

Ligue Francophone de Football en Salle

Fédération sportive reconnue par la Fédération Wallonie-Bruxelles et le C.O.I.B. - Aile francophone de l'A.B.F.S.

Une publication de la

Commission Centrale d'Arbitrage Ligue



Règles de jeu

QUESTIONS

-

RÉPONSES



Préambule

Le présent document est destiné aux membres des commissions provinciales d'arbitrage et aux arbitres provinciaux.

Ne sont pas reprises les dispositions relatives à la compétition nationale.

**Avec le soutien de la Fédération Wallonie/Bruxelles
et de l'ADEPS**



F É D É R A T I O N

WALLONIE-BRUXELLES

Règle 1 - Le terrain de jeu

1. Quelle doit être la largeur de la ligne entre les montants de but ?

La largeur doit être égale à l'épaisseur des montants de but.

2. Au cours d'une rencontre, la barre transversale se brise et le délégué veut la remplacer par une corde. Est-ce permis ?

Non. Si le but ne peut être remplacé ou si la barre ne peut être réparée ni remplacée endéans les cinq minutes, la rencontre doit être arrêtée parce que le terrain est « non jouable ».

3. Où se situe la zone de remplacement ?

La zone de remplacement se situe à trois mètres de part et d'autre de la ligne médiane le long de la ligne latérale du côté où sont situés les sièges des remplaçants.

4. Peut-on jouer sans ligne médiane ?

Non.

5. Les filets de but sont-ils obligatoires ?

Oui.

6. Qu'entend-on par « zone neutre » ?

Il s'agit de l'espace libre de tout obstacle entourant l'aire de jeu (excepté les sièges de remplaçants), d'une largeur d'un mètre minimum ; la largeur peut être étendue à 3 mètres.

7. L'arbitre doit-il considérer le terrain comme non conforme si la surface de but est elle-même comprise dans un arc de cercle de 9 mètres ?

Non, cette ligne n'est utilisée que lors de rencontres où le cumul des fautes est d'application.

8. L'arbitre doit-il vérifier la présence d'une boîte de secours ?

Oui. Il ne doit néanmoins s'enquérir que de sa présence et non de son contenu. Si elle n'est pas présente, la rencontre doit avoir lieu mais un rapport est établi.

9. Comment l'arbitre procède-t-il pour un coup d'envoi ou une reprise du jeu après un but marqué si le rond central n'est pas tracé ?

L'arbitre doit veiller à ce que les joueurs adverses se trouvent à distance réglementaire et que les joueurs de chaque équipe se trouvent dans leur propre camp.

10. Faut-il un point de réparation tracé ?

Non. L'arbitre décide alors de son emplacement

11. Les filets tendus à l'extrême rendent-ils le terrain non-conforme ? Pourquoi ?
Oui. Ils doivent être lâches pour empêcher tout retour du ballon. Le terrain est alors considéré comme non convenable.

12. De quels accessoires doit disposer le club visité ?
Ballon, feuille de match officielle, matériel d'essuyage, boîte de secours, sifflet, cartes rouge et jaune.

13. Une rencontre peut-elle débiter en cas d'absence de boîte de secours et du matériel nécessaire à l'essuyage ?
Oui. Un rapport doit être établi.

14. Une rencontre peut-elle débiter en cas d'absence de feuille de match officielle ?
Non.

15. Quelle est la différence entre un terrain non jouable et un terrain non convenable ?
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. Dans les autres cas, il est non convenable.

16. L'arbitre doit-il disposer d'un vestiaire distinct des joueurs ?
Oui et il doit lui être exclusivement réservé.

Règle 2 - Le ballon

1. Combien de ballon(s) faut-il pour commencer une rencontre ?

Le nombre n'est pas déterminé mais il doit être suffisant pour permettre le déroulement de la rencontre jusqu'à son terme (tous les ballons doivent être du même type)

2. En cours de jeu, le ballon devient irrégulier. Décision ?

Remplacement du ballon et remise en jeu par une balle à terre à l'endroit où le ballon est devenu irrégulier.

Si ce fait se passe dans une surface de but, la balle à terre doit se faire sur la ligne de cette surface de but.

3. Sur remise en jeu, le ballon devient irrégulier sans avoir rien touché. Décision ?

Remplacement du ballon et faire recommencer la remise en jeu.

4. Sur remise en jeu, le ballon devient irrégulier en entrant en contact, soit avec un joueur, soit avec l'arbitre, soit avec un élément du but. Décision ?

Remplacement du ballon et remise en jeu par une balle à terre à l'endroit où le ballon est devenu irrégulier.

Si ce fait se passe dans la surface de but, la balle à terre doit se faire sur la ligne délimitant cette surface.

Sur coup de pied de réparation : à recommencer.

5. Une rencontre doit être interrompue pour manque de ballon. L'arbitre doit-il accorder un délai à l'équipe visitée ?

Non. Après avoir constaté le manquement de ballon, la rencontre est arrêtée et l'arbitre transmettra un rapport au comité compétent qui examinera le cas.

Le délai des cinq minutes ne s'applique qu'en début de rencontre.

6. Lors d'un remplacement de joueur, celui qui entre au jeu peut-il profiter de l'occasion pour changer de ballon ?

Non. L'arbitre est seul juge de la conformité du ballon et peut seul permettre le remplacement de celui-ci.

7. Quelle doit être la nature de l'enveloppe extérieure du ballon ?

Cuir semi-rebond N° 4. Doit être sphérique et l'enveloppe extérieure doit être en cuir ou toute autre matière équivalente

Règle 3 - Les joueurs / Les catégories d'âge

1. Quel est le nombre de joueurs minimum exigé pour commencer une rencontre ?

Quatre dans chaque équipe dont un gardien de but.

2. Quel est le nombre de joueurs minimum exigé pour terminer une rencontre ?

Trois dans chaque équipe dont un gardien de but.

3. Quand une rencontre doit-elle être arrêtée pour manque de joueurs ?

Moins de trois joueurs y compris le gardien de but.

4. Combien de joueurs peut-on inscrire au maximum sur une feuille de match ?

Dix pour chaque équipe.

5. Une équipe se présente avec quatre joueurs pour commencer une rencontre. Combien de lignes, non utilisées, doivent être barrées et paraphées par l'arbitre avant de pénétrer sur le terrain ?

Cinq lignes car une équipe peut se compléter jusqu'à la fin de la rencontre. La cinquième ligne doit donc rester libre jusqu'à la fin de la rencontre, puis barrée et paraphée.

6. Est-ce qu'une équipe peut jouer ou continuer à jouer sans gardien de but ?

Non.

7. Le gardien de but peut-il, en cours de jeu, permuter avec un autre joueur ?

Oui et ce sans autorisation de l'arbitre à l'instar des autres joueurs à condition de respecter l'équipement prescrit.

8. Le nombre de permutations du gardien de but est-il limité ?

Non.

9. Lors de la permutation d'un gardien de but en cours de jeu (gardien volant), comment doit être équipé celui qui le remplace ?

Il n'existe que deux possibilités :

- un gardien de but déjà équipé comme tel

- un joueur de champ qui doit revêt une chasuble permettant de voir son numéro initial et d'une couleur différente de celles portées par les joueurs de champ des deux équipes et par l'arbitre.

10. Lors de la permutation d'un gardien de but expulsé, exclu ou blessé, comment doit être équipé celui qui le remplace ?

Il n'existe que trois possibilités :

- un gardien de but déjà équipé comme tel

- un joueur de champ qui revêt la vareuse du gardien

- un joueur de champ qui revêt un autre maillot de gardien avec un numéro non encore attribué.

(Le port d'une chasuble n'est pas autorisé)

11. Comment doit être équipé le gardien qui débute une rencontre ?

Il doit être en tenue de gardien (donc pas de chasuble)

12. Doit-il toujours y avoir un gardien en tenue (pas en chasuble) tout au long d'une rencontre qu'il se trouve sur le terrain ou sur les sièges des remplaçants ?

Oui.

13. Un gardien remplacé veut prendre part au jeu comme joueur de champ. Quel doit être son équipement ?

Il doit mettre 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.

14. Quelle est la couleur du brassard du capitaine ?

Le capitaine doit porter un brassard de couleur(s) contrastante(s) avec celle(s) de son maillot. Ce brassard doit avoir une largeur de huit centimètres minimum.

15. Quand le capitaine d'une équipe doit-il signer la feuille de match ?

Dès la fin du contrôle des joueurs par l'arbitre.

16. Un joueur d'une équipe est exclu et refuse de quitter le terrain. Décision ?

L'arbitre doit faire appel au capitaine. Si celui-ci refuse ou échoue, la rencontre doit être arrêtée. S'il s'agit du capitaine, la rencontre doit être arrêtée immédiatement. Il ne faut pas faire appel au délégué du terrain.

17. Quelles sont les obligations du capitaine avant la rencontre ?

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

18. En cas d'absence du délégué visiteur, le capitaine visiteur peut-il participer au jeu ?

Oui, il remplit les formalités administratives inhérentes à sa fonction de capitaine et de délégué, tant avant qu'après la rencontre.

19. Où s'effectue le remplacement des joueurs ?

A l'intérieur de la zone de remplacement, c'est à dire trois mètres de part et d'autre de la ligne médiane, du côté des sièges des remplaçants.

20. Comment un joueur blessé peut-il être remplacé ?

En cas de blessure, le joueur peut, suivant les circonstances, être évacué à n'importe quel endroit mais, si possible, au plus près de l'endroit où il se trouve. Dès que le joueur blessé a quitté le terrain, son remplaçant doit entrer par la zone de remplacement.

21. Alors que son équipe évolue au complet, un joueur remplaçant pénètre sur le terrain et frappe un adversaire. Décision ?

Arrêt du jeu - Exclusion du joueur fautif et remise en jeu par coup franc indirect accordé à l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment où l'agresseur est monté sur le terrain. En outre, le nombre de joueurs évoluant sur le terrain sera réduit d'une unité dans le chef de cette équipe.

22. Au début de la rencontre, une équipe se présente avec seulement quatre joueurs mais sans gardien de but. Décision ?

L'arbitre doit faire équiper un joueur en gardien de but pour que la partie puisse commencer.

23. Les joueurs doivent-ils être inscrits sur la feuille de match avant le début de la rencontre ?

Oui. Sauf s'il n'y a que quatre joueurs inscrits auquel cas un cinquième peut être inscrit après la rencontre.

24. Les joueurs inscrits sur la feuille de match avant le début de la rencontre doivent-ils être présents au coup d'envoi ?

Non. Une équipe peut débiter une rencontre avec seulement quatre joueurs équipés dont un en gardien de but

Règle 4 - L'équipement des joueurs

1. De quoi se compose l'équipement visible d'un joueur ?

Il se compose exclusivement d'un maillot ou vareuse, d'une culotte courte, de bas de sport relevés en permanence (l'ensemble étant identique) et de chaussures. Le port des jambières est autorisé sous les bas relevés de même que le port d'une cuissarde ou d'un collant de même couleur que le short.

2. L'arbitre fait sortir un joueur pour remettre son équipement en conformité.

Ce joueur rentre sur le terrain en cours de jeu sans autorisation de l'arbitre. Décision ?

Sanction disciplinaire éventuelle au joueur fautif et remise en jeu par un coup franc indirect à l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon. Si le ballon se trouvait dans la surface de but du fautif, le coup franc s'effectuera sur la ligne délimitant cette surface de but.

3. L'arbitre fait sortir un joueur pour remettre son équipement en conformité. Ce joueur peut-il être remplacé pendant la mise en conformité de son équipement ?

Oui, mais le joueur, invité à rectifier son équipement, devra attendre un arrêt de jeu et l'accord de l'arbitre pour pénétrer à nouveau sur le terrain.

4. Le maillot de chaque joueur y compris le gardien de but doit-il être numéroté ?

Oui, sur le dos au moyen de chiffres arabes lisibles de 1 à 99. Tous les numéros d'une même équipe doivent être différents.

5. Un joueur peut-il participer au jeu si son maillot n'est pas numéroté ?

Non.

6. Un joueur inscrit sur la feuille de match se présente après le début de la rencontre afin de compléter son équipe. A quelles obligations est-il soumis ?

Il doit attendre un arrêt de jeu et solliciter l'autorisation de l'arbitre qui vérifiera la conformité de son équipement et présentera le document d'identité du joueur au délégué adverse.

7. Le port d'objets dangereux est-il interdit ?

Oui. Sont repris les bracelets, montres, bagues proéminentes, chaînes de cou ou autres objets trop lâches.

8. Un joueur veut achever la partie sans chaussures et les enlève en cours de jeu. Décision ?

Arrêt du jeu, remise en tenue du joueur et reprise du jeu par coup franc indirect à l'équipe adverse à l'endroit de la faute.

9. L'équipement des joueurs (hormis le gardien de but) d'une même équipe doit-il être identique ?

Oui, aussi bien quant à la forme qu'à la couleur (y compris les shorts, les bas et les diverses mentions) à l'exception des chaussures.

10. Comment doit être équipé un gardien de but ?

Il doit porter un maillot de couleur différente de celles portées par les autres joueurs de champ (partenaires et adversaires) et de l'arbitre. Son équipement comporte en outre un short ou pantalon de training, des bas de sport toujours relevés et des chaussures.

11. Un joueur qui a été remplacé comme gardien de but veut reprendre part au jeu comme joueur de champ. Quelle doit être sa tenue ?

La même que les autres joueurs de son équipe avec son numéro initial. Il doit se rendre au vestiaire pour se changer.

12. Un joueur peut-il jouer la vareuse hors du short ?

Oui à condition de voir encore le short.

13. Une équipe peut-elle jouer avec un équipement complètement noir ?

Oui. Cependant, tout en considérant que la couleur noire est réservée à l'arbitre, celui-ci peut revêtir une vareuse d'une autre couleur et accepter qu'une équipe joue en noir. En aucun cas, un arbitre ne disposant que d'une vareuse noire ne devra changer d'équipement.

14. Le port des jambières est-il obligatoire ?

Non, mais elles sont autorisées à la condition d'être portées sous les bas relevés.

15. Lors du contrôle de l'équipement des joueurs d'une même équipe, l'arbitre constate que seulement trois joueurs ont des paires de bas identiques en dehors du gardien de but. Il n'est pas possible de remédier à cette situation. Décision ?

La rencontre sera jouée. En effet, l'équipement des trois joueurs est considéré comme conforme et le nombre de joueurs exigé pour débiter la rencontre est suffisant. Les joueurs qui n'ont pas de bas identiques ne peuvent participer la rencontre.

16. Les coaches peuvent-ils porter le même maillot que les joueurs ?

Non. Les officiels qui figurent sur la feuille de match ne peuvent pas porter le même maillot que les joueurs.

17. Que doit faire l'arbitre si le club visiteur se présente avec des équipements de couleurs 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 maillots.

18. Que doit faire l'arbitre si le club visité se présente avec des équipements de couleurs différentes à celles annoncées officiellement et que celles-ci correspondent aux couleurs du club visiteur ?

L'arbitre doit obliger le club visité à changer de maillots.

19. Que doit faire l'arbitre si le club visité se présente avec des équipements de couleurs identiques à celles annoncées officiellement par l'équipe visiteuse. Les couleurs de l'équipe visitée étant également celles annoncées officiellement.

L'arbitre doit obliger le club visité à changer de maillots.

Règle 5 - L'arbitre / Les officiels

1. Quand commencent et se terminent les 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.

2. Un joueur injurie l'arbitre dans son vestiaire avant la fin du contrôle des joueurs. L'arbitre peut-il l'exclure (sans montrer de carte rouge) et l'empêcher de participer à la rencontre ?

Oui. Le joueur peut en outre être remplacé sur la feuille de match et le match peut se dérouler avec cinq joueurs sur le terrain.

3. Un joueur exclu après le contrôle des documents par l'arbitre et la signature des deux capitaines mais avant le coup d'envoi peut-il être remplacé ?

Non.

4. Pour quelles mises ou remises en jeu le coup de sifflet est-il obligatoire ?

***Coup d'envoi en début de chaque mi-temps ou prolongations ;
Remise en jeu après but marqué, coup de pied de réparation, tirs au but pour départager les équipes ;
Reprise du jeu après temps mort.***

5. Un coach peut-il être inscrit, sur la feuille de match, comme coach et comme joueur ?

Non. La qualité du joueur prime sur la fonction de coach.

6. Un joueur peut-il encore être inscrit sur la feuille de match lorsque l'arbitre a terminé le contrôle des joueurs présents ?

Non. Après la signature des capitaines, personne ne peut être ajouté sur la feuille de match

7. Suite à l'absence du délégué au terrain, un joueur assume la fonction. Après le début de la rencontre, le délégué se présente. Le joueur peut-il prendre part au jeu ?

Oui, pour autant qu'il ait été inscrit comme joueur sur la feuille de match avant la rencontre.

8. Quels sont les officiels en dehors de l'arbitre exigés pour qu'une rencontre puisse débuter ?

Seul le délégué au terrain (brassard blanc) est obligatoire. Les autres fonctions sont autorisées mais pas obligatoires.

9. A partir de quel âge un membre licencié peut-il remplir la fonction de délégué au terrain ?

18 ans le jour du match.

10. De quoi l'arbitre doit disposer pour diriger une rencontre ? **(Directive de la CCAL)**
Le ballon de la rencontre, un sifflet, une pièce pour effectuer le toss, une montre ou chronomètre, les cartes jaune et rouge, de quoi écrire (stylo, crayon, bloc note).

11. Le principe de l'avantage existe-t-il ?
Oui, 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.

12. Après avoir accordé un avantage, l'arbitre peut-il revenir à la faute et accorder un coup franc ?
Non. Il peut néanmoins infliger une sanction disciplinaire.

13. L'arbitre accorde un coup de coin. Avant que la mise en jeu ne soit faite, il se rend compte qu'il devait accorder un dégagement de but, peut-il modifier sa décision ?
Aussi longtemps que le ballon n'a pas été remis en jeu, l'arbitre peut changer de décision.

14. L'arbitre siffle pour sanctionner une faute commise par un défenseur au moment où le ballon va pénétrer dans le but. Peut-il valider le but si le ballon pénètre dans celui-ci ?
Non. Tout coup de sifflet interrompt le jeu.

15. L'arbitre doit-il tenir les pièces d'identité des joueurs jusqu'à la fin du match ?
Non. Après le contrôle, il rend les documents aux délégués mais doit néanmoins garder le listing des licences. (Directive CCAL)

16. Les accidents ou blessures doivent-ils être mentionnés sur la feuille de match ?
Oui. L'arbitre indique l'endroit exact de la blessure dans la colonne prévue à hauteur du nom du joueur concerné.

17. Quel officiel est à la disposition de l'arbitre ?
A partir de quand et jusqu'à quel moment ?
Le club visité est tenu de présenter un membre dûment licencié (délégué au terrain) trente minutes avant l'heure officielle de début de la rencontre. Il restera à sa disposition durant celle-ci et ce jusqu'à ce que l'arbitre le décharge de sa fonction.

18. Quand l'arbitre doit-il être présent dans la salle ?
Trente minutes avant l'heure officielle de début de la rencontre.

19. Après avoir accordé un avantage, l'arbitre peut-il encore sanctionner le joueur fautif ?
Oui. Dès que l'action est terminée (qu'il y ait but ou non) et lors d'un arrêt de jeu. Cependant, son intervention ne peut être que disciplinaire ; il est interdit de revenir à la faute et accorder un coup franc.

20. Quelle est la couleur de la tenue de l'arbitre ?

La couleur noire est réservée à l'arbitre. Une vareuse d'une autre couleur est autorisée pour autant qu'elle soit différente des vareuses des équipes en présence en ce compris les gardiens de but.

21. Où doivent se trouver les commissaires pendant la rencontre ?

Dans la zone neutre à la place qui leur est indiquée par l'arbitre.

22. Un officiel peut-il être expulsé ?

Oui, mais il ne peut être remplacé, sauf s'il s'agit du délégué au terrain qui doit toujours l'être selon la procédure prévue. A défaut, la rencontre sera définitivement arrêtée.

En outre, s'il y a un coach adjoint inscrit sur la feuille de match, il remplacera le coach expulsé.

A signaler que la procédure est la même en cas d'exclusion.

23. Que doit faire un arbitre si un joueur ou un officiel ne peut présenter de document d'identité valable ?

L'arbitre doit interdire au joueur de prendre part au jeu ou de prendre place sur les sièges des remplaçants et à l'officiel de remplir sa fonction et ce jusqu'à ce qu'un document d'identité valable lui soit présenté. Après le match, son nom sera barré sur la feuille de match si aucun document d'identité valable n'a pu être présenté.

24. Où doit se trouver le coach pendant la rencontre ?

Le coach peut rester debout juste devant ou juste à côté des sièges des remplaçants ou dans la zone de coach (facultative) à condition de ne pas déranger l'arbitre.

Le coach adjoint doit rester assis aussi longtemps qu'il ne remplit pas les fonctions du coach titulaire.

25. Où doit se trouver le délégué au terrain pendant la rencontre ?

Le délégué au terrain doit rester assis dans la zone de remplacement du côté de son équipe. Il ne peut par conséquent se trouver sur les sièges des remplaçants qui doivent se trouver en dehors de la zone de remplacement. En pratique, il sera assis sur une chaise.

26. Quelles sont les couleurs des brassards :

Délégué au terrain : blanc

Délégué visiteur : tricolore (couleurs nationales)

Capitaine : couleur contrastante avec son équipement

Coach et coach adjoint : rouge

Soigneur/médecin : jaune

Commissaire au terrain : vert

27. Alors que l'arbitre a terminé de contrôler les joueurs, le délégué d'une équipe souhaite ajouter un joueur supplémentaire sur la feuille de match. L'équipe a 7 joueurs d'inscrits. Est-ce autorisé ?

Non. Après la signature des capitaines, personne ne peut être ajouté sur la feuille de match

28. Alors que l'arbitre a terminé de contrôler les joueurs, le délégué d'une équipe souhaite remplacer un joueur inscrit sur la feuille de match par un autre joueur. Est-ce autorisé ?

Non. Après la signature des capitaines, personne ne peut être ajouté sur la feuille de match

29. Alors que l'arbitre a terminé de contrôler les joueurs, le délégué d'une équipe souhaite ajouter un joueur sur la feuille de match. L'équipe a 4 joueurs inscrits. Est-ce autorisé ?

Oui, une équipe comptant moins de 5 joueurs peut toujours se compléter.

30. Dans quels cas, un arbitre occasionnel peut-il ou doit-il céder la direction de la partie ?

Un arbitre occasionnel doit céder la direction de la partie à l'arbitre officiellement désigné arrivant en retard. Il peut céder la direction de la partie à un arbitre officiel non-désigné.

31. Quand peut-il y avoir cumul des fonctions de délégué et de coach ?

Uniquement lors des rencontres d'équipe d'âge et inversement.

32. L'arbitre doit-il effectuer une signalisation spécifique lorsque le ballon est remis en jeu sur corner, rentrée latérale ou dégagement du gardien après ballon sorti en ligne de but ?

Oui. Afin d'indiquer à partir de quand débute le décompte des 5 secondes, l'arbitre doit effectuer un balancement latéral du bras légèrement en dessous de l'horizontale.

(Directive CCA et CCAL)

33. L'arbitre arrête définitivement la partie pour voie de faits sur sa personne. Peut-il être remplacé ?

Non. La rencontre est définitivement arrêtée.

Règle 6 - Le juge de touche

Cette règle n'est plus d'application.

Règle 7 - La durée de la partie

1. Quelle est la durée d'une rencontre, spécifique à chaque catégorie de joueurs ?

Seniors, vétérans et dames : 2 x 25 minutes.

Espoirs, scolaires, cadets et minimes : 2 x 25 minutes.

Préminimes et Diablotins : 2 x 20 minutes.

2. Le cas échéant, quelle est la durée des prolongations ?

2 fois 5 minutes.

3. Une rencontre commence avec 3 minutes de retard. En cours de partie, après combien de temps d'interruption un match doit-il être arrêté définitivement ?

Après cinq minutes. Le retard pris pour commencer la partie n'entre pas en ligne de compte.

S'il s'agit d'une interruption due à une panne d'électricité, le délai est de quinze minutes pour l'ensemble des interruptions dues à l'éclairage.

4. Combien de temps l'arbitre doit-il attendre en cas d'absence d'équipe ou en cas d'équipe incomplète ? (moins de quatre joueurs dont un gardien de but)

Dix minutes après l'heure officielle du match. Ce temps peut être réduit par les instances provinciales.

5. L'arbitre a-t-il le pouvoir d'ajouter, à la durée de chaque période, le temps qu'il estime avoir été perdu pour quelque motif que ce soit ?

Oui.

6. L'arbitre doit-il prolonger le temps de la partie pour permettre le botté d'un penalty ?

Oui, le temps nécessaire pour l'exécution de celui-ci. Le temps est révolu dès que cesse le premier effet du ballon.

7. Quelle est la durée de l'interruption entre les deux mi-temps ?

Minimum deux minutes et maximum cinq minutes (sauf dérogation).

8. A la fin de la 1^{re} mi-temps, l'arbitre se rend compte qu'il a laissé jouer cinq minutes de trop. Peut-il écourter la seconde période ?

Non. La seconde mi-temps ne peut jamais être écourtée. L'arbitre doit mentionner le fait sur la feuille de match et rédiger un rapport.

9. Lors d'une rencontre de championnat ou de coupe, la durée de celle-ci peut-elle être écourtée si les deux équipes sont d'accord ?

Non.

10. Quelle est la durée d'un temps mort ?

Une minute.

11. Les temps morts entrent-ils en considération dans le décompte du temps des interruptions ?

Non.

12. Le temps mort est-il obligatoire ?

Non, il ne peut être imposé.

13. Comment est accordé un temps mort ?

A la demande du capitaine ou du coach, l'arbitre l'accorde lors de l'arrêt de jeu suivant la demande.

14. Le temps mort fait-il partie de la durée du jeu ?

Non.

15. Combien de temps mort l'arbitre peut-il accorder par rencontre ?

Un par équipe. En cas de prolongations, un temps mort d'une minute par équipe peut à nouveau être accordé pendant l'ensemble des prolongations.

16. Comment est repris le jeu après temps mort ?

De la manière selon laquelle le jeu aurait été repris s'il n'y avait pas eu de temps mort. Un coup de sifflet est néanmoins obligatoire.

17. Que doivent faire les joueurs lorsque l'arbitre accorde un temps mort ?

Les joueurs doivent se diriger vers les sièges de leurs équipes respectives.

18. Où doit se placer l'arbitre lors du temps mort ?

Dans le rond central, ballon en mains. (Directive CCAL)

19. Quelles sont les circonstances pour lesquelles l'arbitre doit arrêter la rencontre ?

a) terrain non jouable.

b) agression physique sur l'arbitre dirigeant la rencontre.

c) insuffisance de joueurs dans une des deux équipes.

d) danger pour l'intégrité physique des joueurs non éliminé endéans les 5 minutes.

e) envahissement du terrain qui n'est pas réprimé endéans les 5 minutes.

f) corps étranger sur le terrain non évacuable endéans les 5 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.

Règle 8 - Le coup d'envoi / La balle à terre

1. Après avoir botté le coup d'envoi en arrière, un joueur prend le ballon des mains. Que doit faire l'arbitre ?

Accorder un coup franc direct à l'équipe adverse. Sanction éventuelle au joueur.

2. Comment est repris le jeu si, sur coup d'envoi, le botteur envoie directement le ballon

a) dans son propre but ?

b) dans le but adverse ?

a) corner à l'équipe adverse.

b) dégagement du gardien de but de l'équipe adverse.

3. Sur balle à terre près de la ligne latérale, le ballon sort directement sans avoir été touché par un joueur. Décision ?

Recommencer la balle à terre.

4. A quel endroit doit se faire la balle à terre si le ballon se trouvait dans une surface de but au moment de l'arrêt du jeu ?

Sur la ligne délimitant la surface de but à l'endroit le plus rapproché de celui où se trouvait le ballon.

5. Sur coup d'envoi, le botteur envoie le ballon sur la barre transversale. Le ballon lui revient et il le reprend des pieds. Décision ?

Coup franc indirect pour l'équipe adverse à l'endroit où le joueur a touché le ballon pour la deuxième fois.

6. Comment doit être donné un coup d'envoi ?

Dans n'importe quelle direction.

7. Où doivent se trouver les joueurs sur un coup d'envoi ?

Dans leur propre camp et les joueurs adverses à cinq mètres du ballon.

8. Un but peut-il être directement marqué sur coup d'envoi ?

Non, le coup d'envoi est assimilé à un coup franc indirect.

9. Quand le ballon est-il en jeu sur coup d'envoi ?

Dès qu'il a été mis en mouvement par le botteur.

10. Quand le ballon est-il en jeu sur balle à terre ?

Dès qu'il a touché le sol.

11. Sur balle à terre, le ballon ayant touché le sol, un joueur envoie directement le ballon dans le but adverse. Décision ?

Accorder le but.

12. Sur balle à terre, le ballon ayant touché le sol, un joueur envoie directement le ballon dans son propre but. Décision ?

Accorder le but.

13. Sur balle à terre, un joueur joue successivement deux fois le ballon après que celui-ci ait touché le sol. Y a-t-il faute ?

Non.

14. Quelles sont les possibilités de balle à terre ?

- **Corps étranger sur le terrain influençant le jeu ou les joueurs.**
- **Faute commise par un joueur en dehors du terrain alors que le ballon est en jeu.**
- **Ballon devenu irrégulier dans l'évolution du jeu.**
- **Faute simultanée de même gravité commise par deux adversaires.**
- **Arrêt du jeu nécessaire pour une blessure d'un joueur.**
- **Coup de sifflet intempestif de l'arbitre.**
- **Coup de sifflet d'un spectateur pouvant influencer le jeu ou un joueur.**
- **Arrêt dû à l'attitude d'officiels ou de spectateurs.**
- **Chute ou blessure grave de l'arbitre le mettant dans l'impossibilité de contrôler le déroulement de la rencontre.**
- **Panne de lumière alors que le ballon est en jeu.**
- **Toutes autres circonstances à définir par l'arbitre.**

Règle 9 - Le ballon en jeu et hors du jeu

1. Quels sont les cas où le ballon n'est pas en jeu ?

a) Lorsqu'il a entièrement dépassé une ligne de but ou de touche soit à terre, soit en l'air.

b) Lorsqu'il a touché le plafond ou les structures de la salle au-dessus de l'aire de jeu.

c) Lorsque la partie est interrompue par un coup de sifflet de l'arbitre.

2. Sur un coup franc accordé aux défenseurs dans leur propre surface de but, le botteur, envoie directement le ballon dans son but. Que doit faire l'arbitre ?

Coup franc à recommencer. Le ballon n'ayant pas été mis en jeu parce qu'il n'est pas sorti de la surface de but.

3. Un ballon qui allait sortir latéralement est dévié par l'arbitre qui se trouvait sur le terrain. Un joueur s'empare du ballon et va marquer un but. L'arbitre doit-il valider le but ?

Oui, le ballon reste en jeu lorsqu'il est dévié par un arbitre (corps neutre) placé dans l'aire de jeu.

4. Le ballon passe entre les structures du plafond sans les toucher.

Un joueur reprend le ballon réglementairement et marque. Décision ?

Accorder le but.

Règle 10 - Le but marqué

1. Un but doit-il être validé par l'arbitre si un joueur dévie volontairement le ballon de la main dans son propre but ?

Oui, à condition que l'arbitre n'ait pas sifflé la faute auparavant, auquel cas il doit accorder un coup franc direct ou un coup de pied de réparation le cas échéant.

2. Lors d'une phase de jeu, le ballon est heurté par un objet lancé par un spectateur au moment où il va pénétrer dans le but. Décision ?

Arrêter le jeu. Intervenir auprès du délégué au terrain et reprendre le jeu par une balle à terre à l'endroit du contact sauf si c'est dans la surface de but, auquel cas la balle à terre doit être effectuée sur la ligne délimitant cette surface.

3. Sur dégagement du gardien de but en cours de jeu, celui-ci lance directement le ballon des mains dans le but adverse. Décision ?

Un but ne pouvant pas être marqué directement de la main, l'arbitre doit accorder un dégagement de but au gardien adverse.

4. Sur tir puissant de l'adversaire, le gardien de but repousse le ballon des poings. Sur cette action, le ballon va directement dans le but adverse. Décision ?

Accorder un dégagement de but au gardien adverse. Un but ne pouvant être marqué directement de la main de la part d'un adversaire.

5. Lors d'une phase de jeu, un spectateur pénètre sur le terrain et tente d'intercepter le ballon sans y parvenir. Le ballon pénètre ensuite dans le but. Décision ?

Le but doit être validé si le spectateur n'a pas touché le ballon.

6. Sur un coup franc direct accordé au milieu du terrain, le botteur envoie le ballon sur l'arbitre. Que doit faire l'arbitre si le ballon est dévié directement

a) dans le but adverse ?

b) dans le but du botteur ?

a) Le but est validé.

b) Coup de coin à l'équipe adverse.

7. Sur coup franc indirect accordé au milieu du terrain, le botteur envoie le ballon sur l'arbitre. Que doit faire l'arbitre si le ballon est dévié directement

a) dans le but adverse ?

b) dans le but du botteur ?

a) But non validé et dégagement du gardien de but car il s'agit d'un coup franc indirect.

b) Coup de coin à l'équipe adverse.

8. Quand un but est-il valablement marqué ?

Lorsque le ballon a entièrement dépassé la ligne de but entre les montants et sous la barre transversale.

9. Sur coup franc direct, le botteur envoie le ballon sur la transversale. Ce ballon lui revient et

le joueur marque. Décision ?

Accorder un coup franc indirect à l'équipe adverse à l'endroit où le ballon a été touché pour la deuxième fois.

10. Sur coup franc indirect, le botteur envoie le ballon sur la transversale. Ce ballon lui revient et le joueur marque. Décision ?

Accorder un coup franc indirect à l'équipe adverse à l'endroit où le ballon a été touché pour la deuxième fois.

Règle 11 - Les fautes et les incorrections

1. Un attaquant joue le dos tourné au but et se trouve à deux mètres de tout adversaire. Il envoie le ballon dans le but d'un coup de talon. Le but est-il valide ?

Oui, jouer le ballon du talon n'est fautif que lorsque cette manière de jouer constitue un jeu dangereux pour un joueur adverse auquel cas il sera sanctionné par un coup franc indirect.

2. Le gardien de but a capté le ballon dans sa surface de but. Un joueur adverse l'empêche de dégager. Décision ?

Coup franc indirect en faveur du gardien de but.

3. Sur coup de coin, le botteur envoie le ballon sur le montant du but. Le ballon lui revient. Ce même joueur le touche alors intentionnellement de la main et l'envoie dans le but. Décision ?

Coup franc direct pour la faute la plus grave (faute de main).

4. Dans sa surface de but, un joueur joue intentionnellement le ballon de la main. Décision ?

Penalty à l'équipe adverse.

5. Deux joueurs chargent simultanément le même joueur adverse. Décision ?

Coup franc direct, la charge simultanée étant considérée comme une charge dangereuse.

6. Un joueur se couche intentionnellement sur le ballon pendant un temps anormalement long. Décision ?

Coup franc indirect. Ce fait constituant non seulement une conduite inconvenante mais aussi un jeu dangereux passif.

7. Un joueur dont les pieds se trouvent en dehors de sa surface de but, manie intentionnellement le ballon de la main ou du bras dans cette surface. Décision ?

Penalty à l'équipe adverse, le maniement du ballon ayant été commis à l'intérieur de la surface de but.

8. Se trouvant en dehors de sa surface de but, un gardien de but dévie le ballon du poing. Décision ?

Coup franc direct contre le gardien pour faute de main.

9. Alors que le jeu se déroule au milieu du terrain, l'arbitre voit deux joueurs s'échanger des

coups. Décision ?

S'il s'agit de deux partenaires, coup franc indirect à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise et exclusion des deux joueurs.

S'il s'agit de deux adversaires : balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon et exclusion des deux joueurs.

10. Alors que son équipe évolue au complet, un joueur remplaçant tend son pied dans le terrain causant ainsi la chute d'un adversaire. Décision ?

Coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon et sanction disciplinaire au joueur fautif.

Si une exclusion s'ensuit, un joueur de l'équipe du fautif doit quitter le jeu et prendre place sur les sièges des remplaçants. Le jeu continue avec un joueur en moins sur le terrain.

11. Sur un botté rapproché et violent, le ballon va contre les mains d'un joueur qui protège sa figure. Décision ?

L'arbitre ne doit pas intervenir car un joueur peut se protéger la figure.

12. Deux adversaires lèvent simultanément le pied trop haut pour jouer le ballon. Décision ?

Si l'arbitre estime devoir intervenir, le jeu doit être repris par balle à terre.

13. Un joueur couvre le ballon afin de le laisser parvenir à son gardien de but. Décision ?

Rien, le joueur ne commet aucune faute d'obstruction.

14. Un coup de sifflet émane d'un spectateur. Croyant à une intervention de l'arbitre, un joueur autre qu'un gardien de but prend le ballon en mains. Décision ?

Balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon lors du coup de sifflet donné par le spectateur. Si le fait se passe dans une surface de but, la balle à terre se fait sur la ligne délimitant cette surface. L'arbitre doit en outre intervenir auprès du délégué au terrain.

15. Un coup de sifflet émane d'un spectateur. Croyant à une intervention de l'arbitre, un gardien de but laisse rentrer le ballon dans le but. Décision ?

Annuler le but et balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon lors du coup de sifflet donné par le spectateur. Si le fait se passe dans une surface de but, la balle à terre se fait sur la ligne délimitant cette surface. L'arbitre doit en outre intervenir auprès du délégué au terrain.

16. Un joueur parvient à maintenir le ballon en équilibre sur sa tête sans le toucher ou contrôler des mains. Décision ?

Laisser faire, le ballon est jouable.

17. Que doit faire l'arbitre si l'une ou l'autre équipe refuse de reprendre la partie ?

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 interrompue définitivement par l'arbitre.

18. Un joueur peut-il prendre le ballon par derrière entre les jambes d'un adversaire ?

Oui, à condition de n'enfreindre aucune règle comme toucher ou pousser le joueur.

19. Quelle différence y a-t-il entre une expulsion et une exclusion ?

En cas d'expulsion, l'arbitre exhibe une carte jaune et le joueur peut être remplacé. En cas d'exclusion, l'arbitre exhibe une carte rouge et le joueur ne peut être remplacé. En outre, un rapport est rédigé. S'il s'agit d'un joueur se trouvant sur les sièges des remplaçants, le nombre de joueurs participant au jeu doit être diminué d'une unité.

20. Un joueur expulsé ou exclu peut-il prendre place sur les sièges des remplaçants ?

Non, il doit quitter le terrain et rejoindre son vestiaire. Il peut, par la suite, assister à la rencontre comme spectateur mais pas en tenue de joueur. Néanmoins, dans le cadre des matchs de jeunes (jusqu'à la catégorie cadets), le joueur expulsé ou exclu peut 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.

21. Sur balle à terre, avant que le ballon n'ait touché le sol, un joueur frappe un partenaire. Décision ?

Exclusion du joueur fautif. Recommencer la balle à terre, le ballon n'étant pas en jeu.

22. Un joueur s'appuie sur un partenaire et détourne le ballon en corner. Décision ?

Coup franc indirect à l'équipe adverse à l'endroit où le joueur s'est appuyé sur son partenaire pour jouer le ballon. Si le fait se passe dans la surface de but du fautif, le coup franc indirect se fait sur la ligne des six mètres.

23. En dehors de sa surface de but, quel est le statut du gardien de but ?

Il est considéré comme un joueur de champ. Cependant, il est soumis à certaines restrictions dans sa propre moitié de terrain.

24. Que faut-il entendre par « action de jeu » pour un gardien de but ?

Le ballon étant en jeu, il s'agit de la période de cinq secondes qui suit la première touche du ballon par un gardien de but.

25. Quand commence la règle des cinq secondes pour un gardien de but lorsque le ballon est en jeu ?

La règle commence lorsque le ballon est touché par un gardien de but dans sa propre moitié de terrain en ce compris sa surface de but.

26. Que doit faire un gardien de but qui a touché le ballon lorsque celui-ci est en jeu ?

Dans sa moitié de terrain, surface de but comprise, le gardien de but a cinq secondes pour dégager celui-ci après l'avoir capté ou touché.

27. Quand un gardien de but peut-il jouer le ballon des mains ?

- ***Remis par un partenaire sur rentrée latérale ou corner.***
- ***Touché en dernier lieu par un adversaire.***
- ***Lui revient directement sur une balle à terre.***

28. Comment est sanctionnée une perte de temps (non-respect de la règle des 5 secondes)

sur une remise en jeu après ballon sorti en ligne de but ?

A partir du moment où le ballon est jugé jouable par l'arbitre, la perte de temps est sanctionnée par un coup de coin accordé à l'équipe adverse.

29. Comment est sanctionnée une perte de temps (non-respect de la règle des 5 secondes) sur une remise en jeu après une sortie latérale ?

A partir du moment où le ballon est jugé jouable par l'arbitre, la perte de temps est sanctionnée par une rentrée latérale accordée à l'équipe adverse.

30. Comment est sanctionnée une perte de temps (non-respect de la règle des 5 secondes) sur coup de coin ?

A partir du moment où le ballon est jugé jouable par l'arbitre, la perte de temps est sanctionnée par un dégagement de ballon par le gardien de l'équipe adverse.

31. Sur un tir puissant de l'adversaire, le gardien de but se trouvant dans sa surface, envoie le ballon des poings dans le but adverse. Décision ?

L'arbitre accordera un dégagement de but à l'équipe adverse. Un but ne peut jamais être marqué de la (des) main(s) sauf par un gardien dans son propre but.

32. Sur un tir puissant de l'adversaire, le gardien de but se trouvant dans sa surface, dévie le ballon des mains. Avant que le ballon ne sorte de cette surface de but, il est repoussé vers le gardien de but par un de ses partenaires. Le gardien rejoue le ballon. Décision ?

Un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse sur la ligne délimitant la surface de but.

33. Sur un tir puissant de l'adversaire, le gardien de but se trouvant dans sa surface, détourne le ballon des mains. Avant que le ballon ne sorte de cette surface de but, il touche le ballon des pieds et ensuite des mains. Décision ?

Rien, le gardien de but peut rejouer autant de fois le ballon en respectant la règle des cinq secondes.

34. Sur un tir puissant de l'adversaire, le gardien de but se trouvant dans sa surface, détourne le ballon des mains. Avant que le ballon ne sorte de cette surface de but, il touche le ballon des pieds et sort de sa surface de but, le ballon au pied. Décision ?

Rien, le gardien de but peut rejouer autant de fois le ballon tant dehors que dans sa surface de but en respectant la règle des cinq secondes.

35. Sur dégagement du ballon par le gardien en cours de jeu, celui-ci rejoue le ballon hors de sa surface de but. Aucun adversaire n'ayant touché le ballon, le gardien le renvoie du pied dans sa surface où il le rejoue. Décision ?

Rien, le gardien de but peut rejouer le ballon en respectant la règle des cinq secondes.

36. En cours de jeu, le gardien de but contrôle le ballon des mains dans sa surface. Il passe le ballon à un partenaire qui se trouve dans sa surface de but. Ce joueur lui remet le ballon et le gardien le dégage dans le camp adverse. Décision ?

Coup franc indirect accordé à l'adversaire sur la ligne de la surface de but à l'endroit le plus proche où le gardien de but a retouché le ballon.

37. En cours de jeu, le ballon venant de l'adversaire, le gardien contrôle le ballon des pieds

dans sa surface de but. Il le reprend en main et le fait rebondir trois fois avant de le dégager. Décision ?

Rien, le gardien de but doit néanmoins respecter la règle des cinq secondes.

38. En cours de jeu, sur passe volontaire d'un partenaire, le gardien capte le ballon des mains dans sa surface de but. Décision ?

Coup franc indirect à l'adversaire sauf si le ballon avait été remis en jeu sur rentrée latérale, coup de coin ou remise en jeu après balle au plafond auxquels cas on laisse jouer.

Règle 12 - Les coups francs

1. Quelles sont les conditions requises pour qu'un arbitre puisse accorder un coup franc ?

**L'arbitre doit voir la faute et la juger intentionnelle
La faute doit être commise par un joueur sur le terrain de jeu.
Le ballon doit être en jeu.**

2. Un coup franc est accordé en faveur des défenseurs sur la ligne délimitant leur surface de réparation. Où doivent se trouver tous les joueurs adverses ?

A cinq mètres au moins et en dehors de la surface de réparation.

3. A quelle distance doit se trouver un adversaire sur coup franc ?

A cinq mètres au moins du ballon.

4. Sur un coup franc accordé en faveur des défenseurs dans leur surface de but, à quel moment le ballon est-il en jeu ?

Dès qu'il a quitté la surface de but.

5. Sur un coup franc accordé en faveur des défenseurs dans leur surface de but, le botteur touche une seconde fois le ballon avant qu'il ne sorte de la surface de but. Décision ?

Coup franc à recommencer, le ballon n'étant pas en jeu au moment où le botteur l'a touché une seconde fois.

6. Un coup franc est accordé à une équipe. Avant que ce coup franc ne soit botté, un joueur frappe un autre joueur. Décision ?

Exclusion du joueur qui a frappé et remise en jeu par le coup franc qui devait être botté ; le ballon n'étant pas en jeu au moment des faits.

7. Avant d'effectuer une rentrée latérale, un joueur injurie l'arbitre. Décision ?

Sanction disciplinaire au joueur et rentrée latérale au profit de l'équipe qui aurait dû l'effectuer normalement (même s'il s'agit de l'équipe du joueur qui a injurié l'arbitre), le ballon n'étant pas en jeu.

8. A quel endroit doit être posé le ballon pour le botté d'un coup franc accordé en faveur des défenseurs dans leur surface de réparation ?

A l'endroit où la faute a été commise.

9. A quel endroit doit être posé le ballon pour le botté d'un coup franc indirect accordé en

faveur des attaquants pour une faute commise à l'intérieur de la surface de but adverse ?
Sur la ligne délimitant la surface de but, à l'endroit le plus rapproché de celui où la faute a été commise.

10. Une faute punissable d'un coup franc direct est commise par un défenseur sur la ligne délimitant la surface de but. Décision ?
Coup de pied de réparation : les lignes faisant partie des surfaces qu'elles délimitent.

11. Comment reprendre le jeu si le ballon pénètre directement dans le but adverse sur coup franc direct ?
Le but étant valable, la partie doit être reprise par une remise en jeu après but marqué.

12. Comment reprendre le jeu si le ballon pénètre directement dans le but adverse sur coup franc indirect ?
Dégagement du gardien.

13. Quand le ballon est-il en jeu sur coup franc ?
Lorsqu'il a été mis en mouvement par le botteur.

14. Sur coup franc en faveur d'un défenseur à l'intérieur de sa surface de but, celui-ci marque directement dans son propre but. L'arbitre doit-il accorder un corner à l'équipe adverse ?
Non. Le ballon n'a pas été mis valablement en jeu et le coup franc doit être recommencé.

15. L'arbitre doit-il tenir le bras levé sur coup d'envoi, sur remise en jeu en début de seconde mi-temps ou après un but marqué et sur coup franc indirect ?
Oui.

Règle 13 - Le penalty

1. Comment doit se placer le gardien de but sur penalty ?
Le gardien de but doit avoir une partie des deux pieds sur la ligne de but entre les deux montants et ne peut pas bouger les pieds tant que le ballon n'est pas touché par le botteur.

2. Où doivent se trouver les joueurs lors d'un penalty ?
A l'exception du gardien de but et du botteur, tous les joueurs doivent se trouver en dehors de la surface de réparation à cinq mètres au moins du ballon.

3. Sur penalty, le botteur envoie le ballon en arrière. Décision ?
Faire recommencer le botté.

4. Sur penalty, le botteur envoie le ballon un mètre en avant. Un partenaire du botteur pénètre

dans la surface de réparation et envoie le ballon dans le but. Décision ?

Accorder le but.

5. Sur penalty, entre le coup de sifflet et le botté, un attaquant, autre que le botteur, pénètre dans la surface de réparation. Le ballon est renvoyé dans le jeu, soit par le gardien de but, soit par un élément du but. Décision ?

Coup franc indirect aux défenseurs à l'endroit où le joueur a pénétré dans la surface de but.

6. Sur penalty, le gardien de but renvoie le ballon dans les pieds du botteur qui marque. Décision ?

Accorder le but.

7. Sur penalty, le ballon revient dans le jeu après avoir frappé un montant du but. Le botteur rejoue le ballon et marque. Décision ?

Coup franc indirect aux défenseurs à l'endroit où le botteur a touché pour la seconde fois le ballon.

8. L'arbitre doit-il siffler la mise en jeu du penalty ?

Oui, le coup de sifflet est obligatoire.

9. Sur penalty, le ballon, après avoir touché un montant, est touché par un spectateur. Décision ?

Balle à terre à l'endroit où le spectateur a touché le ballon. Si le fait s'est produit dans la surface de but, la balle à terre se fait sur la ligne délimitant la surface de but.

10. Sur penalty, entre le coup de sifflet et le botté, le gardien de but avance d'un mètre et un partenaire du botteur pénètre dans la surface de but. Décision ?

Penalty à recommencer.

11. Sur penalty, entre le coup de sifflet et le botté, un partenaire du botteur pénètre dans la surface de but. Le gardien de but détourne le ballon en coup de coin. Décision ?

Coup de coin.

12. L'arbitre doit prolonger une mi-temps pour le botté d'un penalty. Une panne d'électricité de quinze minutes survient à ce moment. Décision ?

Considérer le match comme arrêté et rédiger un rapport.

13. Un penalty doit être recommencé. Peut-il être botté par le même joueur ?

Oui.

14. Quand y a-t-il penalty ?

Pour toutes les fautes punissables d'un coup franc direct commises dans sa propre surface de but par un joueur.

15. Où doit être posé le ballon lors du botté d'un penalty ?

Sur la ligne délimitant la surface de but dans l'axe du but par le botteur et non l'arbitre.

16. Comment doit être botté un penalty ?

Le botteur doit faire face au but et au ballon, il ne peut marquer aucun temps d'arrêt au moment du botté et le tir doit être effectué vers le but. Il peut néanmoins être botté en deux temps avec un coéquipier.

17. Sur penalty, le ballon est dévié par un objet quelconque. Décision ?

Recommencer le botté du penalty.

18. Après qu'un arbitre ait donné le signal d'exécution du penalty et avant que le ballon ne soit en jeu, un joueur de chaque équipe pénètre dans la surface de but. Décision ?

Recommencer le coup de réparation.

19. Sur penalty, quand le ballon est-il en jeu ?

Lorsqu'il est mis en mouvement par le botteur vers l'avant.

20. Lors des tirs au but pour départager deux équipes, le ballon est renvoyé par le gardien de but dans les pieds du botteur qui marque. Décision ?

Annuler le but, l'effet du botté se termine dès que le gardien renvoie le ballon.

21. Lors des tirs au but pour départager deux équipes, celles-ci sont à égalité de buts marqués après les trois premiers tirs. Les mêmes joueurs peuvent-ils être repris pour la deuxième série ?

Oui.

22. Lors des tirs au but pour départager deux équipes, entre le coup de sifflet et le botté, le gardien de but s'avance d'un mètre. Le tir va à côté du but. Décision ?

Recommencer le botté du tir.

23. Lors des tirs au but pour départager deux équipes, entre le coup de sifflet de l'arbitre et le botté, le gardien de but s'avance d'un mètre. Le tir va dans le but. Décision ?

Accorder le but.

24. Quels joueurs peuvent participer au botté des tirs au but pour départager deux équipes ?

Tous les joueurs inscrits sur la feuille de match et contrôlés, à l'exception des joueurs expulsés ou exclus.

25. Lors des tirs au but pour départager deux équipes, après avoir arrêté le ballon au premier tir, le gardien de but se blesse. Peut-il être remplacé ?

Oui.

26. Lors de tirs au but pour départager deux équipes, après avoir botté le deuxième tir au but, le joueur donne un coup de pied à l'adversaire qui doit botter le tir suivant. Le joueur étant blessé, il lui est impossible de botter. Décision ?

Exclusion du joueur fautif et remplacement du blessé par un autre joueur.

27. Où doivent se trouver les joueurs lors des tirs au but pour départager deux équipes ?

Tous les joueurs autres que les gardiens de but et le botteur doivent se trouver dans le rond central ou derrière la ligne médiane dans l'aire de jeu.

28. Quelle est la procédure pour effectuer des tirs au but pour départager deux équipes ?
L'arbitre désigne le but où seront bottés les tirs. Un toss détermine l'équipe qui bottera le premier tir. Les deux capitaines désignent trois joueurs différents. Ces joueurs, alternativement et dans l'ordre donné, exécutent les bottés.

Règle 14 - La rentrée latérale / Le ballon au plafond

1. Sur rentrée latérale, un joueur envoie le ballon directement :

a) dans le but adverse

b) dans son propre but

Décision ?

a) Dégagement au gardien de but.

b) Coup de coin à l'équipe adverse.

2. Sur rentrée latérale, un joueur envoie le ballon via le corps de l'arbitre :

a) dans le but adverse

b) dans son propre but

Décision ?

L'arbitre étant un corps neutre :

a) Dégagement au gardien de but.

b) Coup de coin à l'équipe adverse.

3. Sur rentrée latérale, un joueur envoie le ballon vers son gardien de but qui contrôle imparfaitement celui-ci. Le ballon pénètre dans le but. Décision ?

But.

4. A quel endroit doit être placé le ballon pour une remise en jeu après contact avec le plafond de la salle ?

Sur la ligne latérale à hauteur de l'endroit où le ballon a touché le plafond ou la structure de la salle.

5. A quelle distance doivent se trouver les joueurs adverses lors d'une rentrée latérale et à partir de quand le ballon peut-il être joué par un autre joueur ?

Les joueurs adverses doivent se trouver à une distance d'au moins cinq mètres du ballon et ne peuvent s'en approcher avant que le ballon ne soit en jeu.

Le ballon est en jeu dès qu'il franchit la ligne latérale dans l'aire de jeu.

6. Quand l'arbitre siffle-t-il un ballon au plafond ?

Lorsque le ballon touche le plafond ou une structure au-dessus de la surface de jeu.

7. La remise en jeu après ballon au plafond est-elle assimilée à une rentrée latérale ?

Oui, elle doit être effectuée de la même façon.

8. Sur une remise en jeu latérale, le ballon est envoyé en direction du gardien de but par son partenaire. Si le gardien rejoue le ballon dans sa surface de but :

a) des pieds - b) des mains. Décision ?

Dans les deux cas, laisser poursuivre le jeu.

9. Un joueur effectue une rentrée latérale alors que le ballon n'est pas à l'arrêt. Décision ?

Rentrée latérale à l'équipe adverse.

10. Peut-on marquer directement un but sur rentrée latérale ?

Non.

Règle 15 - Le dégagement du gardien après sortie en ligne de but

1. Après ballon sorti en ligne de but, le gardien lance celui-ci directement dans le but adverse. Décision ?

Dégagement de but pour le gardien adverse, un but ne pouvant pas être marqué directement de la main.

2. Le ballon sort en ligne de but. Où doivent se trouver les joueurs adverses ?

En dehors de la surface de but et ils ne peuvent y pénétrer que lorsque le ballon est en jeu.

3. Après ballon sorti en ligne de but, le gardien lâche le ballon qui roule dans son but. Décision ?

Recommencer le dégagement, le ballon n'est pas en jeu car n'ayant pas quitté la surface de but.

4. Après ballon sorti en ligne de but, le gardien dégage le ballon et avant que le ballon ne soit sorti de la surface de but, un défenseur donne un coup de pied à un adversaire. Décision ?

Exclure le joueur fautif et faire recommencer le dégagement, le ballon n'étant pas en jeu.

5. Après ballon sorti en ligne de but, le gardien maintient le ballon en main plus de cinq secondes. Décision ?

Sanction disciplinaire éventuelle. Coup de coin pour l'équipe adverse.

6. Après ballon sorti en ligne de but, le gardien fait rouler celui-ci vers un défenseur se trouvant en dehors de la surface de but. Celui-ci relance le ballon dans la surface de but et le gardien touche le ballon avec une partie quelconque du corps. Décision ?

Si le gardien la reprend des mains, coup franc indirect à l'équipe adverse sur la ligne délimitant cette surface à l'endroit le plus rapproché d'où le gardien de but a touché le ballon.

Rien dans les autres cas, le dégagement du gardien de but n'étant pas une action de jeu.

7. Après ballon sorti en ligne de but, le gardien fait rouler celui-ci vers un défenseur se trouvant en dehors de la surface de but. Celui-ci se fait subtiliser le ballon par un adversaire qui perd ensuite le ballon. Un défenseur remet alors le ballon à son gardien. Décision ?

Rien, le gardien de but peut rejouer le ballon à condition que cela ne soit pas des mains ou des bras.

8. Sur dégagement du gardien de but, les joueurs adverses peuvent-ils se trouver à un mètre de ce gardien de but tout en étant en dehors de la surface de but ?

Oui.

9. Comment un gardien doit-il effectuer un dégagement correct ?

Par remise du ballon en jeu immédiate de la main depuis sa surface de but.

10. Quand le ballon est-il en jeu sur dégagement du gardien de but après sortie en ligne de but ?

Dès qu'il a quitté la surface de but dans le terrain.

11. Quand un dégagement de but est-il accordé à une équipe ?

a) Lorsque le ballon a entièrement dépassé la ligne de but à terre ou en l'air en dehors du but après avoir été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe adverse.

b) Lorsqu'un joueur adverse envoie le ballon directement dans le but sur coup d'envoi ou sur coup franc indirect.

c) Lorsqu'un but est marqué directement de la main par le gardien de but adverse.

d) Lorsqu'un but est marqué directement sur rentrée latérale en faveur de l'équipe adverse.

e) En cas de coup de coin fautif.

Règle 16 - Le coup de pied de coin (corner)

1. Sur corner, le joueur envoie le ballon directement dans le but adverse. Décision ?

But.

2. Sur corner, le botteur envoie le ballon directement dans son propre but. Décision ?

Corner à l'équipe adverse.

3. Sur corner, le joueur envoie le ballon dans son propre but après avoir été touché des mains par son gardien. Décision ?

But.

4. Sur corner, le joueur envoie le ballon dans son propre but après avoir été touché par une autre partie du corps que les mains par son gardien. Décision ?

But.

5. Sur corner, le botteur envoie le ballon dans son propre but après avoir été touché par l'arbitre. Décision ?

Corner pour l'équipe adverse.

6. Sur corner, un joueur gêne le gardien de but adverse ou se déplace devant lui, l'empêchant ainsi de prendre part au jeu. Décision ?

Coup franc indirect contre le joueur si le corner a été effectué réglementairement.

7. Sur corner, le joueur qui a effectué la mise en jeu reçoit le ballon en retour via l'arbitre et le touche. Décision ?

Coup franc indirect à l'équipe adverse. Le joueur ne pouvant toucher 2 fois le ballon consécutivement.

8. Un joueur ayant botté un corner reçoit directement en retour le ballon via le montant du but et le touche. Décision ?

Coup franc indirect à l'équipe adverse. Le joueur ne pouvant toucher 2 fois le ballon consécutivement.

9. Quand un ballon est-il en jeu sur corner ?

Lorsqu'il a été mis en mouvement et qu'il a franchi les lignes délimitant la surface de jeu.

10. Quand l'arbitre doit-il accorder un corner ?

a) Lorsque le ballon a entièrement dépassé la ligne de but à terre ou en l'air en dehors du but après avoir été touché en dernier lieu par un défenseur.

b) Lorsque, sur coup franc pour un défenseur, en dehors de sa surface de but, le ballon est envoyé directement dans son but par le botteur.

c) Lorsque, sur corner, le botteur envoie directement le ballon dans son propre but.

d) Lorsque, sur rentrée latérale, le botteur envoie directement le ballon dans son propre but.

11. Sur corner, un joueur envoie le ballon vers son gardien de but. Celui-ci prend le ballon des mains dans sa surface et le dégage endéans les cinq secondes. Décision ?

Laisser poursuivre le jeu.

12. Un joueur bénéficiant d'un corner effectue la remise en jeu de façon non réglementaire. Décision ?

Dégagement de but au gardien adverse.

13. Un joueur bénéficiant d'un corner effectue celui-ci et retouche une seconde fois le ballon. Décision ?

Coup franc indirect à l'équipe adverse à l'endroit où ce botteur a touché une deuxième fois le ballon.

Table des matières

- Règle 1 - Le terrain de jeu
- Règle 2 - Le ballon
- Règle 3 - Les joueurs / Les catégories d'âge
- Règle 4 - L'équipement des joueurs
- Règle 5 - L'arbitre - Les officiels
- Règle 6 - Le juge de touche (plus d'application)
- Règle 7 - La durée de la partie
- Règle 8 - Le coup d'envoi - La balle à terre
- Règle 9 - Le ballon en jeu et hors du jeu
- Règle 10 - Le but marqué
- Règle 11 - Les fautes et les incorrections
- Règle 12 - Les coups francs
- Règle 13 - Le penalty
- Règle 14 - La rentrée latérale et le ballon au plafond
- Règle 15 - Le dégagement du gardien après sortie par la ligne de but
- Règle 16 - Le coup de pied de coin (corner)

