

Carte de joueur digitale / Quittances de frais pour arbitres

Chers officiels, chers entraîneurs, chers arbitres

Il y a quelque temps, une enquête a été menée sur clubcorner.ch et les fonctions et processus qui y sont associés.

Les nombreux commentaires constructifs et positifs ont été traités et il est devenu clair que de nombreux officiels, entraîneurs et arbitres ont grand besoin de digitaliser les cartes de joueurs et les quittances de frais. Sur la base de ce constat, le processus de préparation du match a été analysé dans un groupe de travail et les étapes correspondantes ont été numérisées.

En collaboration avec la Première Ligue et l'Association de football de Soleure, une phase de test fonctionnel ou pilote a été réalisée au cours de la seconde moitié de la saison 2023/24. Le résultat a été extrêmement positif, de sorte que nous pouvons et voulons mettre cette solution à disposition dans toute la Suisse dès maintenant.

Le processus de la carte de joueur digitalisée est disponible pour toutes les catégories gérées par les ARB officiels dans toute la Suisse. C'est-à-dire toutes les catégories de la SFL (Swiss Football League) jusqu'aux juniors C. Pour les matchs de catégorie D et le football pour enfants, les processus habituels continueront de s'appliquer. Nous fournirons également une solution numérique pour ces catégories à une date ultérieure.

La carte de joueur et la quittance de frais digitalisées ne remplacent pas le contact personnel entre les responsables d'équipe et l'arbitre. C'est pourquoi les responsables des deux équipes doivent continuer à s'annoncer à temps avant le début du match auprès de l'arbitre, afin que les points administratifs puissent être réglés (p. ex. comparaison des couleurs de tenues, moment du contrôle des joueurs, paiement des frais, détermination des zones d'échauffement, etc.)

Dans le supplément, nous aimerions vous donner les points les plus importants concernant l'application, afin que vous puissiez profiter de l'expérience acquise.

- **Aperçu des fonctions / Processus**
- **Instructions**
- **Informations importantes sur les règles adaptées pendant le projet pilote**
- **Prochaines étapes**



Aperçu des fonctions / Processus

Carte de joueur digitale :

Entraîneur

- Après avoir créé la carte de joueur sur clubcorner.ch, elle n'a pas besoin d'être imprimée.
- La composition de votre équipe sera enregistrée automatiquement telle qu'elle est aujourd'hui et peut durer **60 minutes (SFL, EL)** ou **45 minutes (championnat amateur et football régional) avant le début du match** le clubcorner.ch ne plus être modifié.
- Les changements à court terme après la date limite mentionnée ainsi que les événements (feuille d'événement) doivent être signalés à l'arbitre sur papier comme auparavant, afin qu'il puisse les ajuster dans le coin du club
 - Le département / l'association régionale responsable décide de la forme et des spécifications de ces formulaires d'inscription. Le formulaire standard précédent est à votre disposition dans le clubcorner.ch (voir les instructions).
- Dès que l'arbitre ouvre la carte du joueur pour vérification, aucun autre changement n'est possible par l'entraîneur. À partir de ce moment, ceux-ci doivent être communiqués à l'arbitre.

Arbitre

- 180 minutes avant le début du jeu, vous verrez la tâche à venir « Contrôle de la carte de joueur » dans l'application clubcorner.ch. Mais vous ne pouvez rien modifier vous-même.
- Dans les parties avec un trio ARB, les cartes de joueur créées seront également affichées 90 minutes avant la partie et vous devrez apporter des modifications si nécessaire
- Pour les matchs avec « un » seul arbitre, les cartes de joueur créées seront affichées 60 minutes avant le match et vous devrez apporter des modifications si nécessaire
 - Pour le contrôle visuel du lecteur, vous pouvez choisir si vous préférez avoir une liste ou une vue d'ensemble du lecteur.
 - Vous pouvez (par exemple) ajuster des informations telles que le « numéro de maillot » ou le « rôle de déploiement » (déploiement depuis le début/remplaçant) directement pendant le contrôle.
- Les modifications à court terme sur la carte de joueur vous seront communiquées par le ou les entraîneurs : comme auparavant sous forme papier (par exemple sur le formulaire standard précédemment développé, que les entraîneurs doivent avoir avec eux). Ces changements doivent être inclus par vous dans le rapport de l'arbitre après la fin du match (comme c'était le cas auparavant avec les ajustements manuscrits à court terme).
- La fiche d'événement vous sera remise par le(s) formateur(s) sous forme papier comme auparavant.

Speaker/Observateur ASF

- Les compositions seront désormais publiées football.ch 45 minutes du match.



Quittances de frais digitales :

Arbitre

- Après avoir payé les honoraires de l'arbitre, vous envoyez un reçu de dépenses électronique au(x) entraîneur(s) dans l'application clubcorner.ch (séparément par équipe).
- Le montant payé doit être saisi et le ou les destinataires doivent être sélectionnés.

Fonctionnaire / formateur qui paie les dépenses

- La personne (officiel, entraîneur, etc.) qui paie les frais recevra une confirmation par courriel. Ce récépissé ne sera pas envoyé à l'association en sus. Dans le clubcorner.ch, cette réception de dépenses du rôle de DAF est affichée sous « Quittances de frais ARB ».

Important : les cartes de joueurs digitales et la quittance de frais digitale ne sont pris en charge que par l'application clubcorner.ch. La version Web (clubcorner.ch) n'inclut pas ces fonctionnalités.

Vous pouvez trouver l'application clubcorner.ch dans l' [Apple Store](#) (iPhones) et dans le [Google Play](#) Store (appareils Android).

Instructions

Vous trouverez des instructions concernant les cartes de joueur numériques et l'enregistrement des justificatifs de dépenses électroniques sur football.ch ou sous ce lien : [Fédération suisse de football - Arbitres \(football.ch\)](#)

Informations importantes sur les règles ajustées pendant la saison d'introduction 24/25

Le passage aux cartes de joueurs numériques nécessitera un ajustement des règlements de l'association. Toutefois, ces règlements ne seront pas encore ajustés pendant la saison de conversion. Pendant ce temps, les articles suivants ne sont pas tout à fait corrects ou complets en termes de formulation exacte (maintenant numérique au lieu de papier), mais ils sont toujours applicables ou valides en termes de sens et d'objectif. Lorsqu'il est question d'une carte de joueur sous forme papier, cela inclut également la carte de joueur numérique ou le formulaire standard pour les modifications à court terme de la carte de joueur. Vous trouverez ci-dessous les articles correspondants, y compris les commentaires correspondants. Nous vous demandons de faire preuve de compréhension et d'équité si des changements à court terme dans ce processus sont nécessaires en raison de situations imprévues ou de cas non réglementés.

- 34 Règlement de jeu ASF (RJ)
- 35 Règlement de jeu ASF (RJ)

Article 34 Carte de joueur

1. La carte de joueur doit être remplie à l'aide de [www.clubcorner.ch](#). Les instructions particulières de l'organisation organisatrice de la compétition respective (SFV, département, association régionale) doivent être respectées.
2. La carte de joueur peut contenir un maximum de 18 noms (11 joueurs dans le onze de départ plus 7 remplaçants). L'organisation organisatrice du concours (SFV, département, association régionale) se réserve le droit de déroger.
3. Le capitaine et l'entraîneur responsable de l'équipe respective doivent être identifiés au moyen de [www.clubcorner.ch](#) sur la carte de joueur. Vous êtes responsable de l'exactitude de la carte de joueur.
4. Les joueurs qui ne sont pas répertoriés sur la carte du joueur (**ou sur un formulaire ou un papier supplémentaire qui remplace les champs pour les ajouts manuscrits 1:1**) ne sont pas éligibles pour jouer dans le jeu en question.



5. Après la fin du match, les capitaines des équipes peuvent inspecter les cartes de joueur des deux équipes en présence de l'arbitre.

Article 35 Ajouts et modifications manuscrits de la carte de joueur

1. Les ajouts manuscrits des joueurs à la carte de joueur remise à l'arbitre (**cela n'est possible que sur le formulaire ou le papier supplémentaire et non plus sur la carte de joueur elle-même**) ne sont possibles qu'avant le début de la partie. Plus tard, la carte de joueur ne peut pas être ajoutée.
2. Les modifications manuscrites de la carte de joueur imprimée sont interdites.
3. Les joueurs qui, conformément au paragraphe 1 ci-dessus, sont ensuite inscrits en main propre sur la carte de joueur (**cela n'est possible que sur le formulaire supplémentaire ou sur papier et non plus sur la carte de joueur elle-même**) doivent signer la carte de joueur en présence de l'arbitre et sur présentation d'une pièce d'identité officielle.
4. Les joueurs qui doivent être inscrits à la main sur la carte de joueur (**cela n'est possible que sur le formulaire ou le papier supplémentaire et non plus sur la carte de joueur elle-même**) pour lesquels aucune pièce d'identité officielle ne peut être présentée ne peuvent pas jouer.
5. Le contrôle des joueurs vérifie les qualifications des joueurs qui signent la carte de joueur (**ce qui n'est possible que sur le formulaire ou le papier supplémentaire et non plus sur la carte de joueur elle-même**) conformément à cette disposition. Pour chaque signature, une redevance de contrôle déterminée par le Conseil central est facturée.
6. Si le contrôle du joueur détermine l'utilisation d'un joueur non qualifié dans le cadre de ce contrôle de signature, il évaluera le match avec un forfait de 0:3 au détriment de l'équipe ou du club fautif, à condition que sa différence de buts ne s'améliore pas en conséquence. Le club fautif sera également condamné à une amende.
7. Si, dans le cadre de ce contrôle de signature, le contrôle des joueurs détermine que les deux équipes impliquées dans un match d'association ont utilisé un joueur non qualifié, il évaluera le match pour les deux équipes avec 0 point et 0:0 buts. Les deux clubs fautifs seront également condamnés à une amende.

Prochaines étapes

Nous espérons que ces ajustements vous faciliteront la préparation de votre match et nous vous remercions de votre soutien.

Salutations sportives et bon début de saison
Association Suisse de Football
Secrétariat général