon. Ils doivent être solidement attachés aux montants et à la barre transversale. Les mailles ne peuvent laisser passer aucun ballon.

La rencontre ne peut débuter ou doit être arrêtée si un montant ou la transversale est cassée ou ne présente plus la forme voulue ou une solidité suffisante.

Les buts doivent être placés en tenant compte de la ligne tracée entre les montants.



## **Regel 1 - Artikel 6 – Middelpunt en middencirkel**

Een middellijn dient in de breedte van het speelveld op gelijke afstand van de doellijnen getrokken. Het middelpunt van het speelveld (facultatief) moet met een stip zijn aangegeven. Rondom dit punt moet een cirkel met een straal van vijf meter getrokken worden (facultatief).

### Bijzondere instructies

Wanneer het middelpunt niet aangegeven is, beslist de scheidsrechter over zijn ligging.

Wanneer de cirkellijn niet getrokken is, moet de scheidsrechter er op letten dat de spelers zich op reglementaire afstand bevinden bij de aftrap of bij een spelherneming nadat een doelpunt werd aangetekend.

## **Regel 1 - Artikel 7 - Strafschoppunt en 9-meterpunt**

Het strafschoppunt bevindt zich op een afstand van zes meter van de doellijn, in het midden van de lijn die het doel- en strafschopgebied afbakent.

Wanneer het strafschoppunt niet aangegeven is, beslist de scheidsrechter over zijn ligging.

Het 9-meterpunt bevindt zich in het midden van de 9-meterlijn.

Wanneer het 9-meterpunt niet aangegeven is, beslist de scheidsrechter over zijn ligging.

## **Regel 1 - Artikel 8 – De doelen**

In het midden van elke doellijn worden de doelen geplaatst. Ze bestaan uit twee verticale palen die op de binnenzijde drie meter van elkaar verwijderd zijn en verbonden door een horizontale dwarslat waarvan de onderkant zich op twee meter boven de grond bevindt.

De doelpalen en de dwarslat die rechthoekig of vierkant van vorm zijn, moeten een breedte hebben van acht centimeter en een dikte (diepte) van vijf tot acht centimeter. De doelpalen en de dwarslat die rond van vorm zijn, moeten een diameter van acht centimeter hebben.

De diepte bovenaan de doelen moet minstens veertig en maximum tachtig centimeter bedragen, de diepte onderaan het doel minimum zestig centimeter en maximum één meter. Het verschil tussen de diepte boven- en onderaan moet minstens twintig centimeter zijn.

De doelen dienen vervaardigd uit hout, stalen buizen, aluminium, spuitplastic of enig ander goedgekeurd materiaal. Ze worden geschilderd als stippellijn waarvan de stippels ongeveer 20 centimeter lang zijn. De kleur moet mat zijn en contrasteren met de omgeving. De doelen moeten geplaatst worden volgens de Europese normen EN749.

Netten zijn verplicht. Ze moeten loshangen om te beletten dat de bal zou terugspringen. Ze moeten stevig aan de palen en de dwarslat vastgehecht worden. De mazen mogen geen bal doorlaten.

Een wedstrijd mag niet beginnen of dient gestaakt indien een doelpaal of dwarslat gebroken is, niet meer de vereiste vorm heeft of onvoldoende stevig is.

De doelen moeten zodanig geplaatst zijn dat rekening gehouden is met de lijn tussen de doelpalen.

## **Règle 1 - Article 9 - Zone neutre**

Le terrain de jeu doit être entouré d'un espace libre de tout obstacle (excepté les sièges de remplaçants et la table officielle), d'une largeur de un mètre minimum. La largeur peut être étendue à 3 mètres.

Le revêtement du sol de la zone neutre doit être de même nature que celui du terrain.

### Instructions spéciales

Les instances compétentes peuvent accorder des dérogations à l'article 9 tout en tenant compte de la sécurité des joueurs.

## **Règle 1 - Article 10 - Zone de remplacement**

Elle se trouve en zone neutre, trois mètres de part et d'autre de la ligne médiane.

## **Règle 1 - Article 11 - Sièges pour remplaçants et officiels autorisés**

Ces sièges se trouvent dans la zone neutre, en-dehors de la zone de remplacement et à 3 mètres de la ligne médiane.

## **Règle 1 - Article 12 - La boîte de secours**

Même en cas d'infirmerie établie à proximité du terrain de jeu, le club visité est tenu sous peine d'amende de mettre une boîte de secours à la disposition des arbitres, joueurs et officiels. Elle doit se trouver dans la zone neutre et contenir le minimum requis pour assurer les premiers soins.

## **Règle 1 - Article 13 - Accessoires de jeu**

### **A. Dans toutes les compétitions VZVB - LFFS une rencontre ne peut pas débuter sans :**

- un ballon (voir règle 2)
- une feuille de match officielle (pas d'application à la VZVB)
- un sifflet d'arbitre et des cartes rouge et jaune (ceci en cas d'absence de l'arbitre ou si l'arbitre présent n'est pas en possession de ce matériel)

### **B. Dans les compétitions ABFS (championnat et coupe de Belgique) une rencontre ne peut pas débuter sans :**

- un ballon (voir Règle 2)
- une feuille de match officielle
- un sifflet d'arbitre et des cartes rouge, jaune et bleue (ceci en cas d'absence de l'arbitre ou si l'arbitre présent n'est pas en possession de ce matériel)
- une table officielle ainsi que deux chaises
- un marquoir manuel conforme (indication des buts, des fautes et des time-outs) placé sur la table officielle).

Lorsque la rencontre ne peut avoir lieu, l'arbitre doit faire un rapport.

### **Regel 1 - Artikel 9 – Neutrale zone**

Het speelveld moet omringd zijn door een ruimte vrij van iedere hindernis over een breedte die minimum 1 meter moet en drie meter mag zijn (uitgezonderd de zitplaatsen voor wisselers en de officiële tafel).

De vloerbedekking van de neutrale zone moet van dezelfde aard zijn als deze van het speelveld.

#### Bijzondere instructies

*De bevoegde instanties mogen afwijkingen op artikel 9 toestaan maar steeds rekening houdend met de veiligheid van de spelers.*

### **Regel 1 - Artikel 10 – Wisselzone**

Deze behoort tot de neutrale zone. Ze is gelegen langs beide zijden van de middellijn en telkens drie meter lang.

### **Regel 1 - Artikel 11 – Zitplaatsen voor wisselers en toegelaten officials**

Deze zitplaatsen bevinden zich in de neutrale zone, buiten de wisselzone en op 3 meters van de middellijn.

### **Regel 1 - Artikel 12 – De verbanddoos**

Zelfs als er een verpleegzaal in de nabijheid van het speelveld is, dient de thuisploeg op straffe van boete een verbanddoos ter beschikking te stellen van spelers en officials. Ze moet zich in de neutrale zone bevinden en het minimum bevatten dat nodig is om de eerste zorgen toe te dienen.

### **Regel 1 - Artikel 13 - Spelbenodigheden**

#### **A. In alle competities VZVB–LFFS mag een wedstrijd niet gespeeld worden zonder :**

- een bal ( zie spelregel 2 )
- een officieel wedstrijdblad (niet van toepassing bij de VZVB)
- een scheidsrechtersfluitje, een gele en rode kaart ( dit bij afwezigheid van de scheidsrechter of indien de aanwezige scheidsrechter deze benodigheden niet bij zich heeft )

#### **B. In de BZVB competities (Kampioenschap en Beker van België) mag een wedstrijd niet gespeeld worden zonder :**

- een bal ( zie spelregel 2 )
- een officieel wedstrijdblad.
- een scheidsrechterfluitje, een gele, rode en blauwe kaart (dit bij afwezigheid van de scheidsrechter of indien de aanwezige scheidsrechter deze benodigheden niet bij zich heeft)
- een tafel en twee stoelen
- een conform manueel bord (aanduiding doelpunten fouten en time-outs) geplaatst op de officiële tafel.

Indien de wedstrijd niet kan plaatsvinden, moet de scheidsrechter een verslag opstellen.

**C. Dans toutes les compétitions mentionnées ci-dessus :** le club visité est tenu d'être en possession d'une boîte de secours (article 12) ainsi que d'un matériel nécessaire à l'essuyage d'une zone de la surface de jeu humide et dangereuse. Si ces accessoires ne sont pas présents la rencontre **doit** avoir lieu mais un rapport sera établi.

Le chronomètre électronique de la salle ne peut être utilisé que pour l'information du public et n'est là qu'à titre indicatif. L'arbitre est seul juge du temps. Ce chronomètre de salle doit être bloqué 1 minute avant la fin de chaque mi-temps.

### **Règle 1 - Article 14 - Eclairage**

Le terrain de jeu doit être pourvu d'un éclairage artificiel suffisant et régulier qui sera mis en service lorsque les circonstances l'exigent. L'arbitre décide lorsque cette lumière est nécessaire.

Le nombre de lux minimum requis est de :

300 lux en compétition provinciale et régionale.

500 lux en compétition nationale et internationale.

### **Règle 1 - Article 15 - Terrain non convenable**

Un terrain de jeu est non convenable lorsque :

- a) il n'a pas les dimensions imposées
- b) il n'est pas entouré d'une zone neutre libre de tout obstacle
- c) les buts ou filets de but ne sont pas conformes
- d) l'éclairage est nettement insuffisant
- e) les remplaçants et officiels autorisés ne disposent pas du matériel imposé (bancs, chaises, etc.)
- f) l'état du sol présente un danger pour les joueurs
- g) des obstacles ou corps étrangers se trouvent sur le terrain ou à hauteur non conforme.
- h) les lignes exigées ne sont pas ou sont mal tracées

Si le terrain n'est pas convenable cinq minutes après l'heure officielle prévue, le match ne peut avoir lieu et un rapport doit être adressé par l'arbitre à la commission compétente.

### **Règle 1 - Article 16 - Terrain non jouable**

Un terrain de jeu est non jouable lorsqu'il présente un danger pour les joueurs pour des raisons qui n'engagent pas la responsabilité du club visité.

### **Règle 1 - Article 17 - Vestiaires**

Un vestiaire réservé uniquement aux arbitres est obligatoire. Chaque équipe disposera d'un vestiaire distinct, sauf cas de force majeure.

**C. In alle hierboven vermelde competities moet :** de thuisploeg in het bezit zijn van een verbanddoos (art.12) of het nodige materiaal om vochtige en gevaarlijke plaatsen van het speelveld te reinigen. Indien deze twee benodigdheden ontbreken, **moet** de wedstrijd wel plaatsvinden maar dient een verslag opgesteld te worden.

Indien er in de sporthal een elektronische klok in werking gesteld wordt, is deze enkel ter inlichting van de toeschouwers. De scheidsrechter is de enige die over de tijd oordeelt. Deze klok moet stilgelegd worden op 1 minuut voor het einde van elke speelhelft.

### **Regel 1 - Artikel 14 – Verlichting**

Het speelveld moet voorzien zijn van een voldoende en gelijkmatige kunstverlichting, die zal aangewend worden wanneer de omstandigheden het vereisen. De scheidsrechter beslist wanneer deze verlichting noodzakelijk is.

Het minimum aantal " lux" :

300 lux in provinciale / regionale competitie.

500 lux in nationale/ internationale competitie.

### **Regel 1 - Artikel 15 – Ongeschikt speelveld**

Een speelveld is ongeschikt indien :

- a) het niet de vereiste afmetingen heeft.
- b) het niet omgeven is door een neutrale zone zonder enige hindernis.
- c) de doelen of de netten niet aan de voorschriften voldoen.
- d) de verlichting duidelijk onvoldoende is.
- e) de vereiste benodigdheden niet ter beschikking van de wisselers en de officials gesteld werden (banken, stoelen, enz...)
- f) de staat van de vloer gevaar oplevert voor de spelers
- g) er zich hindernissen of vreemde voorwerpen op het veld bevinden of binnen de reglementaire hoogte.
- h) de voorziene lijnen niet of slecht aangebracht zijn.

Indien het speelveld vijf minuten na het voorziene officiële aanvangsuur niet geschikt is, mag de wedstrijd niet doorgaan en dient de scheidsrechter een verslag aan de bevoegde commissie over te maken.

### **Regel 1 - Artikel 16 – Onbespeelbaar speelveld**

Een speelveld is onbespeelbaar wanneer het gevaar oplevert voor de spelers wegens redenen waarvoor de thuisclub niet verantwoordelijk is.

### **Regel 1 - Artikel 17 – Kleedkamers**

Een kleedkamer uitsluitend voorbehouden aan de scheidsrechters is verplicht. Elke ploeg moet over een afzonderlijke kleedkamer beschikken, behalve bij overmacht.

## **Règle 2 : Le ballon**

### **Règle 2 - Article 1 - Dimensions et forme**

Le ballon en cuir à semi rebond (n°4) doit être sphérique. L'enveloppe extérieure doit être en cuir ou toute autre matière équivalente.

Si on laisse tomber le ballon d'une hauteur de 2 mètres, son premier rebond ne peut pas dépasser une hauteur de 65 centimètres et doit être de 55 centimètres minimum.

L'arbitre est seul juge de la conformité du ballon.

En rencontres de diabolins et de pré-minimes, des ballons à semi rebond plus petits (n°3) du même type peuvent être utilisés.

#### Instructions spéciales

En divisions provinciales ou régionales, après accord respectivement du comité provincial ou régional compétent, un ballon en feutre extérieur (intérieur cuir, en caoutchouc ou en une autre matière approuvée) peut être autorisé.

### **Règle 2 - Article 2 - Nombre de ballons**

Le nombre de ballons mis à la disposition de l'arbitre par le club visité n'est pas limité. Il doit être suffisant pour permettre le déroulement normal du match. Tous les ballons doivent être du même type

Si cinq minutes après l'heure officiellement désignée, l'équipe visitée ne peut présenter de ballon, le match ne peut avoir lieu et l'arbitre doit transmettre un rapport à l'instance compétente qui examinera le cas.

Dans l'éventualité où un match devrait être arrêté par suite d'un manque de ballon, l'arbitre devra transmettre un rapport à l'instance compétente en mentionnant le nombre de ballons mis à sa disposition en début de partie.

### **Règle 2 - Article 3 - Remplacement du ballon du match**

Le ballon mis en jeu au début du match ne peut être remplacé en cours de partie sauf si l'arbitre juge qu'il est devenu irrégulier.

Si au cours de la partie, le ballon est perdu, le club visité est dans l'obligation d'en proposer un autre pour permettre la continuation de la partie et doit tout faire pour récupérer le ballon initial afin de le remettre à la disposition de l'arbitre.

Le ballon qui aura été utilisé entre-temps sera remplacé lors du prochain arrêt de jeu.

Lorsque le ballon devient irrégulier en cours de jeu, l'arbitre doit arrêter la partie et la faire reprendre par une balle à terre, avec un ballon conforme, à l'endroit où il est devenu irrégulier.

Lorsque le ballon devient irrégulier sur une remise en jeu (rentrée latérale, coup de pied arrêté ou dégagement de but), il est considéré comme étant devenu irrégulier avant la remise en jeu.

## **Regel 2 : De bal**

### **Regel 2 - Artikel 1 – Afmetingen en vorm**

De halfbotsende bal (Nr 4) moet rond zijn. De buitenbekleding moet van leder of ander gelijkwaardig geschikt materiaal gemaakt zijn.

Indien men de bal vanop een hoogte van 2 meter laat vallen, mag de bal de eerste keer niet hoger dan 65 en niet lager dan 55 cm terugbotsen.

De scheidsrechter is de enige die oordeelt of de bal aan de voorschriften voldoet.

Bij wedstrijden van duiveltjes en preminiemen mogen kleinere halfbotsende ballen (Nr 3) van hetzelfde type gebruikt worden.

#### Bijzondere instructies

In de provinciale of regionale afdelingen, na akkoord van het landelijk of provinciaal comité, is het toegelaten om eventueel te spelen met een vilten bal (waarvan de binnenzijde bestaat uit leer, rubber of een andere toegelaten materie).

### **Regel 2 - Artikel 2 – Aantal ballen**

Het aantal ballen dat door de thuisploeg ter beschikking van de scheidsrechter dient gesteld, is niet gelimiteerd, maar het aantal moet in ieder geval voldoende zijn om een normaal verloop van de wedstrijd te waarborgen. Ze dienen wel alle van hetzelfde type te zijn.

Indien de thuisclub geen bal ter beschikking kan stellen binnen de vijf minuten na het officiële aanvangsuur, kan de wedstrijd niet doorgaan en moet de scheidsrechter een verslag opstellen en overmaken aan de bevoegde instantie die de zaak zal onderzoeken.

Indien een wedstrijd dient gestaakt te worden wegens het ontbreken van de bal, moet de scheidsrechter een verslag overmaken aan de bevoegde instantie waarin hij het aantal ballen vermeldt dat bij de aanvang van de wedstrijd te zijner beschikking werd gesteld.

### **Regel 2 - Artikel 3 – Vervanging van de wedstrijdbal**

De bal waarmee de wedstrijd begonnen wordt, mag niet vervangen worden, tenzij de scheidsrechter van oordeel is dat hij onregelmatig geworden is.

Indien de bal tijdens de wedstrijd zoek raakt, moet de thuisploeg een andere bal leveren om verder te kunnen spelen en ook het nodige doen om de wedstrijdbal zo spoedig mogelijk ter beschikking van de scheidsrechter te stellen.

De bal die ondertussen gebruikt werd, zal bij de eerstvolgende spelonderbreking vervangen worden.

Wanneer de bal tijdens het spel onregelmatig wordt, moet de scheidsrechter de wedstrijd stilleggen. Op de plaats waar de bal onregelmatig werd, zal hij met een andere reglementaire bal de wedstrijd met een scheidsrechtersbal laten hernemen.

Wanneer de bal onregelmatig wordt bij een spelherneming (intrap, vrije schop, doelworp door de doelvrediger) wordt hij beschouwd als zijnde onregelmatig geworden voor de spelherneming.

Si le fait se produit avant qu'il n'ait, soit été touché par un joueur ou l'arbitre, soit heurté les montants de but ou la barre transversale, la remise en jeu doit être effectuée avec un autre ballon conforme.

Par contre, si le fait se produit au moment où le ballon touche un joueur ou l'arbitre, ou qu'il heurte les montants du but ou la barre transversale, le jeu doit être repris par "balle à terre" à l'endroit où le contact a eu lieu (voir règle 8) excepté dans la surface de but.



Indien het feit zich voordoet alvorens hij aangeraakt werd door een speler of de scheidsrechter, ofwel gestuit werd door een doelpaal of de dwarslat moet het spel hernomen worden met een andere reglementaire bal.

Daarentegen, indien het feit zich voordoet op het ogenblik dat de bal een speler of de scheidsrechter raakt of dat hij door een doelpaal of de dwarslat gestuit wordt, moet het spel hernomen worden met een scheidsrechtersbal op de plaats waar het contact plaatshad (zie regel 8) behalve in het doelgebied.

## Règle 3 : Les joueurs - Catégories d'âge

### Règle 3 - Article 1 - Nombre de joueurs

La partie sera disputée par deux équipes comprenant chacune un maximum de dix joueurs, dont maximum cinq se trouvent sur le terrain. De plus, un de ces 5 joueurs doit être le gardien de but.

Pour débiter la partie chaque équipe doit aligner 4 joueurs minimum (gardien de but compris).

La rencontre doit être arrêtée si l'une des deux équipes est réduite à moins de trois joueurs (gardien de but compris)

### Règle 3 - Article 2 - Le gardien de but

#### Généralités

Une équipe ne peut s'aligner sans gardien de but. Le gardien de but qui débute la partie sur l'aire de jeu doit être en équipement de gardien (donc pas de chasuble). En cas d'exclusion du gardien, un autre joueur équipé en conséquence doit prendre sa place. N'importe quel joueur participant au match peut permuter avec le gardien de but.

- A. S'il s'agit d'un changement "volant", ceci se passe de la même manière que pour un changement de joueur de champ, c'est-à-dire sans interruption du jeu et sans que l'arbitre en prenne note.
- B. Si ce changement se produit en raison d'une exclusion ou d'une blessure du gardien de but, le jeu sera arrêté et l'arbitre doit prendre note du changement.

#### L'équipement

Pour ce qui est de l'équipement, les joueurs impliqués dans ce changement ont le choix suivant:

1. S'il s'agit d'un changement "volant" :
  - 1.1. le nouveau gardien de but est le gardien réserve en équipement sur le banc c'est-à-dire en maillot de gardien avec le numéro inscrit sur la feuille de match.
  - 1.2. le nouveau gardien de but est un joueur de champ: il enfile une chasuble par-dessus son maillot à condition que le numéro du joueur reste visible. Bien évidemment, la couleur de la chasuble doit être différente de celles portées par les deux équipes et de l'arbitre.
2. Si ce changement se produit en raison d'une exclusion ou d'une blessure du gardien de but le gardien remplaçant est soit
  - 2.1 le gardien réserve
  - 2.2. un joueur de champ. Dans ce cas ce dernier doit mettre :
    - soit le maillot de gardien porté par le joueur exclu/blessé
    - soit un autre maillot de gardien avec un numéro non encore attribué
3. Le gardien de but remplacé qui veut jouer en tant que joueur de champ met un maillot avec un numéro qui n'a pas été inscrit sur la feuille de match ainsi qu'un short et des chaussettes identiques à ceux portés par ses coéquipiers. Il doit se rendre au vestiaire pour changer de tenue.

## **Regel 3 : Spelers - Leeftijdscategorieën**

### **Regel 3 - Artikel 1 – Aantal spelers**

Het spel wordt gespeeld door twee ploegen elk bestaande uit maximum tien spelers, waarvan er maximaal vijf spelers op het veld staan. Bovendien moet één van die vijf de doelverdediger zijn.

Elke ploeg moet de wedstrijd met minimum 4 spelers (doelverdediger inbegrepen) kunnen aanvangen.

De wedstrijd dient gestaakt indien één van beide ploegen herleid is tot minder dan drie spelers (doelverdediger inbegrepen)

### **Regel 3 - Artikel 2 – De doelverdediger**

#### **Algemeen**

Een ploeg mag niet aantreden zonder doelverdediger. De doelverdediger die de wedstrijd aanvangt moet in aangepaste uitrusting zijn (een hesje is dus niet geldig). In geval van uitsluiting van de doelverdediger moet een andere speler in aangepaste uitrusting zijn plaats innemen. Elke speler die aan de wedstrijd deelneemt, mag wisselen met de doelverdediger.

A. Indien het een “vliegende” wissel betreft, gebeurt deze op dezelfde wijze als voor een veldspeler, dit wil zeggen zonder spelonderbreking en de scheidsrechter hoeft geen nota te nemen van zulke wissels.

B. Indien de wissel gebeurt wegens een uitsluiting of blessure van de doelverdediger, wordt het spel stilgelegd en dient de scheidsrechter nota te nemen van de wissel.

#### **Uitrusting**

Wat de uitrusting betreft hebben de spelers die betrokken zijn bij deze wissel volgende keuze:

1. Indien het een vliegende wissel betreft:
  - 1.1. de nieuwe doelverdediger is de reservedoelman in uitrusting op de bank d.w.z. in keeperstrui met nummer zoals ingeschreven op het wedstrijdblad.
  - 1.2. de nieuwe doelman is een veldspeler: hij trekt een hesje boven zijn spelerstrui op voorwaarde dat onder het hesje zijn spelersnummer leesbaar blijft. De kleur van het hesje moet natuurlijk verschillend zijn van de twee ploegen en de scheidsrechter.
2. Indien de wissel gebeurt wegens een uitsluiting of blessure van de doelverdediger is de vervangende doelman :
  - 2.1. de reservedoelman
  - 2.2. een veldspeler. In dit geval moet deze veldspeler.
    - ofwel de keeperstrui van de uitgesloten/gekwetste speler aantrekken
    - ofwel een andere keeperstrui met een nieuw spelersnummer aantrekken.
3. De vervangen doelverdediger die als veldspeler wil meespelen trekt een spelerstrui aan met een nummer niet vermeld op het wedstrijdblad alsook dezelfde broek en kousen als zijn medespelers. Hij moet naar de kleedkamer om zijn nieuwe trui aan te trekken.

### **Règle 3 - Article 3 - Le capitaine**

Chaque équipe désigne un capitaine.

Celui-ci doit porter un brassard de couleur(s) contrastant(es) avec celle(s) de son maillot et d'une largeur de huit centimètres minimum. Le capitaine d'équipe conserve sa fonction sur le siège des remplaçants.

Un capitaine d'équipe exclu, doit céder son capitanat et brassard à un coéquipier.

Le capitaine d'équipe signe la feuille de match avant le match dès la fin du contrôle des joueurs effectué par l'arbitre et reçoit les instructions de l'arbitre. Il dispute le toss avant le début du match.

Ni le capitaine d'équipe, ni aucun autre joueur n'ont le droit de demander à l'arbitre, justification d'une décision prise.

Si un joueur exclu refuse de quitter le terrain, l'arbitre doit faire appel au capitaine d'équipe. Si celui-ci refuse ou échoue dans sa demande, le match doit être arrêté.

Si le capitaine d'équipe exclu refuse de quitter le terrain, le match doit être arrêté.

En cas d'absence de délégué visiteur, le capitaine d'équipe remplit les formalités administratives afférentes à cette mission, mais peut participer au jeu. En compétitions nationales, cette fonction est remplie par le responsable à la table du club visiteur.

### **Règle 3 - Article 4 - Remplacements de joueurs**

Des changements volants peuvent être effectués sans aucune exception, à n'importe quel moment du match et sans limitation de nombre à condition qu'ils interviennent de la manière décrite dans les règles de jeu.

Un joueur remplaçant peut prendre part directement au jeu. Le port d'une chasuble, training ou maillot est dans tous les cas obligatoire pour les joueurs qui s'échauffent dans la salle en dehors de la zone neutre avant d'éventuellement monter sur le terrain. Cette chasuble, training ou maillot doit être d'une couleur différente des couleurs des maillots des deux équipes.

#### Instructions spéciales

Tant en compétitions nationales, régionales ou provinciales, il n'est pas requis qu'un gardien de but équipé figure parmi les remplaçants sur les sièges prévus.

Les noms des joueurs (effectifs ou remplaçants) doivent figurer sur la feuille de match avant le début de la rencontre. Les lignes non utilisées sur la feuille de match doivent être barrées et parafées par l'arbitre avant son entrée sur le terrain.

Si une équipe n'inscrit que quatre joueurs sur la feuille de match, l'arbitre doit laisser une ligne libre compte tenu que l'équipe peut se compléter à tout moment du match. Si l'équipe a disputé toute la partie avec quatre joueurs, la cinquième ligne non utilisée doit être barrée et parafée après le match.

### **Regel 3 - Artikel 3 – De kapitein**

Iedere ploeg stelt een kapitein aan.

Deze moet een armband dragen van minimum acht centimeter breedte, in (een) kleur(en) die contrasteert / contrasteren met deze van zijn trui. De kapitein behoudt zijn functie als hij zich op de zitbanken voor wisselers bevindt.

Een kapitein die wordt uitgesloten, moet zijn armband overmaken aan een medespeler.

Voor de wedstrijd tekent de kapitein het scheidsrechtersblad en aanhoort de instructies van de scheidsrechter. Hij betwist de opgooi voor de aanvang van de wedstrijd.

Noch de kapitein, noch enig andere speler heeft het recht aan de scheidsrechter uitleg te vragen over een genomen beslissing.

Indien een uitgesloten speler weigert het speelveld te verlaten, moet de scheidsrechter beroep doen op de kapitein. Indien deze weigert of indien zijn tussenkomst mislukt, dient de wedstrijd gestaakt.

Indien de kapitein wordt uitgesloten en weigert het speelveld te verlaten, moet de wedstrijd gestaakt worden.

Ingeval er geen afgevaardigde van de bezoekende ploeg aanwezig is, moet de kapitein de administratieve formaliteiten eigen aan diens functie, vervullen, maar mag aan het spel deelnemen. In nationale competities is deze taak toevertrouwd aan de tafel-official van de bezoekers.

### **Regel 3 - Artikel 4 - Spelerswissel**

Vliegende wissels mogen zonder uitzondering, op gelijk welk moment en zonder beperking in aantal worden uitgevoerd op voorwaarde dat zij plaatsvinden op de wijze zoals beschreven in de spelregels.

Een wisselspeler mag onmiddellijk aan het spel deelnemen. Het dragen van een hesje, training of trui is in ieder geval verplicht voor alle wisselspeler die zich in de zaal buiten de neutrale zone opwarmen vooraleer ze eventueel het speelveld betreden. Dit hesje, training of trui moet van een ander kleur zijn dan de kleuren van de truien van de twee ploegen.

#### **BIJZONDERE INSTRUCTIES**

Zowel in de nationale, regionale als provinciale competities is het niet vereist dat er een doelverdediger, als dusdanig uitgerust, zich bij de wisselers op de bank bevindt.

De namen van alle spelers (effectieve en wisselers) moeten voor de aanvang van de wedstrijd op het wedstrijdblad vermeld zijn. De ongebruikte lijnen op het wedstrijdblad dienen doorgehaald en geparafeerd door de scheidsrechter alvorens hij op het speelveld komt. Wanneer een ploeg slechts vier spelers op het wedstrijdblad vermeldt, mag de scheidsrechter de vijfde lijn niet doorhalen aangezien een ploeg zich op gelijk welk ogenblik van de wedstrijd mag vervolledigen. Indien de ploeg heel de wedstrijd met vier spelers gespeeld heeft, moet de overgebleven vijfde lijn na de match doorgehaald en geparafeerd worden.

### **Règle 3 - Article 5 - Mode de remplacement**

Le remplacement doit s'effectuer à l'intérieur de la zone prévue à cet effet.

Les remplaçants peuvent entrer au jeu sans solliciter l'autorisation de l'arbitre, sauf en cas de joueur blessé. Dans ce cas le remplaçant doit attendre que le blessé ait été évacué ou ait quitté le terrain pour pouvoir pénétrer sur la surface de jeu.

Si un remplaçant pénètre sur le terrain pour un autre motif qu'un remplacement, le jeu doit être interrompu immédiatement. L'arbitre doit prendre la mesure disciplinaire imposée par la conduite du joueur remplaçant et le jeu sera repris par un coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon lors de l'interruption du match. En cas de CFI en faveur de l'équipe attaquante dans la zone des 6 mètres, le ballon sera placé sur la ligne des 6 mètres à l'endroit le plus proche de la position du ballon au moment de l'arrêt de jeu.

Dans des circonstances exceptionnelles (p.ex. blessure d'un joueur), il peut être dérogé à cette règle. En effet, le joueur blessé peut, suivant les circonstances, être évacué à n'importe quel endroit du terrain et, si possible, au plus près de l'endroit où il se trouve.

### **Règle 3 - Article 6 - Les catégories d'âges**

Dans tous les cas figurant dans cet article, l'âge se calcule en fonction de l'année calendrier civil dans laquelle la compétition débute.

#### **a) Catégories jeunes**

Sont DIABLOTINS, les membres qui n'ont pas 8 ans avant le 1er janvier mais qui le jour de la rencontre sont âgés de 5 ans minimum. Les équipes mixtes sont permises dans cette catégorie.

Sont PREMINIMES, les membres qui n'ont pas 10 ans avant le 1er janvier mais qui ont atteint 7 ans le jour de la rencontre. Les équipes mixtes sont permises dans cette catégorie.

Sont MINIMES, les membres qui n'ont pas 12 ans avant le 1er janvier mais qui ont atteint 9 ans le jour de la rencontre. Les équipes mixtes sont permises dans cette catégorie.

Sont CADETS, les membres qui n'ont pas 14 ans avant le 1er janvier mais qui ont atteint 11 ans le jour de la rencontre. Les équipes mixtes sont permises dans cette catégorie.

Sont SCOLAIRES, les membres qui n'ont pas 16 ans avant le 1er janvier mais qui ont atteint 13 ans le jour de la rencontre.

Sont ESPOIRS, les membres qui n'ont pas 21 ans avant le 1er janvier mais qui ont atteint 15 ans le jour de la rencontre.

#### **b) Catégories Seniors et dames**

Les membres masculins peuvent participer aux compétitions SENIORS dès qu'ils ont atteint l'âge de 15 ans le jour de la rencontre.

Les membres féminins peuvent participer aux compétitions DAMES dès qu'elles ont atteint l'âge de 14 ans le jour de la rencontre.

#### **c) Catégorie vétérans**

Sont VETERANS, les membres qui ont 35 ans au moins le jour du match.

### **Regel 3 - Artikel 5 – Wijze van wissel**

De wissel moet geschieden binnen de zone die hiervoor voorbehouden is.

De wisselers mogen in het spel komen zonder de toelating van de scheidsrechter te vragen, behalve in geval van blessure. In dit geval moet de wisselers wachten om het speelveld te betreden totdat de geblesseerde speler het speelveld verlaten heeft.

Indien een wisselers het speelveld opkomt om een andere reden dan een reglementaire wissel, moet het spel onmiddellijk onderbroken worden. De scheidsrechter dient de nodige disciplinaire maatregel te nemen tegen de wisselers die de overtreding begaat en het spel dient hervat te worden met een onrechtstreekse vrije trap op de plaats waar de bal zich bevond toen het spel werd stilgelegd (cf. Regel 8). In geval van een OVT ten voordele van de aanvallende ploeg in de 6-meter zone, moet de bal geplaatst worden op de 6-meterlijn en dit zo dicht mogelijk bij de plaats waar de bal zich bevond toen het spel werd stilgelegd.

In uitzonderlijke omstandigheden (b.v. blessure van een speler), kan van deze regel afgeweken worden. Volgens de omstandigheden kan een gekwetste speler, op om het even welke plaats het terrein verlaten of buiten de lijnen gedragen worden en, indien mogelijk, zo dicht mogelijk bij de plaats waar hij zich bevindt.

### **Regel 3 - Artikel 6 - Leeftijdscategorieën**

In alle gevallen die in dit artikel voorkomen, wordt de leeftijd geteld in het kalenderjaar waarin de competitie begint.

#### **a) Categorieën Jeugd**

Zijn DUIVELTJES, de leden die de leeftijd van 8 jaar niet bereikt hebben voor 1 januari maar die de dag van de wedstrijd minimum 5 jaar zijn. In deze categorie zijn gemengde ploegen toegestaan.

Zijn PREMINIEMEN, de leden die de leeftijd van 10 jaar niet bereikt hebben voor 1 januari maar die minimum 7 jaar zijn op de dag van de wedstrijd. In deze categorie zijn gemengde ploegen toegestaan.

Zijn MINIEMEN, de leden die de leeftijd van 12 jaar niet bereikt hebben voor 1 januari maar die minimum 9 jaar zijn de dag van de wedstrijd. In deze categorie zijn gemengde ploegen toegestaan.

Zijn KADETTEN, de leden die de leeftijd van 14 jaar niet bereikt hebben voor 1 januari, maar die minimum 11 jaar zijn de dag van de wedstrijd. In deze categorie zijn gemengde ploegen toegestaan.

Zijn SCHOLIEREN, de leden die de leeftijd van 16 jaar niet bereikt hebben voor 1 januari, maar die minimum 13 jaar zijn op de dag van de wedstrijd.

Zijn BELOFTEN, de leden die de leeftijd van 21 jaar niet bereikt hebben voor 1 januari, maar die minimum 15 jaar zijn op de dag van de wedstrijd.

#### **b) Categorieën senioren en dames**

De mannelijke leden kunnen zodra zij de leeftijd van 15 jaar hebben bereikt de dag van de wedstrijd, deelnemen aan de SENIOREN competitie voor mannen.

De vrouwelijke leden kunnen zodra zij de leeftijd van 14 jaar hebben bereikt de dag van de wedstrijd, deelnemen aan de SENIOREN competitie voor dames.

#### **c) Categorie veteranen**

Zijn VETERANEN, de leden die tenminste 35 jaar zijn op de dag van de wedstrijd.

## **Règle 4 : Equipement des joueurs**

### **Règle 4 - Article 1 - Equipement**

L'équipement d'un joueur se compose exclusivement d'un maillot (ou vareuse), d'une culotte courte, de bas de sport et de chaussures. Le port des jambières sous les bas relevés est autorisé. Une dérogation à cette règle ne peut être autorisée que sur base d'un certificat médical tout en tenant compte des modalités prévues à la Règle 4 article 4.

Les bas de sport seront relevés. Tous les joueurs d'une équipe doivent porter le même équipement sauf le gardien de but (à l'exception des chaussures de sport). Celui-ci doit porter un maillot de couleur différente de celles portées par les autres joueurs de champ (partenaires et adversaires) et de l'arbitre. Il est autorisé à porter un training au lieu d'une culotte courte.

Pour tous les joueurs de champ, les vareuses noires sont interdites, sauf lors de rencontres où l'arbitre porte un équipement de couleur différente (Voir Règle 5, art. 1).

Les clubs sont sensés porter les couleurs annoncées officiellement. Le club visité est tenu responsable du non déroulement d'un match s'il se présente avec des équipements de couleurs identiques à celles annoncées officiellement par l'équipe visiteuse.

Lorsque le club visiteur se présente avec des couleurs d'équipements différentes à celles annoncées officiellement et que celles-ci correspondent aux couleurs du club visité, l'arbitre doit obliger le club visiteur à changer de maillot.

Lorsque les couleurs officielles des 2 clubs sont identiques ou si selon l'arbitre elles peuvent prêter à confusion, celui-ci doit obliger le club visité à changer de maillot.

Afin d'éviter toute confusion, les officiels qui figurent sur la feuille de match ne peuvent pas porter un équipement de couleur identique aux joueurs de leur équipe.

### **Règle 4 - Article 2 - Numérotation des joueurs**

Chaque maillot doit être numéroté sur le dos au moyen de chiffres arabes lisibles obligatoirement compris entre 1 et 99 inclus.

Les numéros des joueurs d'une même équipe doivent être différents.

Les joueurs portant un maillot non numéroté ne peuvent pas participer au match.

### **Règle 4 - Article 3 – Chaussures de sport**

Le port de chaussures de sport est obligatoire.

Seules les chaussures légères à semelles claires, sans bout durci et sans crampons, sont autorisées.

Les clubs sont tenus de s'informer et de respecter les directives des responsables de salles relatives à la couleur des semelles.



## **Regel 4 : Uitrusting van de spelers**

### **Regel 4 - Artikel 1 - Uitrusting**

De uitrusting van een speler bestaat uitsluitend uit een trui (of shirt), een korte broek, sportkousen en schoeisel. Het dragen van beenbeschermers onder de opgetrokken sportkousen is toegestaan. Een afwijking op deze regel kan slechts toegestaan worden op basis van een medisch attest rekening houdend met de modaliteiten voorzien in regel 4, artikel 4.

De sportkousen moeten steeds opgetrokken zijn. Alle spelers van één ploeg moeten dezelfde uitrusting dragen behalve de doelverdediger (met uitzondering van de sportschoenen). Deze moet een trui dragen waarvan de kleur verschillend is van deze van de veldspelers (medespelers en tegenstanders) en van de scheidsrechter. Hij mag een training dragen in plaats van een korte broek.

Zwartgekleurde truien zijn voor alle veldspelers verboden behalve tijdens wedstrijden waarin de scheidsrechter een trui draagt in een andere kleur (dan zwart). (Zie Regel 5, art. 1).

Iedere bezoekende club is er toe gehouden gedurende het hele seizoen aan te treden in de kleuren zoals officieel bekend gemaakt. De thuisclub wordt verantwoordelijk geacht indien een wedstrijd niet kan doorgaan omdat hij zich aanbiedt in andere dan haar officiële kleuren en die dezelfde zijn als deze die officieel door de bezoekende club bekend zijn gemaakt.

Wanneer de bezoekende club zich NIET aanbiedt in zijn officiële kleuren maar met kleuren die dezelfde zijn als de kleuren van de thuisclub moet de scheidsrechter de bezoekende club verplichten van uitrusting te veranderen.

Wanneer in een officiële wedstrijd de bekend gemaakte kleuren van beide clubs identiek zijn of naar het oordeel van de scheidsrechter aanleiding tot verwarring kunnen geven, moet hij de spelers van de thuisclub verplichten shirts van een andere kleur te dragen.

Om alle verwarring te vermijden, mogen de officiëlen, die op het wedstrijdblad vermeld staan, niet dezelfde kleur van trui (shirt) dragen als de spelers van hun ploeg.

### **Regel 4 - Artikel 2 – Nummering van de spelers**

Op iedere trui moet op de rugzijde een leesbaar nummer van 1 tot en met 99 staan, verplichtend in Arabische cijfers.

De nummers van de spelers van eenzelfde ploeg dienen verschillend te zijn.

Spelers zonder rugnummer op hun trui mogen aan de wedstrijd niet deelnemen.

### **Regel 4 - Artikel 3 - Sportschoenen**

Het dragen van sportschoenen is verplicht.

Enkel lichte sportschoenen met helder gekleurde zolen, zonder topverharding en zonder noppen worden toegelaten.

De clubs zijn gehouden inlichtingen in te winnen bij de verantwoordelijke van de sporthallen over de voorschriften betreffende de kleur van de zolen die mogen gebruikt worden en deze stipt na te leven.

#### **Règle 4 - Article 4 - Equipement dangereux ou non conforme**

Le port d'objets dangereux tels que bracelets, montres, bagues proéminentes, chaînes de cou ou autre trop lâches, etc. est interdit.

Si un joueur se présentant après le début de la rencontre pour compléter son équipe s'est vu interdire de participer au match pour non conformité de son équipement, il doit attendre un arrêt de jeu pour solliciter auprès de l'arbitre son entrée au jeu.

Il en est de même s'il a dû quitter le terrain pour non conformité de son équipement.

Il ne peut entrer ou revenir dans le terrain de jeu tant que l'arbitre n'a pas contrôlé lui-même que le joueur ne contrevient plus à cette règle.

En cas d'infraction à cette règle, le jeu sera arrêté. Le joueur fautif recevra un avertissement solennel et le jeu sera repris par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon (cf. règle 11 - art.2m).

## **Regel 4 - Artikel 4 – Gevaarlijke of niet conforme uitrusting**

Het is verboden gevaarlijke voorwerpen te dragen, zoals armbanden, uurwerken, ringen met uitsteeksels, te los hangende hals- of andere kettingen enz.

Indien een speler zich aanbiedt om zijn ploeg te vervolledigen, nadat de wedstrijd begonnen is, en niet aan het spel mag deelnemen omdat zijn uitrusting niet conform is, moet hij een spelonderbreking afwachten om aan de scheidsrechter te vragen aan het spel te mogen deelnemen.

Dit geldt ook voor een speler die wegens dezelfde inbreuk het speelveld diende te verlaten.

De speler mag slechts opnieuw aan het spel deelnemen nadat de scheidsrechter zich persoonlijk ervan vergewist heeft dat de speler niet meer in overtreding is met deze regel.

Ingeval van inbreuk op deze regel moet het spel stilgelegd worden. De speler moet een officiële waarschuwing krijgen en het spel hernomen worden met een onrechtstreekse vrije trap toegekend aan de tegenpartij op de plaats waar de bal zich bevond (Cf. Regel 11, art. 2, m).

## **Règle 5 : L'arbitre - Les officiels**

### **Règle 5 - Article 1 - Généralités**

L'arbitre est désigné par la commission d'arbitrage compétente.

Tout en remplissant les fonctions de chronométreur, il doit veiller à l'application des règles et des instructions édictées par l'A.B.F.S.

L'arbitre doit porter l'équipement autorisé et prescrit par la Fédération. En principe, cet équipement est de couleur noire. Un équipement « New-look » est autorisé, mais ce sera à l'arbitre de changer la couleur de son équipement lorsqu'une confusion est possible avec les couleurs des équipements d'une des deux équipes.

### **Règle 5 - Article 2 - Avant le match**

Présent dans la salle trente minutes au moins avant l'heure officielle de la rencontre, l'arbitre doit examiner l'état du terrain, les ballons et la présence de la boîte de secours. Il doit aussi veiller à ce que l'aménagement extérieur (zone neutre, sièges, etc.) soit conforme aux prescriptions.

Le contrôle des listings des licenciés et des documents d'identité reconnus des joueurs et des officiels, ainsi que celui de l'équipement des joueurs, doit se faire en présence des délégués des deux clubs, de préférence dans ou devant le vestiaire de l'arbitre.

Pour ce faire, la feuille de match dûment complétée doit lui être présentée au plus tard 10 minutes avant l'heure officielle du match. Avant le match et tant que l'arbitre n'a pas terminé son contrôle des joueurs, le nom d'un joueur figurant sur la feuille de match peut être remplacé par un autre ou un nouveau joueur peut-être ajouté.

Tout joueur ou officiel inscrit sur la feuille d'arbitrage qui ne peut présenter un document d'identité reconnu ne peut pas prendre part au jeu, prendre place sur le banc des remplaçants ou remplir une fonction officielle et ceci tant qu'un document d'identité reconnu n'est pas présenté. Le nom du joueur n'ayant présenté aucun document d'identité valable sera barré par l'arbitre après le match.

Si un joueur ou un officiel n'est pas inscrit sur le listing, le match doit avoir lieu mais l'arbitre doit l'indiquer à l'endroit prévu sur la feuille de match et faire signer l'affilié en défaut.

Si une équipe n'est pas en possession du listing, le match doit avoir lieu mais l'arbitre doit l'indiquer dans la case « Remarques » de la feuille de match et faire signer le délégué de l'équipe en défaut.

Il doit noter toute irrégularité constatée sur la feuille de match.

## **Regel 5 : De scheidsrechter – De officials**

### **Regel 5 - Artikel 1 - Algemeenheden**

De scheidsrechter wordt aangeduid door de bevoegde scheidsrechterscommissies.

Hij moet niet alleen de tijd opnemen en zorgen dat het spel de voorziene duur heeft, maar ook waken over de toepassing van de spelregels en de officiële instructies uitgevaardigd door de B.Z.V.B.

De scheidsrechter wordt geacht die uitrusting te dragen zoals ze door de federatie voorgeschreven wordt. In principe is dit een zwarte uitrusting. Een ‘New look - uitrusting’ wordt toegestaan, maar wanneer er verwarring mogelijk is met de kleur van de uitrusting van één der beide ploegen, moet in dat geval de scheidsrechter de kleur van zijn uitrusting aanpassen.

### **Regel 5 - Artikel 2 – Voor de wedstrijd**

De scheidsrechter moet minstens dertig minuten voor het officiële aanvangsuur van de wedstrijd aanwezig zijn om de staat van het speelveld, de ballen en de aanwezigheid van de verbanddoos te controleren. Hij dient er ook over te waken dat de voorzieningen buiten het speelveld beantwoorden aan de voorschriften, zoals neutrale zone, zitplaatsen voor spelers en officials enz.

Hij moet de controle verrichten van de licentielijsten en erkende identiteitsdocumenten van de spelers en officials, alsook van de uitrusting van de spelers. Dit moet gebeuren in het bijzijn van de afgevaardigden van de twee clubs, bij voorkeur in of aan de kleedkamer van de scheidsrechter.

Het behoorlijk ingevulde wedstrijdblad dient hem ten laatste tien minuten voor het officiële aanvangsuur van de wedstrijd overhandigd worden. Voor de wedstrijd en zolang de controle van de spelers door de scheidsrechter niet voltooid is, mag een speler door een andere vervangen worden en mag een nieuwe speler bijgevoegd worden.

Iedere speler of official ingeschreven op het scheidsrechtersblad, die geen erkend identiteitsbewijs kan voorleggen, mag niet aan het spel deelnemen, op de bank plaatsnemen of een officiële taak vervullen en dit zolang er geen erkend identiteitsbewijs wordt voorgelegd. Na de wedstrijd, zal zijn naam op het wedstrijdblad geschrapt worden als geen enkel geldig identiteitsbewijs werd voorgelegd.

Indien een speler niet op de licentielijst vermeldt staat, mag de speler aan de wedstrijd deelnemen maar moet de scheidsrechter dit aanduiden in het daartoe voorziene vak en de betrokken speler laten tekenen.

Indien een club niet in het bezit is van de licentielijst, moet de scheidsrechter dit aanduiden in het vak “Opmerkingen” en laten tekenen door de afgevaardigde van de club die in gebreke is.

Hij dient elke vastgestelde onregelmatigheid op het wedstrijdblad te noteren.

### **Règle 5 - Article 3 - Pouvoirs de l'arbitre**

Les pouvoirs de l'arbitre commencent dès son entrée dans les vestiaires et se terminent après le match lors de la signature de la feuille de match par les délégués des deux équipes.

Si l'arbitre est témoin de faits et/ou prend une mesure disciplinaire avant ou après le match, l'arbitre doit rédiger un rapport.

Un joueur exclu avant le contrôle des documents peut être remplacé sur la feuille de match. Si à la suite de cette exclusion une équipe ne peut aligner que 4 joueurs au début du match, celle-ci peut être complétée par un 5<sup>ème</sup> joueur à n'importe quel moment de la rencontre.

Un joueur qui est exclu **avant** le coup d'envoi mais **après** le contrôle des documents et la signature des deux capitaines ne peut-être remplacé et l'équipe concernée devra jouer la partie avec un joueur de moins. Si une équipe est réduite à trois joueurs par cette exclusion, le match n'a pas lieu et l'arbitre est tenu de faire un rapport.

### **Règle 5 - Article 4 - Direction du match**

L'arbitre dirige le jeu suivant les règles en vigueur et prend toutes les décisions qui s'imposent. Il ne peut toutefois revenir sur sa décision que pour autant que le jeu n'ait pas repris.

L'arbitre a le pouvoir d'arrêter le jeu pour toute infraction aux règles de jeu.

L'arbitre peut appliquer la règle de l'avantage si, en agissant de la sorte, il favorise l'équipe du joueur qui a subi la faute.

Il ne peut dès lors intervenir par la suite si l'avantage présumé ne se réalise pas. Le fait pour l'arbitre d'appliquer le principe de l'avantage ne peut l'empêcher de prendre les mesures disciplinaires qui s'imposent.

### **Règle 5 - Article 5 - Suspension et arrêt du match**

L'arbitre a le pouvoir de suspendre ou d'arrêter définitivement la partie en raison d'éléments externes ou internes, de méconduite de spectateurs ou d'autres faits graves.

L'arbitre doit suspendre immédiatement le jeu en cas de blessure grave d'un joueur. En cas de blessure légère, le jeu sera suspendu à la fin d'une phase de jeu. Le joueur légèrement blessé ne peut pas être soigné sur le terrain.

Tous les accidents ou blessures doivent être mentionnés sur la feuille de match par l'arbitre en précisant l'endroit exact de la blessure.

### **Regel 5 - Artikel 3 – Bevoegdheden van de scheidsrechter**

De bevoegdheid van de scheidsrechter neemt een aanvang op het ogenblik dat hij de kleedkamer betreedt en eindigt na de wedstrijd bij het aftekenen van het wedstrijdblad door de twee clubafgevaardigden.

Indien de scheidsrechter getuige is van feiten en/of een tuchtrechtelijke maatregel neemt vòòr of na de wedstrijd, dan moet de scheidsrechter een verslag opmaken.

Een speler die voor de spelerscontrole uitgesloten wordt, mag op het wedstrijdblad vervangen worden. Indien als gevolg van deze uitsluiting een ploeg slechts vier spelers kan opstellen om de wedstrijd aan te vangen, mag ze op gelijk welk ogenblik van de wedstrijd het aantal spelers aanvullen tot vijf.

Een speler die uitgesloten wordt **voor** de aftrap, maar **na** de controle van de spelers en het tekenen van beide kapiteins, mag niet meer vervangen worden en de betrokken ploeg moet de wedstrijd spelen met een speler minder. Wanneer een ploeg hierdoor maar drie spelers mag opstellen, mag deze wedstrijd niet plaatshebben en moet de scheidsrechter hierover een verslag maken.

### **Regel 5 - Artikel 4 – Leiding van de wedstrijd**

De scheidsrechter leidt het spel volgens de van kracht zijnde regels en neemt alle beslissingen die zich opdringen. Hij mag echter alleen op zijn eerste beslissing terugkomen indien het spel nog niet hernomen is.

De scheidsrechter heeft de bevoegdheid het spel te onderbreken voor iedere overtreding van de spelregels.

De scheidsrechter mag het principe van het voordeel toepassen indien hij meent de ploeg te bevoordelen tegen wie de fout wordt gemaakt.

Hij mag bijgevolg niet op zijn beslissing terugkomen wanneer het vermeende voordeel niet benut wordt. Het toepassen van de voordeelregel mag geen beletsel zijn om indien nodig de passende disciplinaire sanctie te nemen.

### **Regel 5 - Artikel 5 – Stilleggen en stopzetten van de wedstrijd**

De scheidsrechter heeft de bevoegdheid het spel te onderbreken of definitief te staken, zo hij dit nodig acht wegens interne of externe factoren, het gedrag van de toeschouwers of zware feiten.

Hij moet het spel onmiddellijk onderbreken indien een speler ernstig gekwetst is. Indien het een lichte geblesseerde betreft zal hij het spel onderbreken op het einde van de aan gang zijnde spelfase. Een licht geblesseerde speler mag niet op het speelveld verzorgd worden.

De scheidsrechter moet op het wedstrijdblad melding maken van alle ongevallen of blessures met aanduiding van de juiste plaats van de blessure.

## Règle 5 - Article 6 –Carte jaune et exclusion

Envers tout joueur coupable de faute ou de conduite inconvenante et suivant la gravité des faits, l'arbitre a la faculté :

- soit de faire une remarque
- soit de donner un avertissement solennel
- soit de donner une carte jaune
- soit d'exclure

Ces mesures disciplinaires peuvent aussi être prises envers tout officiel dont la conduite est jugée inconvenante.

Un joueur qui reçoit une **carte jaune** peut rester au jeu. Si par la suite, il reçoit une **deuxième carte jaune**, celle-ci sera directement suivie d'une **carte rouge**. Le joueur doit quitter la salle et l'équipe continuera le match avec un joueur de moins.

Un joueur exclu (**carte rouge**) ne peut en aucun cas être remplacé.

Le délégué au terrain exclu doit être remplacé conformément à la Règle 5, art. 9/A.

A l'exception des permutations de joueurs autorisées en cours de match, nul ne peut pénétrer sur le terrain de jeu, ou sortir de la salle, sans l'autorisation de l'arbitre. Lorsqu'un joueur ou officiel agit quand même de la sorte, l'arbitre juge de l'attitude de cet affilié. Lorsqu'il juge que ce comportement est antisportif, l'arbitre doit prendre une mesure disciplinaire.

Après la fin de la rencontre, l'arbitre ne peut plus montrer de carte. En cas de problème après le match, l'arbitre doit prévenir le joueur ou l'officiel concerné qu'un rapport sera établi.

## Règle 5 - Article 7 - Coup de sifflet

L'arbitre doit donner le signal de la reprise du jeu après tout arrêt. Le coup de sifflet est vivement conseillé mais n'est pas une obligation.

Le coup de sifflet est toutefois de rigueur :

- pour une mise en jeu,
- pour une remise en jeu en début de la seconde mi-temps,
- pour une remise en jeu après un but marqué,
- après un temps mort.
- pour indiquer la fin de chaque mi-temps,
- pour le botté d'un penalty,
- pour le botté d'un penalty à 9 mètres (en compétition nationale).

Toute interruption de jeu est signifiée par un coup de sifflet.

## Règle 5 - Article 8 - Absence de l'arbitre

Un match ne peut jamais être joué sans arbitre. Un match ne peut être remis pour absence d'arbitre.

En cas d'absence de l'arbitre officiellement désigné ou lorsque l'arbitre n'est plus en état de poursuivre sa mission pour cause de blessure ou maladie, le deuxième arbitre désigné ou, à défaut, un arbitre occasionnel doit prendre sa place. L'arbitre occasionnel possède tous les pouvoirs attribués à l'arbitre officiel.



## Regel 5 - Artikel 6 – Gele kaart en uitsluiting

Tegenover elke speler die zich schuldig maakt aan een fout of onbehoorlijk gedrag en naargelang de ernst van de feiten, heeft de scheidsrechter de mogelijkheid om:

- hetzij een opmerking te maken
- hetzij een officiële waarschuwing te geven
- hetzij een gele kaart te geven
- hetzij uit te sluiten

Deze tuchtmaatregelen kunnen ook genomen worden tegenover elke official waarvan hij het gedrag als onbehoorlijk beoordeelt.

Een speler die een **gele kaart** krijgt mag verder spelen. Indien hij later een tweede **gele kaart** krijgt, moet hij een rode krijgen en de zaal verlaten. Zijn ploeg moet dan verder spelen met een speler minder.

Een uitgesloten speler (rode kaart) mag in geen geval vervangen worden.

De uitgesloten terreinafgevaardigde dient vervangen overeenkomstig regel 5, art. 9/A.

Met uitzondering van de spelerswissels die in de loop van de wedstrijd worden toegestaan, mag niemand het speelveld betreden, of de zaal verlaten, zonder toelating van de scheidsrechter. Wanneer een speler of een official toch zo handelt, oordeelt de scheidsrechter over de houding van dit aangesloten lid. Wanneer hij oordeelt dat dit gedrag onsportief is, dient de scheidsrechter een tuchtmaatregel te treffen.

Na het beëindigen van de wedstrijd mag de scheidsrechter geen kaart meer tonen. Bij eventuele problemen na de wedstrijd dient de scheidsrechter de betrokken speler of official ervan op de hoogte te stellen dat hij een verslag zal opmaken.

## Regel 5 - Artikel 7 – Het fluitsignaal

Na elk oponthoud moet de scheidsrechter het teken tot hernemen van het spel geven. Een fluitsignaal wordt ten zeerste aanbevolen, maar is niet verplicht.

Het fluitsignaal is nochtans vereist :

- bij de aftrap,
- de spelherneming van de tweede speelhelft,
- bij spelherneming nadat een doelpunt werd aangetekend,
- bij spelherneming na time out,
- om het einde van elke speelhelft aan te duiden,
- voor het nemen van een strafschop,
- voor het nemen van een 9-metertrap in de nationale competities

Elke spelonderbreking wordt kenbaar gemaakt met een fluitsignaal.

## Regel 5 - Artikel 8 – Afwezigheid van de scheidsrechter

Een wedstrijd mag nooit gespeeld worden zonder scheidsrechter. Een wedstrijd mag niet uitgesteld worden wegens afwezigheid van de scheidsrechter.

Indien de officieel aangeduide scheidsrechter afwezig is of niet meer in staat is zijn opdracht te vervolgen wegens blessure of ziekte, moet de tweede scheidsrechter of, bij ontstentenis, een gelegenheidsscheidsrechter zijn plaats innemen. De gelegenheidsscheidsrechter beschikt over alle bevoegdheden, toegekend aan de officiële scheidsrechter.

Lorsque l'arbitre arrête définitivement la partie pour voie de fait sur sa personne, nul ne peut le remplacer.

A défaut d'arbitre(s) officiellement désigné(s), l'ordre de priorité pour le (les) remplacer s'établit comme suit :

- a) arbitre neutre des groupes A, B, C, D, E, F, G dans cet ordre
- b) arbitre appartenant au club visiteur, dans l'ordre ci-dessus
- c) arbitre appartenant au club visité, dans l'ordre ci-dessus
- d) membre licencié neutre
- e) membre licencié ou joueur appartenant au club visiteur
- f) membre licencié ou joueur appartenant au club visité
- g) en dernier recours, l'équipe locale doit faire appel au délégué au terrain. Dans ce cas, le match pourra exceptionnellement avoir lieu sans délégué au terrain
- h) En compétition jeunes, un membre licencié d'un club participant.

Pour les points e) à g), les membres licenciés repris sur la feuille de match peuvent reprendre leur fonction initiale (joueur/officiel/délégué au terrain) dès l'arrivée de l'arbitre officiellement désigné.

Pour les points d) à g), il n'est pas permis d'avoir recours à des personnes âgées de moins de 18 ans.

Tout arbitre occasionnel doit s'identifier via un document d'identité accepté par les règles de jeu.

Les membres d'une commission d'arbitrage de la fédération ne sont pas autorisés à arbitrer une rencontre mais les instances provinciales peuvent apporter des dérogations à ce point.

Un arbitre occasionnel doit céder la direction de la partie à l'arbitre officiellement désigné arrivant en retard. Un arbitre occasionnel peut céder la direction de la partie à un arbitre officiel non-désigné. Celui-ci doit attendre un arrêt de jeu pour pénétrer sur le terrain.

L'arbitre pratiquant appelé à diriger occasionnellement une rencontre a droit à l'indemnité de l'arbitre qu'il remplace avec pour maximum l'indemnité afférente à sa catégorie. Il ne peut percevoir de frais de déplacement.

Le membre licencié amené à diriger une rencontre n'a droit à aucune indemnité et peut simplement demander le remboursement de son ticket d'entrée, sauf dérogation spécifique fixée par l'organisateur de la compétition (indemnité d'arbitre bénévole prévue dans certaines provinces).

## **Règle 5 - Article 9 – Officiels au terrain**

Toute personne présente dans la zone neutre et qui remplit une fonction officielle au terrain doit être âgée de 18 ans au moins le jour de la rencontre et être porteur d'un brassard.

### **A) Délégué au terrain**

La fonction de délégué au terrain est obligatoire.

Le délégué au terrain doit être porteur d'un brassard blanc d'une largeur de huit centimètres minimum. Pendant le match, il doit rester assis dans la zone de remplacement du côté de son équipe, sauf en cas de circonstances particulières déterminées par l'arbitre.

Wanneer een scheidsrechter de wedstrijd definitief staakt wegens handtastelijkheden op zijn persoon mag niemand hem vervangen.

Bij ontstentenis van officieel aangeduide scheidsrechter(s) is de rangorde om hem (ze) te vervangen de volgende :

- a) neutrale scheidsrechter van categorie A-B-C-D-E-F-G in deze volgorde.
- b) scheidsrechter behorend tot de bezoekende club, in de bovengemelde volgorde.
- c) scheidsrechter behorend tot de thuisclub, in de bovengemelde volgorde.
- d) neutraal gelicentieerd lid
- e) gelicentieerd lid of speler behorend tot de bezoekende club.
- f) gelicencieerd lid of speler behorend tot de thuisclub.
- g) in laatste instantie moet de thuisclub beroep doen op de terreinafgevaardigde. In dit geval mag de wedstrijd uitzonderlijk zonder terreinafgevaardigde plaatsvinden.
- h) In de jeugdcompetitie, een gelicentieerd lid van een deelnemende club.

Voor wat betreft de punten e) t.e.m. g), mogen de licencieerde leden die op het wedstrijdblad staan hun eerste functie terug opnemen (speler/official/terreinafgevaardigde) zodra de officieel aangeduide scheidsrechter aangekomen is

Voor wat betreft de punten d) t.e.m. g) is het niet toegelaten een beroep te doen op personen jonger dan 18 jaar.

Iedere gelegenheidsscheidsrechter dient zich te vereenzelvigen door middel van een identiteitsdocument dat door de spelregels wordt toegestaan.

Het is de leden van een scheidsrechterscommissie niet toegestaan een wedstrijd te leiden. Op provinciaal vlak kunnen de bevoegde instanties afwijkingen op deze regel.

Een gelegenheidsscheidsrechter moet de leiding over de partij afstaan aan de te laat komende officieel aangeduide scheidsrechter. Een gelegenheidsscheidsrechter mag de leiding van de partij afstaan aan een niet-aangeduide officiële scheidsrechter. Laatstgenoemde moet wachten op een spelonderbreking alvorens op het terrein te komen.

Een gelegenheidsscheidsrechter (gelicentieerd) die een wedstrijd leidt, heeft recht op de vergoeding van de scheidsrechter die hij vervangt, zonder dat de vergoeding waarop hij normaal recht heeft, mag overschreden worden. Hij mag de verplaatsingskosten niet in rekening brengen.

Het gelicentieerd lid dat de leiding van een wedstrijd op zich neemt, heeft geen recht op een vergoeding en mag enkel de terugbetaling van zijn inkomticket vragen, behalve in specifieke gevallen, voorzien door de organisator (in sommige provincies is een vergoeding voorzien voor personen die vrijwillig arbitrereren).

## **Regel 5 - Artikel 9 - Terreinofficials**

Iedereen die zich binnen de neutrale zone bevindt en een officiële taak vervult op het terrein, moet minimum 18 jaar oud zijn de dag van de wedstrijd én een armband dragen.

### **A) TERREINAFGEVAARDIGDE**

Een terreinafgevaardigde is verplicht.

De terreinafgevaardigde moet een witte armband van minimum acht centimeter breedte dragen. Tijdens de wedstrijd, moet hij in de wisselzone blijven zitten, uitgenomen in bijzondere omstandigheden bepaald door de scheidsrechter.

Trente minutes au moins avant l'heure du match, le club visité ou organisateur est tenu de présenter un membre licencié pour remplir la fonction de délégué au terrain.

Il sera à la disposition de l'arbitre dès l'arrivée de celui-ci jusqu'au moment où l'arbitre lui aura signifié qu'il est déchargé de ses responsabilités.

Le délégué au terrain ne peut remplir aucune autre fonction sur le terrain, sauf mention contraire reprise dans l'instruction particulière en fin de cet article (\* Voir Instructions particulières).

Il est tenu de signer la feuille de match après la rencontre.

En cas d'absence de tout licencié pouvant exercer la fonction de délégué au terrain, un joueur visité devra remplir cette fonction. Il devra s'abstenir de prendre part au jeu jusqu'à l'arrivée d'un membre affilié pouvant assumer la fonction.

Si l'équipe visitée est réduite à trois joueurs suite à cette obligation, le match ne pourra avoir lieu.

Lorsqu'un club visité se présente à un match avec seulement cinq joueurs et se voit ainsi contraint de désigner un de ceux-ci comme délégué au terrain, ce dernier peut éventuellement permuter avec un des joueurs en cas de blessure de celui-ci. Dans ce cas, le délégué au terrain initial peut prendre part au jeu s'il possède le statut requis et le joueur blessé qui remplit le rôle de délégué au terrain ne peut en aucun cas reprendre part au jeu durant cette rencontre.

Si pendant la rencontre, le délégué au terrain ne peut plus exercer ses fonctions pour quelque raison que ce soit, il doit être remplacé par un membre du club visité et ce strictement dans l'ordre des possibilités suivantes :

- a) un officiel déjà inscrit sur la feuille de match
- b) un joueur inscrit sur la feuille de match.

Si suite à cette obligation, l'équipe visitée est réduite à moins de trois joueurs, le match sera définitivement arrêté.

L'arbitre est tenu de faire mention du remplacement du délégué dans la rubrique "remarques" de la feuille de match.

#### Instructions particulières :

En cas d'absence de l'arbitre officiellement désigné, le délégué au terrain peut, en dernière instance, diriger le match (voir Règle 5 Art. 8 Pt f).

Seul l'arbitre officiellement désigné peut reprendre la tâche remplie par un arbitre occasionnel.

En cas de blessure d'un joueur, la permutation du joueur blessé avec le délégué au terrain remplissant exceptionnellement la fonction d'arbitre occasionnel est interdite.

### **B) Commissaires au terrain**

Le club visité ou organisateur peut désigner 2 membres licenciés en qualité de commissaires au terrain.

Durant le match, ces membres pourront se tenir en zone neutre à la place qui leur sera indiquée par l'arbitre. Ils seront porteurs d'un brassard de couleur verte.

De thuis- of organiserende club is verplicht tenminste dertig minuten voor de aanvang van de wedstrijd een geldig gelicentieerd lid aan te stellen om de functie van terreinafgevaardigde te vervullen.

Hij moet ter beschikking van de scheidsrechter zijn wanneer deze verschijnt tot op het ogenblik dat de scheidsrechter hem kenbaar gemaakt heeft dat hij van zijn verantwoordelijkheid ontslagen is.

De terreinafgevaardigde mag geen enkele andere functie vervullen, behalve deze die voorzien is op het einde van dit artikel (zie Bijzonders instructies).

Na de wedstrijd dient hij het wedstrijdblad te tekenen.

Ingeval geen enkel gelicentieerd en aanwezig lid de functie van terreinafgevaardigde kan waarnemen moet een speler van de thuisclub deze functie vervullen. Hij mag niet deelnemen aan het spel tot de aankomst van een lid dat als terreinafgevaardigde mag fungeren.

Indien de thuisclub door deze verplichting herleid is tot drie spelers mag de wedstrijd niet doorgaan.

Een thuisclub die zich enkel aanbiedt met vijf spelers en zich bijgevolg verplicht ziet, één van haar spelers als terreinafgevaardigde te laten fungeren, mag die terreinafgevaardigde eventueel vervangen door één van de overige spelers indien die gekwetst wordt. In dat geval mag de terreinafgevaardigde de plaats van de gekwetste speler innemen en aan het spel deelnemen indien hij daartoe gekwalificeerd is. De gekwetste speler die de rol van terreinafgevaardigde overneemt, mag echter in géén geval diezelfde wedstrijd nog opnieuw als speler aantreden.

Wanneer gedurende een wedstrijd de terreinafgevaardigde zijn functies niet meer kan uitoefenen om welke redenen ook, moet hij vervangen worden door een lid van de thuisclub in onderstaande verplicht te respecteren volgorde :

a) een official die al werd ingeschreven op het wedstrijdblad.

b) een speler ingeschreven op het wedstrijdblad.

Indien als gevolg van deze verplichting de club wordt herleid tot minder dan drie spelers, moet de wedstrijd definitief gestaakt worden.

De scheidsrechter dient de overgang van de terreinafgevaardigde in het vak 'opmerkingen' van het wedstrijdblad te vermelden.

### **BIJZONDERE INSTRUCTIES**

Bij afwezigheid van de officiële scheidsrechter kan – in laatste instantie – de wedstrijd geleid worden door de terreinafgevaardigde (zie Regel 5 Art. 8 Pt f).

Enkel de officieel aangeduide scheidsrechter mag de taak van de gelegenheidscheidsrechter overnemen.

Indien een speler van de thuisclub zich kwetst, is een wisseling tussen de gekwetste speler en de terreinafgevaardigde die uitzonderlijk optreedt als gelegenheidscheidsrechter niet toegestaan.

### **B) TERREINCOMMISSARISSEN**

De thuis- of organiserende club mag eveneens 2 gelicentieerde leden tot terreincommissarissen aanstellen.

Tijdens de wedstrijd moeten deze leden zich in de neutrale zone bevinden op een door de scheidsrechter aangeduide plaats. Ze moeten een groene armband dragen.

### **C) Soigneurs**

Ils doivent être porteurs d'un brassard de couleur jaune.

Ce brassard doit avoir une largeur de huit centimètres minimum.

Ils sont tenus de prendre place sur les sièges des remplaçants et ne peuvent quitter celui-ci sans l'autorisation de l'arbitre.

### **D) Coaches et coaches adjoints**

Les coaches doivent être porteurs d'un brassard de couleur rouge. Ce brassard doit avoir une largeur de huit centimètres minimum.

Un coach adjoint ne peut être désigné que pour autant qu'un coach soit également désigné.

Afin de remplir plus correctement sa mission, le coach peut rester debout juste devant ou juste à côté des sièges des remplaçants à condition de ne pas déranger l'arbitre et, dans les compétitions nationales, de ne pas gêner la vue des officiels de la table.

Les coaches adjoints doivent être assis sur les sièges des remplaçants et ne peuvent quitter celui-ci sans autorisation de l'arbitre (sauf règle 5, art. 9 D).

Si un coach ou un entraîneur est aligné comme joueur, il ne peut figurer sur la feuille de match que comme joueur et il est considéré comme tel.

En cas d'exclusion du coach, le coach adjoint reprend le rôle de coach avec toutes les prérogatives et obligations rattachées à cette fonction.

Si un coach quitte sa place dans la zone neutre volontairement et sans autorisation de l'arbitre, il ne peut être remplacé.

### **E) Délégué du club visiteur**

Le club visiteur peut désigner un de ses membres licenciés en qualité de délégué.

Ce dernier doit rester assis sur les sièges des remplaçants. Il sera porteur d'un brassard aux couleurs nationales d'une largeur de huit centimètres minimum.

Il complétera la feuille de match avant la rencontre et la signera à l'issue de la rencontre.

Si le club visiteur ne présente aucun délégué, c'est au capitaine de l'équipe de remplir ces formalités administratives. Le capitaine peut aussi dans ce cas participer à la rencontre comme joueur.

### **Instructions particulières :**

En compétitions Nationales, en cas d'absence du délégué visiteur, les formalités administratives doivent être remplies par l'officiel visiteur à la table.

### **F) Admis dans la zone neutre**

Sont également admises dans la zone neutre les personnes suivantes en uniforme ou porteurs d'un moyen d'identification facile à authentifier :

- la police ;
- les services de secours ;
- les photographes, journaliste ou équipes de télévisions accréditées ;
- les membres d'instances fédérales en mission.

### **G) Table officielle (uniquement d'application en compétitions nationales).**

La table officielle est composée d'un membre qualifié de chaque club. Le matériel nécessaire est fourni par l'équipe visitée (Cf. Règle 1 – Art. 13).

### **C) VERZORGERS**

Ze moeten een gele armband dragen.

Deze armband moet minimum acht centimeter breed zijn.

Ze dienen zich te bevinden op de zitplaatsen van de wisselers en mogen deze zonder toelating van de scheidsrechter niet verlaten.

### **D) COACHES EN HULPCOACHES**

De coaches en de hulpcoaches moeten een rode armband dragen. Die armbanden moeten minimum acht centimeter breed zijn.

Een hulpcoach kan aangesteld worden voor zover er een coach is aangesteld.

Teneinde zijn functie beter te kunnen uitvoeren, mag de coach vlak voor of naast de zitplaatsen van zijn wisselers rechtstaan zonder daarbij de scheidsrechter te hinderen en, in de nationale competities, zonder de officials aan de tafel het zicht te belemmeren.

De hulpcoaches dienen zich op de zitplaatsen van de wisselers te bevinden en mogen deze zonder toelating van de scheidsrechter niet verlaten (uitgezonderd regel 5 art 9D).

Indien een coach of een hulpcoach als speler aantreedt mag hij op het wedstrijdblad enkel als speler vermeldt worden en dient hij als dusdanig beschouwd.

In geval van uitsluiting van de coach neemt de hulpcoach diens functie over, met alle rechten en verplichtingen eigen aan de coachfunctie.

Indien een coach zijn plaats binnen de neutrale zone vrijwillig en zonder toelating van de scheidsrechter verlaat, mag hij niet vervangen worden.

### **E) AFGEVAARDIGDE VAN DE BEZOEKENDE CLUB**

De bezoekende club mag een gelicentieerd lid als afgevaardigde aanstellen. Deze moet op de zitplaatsen van de wisselers plaatsnemen en moet een armband met de nationale kleuren dragen van minimum acht centimeter breedte.

Hij is gehouden het wedstrijdblad in te vullen en te handtekenen.

Indien de bezoekende club geen afgevaardigde ter beschikking heeft, is de kapitein verplicht de administratieve formaliteiten eigen aan diens functie te vervullen. In dit geval mag de kapitein aan de wedstrijd deelnemen.

### **Bijzondere instructies**

In de nationale competitie, bij afwezigheid van de afgevaardigde van de bezoekers, moet deze administratieve functie overgenomen worden door de tafelofficial van de bezoekers.

### **F) TOEGELATEN IN DE NEUTRALE ZONE.**

Mits drager te zijn van hun uniform of makkelijk te identificeren, worden volgende personen ook toegelaten tot de neutrale zone :

- de politie.
- de hulpdiensten.
- geaccrediteerde fotografen en geaccrediteerde pers- en televisieploegen.
- leden van bondinstantie die in opdracht zijn.

### **G) OFFICIELE TAFEL (enkel van toepassing in de Nationale competities).**

De "officiële tafel" is samengesteld uit één gekwalificeerd lid van elk der beide ploegen. Het nodige materieel (zie Regel 1 / Art. 13) wordt ter beschikking gesteld door de thuisploeg.

Ces officiels doivent être porteurs d'un brassard de couleur bleue. Ce brassard doit avoir une largeur de huit centimètres minimum.

Chaque affilié à la table remplit une fonction officielle. Il est l'assistant de l'arbitre. Il ne peut quitter la table officielle sans l'autorisation de l'arbitre et ne peut influencer le jeu de quelque manière que ce soit.

Les officiels à la table prennent note des 5 premières fautes cumulées de chaque équipe durant chaque mi-temps sur base des fautes signalées par l'arbitre à l'aide d'une carte bleue. Le nombre de fautes est signalé au public à l'aide du marquoir agréé. Après qu'une équipe arrive à 5 fautes cumulées, chaque faute signalée par l'arbitre par une carte bleue pour cette équipe durant cette mi-temps donnera lieu à un penalty à 9 mètres. Le nombre de fautes indiquées à la table officielle reste à 5.

#### **Distribution des tâches :**

- Equipe visitée : Marquoir du score et marquoir des cartes bleues
- Equipe visiteuse : Feuille de match : buts et cartes bleues.

Ces rôles peuvent être permutés en cas d'accord mutuel des officiels à la table.

Cette fonction ne peut pas être cumulée avec une autre fonction officielle. En cas d'absence d'un membre affilié à un club en présence, un joueur de ce club remplira cette fonction. Il devra s'abstenir de prendre part au jeu jusqu'à l'arrivée d'un membre pouvant assumer la fonction. Si suite à cette obligation, une équipe est réduite à trois joueurs, le match ne pourra débiter.

Si un club ne se présente qu'avec cinq joueurs et qu'il se voit contraint de désigner un de ses joueurs pour remplir cette fonction à la table officielle, cet officiel peut en cas de blessure d'un joueur être remplacé par le blessé. Le blessé qui reprend cette fonction à la table officielle ne peut plus participer à cette rencontre en tant que joueur.

En cas de refus de désigner un joueur à la table officielle si nécessaire, le match ne pourra se dérouler.

Si pendant la rencontre, un officiel à la table ne peut plus exercer ses fonctions pour quelque raison que ce soit, il doit être remplacé par un membre de son équipe et ce strictement dans l'ordre suivant :

- a) un officiel déjà inscrit sur la feuille de match (sauf le délégué au terrain).
- b) un joueur inscrit sur la feuille de match.

Si suite à cette obligation, l'équipe est réduite à moins de trois joueurs, le match sera définitivement arrêté et l'arbitre est tenu de faire un rapport.



Deze “officiëlen” moeten een blauwe armband dragen. Deze armband moet minimum 8 cm breed zijn.

Elke persoon aan de tafel voert een officiële functie uit. Hij is assistent van de scheidsrechter. Hij mag de officiële tafel niet verlaten zonder toestemming van de scheidsrechter en mag het spel op geen enkel wijze beïnvloeden.

De “officiëlen” aan de tafel houden de notitie bij van de eerste vijf cumulerende fouten die door elke ploeg tijdens elke speelhelft begaan werden en die door de scheidsrechter kenbaar gemaakt zijn door het tonen van een blauwe kaart. Het aantal fouten wordt aan het publiek kenbaar gemaakt door flapbordjes. Na vijf cumulerende fouten door een ploeg begaan, zal elke volgende fout in dezelfde speelhelft aangegeven door het tonen van de blauwe kaart door de scheidsrechter., bestraft worden met een 9-metertrap. Het aantal fouten aangeduid aan de officiële tafel blijft op 5 staan.

**Taakverdeling :**

- thuisploeg : scorebord en markeerbord blauwe kaarten
- bezoekers : wedstrijdblad : doelpunten en blauwe kaarten.

In geval van onderlinge overeenstemming tussen de twee clubs mogen de taken omgeruild worden

Deze functie is niet cumuleerbaar met een andere officiële functie. Ingeval een club niet beschikt over een gekwalificeerd lid om de taak aan de “officiële tafel” waar te nemen, moet deze functie worden vervuld door een speler. Hij mag niet deelnemen aan het spel tot de aankomst van een gekwalificeerd clublid dat de functie aan de officiële tafel overneemt. Indien een club door deze verplichting herleid is tot drie spelers mag de wedstrijd niet doorgaan.

Een ploeg die zich aanbiedt met slechts vijf spelers en zich bijgevolg verplicht ziet, één van haar spelers als official aan de tafel te laten fungeren, mag die official eventueel vervangen door één van de overige spelers indien die gekwetst wordt. De gekwetste speler die de rol van official aan de tafel overneemt, mag echter in géén geval tijdens diezelfde wedstrijd opnieuw als speler aantreden.

Ingeval van weigering om een speler, wanneer noodzakelijk, aan de “officiële tafel” te laten fungeren, zal de wedstrijd geen doorgang vinden.

Wanneer gedurende een wedstrijd de official aan de tafel zijn functies niet meer kan uitoefenen, om welke reden ook, moet hij worden vervangen door een lid van zijn ploeg in onderstaande verplicht te respecteren volgorde :

- a) een official ingeschreven op het wedstrijdblad (behalve de terreinafgevaardigde)
- b) een speler ingeschreven op het wedstrijdblad.

Indien als gevolg van deze verplichting de club wordt herleid tot minder dan drie spelers, moet de wedstrijd definitief gestaakt worden en moet de scheidsrechter hierover een verslag maken.

### **Partage des tâches entre la table officielle et l'arbitre :**

- En compétitions Nationales, la comptabilisation des cartes bleues et des buteurs est du ressort de la Table Officielle. L'arbitre devra intervenir en cas de nécessité. Après un but ou faute donnant lieu à une carte bleue, le jeu ne sera repris que quand le marquoir est mis à jour.
- En compétitions Régionales et Provinciales, la Table Officielle n'est pas d'application. Les Ligues peuvent mettre la Règle de la carte bleue en pratique pour l'ensemble des compétitions ou partiellement. Dans ce cas, l'arbitre se charge de la comptabilisation des cartes bleues.

### **H) Compétitions jeunes**

Dans les compétitions "Jeunes", les équipes doivent être accompagnées par au moins un membre licencié adulte (minimum 18 ans). Cette personne peut cumuler les fonctions de délégué et coach et inversement et peut également p.ex. signer la feuille de match et donner des instructions en cours de match en tant que coach.

Si le délégué est un membre licencié adulte (minimum 18 ans), l'âge minimum requis du coach est de 15 ans minimum le jour du match pour les rencontres des catégories diabolins à cadets.

## **Règle 6 : Juge de ligne**

Cette règle n'est plus d'application.

### **Verdeling van de taken tussen officiële tafel en scheidsrechter.**

- In de nationale competities is het beheer van blauwe kaarten en doelpuntenmakers een taak voor de officiële tafel. Indien nodig moet de scheidsrechter tussenbeide komen. Na een doelpunt of een blauwe kaart zal het spel slechts hernomen worden nadat de correcte doelpuntenscore en/of foutenlast aangeduid zijn.
- In de landelijke en provinciale competities is er geen officiële tafel. De vleugels mogen het blauwe kaarten systeem invoeren in het geheel van deze competities. In dit geval is het de taak van de scheidsrechter de foutenlast bij te houden.

### **H) JEUGDCOMPETITIE.**

In de jeugdcompetitie moeten de ploegen door tenminste één volwassen (minimum 18 jaar) gelicentieerd lid vergezeld worden. Deze persoon mag de functies van afgevaardigde en coach en omgekeerd cumuleren en mag dus ook b.v. het wedstrijdblad aftekenen en instructies geven tijdens de wedstrijd als coach.

Indien de afgevaardigde een volwassen gelicentieerd lid is (minimum 18 jaar), is de vereiste minimumleeftijd van de coach 15 jaar op de dag van de wedstrijd voor de ontmoetingen van de categorieën duiveltjes tot kadetten.

## **Regel 6 : De lijnrechter**

Deze regel is niet meer van toepassing.

## **Règle 7 : Durée de la partie**

### **Règle 7 - Article 1**

La partie comporte deux périodes de même durée, séparées par une pause d'une durée de deux à cinq minutes.

Pendant chaque rencontre, chaque équipe a droit à un temps mort d'une minute.

A la demande du coach et/ou du capitaine, ce temps mort est accordé par l'arbitre lors de l'arrêt de jeu suivant la demande.

Durant la mi-temps et durant les temps morts, les joueurs doivent rester près des sièges des remplaçants de leur équipe.

Ces temps morts n'entrent pas en ligne de compte pour la détermination du temps réel de chaque mi-temps.

#### Instructions spéciales

A la demande d'un club, l'instance compétente peut autoriser une prolongation de la durée de la pause des matches joués à domicile jusqu'à un maximum de dix minutes.

Pour des rencontres à caractère spécial, le club organisateur peut fixer la durée de la pause en fonction des circonstances et de la disponibilité de la salle.

### **Règle 7 - Article 2**

La durée d'une rencontre est déterminée par la catégorie des joueurs/joueuses :

Seniors 1ère nationale : 2 x 30 minutes.

Seniors, dames, espoirs, scolaires, cadets et minimes : 2 x 25 minutes.

Pré minimes et diabolins : 2 x 20 minutes.

Toutes les rencontres de coupe, à l'exception de la Finale et la Super Coupe, se déroulent en 2 mi-temps de 25 minutes. La finale de la Coupe de Belgique et la Super Coupe se déroulent en 2 mi-temps de 30 minutes.

Lors de rencontres amicales, la durée de jeu peut être écourtée de commun accord entre les deux clubs en présence.

Lors de tournois, l'arbitre est tenu d'appliquer le règlement établi par le club organisateur, dûment approuvé par l'instance nationale, ligue ou provinciale compétente.

Lors de finales de coupe ou de tests matchs, des prolongations de 2 x 5 minutes peuvent servir à départager des équipes toujours à égalité à l'issue du temps réglementaire. Durant ces prolongations, chaque équipe peut demander un temps mort supplémentaire.

### **Règle 7 - Article 3**

La durée d'une période de jeu doit être prolongée du temps nécessaire au botté d'un penalty ou d'un penalty à 9 mètres pour une faute commise endéans le temps réglementaire. L'arbitre est tenu de prévenir les deux équipes de cette décision.

Seul l'arbitre décide du temps à éventuellement ajouter pour compenser le temps perdu pour quelque motif que ce soit.

## **Regel 7 : Duur van het spel**

### **Regel 7 - Artikel 1**

De wedstrijd bestaat uit twee spelperiodes van eenzelfde duur, onderbroken door een pauze van twee tot vijf minuten.

Tijdens elke wedstrijd heeft elke club recht op een time-out van 1 minuut.

Op verzoek van de coach en/of de kapitein wordt deze time-out door de scheidsrechter toegekend bij de spelonderbreking die volgt op het verzoek.

Tijdens de rust en de “time-outs” moeten de spelers in de buurt blijven van de zitplaatsen van de wisselers van hun ploeg.

Deze eventuele time-outs worden niet in aanmerking genomen bij het beoordelen van de werkelijke tijdsduur van elke speelhelft.

#### **BIJZONDERE INSTRUCTIES**

De bevoegde instantie kan aan de clubs die er om verzoeken toelating verlenen om de pauze van hun thuiswedstrijden te verlengen tot maximum 10 minuten.

Voor de wedstrijd met een speciaal karakter mag de organiserende club de duur dan de rust bepalen in functie van de omstandigheden en van de beschikbaarheid van de sporthal.

### **Regel 7 - Artikel 2**

De duur van de wedstrijd wordt bepaald volgens de categorieën van de spelers /speelsters.

Eerste nationale afdeling: 2 x 30 minuten.

Seniores, dames, beloften, scholieren, kadetten en junioren :2 x 25 minuten.

Premiërs en duiveltjes: 2 x 20 minuten.

Alle bekerwedstrijden, behalve de finale van de Beker van België en de Supercup, worden betwist over 2 x 25 minuten. De finale van de Beker van België en de wedstrijd om de Supercup worden betwist over 2 x 30 minuten.

In vriendschappelijke wedstrijden mag, mits onderling akkoord, de duur van het spel ingekort worden.

In toernooien is de scheidsrechter verplicht het reglement na te leven dat opgesteld werd door de organiserende club en goedgekeurd door de bevoegde nationale, provinciale of liga instantie.

Tijdens bekerfinales en testwedstrijden kunnen extra-times van 2 x 5 minuten ingelast worden in geval van gelijkspel na de officiële tijd. Tijdens deze extra-times mag elke ploeg een bijkomende time-out vragen.

### **Regel 7 - Artikel 3**

De duur van de spelperiode moet verlengd worden met de tijd nodig om een strafschoep of een 9-metertrap te kunnen nemen voor een fout, begaan binnen de reglementaire tijd. De scheidsrechter is gehouden de twee clubs van deze beslissing op de hoogte te brengen.

Enkel de scheidsrechter heeft het recht de duur van elke periode te verlengen met de tijd die volgens zijn mening verloren werd, wat ook de reden daarvan mag zijn.

## Règle 7 - Article 4

L'arbitre doit interrompre une partie lorsque les circonstances l'exigent.

L'arbitre doit arrêter définitivement la partie lorsqu'il estime que son déroulement normal est devenu impossible pour une des raisons suivantes :

- a) terrain non jouable ,
- b) agression physique sur un des arbitres dirigeant la rencontre ;
- c) insuffisance de joueurs dans une des deux équipes ;
- d) danger pour l'intégrité physique des joueurs non éliminé endéans les cinq minutes ;
- e) envahissement de terrain qui n'est pas réprimé endéans les cinq minutes ;
- f) corps étranger sur le terrain non évacuable endéans les cinq minutes ;
- g) refus d'obtempérer à une exclusion définitive, lorsqu'il a appliqué toute la procédure prévue à cet effet ;
- h) autres circonstances à déterminer par l'arbitre.

Une fois que la rencontre a débuté, le total des interruptions ne peut dépasser cinq minutes.

### Exception :

Une panne de courant dans la salle peut interrompre une rencontre de manière intermittente à plusieurs reprises si la durée totale ne dépasse pas 15 minutes. Si ces 15 minutes sont dépassées, le match est définitivement arrêté. La commission compétente se prononcera en fonction des circonstances.

## Règle 7 - Article 5

Si 10 minutes après l'heure officielle du match une équipe ne compte pas au minimum quatre joueurs sur le terrain et en équipement, le match ne peut avoir lieu et l'arbitre doit transmettre un rapport à l'instance compétente qui examinera le cas.

### Instruction particulière

En provinciale, le Comité Exécutif Provincial peut définir le temps d'attente en fonction de l'occupation des salles de sa province, sans toutefois dépasser les 10 minutes.

## **Regel 7 - Artikel 4**

De scheidsrechter moet het spel onderbreken telkens als de omstandigheden het vereisen.

Hij moet de wedstrijd definitief staken wanneer hij van oordeel is dat een normaal verloop van de wedstrijd onmogelijk geworden is door één van volgende oorzaken :

- a) onbespeelbaarheid van het veld
- b) handtastelijkheden jegens de scheidsrechter
- c) onvoldoende aantal spelers in één van de ploegen
- d) gevaar voor de lichaaamsgesteldheid van de spelers dat niet kan ongedaan gemaakt worden binnen de 5 minuten
- e) overrompeling van het speelveld dat niet kan ongedaan gemaakt worden binnen de 5 minuten
- f) vreemd voorwerp op het speelveld dat niet kan verwijderd worden binnen de 5 minuten
- g) weigering gevolg te geven aan een uitsluiting nadat hij de hiervoor voorziene procedure gevolgd heeft
- h) andere omstandigheden te beoordelen door de scheidsrechter.

Eens de wedstrijd begonnen is mag/mogen de onderbreking(en) in totaal de 5 minuten niet overschrijden.

### **Uitzondering:**

Bij elektriciteitspanne in de zaal mag de wedstrijd door de scheidsrechter eventueel meerdere malen tijdelijk onderbroken worden tot een totale maximumduur van 15 minuten bereikt is. Daarna dient de wedstrijd definitief gestaakt te worden. De bevoegde commissie zal uitspraak doen op basis van de omstandigheden.

## **Regel 7 - Artikel 5**

Als 10 minuten na het officiële aanvangsuur van de wedstrijd een ploeg niet over minimum vier spelers in uitrusting op het speelveld staat, mag de wedstrijd niet plaatsvinden en moet de scheidsrechter een verslag indienen bij de bevoegde instantie die het geval zal onderzoeken.

### **Bijzondere schikking :**

In de provinciale en landelijke competities, mag het bevoegde comité/commissie in zijn provincie de wachttijd aanpassen in functie van de bezetting in de zalen, zonder de grens van 10 minuten te overschrijden.

## **Règle 8 : Coup d'envoi - Balle à terre**

### **Règle 8 - Article 1 - Au début de la partie**

Le choix du côté de terrain ou du coup d'envoi est tiré au sort par l'arbitre en présence des deux capitaines d'équipes. L'équipe favorisée par le sort a le droit de choisir, soit le côté de terrain, soit le coup d'envoi. Les remplaçants et officiels autorisés, à l'exception du délégué au terrain et du(es) commissaire(s), doivent prendre place sur le banc du côté de terrain où leur équipe défend.

Le ballon doit être posé sur le point au centre et être immobile. Au coup de sifflet initial de l'arbitre, le jeu commence par un coup d'envoi donné par un joueur dans la direction du camp adverse

Tous les joueurs doivent se trouver dans leur propre côté de terrain et ceux de l'équipe opposée à celle qui donne le coup d'envoi ne peuvent s'approcher à moins de 5 mètres du ballon que lorsque celui-ci est en jeu.

Le joueur qui donne le coup d'envoi ne peut rejouer le ballon avant que celui-ci n'ait été touché ou joué par un autre joueur, partenaire ou adversaire.

### **Règle 8 - Article 2 - Après un but marqué**

Le jeu reprend de la même façon que celle indiquée ci-dessus, le coup d'envoi étant donné par un joueur de l'équipe contre laquelle le but a été marqué.

### **Règle 8 - Article 3 - Après la mi-temps**

Les équipes changent de camp et le coup d'envoi est donné par un joueur de l'équipe qui n'a pas donné le coup d'envoi en début de partie.

Les remplaçants et officiels autorisés doivent, eux aussi, changer de camp.

### **Règle 8 - Article 4 - But marqué sur coup d'envoi**

Un but ne peut pas être marqué directement sur coup d'envoi.

Si le ballon pénètre directement dans le but adverse, le but ne peut pas être validé et le jeu sera repris par un dégagement du gardien de but.

Si le joueur chargé de donner le coup d'envoi, envoie le ballon directement dans son propre but, il recevra un avertissement solennel et le coup d'envoi sera recommencé.



## **Regel 8 : Aftrap - Scheidsrechtersbal**

### **Regel 8 - Artikel 1 – Bij de aanvang van de wedstrijd**

Een opgooi door de scheidsrechter in aanwezigheid van de twee kapiteins beslist over de keuze tussen speelhelpt en aftrap. De ploeg door het lot begunstigd heeft het recht haar kamp of de aftrap te kiezen. De wisselers en de officials, behalve de terreinafgevaardigde en de commissaris(sen), moeten plaats nemen op de bank langs de kant van de speelhelpt dat door hun ploeg verdedigd wordt.

De bal moet op het middelpunt van het speelveld liggen en mag niet bewegen. Nadat de scheidsrechter het fluitsignaal heeft gegeven vangt het spel aan met een trap op de bal door een speler in de richting van de speelhelpt van de tegenpartij.

Al de spelers dienen zich in hun eigen speelhelpt te bevinden en spelers van de ploeg die niet aftrapt, moeten op een afstand van minimum vijf meter van de bal blijven, tot wanneer deze in het spel gebracht is.

De speler die de aftrap gegeven heeft, mag geen tweede maal de bal spelen voordat deze door een andere speler, van de eigen ploeg of van de tegenpartij, aangeraakt werd.

### **Regel 8 - Artikel 2 – Nadat een doelpunt gemaakt werd**

Het spel zal op dezelfde wijze hernomen worden als bij de aftrap, door een speler van de ploeg waartegen een doelpunt gescoord werd.

### **Regel 8 - Artikel 3 – Na de rust**

De ploegen wisselen van kamp. De aftrap wordt gegeven door een speler van de ploeg die niet de aftrap in het begin van de wedstrijd genomen heeft.

De wisselers en de gemachtigde officials moeten eveneens van kamp wisselen.

### **Regel 8 - Artikel 4 – Doelpunt na aftrap**

Wanneer de bal rechtstreeks in het doel van de tegenpartij belandt, is het doelpunt niet geldig en dient het spel hernomen met een doelworp door de doelverdediger.

Wanneer de speler, gelast met het geven van de aftrap, de bal rechtstreeks in zijn eigen doel trapt, moet hij een officiële waarschuwing krijgen en de aftrap dient hernomen te worden.

### **Règle 8 - Article 5 - Arrêt de jeu temporaire et Balle à terre**

Pour reprendre la partie après un arrêt de jeu temporaire provoqué par une cause non prévue par les règles du jeu, le jeu est repris par une balle à terre à l'endroit où le ballon se trouvait au moment de l'arrêt de jeu. Le ballon est en jeu dès qu'il a touché le sol.

Si l'interruption de jeu a lieu alors que le ballon se trouve à l'intérieur de la surface de but, la balle à terre doit être effectuée sur la ligne délimitant cette surface à l'endroit le plus rapproché de celui où se trouvait le ballon.

La balle à terre doit être recommencée

- a) si le ballon dépasse une ligne latérale ou de but avant d'avoir été touché par un joueur.
- b) si un joueur touche le ballon avant que celui-ci n'ait touché le sol.

### **Règle 8 - Article 6 - Possibilités de balle à terre**

- a) corps étranger sur le terrain influençant le jeu ou un joueur
- b) faute commise par un joueur en dehors du terrain alors que la balle se trouve dans le terrain
- c) ballon devenu irrégulier dans le cours du jeu
- d) fautes simultanées de même gravité commises par deux adversaires
- e) arrêt de jeu nécessité pour blessure d'un joueur
- f) coup de sifflet intempestif de l'arbitre
- g) coup de sifflet d'un spectateur pouvant influencer le jeu ou un joueur
- h) arrêt dû à l'attitude d'officiels ou de spectateurs
- i) chute ou blessure grave de l'arbitre le mettant dans l'impossibilité de contrôler le déroulement de la partie
- j) panne de lumière alors que le ballon est en jeu
- k) toutes autres circonstances à définir par l'arbitre.

### **Regel 8 - Artikel 5 – Tijdelijke onderbreking - Scheidsrechtersbal**

Wanneer het spel tijdelijk stilgelegd werd om een reden die niet in een spelregel voorzien is, zal het spel hernomen worden met een scheidsrechtersbal op de plaats waar de bal zich bevond op het ogenblik dat het spel onderbroken werd. De bal is in het spel zodra hij de grond geraakt heeft.

Wanneer het spel stilgelegd werd terwijl de bal in het doelgebied was, moet de scheidsrechtersbal gegeven worden op de lijn die dit gebied afbakt, zo dicht mogelijk bij de plaats waar de bal zich bevond.

De scheidsrechtersbal moet hernomen worden

- a) wanneer de bal de doel- of zijlijn overschrijdt vooraleer hij door een speler aangeraakt werd.
- b) wanneer een speler de bal aanraakt vooraleer deze de grond raakt.

### **Regel 8 - Artikel 6 – Mogelijke gevallen voor een scheidsrechtersbal**

- a) vreemd voorwerp op het speelveld dat het spel of een speler beïnvloedt
- b) overtreding van een speler buiten het speelveld terwijl de bal in het spel is
- c) onregelmatig geworden bal tijdens het spel
- d) gelijktijdige en even zware overtredingen begaan door twee tegenstanders
- e) spelonderbreking voor een gekwetste speler
- f) ongepast fluitsignaal van de scheidsrechter
- g) fluitsignaal van een toeschouwer dat het spel of een speler kan beïnvloeden
- h) spelonderbreking wegens de houding van officials of toeschouwers
- i) val of ernstige blessure van de scheidsrechter, waardoor hij het verloop van de wedstrijd niet meer kan controleren.
- j) elektriciteitspanne wanneer de bal in het spel is
- k) alle andere omstandigheden door de scheidsrechter te bepalen.

## **Règle 9 : Ballon en jeu et hors du jeu**

### **Règle 9 - Article 1 - Ballon hors jeu**

Le ballon est hors du jeu :

- a) lorsqu'il a entièrement dépassé une ligne latérale ou de but, soit à terre, soit en l'air
- b) lorsqu'il a touché le plafond ou ses structures
- c) lorsque l'arbitre a arrêté le jeu

### **Règle 9 - Article 2 - Ballon en jeu**

Le ballon est en jeu à tout autre moment, du début à la fin de la partie, y compris dans les cas suivants :

- a) s'il rebondit dans le terrain après avoir touché une structure du but
- b) s'il demeure sur le terrain après avoir touché l'arbitre se trouvant à l'intérieur du terrain.  
L'arbitre n'est donc pas considéré comme corps étranger.

## **Regel 9 : Bal in en uit het spel**

### **Regel 9 - Artikel 1 – Bal uit het spel**

De bal is uit het spel :

- a) wanneer hij volledig over een zij- of doellijn is gegaan, hetzij over de grond, hetzij in de lucht
- b) wanneer hij het plafond of armaturen heeft geraakt
- c) wanneer het spel door de scheidsrechter werd stilgelegd

### **Regel 9 - Artikel 2 – Bal in het spel**

Op elk ander ogenblik is de bal in het spel van het begin tot het einde van de wedstrijd, ook in de hierna vermelde gevallen:

- a) indien hij in het speelveld terugkaatst na een doelpaal of een dwarslat te hebben geraakt.
- b) indien hij in het speelveld terugkaatst na de scheidsrechter te hebben geraakt die zich binnen het speelveld bevindt. De scheidsrechter wordt dus niet beschouwd als vreemd voorwerp.

## **Règle 10 : But marqué**

A l'exception des cas prévus par les règles du jeu, un but est valablement marqué lorsque le ballon a entièrement dépassé la ligne de but entre les montants et sous la barre transversale sans avoir été porté, jeté ou frappé intentionnellement de la main ou du bras par un joueur de l'équipe attaquante, y compris le gardien de but.

Un but ne peut pas être validé si le ballon a été touché par un corps étranger avant de pénétrer dans le but.

Si ce fait se produit :

- a) dans le cours du jeu : le jeu doit être repris par une balle à terre à l'endroit du contact, sauf en surface de but auquel cas la balle à terre sera effectuée sur la ligne délimitant la surface de but à l'endroit le plus rapproché de celui où se trouvait le ballon.
- b) sur penalty : le penalty doit être recommencé.
- c) lorsque le ballon pénètre réglementairement dans le but après avoir été touché ou dévié par l'arbitre : Si celui-ci se trouve à l'intérieur du terrain, le but doit être validé.

L'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts gagnera la partie. Par contre si aucun but n'a été marqué ou si les deux équipes ont inscrit un nombre égal de buts le résultat final sera match nul.

## **Regel 10 : Geldig doelpunt**

Buiten de uitzonderingen die in de spelregels voorzien zijn, wordt een geldig doelpunt aangetekend als de bal volledig door het doelvlak gegaan is. Het doelvlak is het vlak begrensd door de doellijn tussen de palen, de twee palen zelf en de dwarslat. Het doelpunt is niet geldig wanneer de bal door een speler van de aanvallende ploeg - de doelverdediger inbegrepen - opzettelijk met de hand of arm geworpen, geslagen of gedragen werd.

Een doelpunt mag niet goedgekeurd worden indien de bal alvorens door het doelvlak te gaan, in aanraking komt met een vreemd voorwerp.

Indien dit feit zich voordoet :

- a) tijdens een gewone spelfase : het spel moet hernomen worden met een scheidsrechtersbal op de plaats van het contact, tenzij in het doelgebied, in welk geval de scheidsrechtersbal gegeven wordt op de lijn die het doelgebied afbakent zo dicht mogelijk bij de plaats waar de bal zich bevond.
- b) bij het nemen van een strafschoep : deze moet hernomen worden.
- c) Wanneer de bal op een reglementaire wijze in het doel gaat nadat hij werd aangeraakt of van richting veranderd door de scheidsrechter. Indien hij zich binnen het speelveld bevindt, moet het doelpunt goedgekeurd worden.

De ploeg die het grootste aantal doelpunten aangetekend heeft, is de winnaar van de wedstrijd; indien geen enkel doelpunt werd aangetekend of indien beide ploegen hetzelfde aantal doelpunten hebben gescoord, eindigt de wedstrijd onbeslist.

## Règle 11 : Fautes et incorrections

### Règle 11 - Article 1 - Coup franc direct

Un joueur qui commet intentionnellement une des fautes suivantes sera pénalisé d'un coup franc direct accordé à l'équipe adverse.

#### Fautes contre l'adversaire

- a) donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire
- b) faire un croc en jambe, c'est-à-dire faire tomber ou essayer de faire tomber un adversaire.
- c) sauter sur un adversaire
- d) charger un adversaire violemment ou dangereusement
- e) frapper ou essayer de frapper un adversaire - "Cracher vers ou sur quelqu'un" est considéré comme frapper
- f) tenir ou retenir un adversaire, soit par une partie du corps, soit par une partie de son équipement
- g) pousser un adversaire
- h) effectuer un sliding tackle sur un adversaire

#### Faute avec le ballon

- i) bloquer à l'aide de la plante du pied le ballon qui se trouve dans les pieds de l'adversaire au moment où il va le botter
- j) manier le ballon avec la main ou le bras. Cette disposition ne s'applique pas au gardien de but dans sa surface de but, sauf dans les cas décrits à la règle 15 article 4 et aux instructions spéciales de la règle 11 article 6. Un joueur qui tente de jouer le ballon de la main ou du bras sans y parvenir ne peut pas être sanctionné.

Un joueur peut se protéger la figure ou le bas-ventre sans commettre de faute, même s'il conserve le contrôle du ballon. Une dame peut aussi protéger sa poitrine.

Hormis les cas prévus pour une intervention fautive du gardien de but selon la règle 15 article 4 ou les instructions spéciales de la règle 11 article 6, si l'une de ces fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de but, le coup franc direct est transformé en penalty, peu importe à quel endroit du terrain se trouve le ballon au moment de la faute pour autant que celui-ci était en jeu.

### Règle 11 - Article 2 - Coup franc indirect

Un joueur qui commet intentionnellement une des fautes suivantes sera pénalisé d'un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse :

- a) jouer d'une manière jugée par l'arbitre comme dangereuse pour l'adversaire sans toutefois qu'il y ait contact, auquel cas il y a **coup franc direct**
- b) jouer d'une manière jugée dangereuse pour soi-même
- c) charger incorrectement un joueur adverse alors que le ballon n'est pas à distance de jeu ou est en l'air
- d) ne jouant pas le ballon, faire obstruction de son corps devant un adversaire, c'est-à-dire, soit courir entre l'adversaire et le ballon, soit s'interposer de façon à constituer un obstacle pour l'adversaire allant vers le ballon



## Regel 11 : Fouten en ongepastheden

### Regel 11 - Artikel 1 – Rechtstreekse vrije trap

Een speler die opzettelijk één der volgende fouten begaat dient bestraft met een rechtstreekse vrije trap, toegekend aan de tegenpartij.

#### Fouten op een tegenstander

- a) een tegenstander een trap geven of trachten te geven
- b) een tegenstander een voetje lichten, d.w.z. : een tegenstander doen vallen of trachten te doen vallen.
- c) op een tegenstander springen
- d) een tegenstander aanvallen op een gewelddadige of gevaarlijke manier
- e) een tegenstander slaan of trachten te slaan ; ‘naar iemand spuwen’ wordt gelijkgesteld met slaan
- f) een tegenstander vast- of tegenhouden, hetzij bij een lichaamsdeel hetzij bij een gedeelte van zijn uitrusting
- g) een tegenstander duwen
- h) een sliding tackle op een tegenstrever uitvoeren.

#### Fout met de bal

- i) met de voetzool de bal blokkeren die zich in de voeten van de tegenstander bevindt, op het ogenblik dat de tegenstander op de bal trapt.
- j) de bal met de hand of met de arm spelen. Dit geldt niet voor de doelverdediger binnen zijn doelgebied, evenwel rekening houdend met de beperkingen voorzien in Regel 15 artikel 4 en de “Bijzondere schikkingen” in Regel 11 artikel 6. Een speler die tracht de bal met de hand of de arm te spelen, maar er niet in slaagt, mag niet bestraft worden.

Een speler mag zijn gezicht of onderbuik beschermen zonder dat er sprake is van een fout, zelfs als hij in het bezit van de bal blijft. Een dame mag bovendien haar borst beschermen.

Wanneer één van deze fouten door een speler begaan werd in zijn eigen doelgebied, moet de rechtstreekse vrije trap omgezet worden in een strafschoep. Uitzondering hierop vormen de beschikkingen in verband met de foutieve tussenkomsten van een doelverdediger zoals beschreven in Regel 11 artikel 6 en Regel 15 artikel 4. Bij het toekennen van de strafschoep speelt het geen rol waar de bal zich bevindt op het ogenblik van de overtreding, als hij maar in het spel is.

### Regel 11 - Artikel 2 – Onrechtstreekse vrije trap

Een speler die opzettelijk één der volgende fouten begaat, dient bestraft met een onrechtstreekse vrije trap, toegekend aan de tegenpartij.

- a) spelen op een manier die door de scheidsrechter als gevaarlijk beoordeeld wordt voor de tegenstander, evenwel zonder dat er contact mag zijn, in welk geval een **rechtstreekse vrije trap** moet gegeven worden
- b) op zulke manier spelen dat het als gevaarlijk voor de speler zelf beoordeeld wordt.
- c) op incorrecte wijze een tegenstander aanvallen, wanneer de bal niet binnen spelbereik of in de lucht is.
- d) zonder de bal te spelen, de tegenstander met het lichaam hinderen, dit wil zeggen ofwel tussen de tegenstander en de bal lopen, ofwel zich zodanig in de richting van de bal opstellen dat men een hinderpaal voor de tegenstander is.

- e) empêcher le gardien de but adverse de dégager le ballon lorsqu'il a capté celui-ci dans sa surface de but
- f) toutes les fautes commises contre ses partenaires ou l'arbitre
- g) effectuer un remplacement non conforme. Dans ce cas, le coup franc indirect doit être botté à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'infraction, sauf si celui-ci se trouvait dans une surface de but auquel cas le coup franc sera botté sur la ligne délimitant cette surface à l'endroit le plus rapproché de celui où se trouvait le ballon. En cas de CFI en faveur du défenseur, le ballon sera placé à l'endroit où le ballon se trouvait dans la zone de but.
- h) perdre intentionnellement du temps lorsque le ballon est en jeu
- i) toute conduite inconvenante envers adversaires, partenaires, officiels ou spectateurs
- j) s'appuyer sur un partenaire pour jouer ou tenter de jouer le ballon
- k) jouer une seconde fois le ballon sur mise ou remise en jeu, excepté sur balle à terre, avant qu'il ait été touché par un autre joueur.  
Si sur mise ou remise en jeu, un joueur commet une faute plus grave au moment où il touche une seconde fois le ballon, la faute la plus grave doit être sanctionnée.
- l) infraction à la règle 3 - article 2
- m) infraction à la règle 4 - article 4
- n) infraction à la règle 15 - article 4

### **Règle 11 - Article 3 - Fautes simultanées**

Si deux fautes sont commises simultanément, c'est la plus grave qui sera sanctionnée d'un coup franc étant entendu que :

- a) les fautes punissables d'un coup franc direct ont priorité sur les fautes punissables d'un coup franc indirect
- b) les fautes punissables d'un coup franc direct sur l'adversaire ont priorité sur celles commises avec le ballon.

Si deux adversaires commettent simultanément une faute de même gravité et si l'arbitre estime devoir intervenir, le jeu doit être repris par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon, sauf si le fait se produit dans une surface de but auquel cas la balle à terre doit être effectuée sur la ligne délimitant cette surface à l'endroit le plus rapproché.

### **Règle 11 - Article 4 - Mesures disciplinaires**

Les mesures décrites ci-dessous s'appliquent également aux officiels, sauf en ce qui concerne les faits de jeu.

L'avertissement solennel est signifié verbalement au joueur ou à l'officiel.

L'exclusion est signifiée au joueur ou à l'officiel par une carte rouge.

#### **A. Avertissement solennel :**

Un joueur recevra un avertissement solennel s'il enfreint avec persistance les règles du jeu.

Un joueur ou officiel recevra un avertissement solennel s'il désapprouve en paroles ou par gestes les décisions de l'arbitre.

- e) de doelverdediger van de tegenpartij beletten de bal weg te werken wanneer hij deze in zijn doelgebied opgevangen heeft.
- f) alle fouten tegen medespelers of scheidsrechter.
- g) een spelerswisseling niet volgens de regels uitvoeren: in dit geval moet de onrechtstreekse vrije trap gegeven worden op de plaats waar de bal zich bevond op het ogenblik van de overtreding. Echter wanneer de bal zich in het doelgebied bevond, moet de onrechtstreekse vrije trap gegeven worden op de lijn die dit gebied afbakt, zo dicht mogelijk bij de plaats waar de bal was. Voor de verdediger wordt deze onrechtstreekse vrije trap genomen op de plaats waar de bal was binnen het doelgebied.
- h) opzettelijk tijd winnen als de bal in het spel is.
- i) ieder onwettig gedrag tegen tegenstanders, medespelers, officials of toeschouwers.
- j) op een medespeler leunen om de bal te spelen of trachten te spelen.
- k) na de aanvang of herneming van het spel (behalve bij scheidsrechtersbal) de bal een tweede maal spelen alvorens deze door een andere speler werd aangeraakt; indien bij de aanvang of herneming van het spel een speler een zwaardere fout begaat, terwijl hij de bal een tweede maal aanraakt, moet de zwaarste fout bestraft worden.
- l) overtreding van Regel 3, artikel 2
- m) overtreding van Regel 4, artikel 4
- n) overtreding van Regel 15, artikel 4

### **Regel 11 - Artikel 3 – Gelijktijdige overtredingen**

Wanneer twee fouten gelijktijdig begaan worden, dan moet de zwaarste fout bestraft worden met een vrije trap, aangezien :

- a) de fouten strafbaar met een rechtstreekse vrije trap voorrang hebben op de fouten strafbaar met een onrechtstreekse vrije trap.
- b) de fouten strafbaar met een rechtstreekse vrije trap op de tegenstander voorrang hebben op deze begaan met de bal.

Wanneer twee tegenstanders gelijktijdig een even zware fout begaan en indien de scheidsrechter meent te moeten ingrijpen, dient het spel hernomen met een scheidsrechtersbal op de plaats waar de bal zich bevond. Indien echter het feit zich voordoet in het doelgebied moet de scheidsrechtersbal gegeven worden op de lijn die dit gebied afbakt en op de plaats die er het dichtst bij is.

### **Regel 11 - Artikel 4 - Tuchtmaatregelen**

De hieronder beschreven maatregelen zijn eveneens van toepassing voor de officials, behalve wat de spelfeiten betreft.

De officiële verwittiging wordt mondeling aan de speler of de official kenbaar gemaakt.

Een uitsluiting van een speler of official wordt kenbaar gemaakt door een rode kaart.

#### **A. Officiële waarschuwing:**

Een speler moet een officiële waarschuwing krijgen wanneer hij aanhoudend de spelregels overtreedt.

Een speler of official moet een officiële waarschuwing krijgen wanneer hij door woorden of gebaren de beslissingen van de scheidsrechter afkeurt.

## **B. Carte jaune – Exclusion :**

Un joueur recevra une carte jaune ou exclu du terrain :

- a) s'il récidive après un avertissement solennel
- b) s'il tient des propos injurieux ou grossiers envers l'arbitre, les autres joueurs, les officiels ou le public
- c) en cas de conduite brutale ou violente
- d) en cas d'anti-jeu manifeste.

C. L'arbitre est seul juge et applique la sanction disciplinaire qu'il estime devoir appliquer sans être tenu de respecter la gradation de ces mesures étant entendu que frapper, cracher sur quelqu'un et donner un coup de pied volontaire doivent être suivis d'une exclusion (carte rouge).

D. Un joueur exclu (**carte rouge**) doit immédiatement regagner les vestiaires. Lorsqu'il reçoit une carte jaune, il peut continuer la partie. Si ce même joueur reçoit une deuxième carte jaune, celle-ci sera immédiatement suivie d'une carte rouge. Le joueur doit quitter le terrain et son équipe continuera le match avec un joueur de moins.

Dans le cadre des matchs de jeunes (jusqu'à la catégorie cadets) et suivant les circonstances, le joueur exclu doit prendre place sur un siège à proximité du responsable de son équipe pour autant qu'il ne perturbe pas le bon déroulement du match et est tenu de revêtir un équipement (chasuble, maillot, training,...) de couleur différente de la couleur des maillots de ses équipiers.

Un joueur exclu pendant une rencontre ne peut, en aucun cas, être remplacé. Si le joueur exclu refuse de quitter le terrain et/ou de regagner les vestiaires, l'arbitre doit prendre les mesures qui s'imposent (Cf. Règle 3, art.3).

Les joueurs se trouvant sur le banc des remplaçants sont soumis à la même réglementation. Lorsqu'un joueur sur le banc reçoit une carte rouge, l'équipe à qui appartient le joueur réserviste exclu doit terminer le restant de la partie avec un joueur de moins sur le terrain. Le capitaine communiquera au moment de l'exclusion quel joueur doit quitter le jeu. Ce joueur prendra place sur le banc et pourra prendre part au jeu comme joueur réserviste.

E. Lorsqu'un officiel exclu refuse de quitter la zone neutre, le match doit être arrêté.

F. Toute exclusion exige, en outre, un rapport circonstancié de l'arbitre qui doit être transmis à l'instance compétente endéans les délais prescrits.

G. En cas de refus de reprendre la partie par l'une ou l'autre équipe, l'arbitre doit appeler le capitaine de l'équipe concernée. Si celui-ci confirme le refus de son équipe de continuer la rencontre, celle-ci doit être arrêtée définitivement par l'arbitre.

## **B. Gele kaart - Uitsluiting:**

Een speler moet een gele kaart krijgen of uitgesloten worden :

- a) wanneer hij opnieuw een fout begaat na een officiële waarschuwing opgelopen te hebben.
- b) wanneer hij zich in een beledigende of onbehoorlijke taal richt tot de scheidsrechter, de officials of het publiek.
- c) in geval hij zich brutaal of gewelddadig gedraagt.
- d) in geval van duidelijk spelbederf.

C. Alleen de scheidsrechter is bevoegd te oordelen over de strafmaatregel die hij meent te moeten opleggen en de strafmaatregel op te leggen.

Hij is niet verplicht deze maatregelen in een stijgende volgorde toe te passen, wel te verstaan dat slaan, op iemand spuwen of natrappen in elk geval moet gesanctioneerd worden met een definitieve uitsluiting.

D. Een uitgesloten (rode kaart) speler moet zich onmiddellijk naar de kleedkamer begeven. Een speler die een gele kaart krijgt mag verder spelen. Indien hij later een tweede gele kaart krijgt moet hij onmiddellijk een rode kaart krijgen en de zaal verlaten. Zijn ploeg moet dan verder spelen met een speler minder.

In het kader van jeugdwedstrijden tot de categorie kadetten en volgens de omstandigheden, moet de uitgesloten speler plaats nemen in de omgeving van de verantwoordelijke van zijn ploeg in zoverre dat hij het goede verloop van de wedstrijd niet verstoort, en dient een overtrekje aan te trekken met een andere kleur dan de truitjes van de twee ploegen.

Een speler die tijdens een wedstrijd uitgesloten wordt, mag in geen geval vervangen worden. Indien de uitgesloten speler weigert het speelveld te verlaten en/of zich naar de kleedkamer te begeven, moet de scheidsrechter de passende maatregelen nemen (Cf. Regel 3 artikel 3).

Deze reglementering geldt eveneens voor de spelers die op de wisselbank zitten. Elke uitsluiting (= rode kaart) van één van deze spelers veroorzaakt een voor de verdere duur van de wedstrijd definitieve vermindering van het aantal spelers op het veld.

De kapitein is verantwoordelijk voor het aanduiden van een speler die het terrein dient te verlaten op het ogenblik van de uitsluiting. Deze speler mag verder als wisselspeler deelnemen aan de wedstrijd.

E. Indien een uitgesloten official weigert de neutrale zone te verlaten wordt de wedstrijd gestaakt.

F. Bovendien moet hij voor iedere uitsluiting een omstandig verslag opmaken binnen de voorzien termijn en overmaken aan het secretariaat van de bevoegde commissie.

G. Indien één van de beide ploegen weigert de wedstrijd te hervatten, moet de scheidsrechter de kapitein van die ploeg bij zich roepen. Indien deze de weigering om verder te spelen bevestigt, zal de scheidsrechter de wedstrijd definitief staken.

## **Règle 11 - Article 5 – Cumul des fautes**

Toutes les fautes reprises à la Règle 11 article 1 et qui sont sanctionnées par un coup franc direct entrent en ligne de compte pour la comptabilisation des fautes cumulées. Lors de chaque mi-temps, les 5 premières fautes cumulées commises par chaque équipe sont enregistrées sur la feuille de match (ou sur une annexe).

Toutes les fautes cumulées sont clairement signalées à la table officielle par l'arbitre via une carte bleue.

Lorsqu'un joueur commet une sixième faute cumulée (ou suivante) de son équipe, le **penalty à 9 mètres** doit être tiré à partir de la ligne des 9 mètres juste en face du but. En cas d'avantage accordé, aucune carte bleue ne peut être montrée.

Lors des rencontres donnant lieu à des prolongations, le compteur des fautes cumulées n'est pas remis à zéro après le temps réglementaire.

Le ballon est en jeu dès qu'il a été mis en mouvement par le botteur. Le **penalty à 9 mètres** doit obligatoirement être donné en un temps (voir également Règle 11, art. 5 – Exceptions).

### **Lieu où le penalty à 9 mètres est tiré (coup franc direct sans mur)**

Durant chaque mi-temps et pour chaque équipe, à partir de la 6<sup>ème</sup> faute cumulée :

- l'équipe adverse ne peut dresser un mur lors du botté du **penalty à 9 mètres**
- le joueur qui va botter le **penalty à 9 mètres** doit se faire connaître de manière claire en plaçant le ballon sur le point prévu à cet effet ;
- le gardien de but doit rester dans sa zone de but à au moins 5 mètres du ballon ;
- tous les autres joueurs doivent se trouver sur le terrain à au moins 9 mètres de la ligne de but. Ils doivent rester à au moins 5 mètres du ballon et ne peuvent pas gêner le joueur qui botte le **penalty à 9 mètres**. Aucun joueur ne peut outrepasser cette règle avant que le ballon soit en jeu.

### **Procédure (pour la 6<sup>ème</sup> faute cumulée et suivantes – sauf penalty (Voir Règle 13 Art. 1))**

- Le joueur qui botte le **penalty à 9 mètres** doit le tirer avec l'intention de marquer un but et ne peut faire une passe à un autre joueur.
- Une fois que le **penalty à 9 mètres** est botté, aucun autre partenaire du tireur ne peut toucher le ballon avant que celui-ci n'a été touché par un adversaire ou ne revient au jeu après avoir heurté un des montants du but ou après sortie de jeu.
- La Règle 13, Art. 2, Pt 2 et Pt 6 sont également d'application pour le **penalty à 9 mètres**.
- Lorsque cette Règle n'est pas respectée par un joueur et que le ballon est en jeu, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse.

### **Infractions - sanctions**

Lorsqu'un joueur de l'équipe pénalisée n'applique pas cette Règle :

- le **penalty à 9 mètres** doit être recommencé lorsqu'un but n'est pas inscrit.
- le **penalty à 9 mètres** ne doit pas être recommencé lorsqu'un but est inscrit.

Lorsqu'un joueur de l'équipe bénéficiaire du **penalty à 9 mètres** n'applique pas cette Règle :

- le **penalty à 9 mètres** doit être recommencé lorsqu'un but est inscrit.
- le **penalty à 9 mètres** ne doit pas être recommencé lorsqu'un but n'est pas inscrit.

## **Regel 11 - Artikel 5 – Cumulatie van de fouten**

Alle fouten die vermeld staan in Regel 11, art.1 en bestraft worden met een rechtstreekse vrije trap, zijn cumulatieve fouten. Gedurende elke speelhelft worden de eerste 5 cumulatieve fouten die door elke ploeg begaan worden, geregistreerd op het wedstrijdblad. Alle cumulatieve fouten worden door de scheidrechter duidelijk kenbaar gemaakt door het tonen van een blauwe kaart aan de tafel-officials.

Wanneer een speler de zesde (*of volgende*) (*cumulatieve*) overtreding van zijn ploeg begaat, moet de **“9- metertrap”** genomen worden vanaf de 9-meterlijn, recht tegenover zijn eigen doel. In geval éérs voordeel gegeven werd, mag nadien géén blauwe kaart meer getrokken worden.

Wanneer wordt overgegaan tot het spelen van verlengingen, blijven alle tijdens de tweede speelhelft begane cumulatieve fouten in rekening.

De bal is in het spel zodra hij in beweging gebracht is door strafschoptener. De **“9-metertrap”** moet in één tijd getrapt worden ( zie ook Regel 11, art. 5 – **“Uitvoering”** )

### **Plaats van het nemen van de “9- metertrap” (vrije trap zonder muur)**

Vanaf de 6<sup>de</sup> cumulatieve fout die voor elke ploeg tijdens elke speelhelft opgetekend wordt :

- mag de **“9-metertrap”** niet langer afgeweerd worden door een muur van spelers.
- moet de speler die de **“9- metertrap”** zal nemen, duidelijk bekend worden gemaakt door het plaatsnemen van de bal op de stip.
- moet de doelverdediger in zijn strafschoptengebied blijven, ten minste op 5 meter afstand van de bal.
- moeten alle spelers op het speelveld blijven staan, ten minstens op 9-meter van de doellijn. Zij moeten daarenboven op 5 meter van de bal blijven en mogen de speler die de **“9-metertrap”** neemt, niet belemmeren. Geen speler mag deze regel overtreden vooraleer de bal geraakt is.

### **Uitvoering (voor de 6<sup>de</sup> en volgende cumulatieve fouten – behalve strafschopt (zie Regel 13 Art. 1))**

- De speler die de **“9- metertrap”** neemt, moet de bal trappen met de intentie een doelpunt te scoren en mag de bal niet naar een andere speler doorgeven.
- Eenmaal de **“9-metertrap”** genomen, mag geen andere medespeler de bal raken vooraleer deze geraakt wordt door de doelverdediger, terugkaatsend na doelpaal of dwarslat te raken, of het speelveld verlaat.
- Regel 13, Art. 2, Pt. 2 et Pt 6 zijn ook van toepassing bij een **“9 meter trap”**.

Wanneer een speler deze Regel overtreedt wanneer de bal reeds in het spel is, wordt een onrechtstreekse vrije trap toegekend aan de tegenpartij.

### **Inbreuken - sancties**

Wanneer een speler van de verdedigende ploeg deze Regel overtreedt :

- moet de **“9-metertrap”** enkel hernomen worden wanneer géén doelpunt werd gescoord.
- moet de **“9-metertrap”** niet hernomen worden wanneer een doelpunt werd gescoord.

Wanneer een medespeler van degene die de vrije trap neemt deze Regel overtreedt :

- moet de **“9-metertrap”** hernomen worden wanneer een doelpunt werd gescoord.
- moet de **“9-metertrap”** niet hernomen worden wanneer geen doelpunt werd gescoord.

## Règle 11 - Article 6 – Maniement du ballon par le gardien de but

### \* Principe général

Définition : Pour le gardien de but, une **action de jeu**, c'est : La période de 5 secondes qui suit la première touche du ballon.

La remise en jeu effectuée par le gardien de but après sortie du ballon en ligne de but n'entre pas en ligne de compte dans le nombre d'**actions de jeu** permises au gardien de but.

#### 1. Dans sa surface de but,

- Le gardien de but peut jouer le ballon des mains et/ou des bras
  - lorsqu'il remet le ballon en jeu après sortie du ballon par la ligne de but ;
  - lorsqu'un partenaire lui remet un ballon sur rentrée latérale ou corner ;
  - lorsque le ballon a été touché en dernier lieu par un adversaire.
- Le gardien de but ne peut pas jouer le ballon des mains et/ou des bras lorsque le ballon lui a été remis volontairement par un partenaire.
- Si pendant le jeu, le gardien de but dévie ou touche le ballon, il peut à nouveau le rejouer pour autant que celui-ci ne lui ait pas été remis VOLONTAIREMENT par un partenaire. Le gardien de but doit alors se débarrasser du ballon et clôturer ainsi son « **action de jeu** ».
- Si pendant le jeu, le gardien de but dévie le ballon et que celui-ci quitte la surface de but, il peut à nouveau jouer le ballon tout en veillant à respecter la règle des 5 secondes.

#### 2. Dans sa moitié de terrain (surface de but comprise),

- Dans tous les cas, le gardien de but n'a droit qu'à une seule **action de jeu**.
- Le gardien ne peut conserver le ballon plus de 5 secondes.
- Le gardien obtient le droit à une nouvelle **action de jeu** si une des quatre conditions suivantes est valablement réalisée :
  - a. après une interruption de jeu.
  - b. lorsque le ballon a été touché par un adversaire.
  - c. lorsque le ballon a entièrement franchi la ligne médiane.
  - d. après remise en jeu sur ballon sorti des limites du terrain.

#### 3. Dans l'autre moitié de terrain :

La règle des 5 secondes et le nombre d'**actions de jeu** du gardien de but n'est pas d'application.

### \* Sanction

Toute infraction à ces prescriptions sera sanctionnée par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise. Lorsque la faute est commise dans la surface de but, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse sur la ligne délimitant cette surface à l'endroit le plus rapproché de celui où se trouvait le ballon.



## Regel 11 – Artikel 6 – Balbehandeling.

### **\*Algemeen principe.**

**Definitie :** Voor een doelverdediger geldt als “**spelactie**“ : de bal binnen de 5 seconden na de eerste aanraking doorspelen.

De bal opnieuw in het spel brengen nadat de bal de doellijn heeft overschreden, wordt **NIET** beschouwd als” het spelen van de bal” door de doelverdediger.

### **1. Binnen zijn eigen doelgebied.**

- De doelverdediger mag de bal met de handen en /of de armen spelen.
  - wanneer hij de bal opnieuw in het spel brengt nadat de bal de doellijn heeft overschreden.
  - wanneer een medespeler hem de bal bij intrap of hoekschop toespeelt.
  - wanneer de bal in laatste instantie geraakt werd door een tegenstrever.
- De doelverdediger mag de bal met de handen/armen niet spelen wanneer een medespeler hem de bal vrijwillig toespeelt.
- Indien de doelverdediger tijdens het spel de bal raakt of afweert, mag hij de bal opnieuw spelen op voorwaarde dat de bal hem niet vrijwillig werd toegespeeld door een medespeler. De doelverdediger moet dan wel de bal ontzetten en daarmee zijn **spelactie** besluiten.
- Indien de doelverdediger tijdens het spel de bal afweert en de bal daarop zijn doelgebied verlaat, mag hij de bal opnieuw spelen, maar moet de “5-secondenregel” gerespecteerd blijven.

### **2. Op zijn speelhelft ( zijn doelgebied inbegrepen )**

- In alle gevallen heeft de doelverdediger slechts eenmaal het recht om aan een **spelactie** deel te nemen.
- De doelverdediger mag in geen enkel geval de bal langer dan 5 seconden in zijn bezit houden.
- De doelverdediger verwerft het recht om opnieuw aan een spelactie deel te nemen, indien aan één van de volgende vier voorwaarden voldaan is :
  - a. na een spelonderbreking.
  - b. nadat de bal geraakt werd door een tegenstrever.
  - c. nadat de bal volledig de middellijn heeft overschreden.
  - d. nadat hij de bal opnieuw in het spel gebracht heeft, nadat deze de doellijn had overschreden.

### **3. Op de andere helft :**

De “ 5-secondenregel “ en het aantal keren dat de doelverdediger de bal speelt, zijn daar niet van toepassing.

### **\*Sanctie.**

Elke inbreuk op deze voorschriften zal bestraft worden met een onrechtstreekse vrije trap toegekend aan de tegenstrever, op de plaats waar de overtreding werd begaan. Indien de overtreding werd begaan binnen het doelgebied, wordt de onrechtstreekse vrije trap toegekend aan de tegenstrever op de lijn die het doelgebied afbakt, zo dicht mogelijk bij de plaats waar de overtreding werd begaan.

## **Règle 11 - Article 7 –: Remise en jeu**

Toutes les remises en jeu suivantes doivent être effectuées endéans les 5 secondes à partir du moment où le ballon est jugé jouable par l'arbitre. Toute perte de temps volontaire est sanctionnée par une mesure disciplinaire

- A. Rentrées latérales - La rentrée latérale est accordée à l'adversaire.
- B. Coups de coin - Le ballon est accordé au gardien adverse.
- C. Dégagements après sorties en ligne de but - Un coup de coin est accordé à l'adversaire.

## **Regel 11 - Artikel 7 – Spelherneming**

Alle volgende spelhernemingen dienen uitgevoerd binnen 5 seconden vanaf het ogenblik waarop de bal door de scheidsrechter als zijnde in het spel wordt beoordeeld. Elk vrijwillig tijdverlies wordt bestraft met een tuchtmaatregel

- A. Intrappen vanop de zijlijn - De intrap vanop de zijlijn wordt aan de tegenstander toegekend
- B. Hoekschoppen – De bal wordt toegekend aan de doelman van de tegenpartij.
- C. Doelworpen nadat de bal over de doellijn is buitengegaan - Een hoekschop wordt aan de tegenstander toegekend.

## Règle 12 : Coups francs

Les coups francs sont classés en deux catégories :

- le coup franc direct sur lequel un but peut être marqué directement contre l'équipe fautive
- le coup franc indirect sur lequel un but ne peut être marqué contre l'équipe fautive. Si le ballon, avant de pénétrer dans le but, a été touché ou joué par un joueur autre que le botteur, le but est valable.

Si sur un coup franc direct ou indirect accordé en dehors des surfaces de but, le joueur chargé de botter le coup franc envoie le ballon directement dans son propre but, le but ne sera pas accordé et le jeu sera repris par un corner en faveur de l'équipe adverse.

L'arbitre signale un coup franc indirect en levant le bras verticalement au-dessus de la tête au moment du botté. Il doit maintenir le bras dans cette position jusqu'à ce que le ballon soit touché par un autre joueur ou qu'il ne soit plus en jeu.

Sur coup franc direct ou indirect, le ballon est en jeu dès qu'il a mis en mouvement par le joueur qui botte le coup franc. Si un coup franc direct ou indirect est accordé à un joueur à l'intérieur de sa propre surface de but, le ballon sera en jeu immédiatement après être sorti de cette surface de but.

Pour pouvoir accorder un coup franc, il faut :

- a) que l'arbitre ait vu une faute commise par un joueur et qu'il la juge intentionnelle
- b) que la faute soit commise sur le terrain
- c) que le ballon soit en jeu au moment où la faute est commise.

Pour qu'une remise en jeu soit conforme sur le botté d'un coup franc, il faut :

- a) que le ballon soit immobile, posé à l'endroit où la faute a été commise, sauf dans les cas d'exception prévus par d'autres règles.

Lorsqu'un coup franc est accordé aux défenseurs dans leur propre surface de but, le ballon doit être placé à l'endroit où la faute a été commise. Les adversaires doivent se trouver en dehors de la surface de but jusqu'au moment où le ballon est en jeu.

Si le ballon n'est pas botté directement dans le jeu en dehors de la surface de but, le coup franc devra être recommencé.

Lorsqu'un coup franc indirect est accordé aux attaquants dans la surface de but adverse, le ballon doit être posé sur la ligne délimitant cette surface à l'endroit le plus rapproché de celui où la faute a été commise.

- b) que tous les joueurs de l'équipe adverse du botteur se trouvent à 5 mètres au moins du ballon. Ils ne peuvent s'approcher à moins de cette distance avant que le ballon ne soit en jeu.

Si un adversaire du botteur s'approche à moins de 5 mètres du ballon avant que celui-ci ne soit en jeu, l'arbitre doit faire recommencer le botté. Le joueur fautif doit recevoir un avertissement solennel et, en cas de récidive, il doit être expulsé.

## Regel 12 : Vrije trappen

Er zijn twee soorten vrije trappen:

- De rechtstreekse vrije trap waarop rechtstreeks een doelpunt kan gemaakt worden tegen de overtredende partij;
- De onrechtstreekse vrije trap waaruit niet rechtstreeks een doelpunt kan aangetekend worden. Indien de bal, alvorens door het doelvlak te gaan, aangeraakt of gespeeld is geweest door een andere speler dan deze die de trap heeft gegeven, is het doelpunt wel geldig.

Wanneer op een rechtstreekse of onrechtstreekse vrije trap, toegekend buiten de doelgebieden, de speler die gelast is met het trappen, de bal rechtstreeks in zijn eigen doel zendt, mag het doelpunt niet toegekend worden maar moet het spel hernomen worden met een hoekschop in het voordeel van de tegenpartij.

De scheidsrechter signaleert een onrechtstreekse vrije trap door de arm verticaal boven het hoofd te houden op het ogenblik dat de trap gegeven wordt. De scheidsrechter moet de arm opgeheven houden tot wanneer de bal aangeraakt wordt door een andere speler of niet meer in het spel is.

Op een rechtstreekse of onrechtstreekse vrije trap is de bal in het spel zodra hij geraakt en in beweging gebracht is door een speler van de ploeg aan wie de vrije trap is toegewezen. Indien een rechtstreekse of onrechtstreekse vrije trap toegekend wordt aan een speler in zijn eigen doelgebied, zal de bal in het spel zijn onmiddellijk na het doelgebied te hebben verlaten.

Om een vrije trap te kunnen toekennen moet:

- a) de scheidsrechter de fout van een speler gezien hebben en ze als opzettelijk beoordelen
- b) de fout op het speelveld begaan zijn
- c) de bal in het spel zijn op het ogenblik dat de fout begaan werd.

Opdat de spelherneming op een vrije trap conform de regels zou zijn is het nodig :

- a) dat de bal stilligt op de plaats waar de fout begaan werd, behalve in de uitzonderingsgevallen voorzien door andere regels.

Wanneer een vrije trap toegekend wordt aan de verdedigers in hun eigen doelgebied moet de bal gelegd worden op de plaats waar de fout begaan werd. De tegenstanders moeten buiten het doelgebied blijven.

Indien de bal niet direct in het spel gebracht wordt, dus buiten het doelgebied, moet de vrije trap opnieuw gegeven worden.

Wanneer een onrechtstreekse vrije trap toegekend wordt aan de aanvallers in het doelgebied van de tegenpartij moet de bal gelegd worden op de lijn die dit gebied afbakent, zo dicht mogelijk bij de plaats waar de fout begaan werd.

- b) dat alle tegenstanders van de speler die de vrije trap geeft, zich op vijf meter van de bal bevinden en slechts dichterbij mogen komen wanneer de bal in het spel is.

Indien een tegenstander van een speler die een vrije trap geeft tot minder dan 5 meter van de bal nadert vooraleer deze in het spel is, moet de scheidsrechter de vrije trap laten hernemen. De speler die de fout begaat moet een officiële waarschuwing krijgen en in geval van herhaling uitgewezen worden.

Si les joueurs de l'équipe adverse au botteur font le "mur" et qu'ils refusent de se placer à distance réglementaire, l'arbitre doit adresser un avertissement solennel au joueur le plus rapproché du ballon. Si, par la suite, les joueurs ne se placent pas à distance réglementaire, le joueur le plus rapproché du ballon doit être expulsé.

Toutefois, si pour bénéficier éventuellement d'un avantage, le botteur n'attend pas que les joueurs adverses soient à distance réglementaire, le jeu sera poursuivi même si le ballon est envoyé sur un adversaire trop rapproché du ballon.

- c) le ballon peut être envoyé dans n'importe quelle direction, sauf en cas de penalty et coup d'envoi auquel cas il doit être envoyé en avant.
- d) si lors de l'exécution d'un coup franc, un ou plusieurs joueurs adverses du botteur, dansent, gesticulent ou crient dans le but de distraire le botteur, il sera ou ils seront sanctionné(s) pour conduite inconvenante et recevra(ont) un avertissement solennel.

Wanneer de tegenstanders een ‘muur’ maken en weigeren zich op reglementaire afstand te plaatsen, moet de scheidsrechter een officiële waarschuwing geven aan de speler die zich het dichtst bij de bal bevindt. Wanneer vervolgens de spelers zich nog niet op reglementaire afstand plaatsen, moet de speler die zich het dichtst bij de bal bevindt, uitgewezen worden.

Nochtans wanneer de speler die de vrije trap geeft teneinde hieruit eventueel voordeel te halen, niet wacht tot de tegenstanders zich op reglementaire afstand bevinden, dient het spel voortgezet, zelfs als de bal op een tegenstander die er te dicht bij staat terecht komt.

- c) de bal mag in gelijk welke richting getrapt worden behalve op een strafschoep en bij de aftrap. In dit geval moet de bal vooruit getrapt worden.
- d) wanneer bij het nemen van de vrije trap één of meerdere tegenstanders rondspringen, gebaren maken of schreeuwen met de bedoeling de speler die de vrije trap neemt af te leiden, moet hij of moeten zij een officiële waarschuwing krijgen wegens onbehoorlijk gedrag.

## **Règle 13 : Penalty**

### **Règle 13 - Article 1 - Le botté**

Pour le botté d'un penalty :

- a) le ballon doit être posé sur le point de réparation par le botteur. L'arbitre est seul juge du placement correct du ballon.
- b) tous les joueurs, à l'exception du gardien de but adverse, doivent se trouver à l'extérieur de la surface du but, sur le terrain de jeu et à 5 mètres minimum du ballon.
- c) le gardien de but adverse doit se trouver entre les montants les deux pieds sur la ligne de but. Il ne peut pas bouger les pieds avant le botté.
- d) le botteur doit faire face au but et au ballon et ne peut marquer aucun temps d'arrêt au moment du botté.
- e) le botté doit être effectué vers le but, éventuellement en deux temps via l'intervention d'un deuxième joueur, et ceci tout en respectant les autres points de la règle 13.
- f) si le botteur envoie le ballon en arrière, le coup de pied doit être recommencé et le botteur doit recevoir un avertissement solennel.
- g) pour autoriser l'exécution d'un penalty, l'arbitre doit donner un coup de sifflet.
- h) un but peut être marqué directement sur un penalty.
- i) le ballon est en jeu dès qu'il a été mis en mouvement par le botteur.

### **Règle 13 - Article 2 - Cas spéciaux**

1. Quand l'arbitre a accordé un penalty, il ne doit pas donner le signal d'exécution avant que les joueurs aient pris position conformément à la règle.
- 2a. Si, après que le penalty a été donné, le ballon est touché dans sa course par un corps étranger ou par l'arbitre, il doit être recommencé.
- 2b. Si, après que le penalty a été donné, le ballon rebondit dans le jeu après avoir frappé le gardien de but, la barre transversale ou un montant de but et est ensuite touché dans sa course par un corps étranger, l'arbitre doit arrêter le jeu. Il le reprendra par balle à terre à l'endroit où le ballon est entré en contact avec le corps étranger, sauf si ce contact a lieu dans la surface de but auquel cas la balle à terre doit être effectuée sur la ligne délimitant la surface de but.
- 3a. Si, après avoir donné le signal d'exécution du penalty, l'arbitre constate que le gardien de but ne se trouve pas à la place prescrite sur la ligne de but, il doit laisser exécuter le penalty. Si un but est marqué, il doit être validé. Si un but n'est pas marqué, le penalty doit être recommencé.
- 3b. Si, après que l'arbitre ait donné le signal d'exécution et avant que le ballon n'ait été botté, le gardien de but bouge les pieds, l'arbitre doit laisser exécuter le penalty. Si un but est marqué, il doit être validé. Si un but n'est pas marqué, le penalty doit être recommencé.



## **Regel 13 : Strafschop (penalty)**

### **Regel 13 - Artikel 1 – Het trappen**

Het trappen van een strafschop gebeurt als volgt :

- a) de bal moet door de speler die de strafschop neemt op het strafschoppunt gelegd worden. De scheidsrechter is de enige die te oordelen heeft of de bal correct ligt.
- b) alle spelers, met uitzondering van de doelverdediger van de tegenpartij, moeten zich binnen het speelveld maar buiten het doelgebied bevinden en op minimum vijf meter van de bal.
- c) de doelverdediger van de tegenpartij moet met beide voeten op de doellijn tussen de doelpalen staan. Hij mag zijn voeten niet bewegen tot de bal getrapt is.
- d) de strafschopnemer moet met het gezicht naar het doel en de bal staan en mag bij het trappen zijn aanloop niet onderbreken.
- e) de strafschopnemer moet de bal voorwaarts trappen. Een tweede speler mag de strafschop verder verlengen tot in doel indien aan de overige punten van Regel 13 voldaan wordt.
- f) wanneer de strafschopnemer de bal achterwaarts speelt, moet de strafschop hernomen worden en dient hij een officiële waarschuwing te krijgen.
- g) de toelating om de strafschop te trappen moet door de scheidsrechter met een fluitsignaal gegeven worden.
- h) uit een strafschop kan rechtstreeks worden gescoord.
- i) de bal is in het spel zodra hij in beweging gebracht is door strafschopnemer.

### **Regel 13 - Artikel 2 – Bijzondere gevallen**

1. Wanneer de scheidsrechter een strafschop toegekend heeft, mag hij het signaal van de uitvoering ervan niet geven vooraleer de spelers hun plaats ingenomen hebben die door de spelregels voorgeschreven wordt.
- 2a) Wanneer de bal, nadat de strafschop genomen wordt, op zijn weg naar het doel door een vreemd voorwerp of de scheidsrechter geraakt wordt, moet de strafschop hernomen worden.
- 2b) Wanneer de bal, nadat de strafschop genomen wordt, in aanraking komt met de doelverdediger, een doelpaal of de dwarslat en bij het terugkaatsen in het speelveld geraakt wordt door een vreemd voorwerp, moet de scheidsrechter het spel stilleggen. Hij dient het spel te laten hernemen met een scheidsrechtersbal op de plaats waar de bal in contact kwam met het vreemde voorwerp, behalve indien het contact gebeurde in het doelgebied, in welk geval de scheidsrechtersbal moet gegeven worden op de lijn die dit gebied afbakent.
- 3a) Wanneer de scheidsrechter, nadat hij het signaal voor het nemen van de strafschop gegeven heeft, vaststelt dat de doelverdediger zich niet op de voorgeschreven plaats op de doellijn bevindt, moet hij toch de strafschop laten nemen. Indien een doelpunt aangetekend wordt, moet het goedgekeurd worden. Indien geen doelpunt gemaakt wordt, moet de strafschop hernomen worden.
- 3b) Wanneer, nadat de scheidsrechter het signaal voor het nemen van de strafschop gegeven heeft en alvorens de bal getrapt werd, de doelverdediger zijn voeten beweegt, moet hij de strafschop toch laten nemen. Indien een doelpunt aangetekend wordt, moet het goedgekeurd worden. Indien geen doelpunt gemaakt wordt, moet de strafschop hernomen worden.

- 3c. Si, après que l'arbitre ait donné le signal d'exécution et avant que le ballon soit en jeu, un joueur de l'équipe défendante pénètre dans la surface de but ou s'approche à moins de cinq mètres du ballon, l'arbitre doit laisser exécuter le penalty. Si un but n'est pas marqué, le penalty doit être recommencé.  
Dans les cas 3a, 3b et 3c, le joueur fautif doit recevoir un avertissement solennel.
- 4a. Si au moment où un penalty va être donné, le botteur se rend coupable de conduite inconvenante ou si un de ses partenaires influence le gardien par gestes ou de la voix, le penalty, s'il a été donné, doit être recommencé dans le cas où le but a été marqué. Le botteur ou les partenaires fautifs doivent recevoir un avertissement solennel.
- 4b. Si au moment où un penalty va être donné, un défenseur, par gestes ou de la voix, influence le botteur, le penalty, s'il a été donné, doit être recommencé dans le cas où un but n'a pas été marqué. Le joueur fautif doit recevoir un avertissement solennel. Il en est de même pour le joueur qui sur cette phase a lancé un projectile vers le ballon, mais il doit être exclu définitivement.
- 4c. Si après que l'arbitre ait donné le signal d'exécution et avant que le ballon soit en jeu, un coéquipier du botteur pénètre dans la surface de but ou s'approche à moins de cinq mètres du ballon, l'arbitre doit laisser exécuter le penalty. Si un but est marqué, le penalty doit être recommencé.
- 4d. Si dans les circonstances décrites en 4c, le ballon rebondit dans le jeu après avoir frappé le gardien, la barre transversale ou un montant de but, l'arbitre doit arrêter le jeu et accorder un coup franc indirect à l'équipe adverse à l'endroit où le joueur a pénétré dans la surface de but ou au lieu où le joueur s'est approché à moins de cinq mètres.
- 4e. Si dans les circonstances décrites en c), le gardien de but détourne le ballon en corner, l'arbitre doit accorder le corner.  
Dans les cas 4c, 4d et 4e, le joueur fautif doit recevoir un avertissement solennel.
- 5a. Si après que l'arbitre ait donné le signal d'exécution et avant que le ballon soit en jeu, le gardien ne reste pas sur sa ligne de but et un coéquipier du botteur pénètre dans la surface de but ou s'approche à moins de cinq mètres du ballon, le penalty doit être recommencé.
- 5b. Si après que l'arbitre ait donné le signal d'exécution et avant que le ballon soit en jeu, un joueur de chaque équipe pénètre dans la surface de but ou s'approche à moins de cinq mètres du ballon, le penalty doit être recommencé.  
Dans les cas 5a) et 5b), les joueurs fautifs doivent recevoir un avertissement solennel.
6. Lorsque la durée d'un match est prolongée, soit à la mi-temps, soit à la fin du match, pour botter ou recommencer un penalty, cette prolongation doit durer jusqu'au moment où le penalty a terminé son effet.

- 3c) Wanneer, nadat de scheidsrechter het signaal voor het nemen van de strafschop gegeven heeft en alvorens de bal in het spel is, een speler van de verdedigende ploeg in het doelgebied komt of de bal nadert tot op minder dan vijf meter, moet hij de strafschop toch laten nemen. Indien een doelpunt aangetekend wordt, moet het goedgekeurd worden. Indien geen doelpunt gemaakt wordt, moet de strafschop hernomen worden. In de gevallen 3a), 3b) en 3c) moet de speler die de overtreding begaat een officiële waarschuwing krijgen.
- 4a) Wanneer op het ogenblik dat de strafschop genomen wordt de strafschopnemer zich aan onbehoorlijk gedrag schuldig maakt of één van zijn medespelers door woorden of gebaren de doelverdediger beïnvloedt, moet de strafschop hernomen worden, indien er een doelpunt is uit gescoord. De strafschopnemer - of de schuldige medespelers - moeten een officiële waarschuwing krijgen.
- 4b) Wanneer op het ogenblik dat de strafschop genomen wordt een speler de strafschopnemer beïnvloedt door woorden of gebaren, moet de strafschop hernomen worden indien geen doelpunt is gescoord. De schuldige speler moet een officiële waarschuwing krijgen. Indien deze speler een projectiel naar de bal werpt, wordt er op dezelfde wijze gehandeld en moet hij bovendien definitief uitgesloten worden.
- 4c) Wanneer, nadat de scheidsrechter het signaal tot het nemen van de strafschop gegeven heeft en alvorens de bal in het spel is, een ploegmaat van de strafschopnemer in het doelgebied komt of de bal nadert tot op minder dan vijf meter, moet hij de strafschop toch laten nemen. Indien een doelpunt aangetekend wordt, moet de strafschop hernomen worden.
- 4d) Wanneer in dezelfde omstandigheden als in c) de bal terug in het spel botst nadat hij de doelverdediger, de dwarslat of een doelpaal geraakt heeft, moet de scheidsrechter het spel stilleggen en een onrechtstreekse vrije schop aan de tegenpartij toekennen op de plaats waar de speler in het doelgebied gekomen is of op de plaats waar hij tot op minder dan vijf meter van de bal genaderd is.
- 4e) Wanneer in dezelfde omstandigheden als in 4c) de doelverdediger de bal afweert in hoekschop, moet de scheidsrechter de hoekschop toekennen. In de gevallen 4c), 4d) en 4e) moet de schuldige speler een officiële waarschuwing krijgen.
- 5a) Wanneer, nadat de scheidsrechter het signaal voor het nemen van de strafschop gegeven heeft en alvorens de bal in het spel is, de doelverdediger niet op zijn doellijn blijft en tegelijkertijd een ploegmaat van de strafschopnemer in het doelgebied komt of de bal nadert tot op minder dan vijf meter, moet de strafschop hernomen worden.
- 5b) Wanneer, nadat de scheidsrechter het signaal voor het nemen van de strafschop gegeven heeft en alvorens de bal in het spel is, een speler van beide ploegen in het doelgebied komt of de bal nadert tot op minder dan vijf meter, moet de strafschop hernomen worden. In de gevallen 5a) en 5b) moeten de spelers die de overtreding begaan hebben een officiële waarschuwing krijgen.
6. Wanneer de speeltijd van een wedstrijd na de eerste helft of na het einde van de match moet verlengd worden om een strafschop te nemen of te hernemen, moet deze verlenging duren tot op het ogenblik dat de strafschop zijn uitwerking heeft gehad.

Un but est marqué quand le ballon a dépassé entièrement la ligne de but entre les montants et sous la barre transversale :

- a) directement à partir du penalty
- b) après avoir rebondi du montant ou de la barre dans le but
- c) après avoir été touché ou joué par le gardien de but
- d) après avoir touché le gardien puis le montant ou la barre pénètre ensuite dans le but
- e) après avoir touché le montant ou la barre puis le gardien de but avant de pénétrer dans le but.

Le match se termine aussitôt que l'arbitre a pris sa décision.

7. Si un penalty est donné en cas de prolongation :

- a) les dispositions de tous les paragraphes ci-dessus s'appliquent sauf les paragraphes 2 b, 4d, et 4e.
- b) dans le cas des circonstances décrites en 2b, 4d et 4e, le botté se termine dès que le ballon rebondit après avoir frappé le gardien, la barre transversale ou le montant de but et revient vers l'intérieur du terrain.

### **Règle 13 - Article 3**

#### **Mode de botté des penalties pour obtenir une décision afin de déterminer un vainqueur e.a. en compétition de Coupe**

1. L'arbitre désigne le but vers lequel seront tirés tous les penalties.
2. L'arbitre tire à pile ou face l'équipe qui bottera le premier penalty.
3. Les deux capitaines donnent à l'arbitre les numéros de 3 joueurs différents qui, alternativement et dans l'ordre donné, botteront la première série de penalties.
4. Pour cela, tous les joueurs inscrits sur la feuille de match et contrôlés par l'arbitre avant les tirs de penalties entrent en ligne de compte, à l'exception des joueurs qui ont été expulsés ou exclus pendant la rencontre.  
Dans le cas où un des trois joueurs connu de l'arbitre comme botteur de la série de penalties se blesse durant le tir de son penalty sans l'avoir effectivement botté, ce joueur peut se faire remplacer par un autre joueur inscrit sur la feuille de match, à l'exception des joueurs qui ont été expulsés ou exclus pendant la rencontre.  
Lorsqu'une équipe évolue toute la rencontre à 4 et que, suivant la procédure prévue à la Règle 3 – Art. 4, elle se complète d'un 5<sup>ème</sup> joueur après le coup de sifflet signalant la fin du temps réglementaire (50<sup>ème</sup> minute, 60<sup>ème</sup> minute ou après prolongations), ce joueur peut participer au botté des penalties après avoir été contrôlé par l'arbitre.  
Dans ce cas, la cinquième ligne laissée vierge sur la feuille d'arbitrage sera complétée suivant disponibilité de la feuille de match soit au bord du terrain avant le botté des penalties, soit dans le vestiaire de l'arbitre après le botté des penalties.
5. Si à égalité de tirs, une équipe prend un avantage de deux buts, il n'est pas nécessaire de botter le troisième penalty.

Een doelpunt is aangetekend wanneer de bal volledig door het doelvlak gegaan is, in één van de volgende gevallen:

- a) rechtstreeks na het nemen van de strafschop;
- b) na van een doelpaal of een dwarslat teruggekaatst te zijn;
- c) nadat hij door de doelverdediger aangeraakt of gespeeld werd;
- d) nadat eerst de doelverdediger hem aanraakt en vervolgens via een doelpaal of de dwarslat in het doel komt;
- e) nadat hij eerst een doelpaal of de dwarslat raakt en vervolgens via de doelverdediger in het doel komt.

De wedstrijd eindigt zodra de scheidsrechter zijn beslissing getroffen heeft.

7. Wanneer een strafschop genomen wordt in extra speeltijd:
  - a) worden alle voorschriften van hoger vermelde paragrafen gewoon toegepast (behalve die van paragrafen 2b), 4d) en 4 e);
  - b) in de omstandigheden beschreven in paragrafen 2b), 4d) en 4e) eindigt het trappen van de strafschop onmiddellijk nadat de bal van een doelpaal of de dwarslat terugkaatst in het speelveld.

### **Regel 13 - Artikel 3**

#### **Regeling voor het nemen van strafschoppen voor het verkrijgen van een beslissing bij o.a. bekercompetities of om een winnaar aan te duiden**

1. De scheidsrechter bepaalt op welk doel alle strafschoppen zullen genomen worden.
2. De scheidsrechter wijst door loting de ploeg aan die de eerste strafschop zal nemen.
3. De twee kapiteins geven aan de scheidsrechter de nummers van drie verschillende spelers, die afwisselend en in de opgegeven volgorde de eerste reeks strafschoppen zullen nemen.
4. Hiervoor komen alle spelers in aanmerking die op het wedstrijdblad genoteerd staan en voor het trappen van de strafschoppen door de scheidsrechter gecontroleerd worden. Spelers die tijdens de wedstrijd uitgewezen of uitgesloten werden, komen hiervoor niet meer in aanmerking. Indien één van de drie aan de scheidsrechter bekend gemaakte strafschopnemers zich bij de aanloop om de strafschop te nemen kwetst en de strafschop nog niet genomen is, mag de gekwetste strafschopnemer alsnog vervangen worden door een medespeler.

Wanneer een ploeg gedurende de hele wedstrijd slechts aantreedt met 4 spelers, maar zich volgens de procedure vermeld in « Regel 3 – Art. 4 » na het eindsignaal (50 minuten, 60 minuten of verlengingen) vervolledigt met een vijfde speler, mag deze speler deelnemen aan het trappen van de strafschoppen nadat hij door de scheidsrechter gecontroleerd werd. In dat geval dient de vijfde lijn op het wedstrijdblad, die voordien niet gebareerd werd, ingevuld te worden, hetzij aan de rand van het speelveld voor het trappen van de strafschoppen, hetzij na de trappen ervan, in de kleedkamer van de scheidsrechter.
5. Indien bij gelijkheid van het aantal pogingen een ploeg er in gelukt is een voorsprong van twee doelpunten te nemen, moet de derde strafschop niet meer genomen worden.

6. Si, après que les deux équipes ont botté trois penalties, toutes deux ont obtenu le même nombre de buts marqués ou aucun :
  - a) les deux capitaines donnent à l'arbitre les numéros des 3 joueurs différents qui, dans l'ordre donné, vont botter les penalties suivants. Ces trois joueurs peuvent être les mêmes que ceux de la première série.
  - b) la série des penalties est stoppée définitivement dès que, à nombre égal de tirs, une équipe a pris l'avantage au nombre de buts marqués.
7. Le même procédé sera utilisé si, après ces 3 penalties, les deux équipes ne sont pas parvenues à se départager.
8. Pendant le déroulement des bottés, tous les joueurs autres que gardiens et botteur doivent se trouver dans le rond central ou derrière la ligne médiane dans l'aire de jeu.
9. En cas de panne de lumière ou d'indisponibilité de salle, le résultat sera tranché par un tirage au sort effectué par l'instance compétente.

En cas de panne de lumière, si les équipes ne sont pas à égalité de tirs :

  - a) le botté de l'équipe qui a tiré un penalty en plus est annulé.
  - b) l'instance compétente procède au tirage au sort pour désigner le vainqueur, sauf si le fait se produit au cours de la 1ère série de trois penalties auquel cas, l'équipe qui a pris l'avantage est déclarée gagnante.
10. Dans le cas où l'une des deux équipes est réduite à trois joueurs et que l'un de ceux-ci se blesse ou est exclu, le départage doit être arrêté pour insuffisance de joueurs.
11. Toutes les dispositions de la règle 13 sont d'application sauf les paragraphes 2b) - 4d) - 4e).

6. Wanneer na drie pogingen beide ploegen hetzelfde aantal of geen doelpunten aantekenen, dient als volgt gehandeld :
  - a) de twee kapiteins geven aan de scheidsrechter de nummers van drie verschillende spelers die, in de opgegeven volgorde, de volgende strafschoppen zullen nemen. Deze spelers mogen dezelfde zijn als deze die in de eerste reeks de strafschoppen hebben genomen.
  - b) de strafschoppenreeks wordt definitief stopgezet, wanneer na evenveel pogingen een ploeg een doelpunt meer heeft aangetekend dan de andere.
7. Dezelfde procedure zal verder gezet worden wanneer na deze drie strafschoppen nog geen afscheiding is tussen beide ploegen.
8. Tijdens de proef moeten alle spelers, uitgezonderd de strafschopnemer en de doelverdedigers, zich in de middencirkel of achter de middellijn binnen het speelveld bevinden.
9. Ingeval van elektriciteitspanne of onbeschikbaarheid van de sporthal zal het resultaat bepaald worden door een lottrekking door de bevoegde commissie. Ingeval van elektriciteitspanne en wanneer beide ploegen niet evenveel pogingen tellen :
  - a) wordt de laatste poging van de ploeg die er één meer telt, vernietigd;
  - b) gaat de bevoegde instantie over tot lottrekking om de winnaar aan te duiden, behalve wanneer het feit zich voordoet in de eerste reeks van drie strafschoppen, in welk geval de ploeg die voorsprong genomen heeft tot winnaar uitgeroepen wordt.
10. Wanneer, terwijl één der beide ploegen herleid is tot drie spelers, een van hen zich kwetst of uitgesloten wordt, moet het nemen van de strafschoppen gestaakt worden wegens een onvoldoende aantal spelers.
11. Alle schikkingen van Regel 13 - behalve paragrafen 2b), 4d) en 4 e) zijn van toepassing.

## **Règle 14 : Rentrée latérale, ballon au plafond**

### **Règle 14 - Article 1**

Lorsque le ballon a entièrement dépassé une ligne latérale à terre ou en l'air, il doit être remis en jeu par une rentrée latérale accordée à l'équipe adverse à celle du joueur qui a touché le ballon en dernier lieu.

### **Règle 14 - Article 2**

Le ballon doit être posé sur la ligne latérale à l'endroit où il est sorti du jeu.

Il est en jeu dès qu'il a été mis en mouvement par le botteur et qu'il franchi la ligne délimitant la surface de jeu.

### **Règle 14 - Article 3**

Lorsque le ballon touche le plafond ou une structure au-dessus de la surface du jeu, une rentrée latérale est accordée à l'équipe adverse à celle du joueur qui a touché le ballon en dernier lieu.

Le jeu est repris par une rentrée latérale sur la ligne latérale à même hauteur du point où le ballon a touché le plafond ou les structures de celui-ci.

### **Règle 14 - Article 4**

Tous les joueurs adverses du botteur doivent se trouver à 5 mètres au moins du ballon. Ils ne peuvent s'approcher à moins de cette distance avant que le ballon ne soit en jeu.

### **Règle 14 - Article 5**

En cas d'infraction à cette règle, une rentrée latérale sera accordée à l'équipe adverse au même endroit (sauf infraction reprise à la Règle 14, art. 4).

### **Règle 14 - Article 6**

Sur une rentrée latérale, aucun but ne peut être marqué directement.



## **Regel 14 : Intrap en bal tegen plafond / armaturen**

### **Regel 14 - Artikel 1**

Wanneer de bal volledig over de zijlijn buitengerold of buitengevlogen is, moet hij terug in het spel gebracht worden met een intrap, toegekend aan een tegenstander van degene die de bal het laatst heeft aangeraakt vooraleer deze buitenging.

### **Regel 14 - Artikel 2**

De bal moet op de zijlijn gelegd worden op de plaats waar hij is buitengegaan.

De bal is in het spel zodra hij in beweging is gebracht door een speler en de lijn die het speelveld afbakent heeft overschreden.

### **Regel 14 - Artikel 3**

Wanneer de bal het plafond of de armaturen boven het speelveld raakt, wordt een intrap toegekend tegen de ploeg waarvan een speler het laatst de bal heeft aangeraakt.

Het spel wordt hernomen met een intrap op de dichtstbij gelegen zijlijn ter hoogte van de plek waar de bal plafond of armaturen geraakt heeft.

### **Regel 14 - Artikel 4**

Alle tegenstanders van de speler die de intrap neemt, moeten zich op minimum vijf meter van de bal bevinden. Ze mogen niet tot minder dan vijf meter van de bal naderen, vooraleer deze in het spel is.

### **Regel 14 - Artikel 5**

Bij foutieve intrap wordt een intrap op dezelfde plaats toegekend aan de tegenstrever (behalve bij inbreuk op Regel 14, art. 4).

### **Regel 14 - Artikel 6**

Uit een intrap kan niet rechtstreeks gescoord worden.

## **Règle 15**

### **Dégagement du gardien après sortie par la ligne de but**

#### **Règle 15 - Article 1**

Un dégagement de but est accordé à l'équipe défendante :

- a) lorsque le ballon a entièrement dépassé la ligne de but à terre ou en l'air en dehors du plan de but et après avoir été touché en dernier lieu par un joueur adverse.
- b) lorsqu'un joueur adverse a envoyé le ballon directement dans le but sur coup d'envoi ou sur coup franc indirect.
- c) en cas de corner fautif.

#### **Règle 15 - Article 2**

Le dégagement de but doit être effectué par le gardien selon les prescriptions suivantes :

- a) Il doit remettre le ballon en jeu de la main depuis sa surface de but.
- b) Tous les joueurs adverses doivent se trouver en dehors de la surface de but et ne peuvent y pénétrer qu'après que le ballon soit en jeu.
- c) Le ballon est en jeu dès qu'il a franchi la ligne délimitant la surface de but dans le terrain.

Si le gardien envoie directement le ballon au-delà de la ligne latérale, le jeu doit être repris par une rentrée latérale accordée à l'équipe adverse.

Si après avoir franchi la ligne délimitant la surface de but dans le terrain (ligne des 6 mètres), le ballon sort directement en ligne de but, le jeu doit être repris par un corner accordé à l'équipe adverse.

#### **Règle 15 - Article 3**

Le dégagement de but doit être recommencé :

- a) si le ballon n'a pas été remis en jeu de la main et de l'intérieur de la surface de but.
- b) si un joueur touche le ballon avant qu'il ne soit en jeu.
- c) si le ballon sort par la ligne de but dans la surface de but.
- d) si le gardien touche une seconde fois le ballon avant qu'il ne soit en jeu.
- e) si un joueur adverse se trouve ou pénètre dans la surface de but avant que le ballon ne soit en jeu.

#### **Règle 15 - Article 4**

Dès que le gardien de but a mis le ballon en jeu sur dégagement de but, les principes de la règle 11 article 6 sont d'application.

## **Regel 15**

### **Doelworp nadat de bal over de doellijn is buitengegaan**

#### **Regel 15 - Artikel 1**

Een doelworp wordt aan de verdedigende partij toegekend:

- a) wanneer de bal volledig over de doellijn buitengerold of buitengevlogen is, met uitzondering van het doelvlak en het laatst door een aanvaller werd aangeraakt.
- b) wanneer een tegenstander de bal rechtstreeks in het doel heeft doen terechtkomen op een aftrap of op een onrechtstreekse vrije schop.
- c) in geval van foutieve hoekschop.

#### **Regel 15 - Artikel 2**

Een doelworp moet door de doelverdediger volgens de hierna vermelde voorschriften uitgevoerd worden:

- a) hij moet de bal terug in het spel brengen met de hand en van binnen zijn doelgebied;
- b) alle spelers van de tegenpartij moeten zich buiten het doelgebied bevinden en mogen er slechts inkomen nadat de bal in het spel is;
- c) de bal is in het spel zodra hij, in het speelveld, de lijn die het doelgebied afbakt, overschrijdt.

Wanneer de doelverdediger de bal rechtstreeks buiten de zijlijn doet terechtkomen, moet het spel hernomen worden met een intrap toegekend aan de tegenpartij.

Wanneer de bal, nadat hij in het speelveld de lijn heeft overschreden die het doelgebied afbakt (6-meterlijn), rechtstreeks over de doellijn buitengaat, moet het spel worden hernomen met een hoekschop, toegekend aan de tegenpartij.

#### **Regel 15 - Artikel 3**

De doelworp moet hernomen worden:

- a) wanneer de doelverdediger de bal niet met de hand en van binnen zijn doelgebied in het spel brengt;
- b) als een speler de bal raakt vooraleer hij in het spel is;
- c) wanneer de bal via de doellijn buiten het doelgebied het terrein verlaat;
- d) wanneer de doelverdediger een tweede maal de bal aanraakt vooraleer deze in het spel is;
- e) wanneer een speler van de tegenpartij zich in het doelgebied bevindt of er inkomt vooraleer de bal in het spel is.

#### **Regel 15 - Artikel 4**

Vanaf het ogenblik dat de doelverdediger de bal opnieuw in het spel brengt, zijn de bepalingen van Regel 11 artikel 6 van toepassing.

## **Règle 16 : Coup de pied de coin**

### **Règle 16 - Article 1**

Un coup de coin doit être accordé à l'équipe attaquante :

- a) lorsque le ballon a entièrement dépassé la ligne de but à terre ou en l'air en dehors du plan de but après avoir été touché en dernier lieu par un défenseur.
- b) lorsque sur remise en jeu et après avoir effectivement été en jeu, le ballon est envoyé directement dans son propre but par le botteur.

### **Règle 16 - Article 2**

Le ballon doit être placé sur le coin le plus rapproché de l'endroit où il est sorti du jeu.

Il est en jeu dès qu'il a été mis en mouvement par le botteur et qu'il franchi la ligne délimitant la surface de jeu.

### **Règle 16 - Article 3**

Sur coup de coin, un but peut être inscrit directement chez l'adversaire.

### **Règle 16 - Article 4**

En cas d'infraction à cette règle, un dégagement de but conforme à la règle 15 art. 2 sera accordé à l'équipe adverse.

## **Regel 16 : Hoekschop**

### **Regel 16 - Artikel 1**

Een hoekschop moet worden toegekend aan een speler van de aanvallende ploeg:

- a) wanneer de bal volledig over de doellijn buitengerold of buitengevloegen is, met uitzondering van het doelvlak, en het laatst door een verdediger werd aangeraakt.
- b) wanneer op een spelherneming de bal in het eigen doel getrapt wordt, nadat hij effectief in het spel is geweest.

### **Regel 16 - Artikel 2**

De bal dient gelegd op de hoek die zich het dichtst bevindt bij de plaats waar hij is buitengegaan.

De bal is in het spel zodra hij in beweging is gebracht door een speler en de lijn die het speelveld afbakt overschrijdt.

### **Regel 16 - Artikel 3**

Uit hoekschop kan rechtstreeks gescoord worden in het doel van de tegenpartij.

### **Regel 16 - Artikel 4**

In geval van foutieve hoekschop wordt de bal toegewezen aan de doelverdediger van de tegenpartij die de bal in het spel brengt zoals bepaald in Regel 15, art. 2.

## TABLE DES MATIERES

- Règle 1 - Le terrain de jeu
- Règle 2 - Le ballon
- Règle 3 - Les joueurs - Catégories d'âge
- Règle 4 - Equipement des joueurs
- Règle 5 - L'arbitre - Les officiels
- Règle 6 - \*\*\*Pas d'application\*\*\*
- Règle 7 - Durée de la partie
- Règle 8 - Coup d'envoi - Balle à terre
- Règle 9 - Ballon en jeu et hors jeu
- Règle 10 - But marqué
- Règle 11 - Fautes et incorrections
- Règle 12 - Coups francs
- Règle 13 - Penalty
- Règle 14 - Rentrée latérale et ballon au plafond
- Règle 15 - Dégagement du gardien après sortie par la ligne de but
- Règle 16 - Coup de coin

## Inhoudstafel

- Regel 1 Het speelveld
- Regel 2 De bal
- Regel 3 De spelers – Leeftijdscategorieën
- Regel 4 Uitrusting van de spelers
- Regel 5 De scheidsrechter – De officials
- Regel 6 \*\*\* Niet van toepassing \*\*\*
- Regel 7 Duur van het spel
- Regel 8 Aftrap – Scheidsrechtbal
- Regel 9 Bal in en uit het spel
- Regel 10 Hoe een doelpunt aangetekend wordt
- Regel 11 Fouten en ongepastheden
- Regel 12 Vrijschoppen
- Regel 13 Strafschop
- Regel 14 Intrap zijlijn – Bal tegen het plafond
- Regel 15 Doelworp nadat de bal over de doellijn is buitengegaan
- Regel 16 Hoekschop