



FÉDÉRATION DE KICKERSPORT LUXEMBOURG — FKL



ANNEXE B

CODE ARBITRAL FKL

Saison 2026-2027

1. Référence arbitrale

L'arbitrage des compétitions organisées, reconnues ou homologuées par la Fédération de Kickersport Luxembourg (FKL) est fondé sur le Code arbitral de l'International Table Soccer Federation (ITSF), les règles techniques ITSF reconnues par la FKL, le Code Sportif FKL et ses annexes.

Le Code arbitral ITSF constitue la référence générale. La présente annexe ne le remplace pas : elle précise uniquement les règles d'organisation et les adaptations nécessaires aux formats nationaux FKL.

Toute question d'arbitrage non expressément réglée par le Code Sportif FKL ou la présente annexe est traitée conformément aux règles et procédures ITSF reconnues par la FKL.

Un exemplaire du règlement technique ITSF reconnu par la FKL doit être accessible sur chaque lieu accueillant une rencontre officielle FKL, sous format papier ou numérique, afin de permettre sa consultation immédiate en cas de question technique ou arbitrale.

2. Désignation, impartialité et comportement de l'arbitre

Lorsqu'un arbitre est officiellement désigné par la FKL, il exerce sa mission avec neutralité, impartialité, calme et indépendance. Il ne peut favoriser aucun joueur, aucune équipe ni aucun club.

L'arbitre veille au respect des règles techniques, à l'équité sportive et au bon déroulement de la rencontre. Il doit adopter un comportement correct et professionnel envers les joueurs, capitaines, organisateurs et autres officiels.

Lorsqu'une situation crée un conflit d'intérêts manifeste ou met raisonnablement en cause sa neutralité, l'arbitre en informe le responsable compétent de la FKL afin qu'une solution appropriée puisse être prise.

3. Autorité de l'arbitre

Pendant le jeu, l'arbitre est compétent pour constater les infractions techniques, effectuer les annonces nécessaires et appliquer les sanctions prévues par les règles ITSF reconnues par la FKL et par les dispositions particulières FKL.

Les joueurs doivent respecter les décisions techniques prises par l'arbitre dans le cadre de ses compétences. Une contestation ne peut pas servir à retarder ou perturber volontairement la rencontre.



Lorsqu'une procédure de réserve, réclamation ou recours est autorisée par le Code Sportif, elle demeure possible dans les conditions prévues par celui-ci. Elle ne dispense toutefois pas les joueurs de poursuivre la rencontre lorsqu'aucune interruption n'est réglementairement justifiée.

4. Contrôles avant la rencontre

Avant le début d'une rencontre qu'il arbitre officiellement, l'arbitre vérifie, dans la mesure de sa mission, que la table et le matériel de jeu permettent un déroulement régulier de la rencontre.

Il prend connaissance du format applicable, des joueurs ou équipes concernés et, lorsque cela est nécessaire, de la feuille de match, de la feuille d'arbitrage et des éventuelles consignes particulières communiquées par la FKL.

Pour une rencontre de Championnat, il doit notamment connaître le format Race 72, l'ordre des matchs et les paliers successifs. Pour la Coupe du Luxembourg, il applique le format et les règles particulières prévus par le Code Sportif et l'Annexe A.

5. Arbitrage du Championnat national — Race 72

Le Championnat national FKL est organisé en une division unique selon une formule aller-retour. Chaque rencontre est indépendante et contribue au classement général ; aucune phase de groupes ni phase finale n'est prévue.

Le Championnat national FKL se dispute selon un Race 72 continu. L'arbitre tient compte du score cumulé et des neuf paliers : 8, 16, 24, 32, 40, 48, 56, 64 et 72.

L'ordre officiel est : D1 – D2 – S1 – D3 – S2 – D4 – D5 – D6 – D7.

L'arbitre veille à ce que le changement de palier soit correctement constaté et à ce que le score cumulé soit conservé. Il contrôle également, lorsqu'il est chargé de cette mission, la conformité des compositions et remplacements avec le Code Sportif et l'Annexe A.

Chaque équipe dispose d'un seul temps mort par palier de huit buts. Un temps mort non utilisé ne peut pas être reporté au palier suivant. L'arbitre doit donc identifier le palier en cours et contrôler séparément le droit au temps mort de chaque équipe.

6. Match nul en Championnat national

Dans le Championnat national FKL, organisé en division unique selon une formule aller-retour, un score final de 71–71 constitue un match nul définitif. L'arbitre ne déclenche aucune séance de tirs au but. Une victoire rapporte 3 points, un match nul 1 point à chaque équipe et une défaite 0 point.

Chaque rencontre de Championnat contribue directement au classement général de la division conformément au Code Sportif FKL. Il n'existe ni phase de groupes ni phase finale du Championnat.

Aucune séance de tirs au but n'est organisée en Championnat national. Les éventuelles égalités au classement général en fin de saison sont départagées exclusivement selon les critères de classement prévus par le Code Sportif FKL.



7. Arbitrage de la Coupe du Luxembourg

Pour la Coupe du Luxembourg, l'arbitre applique le format Race 30 et les dispositions particulières prévues par le Code Sportif FKL et l'Annexe A.

Chaque équipe dispose d'un seul temps mort par manche. Un temps mort non utilisé ne peut pas être reporté sur la manche suivante.

Lorsqu'une phase de qualification autorise le match nul, un score de 29–29 est validé comme match nul et aucune séance de tirs au but n'est organisée.

Dans une phase éliminatoire, un score de 29–29 entraîne une séance de tirs au but afin de désigner le vainqueur.

8. Contrôle des tirs au but

Lorsqu'une séance de tirs au but doit être organisée en Coupe du Luxembourg, l'arbitre applique la procédure définie à l'Annexe A.

Il vérifie l'éligibilité des joueurs, l'ordre de passage, le respect de l'alternance entre le rôle de tireur et celui de défenseur ainsi que le nombre de tentatives effectuées par chaque équipe.

Pour la Coupe du Luxembourg, quatre joueurs différents sont utilisés selon l'ordre déclaré. Chacun tire une fois et défend une fois lors du cycle initial. Si l'égalité subsiste après le passage des quatre joueurs de chaque équipe, la séance se poursuit en mort subite conformément à l'Annexe A, en respectant toujours un nombre égal de tentatives pour les deux équipes.

Aucune procédure de tirs au but ne s'applique au Championnat national FKL, un score de 71–71 constituant un match nul définitif.

L'arbitre veille à ce que les deux équipes aient effectué un nombre égal de tentatives avant de constater le résultat définitif de la séance.

9. Absence d'arbitre officiel

La présence d'un arbitre officiel FKL n'est pas obligatoire pour chaque rencontre de Championnat ou de Coupe, sauf décision contraire de la FKL.

Lorsqu'aucun arbitre officiel n'est désigné, les joueurs et les capitaines sont conjointement responsables du respect des règles techniques et du bon déroulement de la rencontre.

En cas de désaccord technique, les parties doivent d'abord tenter de résoudre la situation en se référant aux règles ITSF reconnues par la FKL, au Code Sportif et à ses annexes.

Si le désaccord ne peut pas être résolu sur place, la situation est consignée sur la feuille de match ou sur le support officiel prévu à cet effet. La rencontre se poursuit lorsque cela est possible, sans préjudice d'une réserve ou réclamation introduite conformément au Code Sportif.

10. Incidents, sanctions et discipline

L'arbitre applique pendant le jeu les sanctions techniques relevant de sa compétence conformément aux règles ITSF et aux dispositions FKL applicables.



Tout comportement grave, incident, refus d'obtempérer, violence, menace, comportement discriminatoire, fraude présumée ou autre fait nécessitant un examen complémentaire doit être consigné avec précision dans la feuille d'arbitrage ou dans un rapport transmis à la FKL.

L'arbitre ne se substitue pas aux organes disciplinaires de la FKL. Les suspensions, exclusions, amendes, pertes de points et autres sanctions disciplinaires qui dépassent les conséquences techniques immédiates du match relèvent des organes compétents conformément au Code Sportif.

11. Feuille d'arbitrage et rapport

Lorsqu'une feuille d'arbitrage est utilisée, l'arbitre y inscrit de manière lisible les informations utiles à la rencontre : identité des parties, résultat, avertissements, sanctions techniques, incidents, interruptions, éventuelle séance de tirs au but et toute observation nécessaire.

À la fin de la rencontre, l'arbitre vérifie les informations relevant de sa mission et signe la feuille ou valide le support numérique officiel lorsque celui-ci est utilisé.

Lorsqu'un incident nécessite une décision ultérieure de la FKL, l'arbitre rédige un rapport factuel. Il décrit les faits observés sans spéculation et indique, dans la mesure du possible, le moment de l'incident, les personnes concernées, les décisions prises et les éventuelles conséquences sur la rencontre.

La feuille d'arbitrage officielle FKL est définie à l'Annexe C du Code Sportif.

12. Interprétation et règle supplétive

Les dispositions particulières de la présente annexe complètent le Code arbitral ITSF uniquement pour les besoins des compétitions nationales FKL.

En cas de contradiction entre une règle générale ITSF et une adaptation de format expressément adoptée par la FKL pour une compétition nationale, la disposition FKL prévaut pour cette compétition.

Pour toute situation non réglée par la présente annexe, le Code Sportif ou l'Annexe A, les règles et procédures ITSF reconnues par la FKL demeurent applicables. Les questions d'interprétation relevant de l'organisation nationale sont tranchées par l'organe compétent de la FKL.

Document	Annexe B — Code arbitral FKL
Saison	2026-2027
Adoption / mise à jour	_____

Version définitive adoptée par l'Assemblée générale de la FKL du 18 septembre 2026.