



LOIS DU JEU

applicables dans les compétitions
de la **L**igue **F**rancophone de **F**ootball en **S**alle

à dater du 1^{er} juillet 2026

Les présentes règles de jeu, utilisées à partir du 1^{er} juillet 2025 par la Ligue Francophone de Football en Salle, sont basées sur la version des lois du jeu de football en salle de la FIFA en vigueur à compter du 4 novembre 2024, adaptées conformément à la convention de collaboration conclue et signée par l'U.R.B.S.F.A., l'A.C.F.F. et la L.F.F.S. le 15/03/2024 et modifiées le 01/07/2026. Celles-ci ne sont pas applicables dans les compétitions régies par la FIFA.

Éditrice : C.C.A.L. (L.F.F.S. / secretariat@lffs.eu) - **Layout / Photo 1^{re} page :** Jean-Pierre DELFORGE

Table des matières

.....	1
LOI 1 - Le terrain.....	5
1. Surface de jeu	5
2. Marquage du terrain	5
3. Dimensions du terrain	6
4. Surface de réparation.....	6
5. Point des 10 m	7
6. Zones de remplacements	7
7. Surface de coin.....	7
8. Zone neutre et sécurité	7
9. Buts.....	7
10. Déplacement des buts.....	8
11. Publicité sur la surface de jeu	9
12. Publicité sur les filets des buts	9
13. Publicité dans les zones de remplacements.....	9
14. Publicité autour du terrain	9
15. Vestiaires	9
16. Local antidopage	10
17. Terrain de jeu indisponible ou injouable	10
18. Accessoires de jeu	10
LOI 2 - Le ballon.....	11
1. Spécifications	11
2. Publicité sur le ballon	11
3. Remplacement d'un ballon défectueux	11
4. Ballons supplémentaires.....	11
5. Ballons supplémentaires sur le terrain	11
6. But avec un ballon défectueux.....	11
LOI 3 - Les joueurs.....	12
1. Nombre de joueurs	12
2. Nombre de remplacements	12
3. Remise de la feuille de match	12
4. Procédure de remplacement.....	12
5. Échauffement.....	13
6. Permutation avec le gardien de but.....	13
7. Infractions et sanctions	13
8. Joueurs exclus.....	14
9. Personnes supplémentaires sur le terrain	14
10. But marqué avec personne supplémentaire sur le terrain	14
11. Retour incorrect au jeu d'un joueur se trouvant hors du terrain	15
12. Capitaine de l'équipe.....	15
LOI 4 - L'équipement des joueurs.....	17
1. Sécurité	17
2. Équipement obligatoire	17
3. Couleurs	17
4. Autre équipement.....	18
5. Slogans, messages, images et publicité.....	18
6. Infractions et sanctions	19
7. Numéros des joueurs	19
8. Tenue incorrecte.....	19
9. Match non-joué	19
LOI 5 - L'arbitre et les officiels	20
1. Autorité de l'arbitre.....	20
2. Décisions de l'arbitre.....	20
3. Pouvoirs et devoirs de l'arbitre.....	20
4. Responsabilité de l'arbitre	21
5. Matches internationaux	21
6. Équipement de l'arbitre	21
7. Absence de l'arbitre	22
8. Les officiels au terrain	23
LOI 6 - Les autres arbitres	26

LOI 7 - La durée du match	27
1. Périodes de jeu	27
2. Fin des périodes de jeu	27
3. Temps mort.....	27
4. Mi-temps.....	28
5. Arrêt définitif du match	28
LOI 8 - Le coup d'envoi et la reprise du jeu	29
1. Coup d'envoi	29
2. Balle à terre	30
LOI 9 - Le ballon en jeu et hors jeu	31
1. Ballon hors du jeu	31
2. Ballon en jeu	31
3. Balle au plafond.....	31
LOI 10 - L'issue d'un match	32
1. But marqué.....	32
2. Équipe victorieuse	32
3. Tirs au but	32
4. Buts inscrits à l'extérieur	34
LOI 11 - Le hors-jeu	34
LOI 12 - Les fautes et incorrections	35
1. Coup franc direct	35
2. Coup franc indirect	36
3. Mesures disciplinaires	37
4. Reprise du jeu après des fautes et incorrections	41
LOI 13 - Les coups francs.....	46
1. Types de coups francs.....	46
2. Procédure	46
3. Infractions et sanctions.....	47
4. Fautes cumulées.....	47
5. Coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée de chaque équipe dans chaque période	48
6. Tableau récapitulatif.....	50
LOI 14 - Le penalty.....	51
1. Procédure	51
2. Infractions et sanctions.....	51
3. Tableau récapitulatif.....	53
LOI 15 - La rentrée de touche.....	54
1. Procédure	54
2. Infractions et sanctions.....	54
LOI 16 - La sortie de but	55
1. Procédure	55
2. Infractions et sanctions.....	55
LOI 17 - Le corner	56
1. Procédure	56
2. Infractions et sanctions.....	56
Termes du football en salle.....	57

LOI 1 - Le terrain

Les matchs se déroulent sur un terrain de jeu qui est conforme aux règles applicables au football en salle. Un terrain de jeu est composé de la surface de jeu, de la zone de remplacement et de la zone neutre.

1. Surface de jeu

Les matchs sont joués sur un sol plat, lisse, dépourvu d'aspérités et non abrasif, de préférence en bois ou dans un matériau synthétique.

La surface de jeu doit être constituée d'un même matériau. Les surfaces en béton dur, en asphalte et en gazon synthétique sont interdites pour les compétitions officielles.

La hauteur libre au-dessus du terrain de jeu doit être d'au moins 7 mètres.

2. Marquage du terrain

Le terrain doit être rectangulaire et délimité par des lignes continues (les lignes discontinues ne sont pas autorisées) qui ne doivent pas être dangereuses (elles doivent être antidérapantes). Ces lignes font partie intégrante des surfaces qu'elles délimitent et leur couleur doit clairement se distinguer de celle de la surface de jeu.

Seules les lignes énoncées à la loi 1 doivent être marquées sur le terrain.

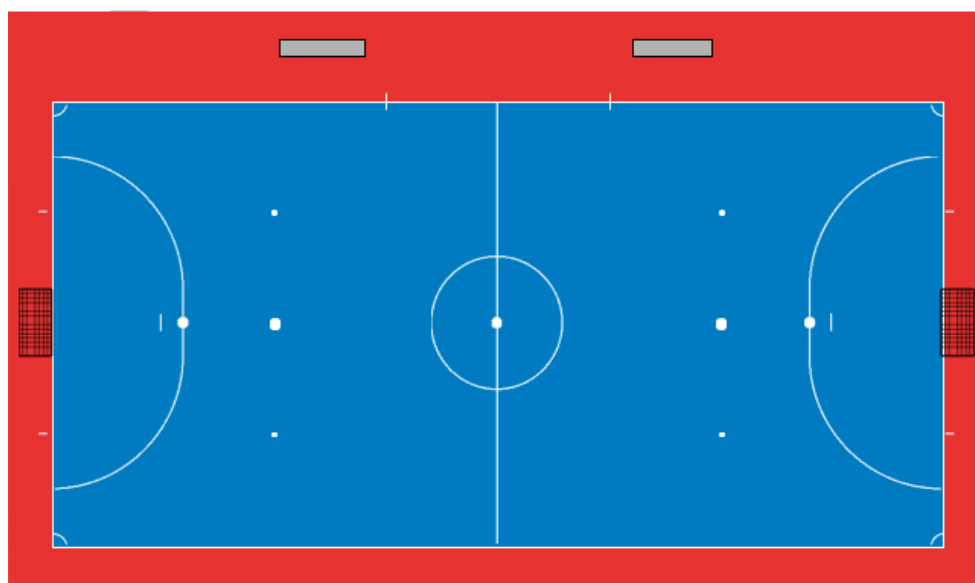
Lors de l'utilisation d'une salle multisports, d'autres lignes sont autorisées sous réserve qu'elles soient de couleur différente et clairement différenciables des lignes de football en salle.

Un joueur qui trace sur le terrain des marques non autorisées reçoit un avertissement pour comportement antisportif. Si l'arbitre se rend compte de l'infraction en cours de jeu, il doit arrêter le jeu s'il ne peut pas appliquer la règle de l'avantage et avertir le joueur fautif pour comportement antisportif. Le jeu reprend par un coup franc indirect pour l'équipe adverse depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, sauf si celui-ci se trouvait dans la surface de réparation (cf. loi 13).

Les deux lignes extérieures les plus longues sont appelées lignes de touche. Les deux plus courtes sont les lignes de but.

Le terrain est divisé en deux moitiés par la ligne médiane qui joint le milieu des lignes de touche. Le point central, qui dispose d'un rayon de 6 cm, figure au milieu de la ligne médiane. Autour de ce point est tracé un cercle de 3 m de rayon.

Pour matérialiser la distance à respecter par les joueurs de l'équipe qui défend lors de l'exécution d'un corner (5 m), une marque doit être tracée à l'extérieur du terrain, à 5 m de la surface de coin, perpendiculairement à la ligne de but et à 5 cm de celle-ci. Cette marque doit avoir une largeur de 5 cm et une longueur de 40 cm.



3. Dimensions du terrain

Les lignes de touche doivent être plus longues que les lignes de but. Toutes les lignes doivent avoir une largeur de 5 cm.

- Pour les rencontres qui ne sont pas des matches internationaux, les dimensions à respecter sont les suivantes:

Longueur (ligne de touche) :	minimum 25 m maximum 42 m
Largeur (ligne de but) :	minimum 16 m maximum 25 m

- Pour les matches internationaux, les dimensions à respecter sont les suivantes :

Longueur (ligne de touche) :	minimum 38 m maximum 42 m
Largeur (ligne de but) :	minimum 20 m maximum 25 m

Le règlement d'une compétition peut déterminer la longueur de la ligne de but et de la ligne de touche, en respectant les dimensions ci-dessus.

Les mesures doivent être effectuées à partir de l'extérieur des lignes puisque celles-ci font partie intégrante de la zone qu'elles délimitent.

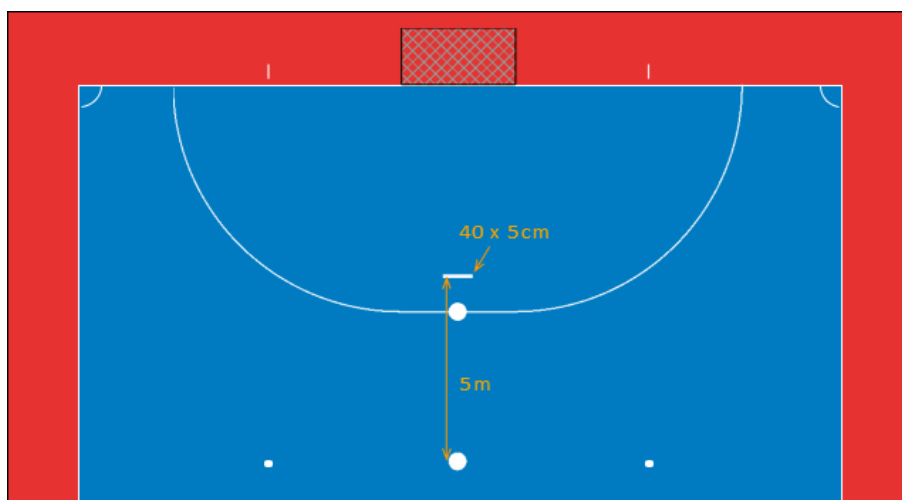
La distance entre le point de penalty et le but est mesurée entre le centre du point de penalty et la limite extérieure de la ligne de but.

La distance de 10 m entre le point des 10 m et le but est mesurée entre le centre du point des 10 m et la limite extérieure de la ligne de but.

La distance de 5 m qui doit séparer le gardien de but du ballon lors d'un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée est mesurée entre le centre du point des 10 m et la limite extérieure du point des 5 m, c'est-à-dire l'extrémité la plus proche de la ligne de but.

4. Surface de réparation

Deux lignes imaginaires de 6 m de longueur sont tracées à partir du bord extérieur de chaque poteau, perpendiculaires à la ligne de but. Au bout de chacune ces lignes, un quart de cercle est tracé dans la direction de la ligne de touche la plus proche, chacun avec un rayon de 6 m depuis le bord extérieur de chaque poteau. La partie supérieure de chaque quart de cercle est reliée par une ligne de 3,16 m de longueur, parallèle à la ligne de but entre les poteaux. L'espace délimité par ces lignes et la ligne de but est appelé surface de réparation.



Une marque (ligne) supplémentaire doit être tracée dans la surface de réparation, à 5 m du point des 10 m, afin de s'assurer que le gardien de but de l'équipe qui défend respecte la distance réglementaire lors de l'exécution d'un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée. Cette marque doit avoir une largeur de 5 cm et une longueur de 40 cm.

5. Point des 10 m

Un second point de penalty est marqué à 10 m du milieu de la ligne de but et à égale distance des poteaux. Il s'agit d'un cercle de 6 cm de rayon.

Pour matérialiser la distance minimum à respecter lors de l'exécution d'un tir depuis le point des 10 m, deux marques supplémentaires sont tracées sur la gauche et sur la droite du point des 10 m, à une distance de 5 m. Ces marques sont des cercles d'un rayon de 4 cm chacun.

Une ligne imaginaire reliant ces marques, située à 10 m de la ligne de but et parallèle à celle-ci, délimite la zone où, si un joueur commet une infraction passible d'un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée à l'intérieur de celle-ci, l'équipe adverse peut choisir de tirer ce coup franc depuis le point des 10 m ou depuis l'endroit où l'infraction a été commise.

6. Zones de remplacements

Les zones de remplacements sont les espaces situés au bord de la ligne de touche, devant les bancs des équipes.

Elles se trouvent à 5 m de la ligne médiane et font 5 m de longueur. Elles sont délimitées par des lignes de 5 cm de largeur chacune et de 80 cm de longueur, dont 40 cm à l'intérieur et 40 cm à l'extérieur du terrain.

La zone de remplacements d'une équipe doit se situer du côté du but qu'elle défend, changeant donc pour la deuxième période puis pour chaque période de la prolongation, le cas échéant.

Les personnes se trouvant dans la zone de remplacements :

- doivent être identifiées sur la feuille de match ;
- doivent adopter un comportement responsable ;
- ne peuvent en sortir. Des circonstances particulières, comme l'intervention – avec l'autorisation de l'arbitre – du kinésithérapeute ou du médecin sur le terrain pour soigner un joueur blessé, font exception à cette règle.

Seul le coach est autorisé à se lever et à donner des instructions tactiques depuis la zone de remplacements.

Pendant le match, les joueurs remplaçants peuvent s'échauffer près de la ligne de touche à condition qu'ils ne gênent pas les déplacements des joueurs ainsi que de l'arbitre et qu'ils se comportent correctement.

Pour en savoir plus sur les remplacements et la procédure correspondante, consultez la loi 3.

7. Surface de coin

Un quart de cercle d'un rayon de 25 cm est tracé à chaque coin du terrain, à l'intérieur de celui-ci. La ligne délimitant la surface de coin fait 5 cm de largeur.

8. Zone neutre et sécurité

Le terrain de jeu doit être entouré d'un espace d'un mètre minimum libre de tout obstacle au sol et au-dessus (excepté les sièges des joueurs remplaçants et l'éventuelle table officielle), de nature à garantir une sécurité suffisante à l'arbitre, joueurs et officiels.

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.

Dérogation

L'instance compétente peut accorder des dérogations tout en tenant compte de la sécurité des joueurs.

9. Buts

Les buts sont placés au centre de chaque ligne de but et sont constitués de deux poteaux verticaux situés à égale distance des coins du terrain, reliés en leur sommet par une barre transversale. Les poteaux et la barre transversale doivent être en matière agréée et ne doivent en aucun cas présenter un danger.

Les poteaux et la barre transversale des deux buts doivent avoir la même forme, qui peut être carrée, rectangulaire, circulaire, elliptique ou un hybride de ces options.

La distance séparant l'intérieur des deux poteaux est de 3 m et le bord inférieur de la barre transversale se situe à 2 m du sol.

Les deux poteaux et la barre transversale doivent avoir la même largeur et la même épaisseur que la ligne de but, soit 8 cm.

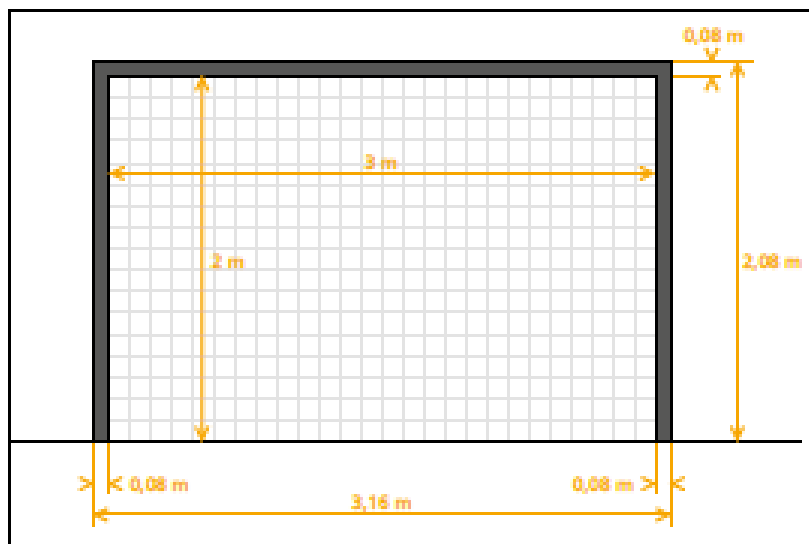
Les filets sont en chanvre, en jute ou en nylon ou en tout autre matériau agréé et sont fixés à l'arrière des poteaux et de la planche de but par les moyens de soutien habituels afin d'empêcher les buts de tomber. Ils ne doivent pas gêner le gardien de but.

Si la barre transversale est déplacée ou se rompt, le jeu doit être arrêté jusqu'à ce qu'elle soit réparée ou remise en place. S'il n'est pas possible de la réparer endéans les cinq minutes, le match doit être définitivement arrêté. L'utilisation d'une corde de remplacement n'est pas autorisée. Si la barre transversale peut être réparée, le jeu reprendra par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, à moins qu'il s'agisse de la surface de réparation de l'équipe qui défend et que le joueur à avoir touché le ballon en dernier appartient à l'équipe qui attaque (cf. loi 8).

Les poteaux et la barre transversale doivent être d'une couleur différente de celle de la surface de jeu.

Les buts peuvent être mobiles, mais doivent, lors des matches, ou bien être fixés entièrement dans le sol ou bien être stabilisés correctement d'une telle manière qu'ils ne peuvent tomber, se déplacer ou mettre en péril d'une quelconque manière la sécurité des joueurs ou des officiels.

Ils doivent être peints de telle manière qu'ils contrastent avec l'environnement de la salle.

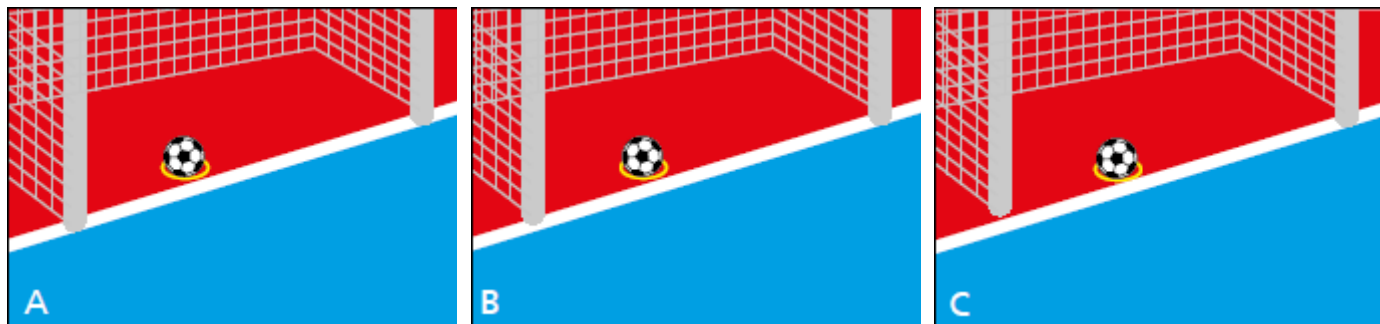


10. Déplacement des buts

L'arbitre doit se servir des directives suivantes pour le placement des buts le long de la ligne de but et pour décider si un but a été marqué ou non :

But bien placé

But déplacé



A = But marqué.

B = Si les deux poteaux touchent la ligne de but, l'arbitre doit accorder le but lorsque le ballon a entièrement franchi ladite ligne.

C = Un but est considéré comme ayant été déplacé si au moins l'un des poteaux ne touche pas la ligne de but.

Si un joueur de l'équipe qui défend (y compris le gardien) déplace ou renverse un but, de façon délibérée ou accidentelle, avant que le ballon ne franchisse la ligne de but, le but doit être accordé lorsque le ballon devait entrer si le but avait été positionné correctement.

Si un joueur de l'équipe qui défend déplace ou renverse son but et :

- le ballon n'entre pas dans le but ou ne le touche pas, le jeu est arrêté et :

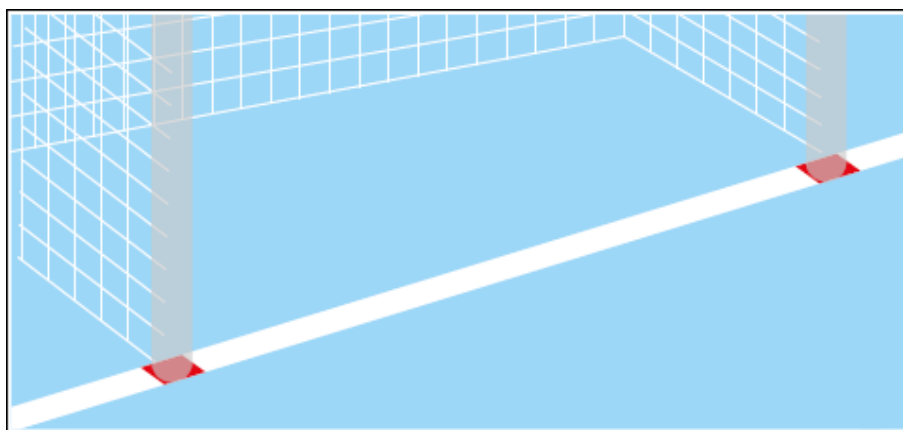
- s'il s'agissait d'une action accidentelle, le match doit reprendre par une balle à terre ;

- s'il s'agissait d'une action délibérée, le match doit reprendre par un coup franc indirect et le joueur fautif reçoit un avertissement ;

- le ballon touche le but sans entrer dans celui-ci, le jeu est arrêté et :
 - s'il s'agissait d'une action accidentelle, le match doit reprendre par une balle à terre ;
 - s'il s'agissait d'une action délibérée, le match doit reprendre par un penalty et le joueur fautif doit être exclu pour avoir empêché l'équipe adverse de marquer ou annihilé une occasion de but manifeste ;
- le ballon entre dans le but (franchissant complètement la ligne de but entre les emplacements normaux des deux poteaux, indépendamment du fait qu'il ait touché un poteau ou non), le but est accordé et, en cas d'action délibérée, le joueur fautif reçoit un avertissement.

Si un joueur de l'équipe qui attaque déplace ou renverse le but adverse de façon accidentelle ou délibérée, le but doit être refusé, et :

- s'il s'agissait d'une action accidentelle, le match doit reprendre par une balle à terre ;
- s'il s'agissait d'une action délibérée et le but est entré en contact avec le ballon, un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse et le joueur est averti ;
- s'il s'agissait d'une action délibérée et si le but n'est pas entré en contact avec le ballon, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse et le joueur est averti.



Des marques supplémentaires peuvent être tracées sous les poteaux de but pour permettre à l'arbitre de s'assurer qu'un but déplacé a bien été remis à sa place.

11. Publicité sur la surface de jeu

Il est possible d'apposer de la publicité sur la surface de jeu et les surfaces techniques, à condition qu'elle ne distraie ou ne perturbe pas les joueurs ou l'arbitre. Toutefois, aucune publicité ne peut figurer à moins de 0,75 m des limites du terrain ou d'un quelconque marquage.

12. Publicité sur les filets des buts

Il est possible de faire figurer de la publicité sur les filets des buts, à condition qu'elle ne perturbe pas les joueurs ou l'arbitre, ni ne les empêche de voir les actions.

13. Publicité dans les zones de remplacements

Il n'est pas possible de faire figurer de la publicité sur le sol des zones de remplacements.

14. Publicité autour du terrain

Les publicités verticales doivent se situer au minimum :

- à 1 m des lignes de touche, sauf pour les surfaces techniques et les zones de remplacements, au niveau desquelles toute publicité verticale est interdite ;
- à la même distance de la ligne de but que la profondeur du filet de but ;
- à 1 m du filet de but.

15. Vestiaires

Le complexe doit contenir un minimum de trois vestiaires.

Lors de chaque match, le club organisateur doit en effet mettre à la disposition de l'équipe visitée, de l'équipe visiteuse et de l'arbitre un vestiaire dans lequel chaque occupant doit disposer d'une place suffisante et de douches en état de fonctionnement. A défaut, le match n'a pas lieu.

Le mobilier du vestiaire de l'arbitre doit en outre comprendre une table et un nombre suffisant de sièges.

Le club organisateur n'assume pas la responsabilité d'objets se trouvant dans les vestiaires et appartenant à l'arbitre, aux autres clubs ou joueurs.

16. Local antidopage

Le complexe doit disposer d'un local adapté pour y effectuer tout contrôle antidopage.

17. Terrain de jeu indisponible ou injouable

a) Le club organisateur doit veiller à rendre le terrain de jeu praticable pour le match à disputer.

b) Avant chaque match, l'arbitre doit vérifier le terrain.

Cette vérification se limite à l'état de la surface de jeu et à la régularité des buts et de la zone neutre.

Lorsque l'arbitre constate une irrégularité quelconque ou même simplement une défectuosité à la salle ou au terrain de jeu, qui appelle une amélioration, il doit le signaler à l'instance gérant la compétition par une mention à la feuille de match. L'information est transmise à l'instance compétente.

L'arbitre peut décider de ne pas faire jouer la rencontre ou de l'arrêter:

- si le terrain de jeu n'est pas conforme aux lois du jeu;
- si la surface de jeu présente un danger pour les joueurs lorsque le revêtement est rendu glissant ou défectueux;
- lorsque certaines parties des installations ne permettent pas le déroulement normal du match.

c) Si l'utilisation du terrain est compromise, le club doit mettre tout en œuvre pour sa remise en état et, s'il le faut, prendre les dispositions nécessaires avec le responsable du complexe sportif.

Lorsqu'une mise en ordre immédiate est possible, l'arbitre doit la permettre à moins qu'elle ne retarde le début du match de plus de cinq minutes.

Au cas où la rencontre n'a pas lieu, le club est tenu de se justifier devant l'instance compétente. Celle-ci apprécie souverainement si les dispositions prises par le club représentent réellement le maximum de ce qui pouvait être fait.

Si l'instance compétente déclare le club visité responsable, la victoire sera attribuée à l'équipe visiteuse sur le score de 0-5.

Déroptions

Les dérogations suivantes peuvent s'appliquer aux halls sportifs :

1° L'absence d'un point central, de rond central, de point de réparation, des limites des zones de remplacements, des traits relatifs aux tirs à dix mètres, des arcs de cercle de coin ou des traits relatifs à la distance à observer sur coup de pied de coin ne peut empêcher le déroulement d'une rencontre.

En l'absence d'un de ceux-ci, l'arbitre détermine la position du ballon ou la distance réglementaire que doivent respecter les joueurs.

2° L'absence du second point de réparation ne peut être une raison pour qu'une rencontre dans laquelle la loi 14 des lois du jeu n'est pas appliquée ne puisse pas se dérouler.

18. Accessoires de jeu

Un match ne peut pas débuter sans:

- un ballon (voir Loi 2),
- une feuille de match officielle y compris la feuille de table (compétitions interprovinciales uniquement),
- un sifflet d'arbitre et des cartes rouge, jaune et bleue (en cas d'absence de l'arbitre ou si l'arbitre présent n'est pas en possession de ce matériel),
- un marquoir manuel indiquant les buts, les fautes et les temps morts,
- dans les compétitions interprovinciales, une table officielle (sur laquelle est placé le marquoir) ainsi que deux chaises

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

Le club visité est en outre tenu d'être en possession d'une boîte de secours 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 éventuel 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 une minute avant la fin de chaque mi-temps.

LOI 2 - Le ballon

1. Spécifications

Le football en salle se joue avec un ballon de football en salle numéro 4, sauf pour les matchs de jeunes de diabolins, préminimes et minimes où un ballon de football en salle numéro 3 est toléré.

Le ballon doit être :

- sphérique ;
- en matière adéquate ;
- d'une circonférence comprise entre 62 et 64 cm ;
- d'un poids compris entre 400 et 440 g au début du match ;
- d'une pression comprise entre 0,6 et 0,9 atm (600 à 900 g/cm²) au niveau de la mer.

Le ballon ne doit pas rebondir à moins de 50 cm ni à plus de 65 cm lors de son premier rebond lorsqu'il est lâché à une hauteur de 2 m.

2. Publicité sur le ballon

Toute publicité commerciale est interdite sur le ballon. Seuls peuvent y figurer le logo/emblème de la compétition, le nom de l'organisateur de la compétition et la marque du fabricant du ballon.

3. Remplacement d'un ballon défectueux

Si le ballon est endommagé en cours de match, le jeu est interrompu et doit reprendre par une balle à terre depuis l'endroit où se trouvait le ballon lorsqu'il est devenu défectueux, à moins qu'il s'agisse de la surface de réparation de l'équipe qui défend et que le joueur à avoir touché le ballon en dernier appartient à l'équipe qui attaque (cf. loi 8). Une exception est faite lorsque le ballon est endommagé après avoir heurté l'un des poteaux ou la barre transversale et entre directement dans le but (cf. section 6 de la présente loi).

Si le ballon est endommagé lors d'un coup d'envoi, d'une sortie de but, d'un corner, d'un coup franc, d'un penalty, d'une rentrée de touche ou d'une balle à terre, la reprise du jeu doit être à nouveau exécutée.

Si le ballon est endommagé durant l'exécution d'un penalty, d'un tir au but ou d'un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée – une fois frappé en direction du but adverse et avant de toucher un autre joueur, la barre transversale ou les poteaux –, le tir doit être à nouveau exécuté.

Le ballon ne peut être remplacé pendant le match qu'avec l'autorisation de l'arbitre.

4. Ballons supplémentaires

Au cas où le manque de ballons empêcherait la continuation du match, la victoire est attribuée à l'équipe visiteuse, sauf cas de force majeure.

5. Ballons supplémentaires sur le terrain

Si un ballon supplémentaire entre sur le terrain alors que le ballon est en jeu, l'arbitre ne doit interrompre ce dernier que si ledit ballon interfère avec le jeu. Celui-ci reprendra par une balle à terre depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, à moins qu'il s'agisse de la surface de réparation de l'équipe qui défend et que le joueur à avoir touché le ballon en dernier appartient à l'équipe qui attaque (cf. loi 8).

Si un ballon supplémentaire entre sur le terrain alors que le ballon est en jeu mais n'interfère pas avec ce dernier, l'arbitre laisse ledit jeu se poursuivre et s'assure que le ballon supplémentaire est sorti le plus vite possible.

6. But avec un ballon défectueux

Si le ballon est endommagé après avoir heurté l'un des poteaux ou la barre transversale et entre directement dans le but, l'arbitre accorde le but.

LOI 3 - Les joueurs

1. Nombre de joueurs

Un match oppose deux équipes, chacune de dix joueurs au maximum dont cinq sur le terrain, y compris obligatoirement un gardien de but équipé en tant que tel, les autres se trouvant sur le banc de leur équipe.

Un match peut cependant débuter si l'une des deux équipes compte au moins quatre joueurs. Elle pourra se compléter jusqu'à la fin de la rencontre, y compris pendant les prolongations ou tirs aux buts éventuels.

Un match ne peut débuter si l'une des deux équipes compte moins de quatre joueurs.

Si, durant la partie, une équipe est réduite à moins de trois joueurs à la suite de l'exclusion de joueurs, le match est arrêté.

Si, durant la partie, une équipe est réduite à moins de trois joueurs pour une autre raison que l'exclusion de joueurs (blessure, tenue incorrecte...), l'arbitre doit interrompre la rencontre pendant cinq minutes maximum avant de l'arrêter éventuellement définitivement.

Si une équipe se retrouve avec moins de trois joueurs parce qu'un ou plusieurs joueurs a/ont délibérément quitté le terrain, l'arbitre n'est pas obligé d'interrompre le jeu et peut laisser jouer l'avantage. En revanche, la partie ne peut pas reprendre après le premier arrêt de jeu si l'équipe ne compte pas au minimum trois joueurs.

Document d'identité

Tout joueur inscrit sur la feuille de match qui ne peut présenter un document d'identité reconnu ne peut pas prendre part au jeu ou prendre place sur le banc des remplaçants tant qu'un document d'identité reconnu n'est pas présenté.

2. Nombre de remplacements

Un nombre illimité de remplacements peut être effectué lors d'un match.

3. Remise de la feuille de match

Lors de chaque match, les noms des joueurs doivent être inscrits sur la feuille de match remise à l'arbitre avant le début du match, qu'ils soient présents ou non.

Aucun joueur dont le nom n'est pas sur la feuille de match ne peut prendre part au match.

Si une équipe se présente avec seulement quatre joueurs, les coordonnées du cinquième joueur éventuel seront communiquées à son arrivée, avant sa première entrée sur le terrain et il sera inscrit sur la feuille de match à l'issue du match.

4. Procédure de remplacement

Un remplacement peut être effectué à tout moment, que le ballon soit en jeu ou non, sauf lors d'un temps mort. Lors de chaque remplacement, il convient d'observer les dispositions suivantes :

- Le joueur remplacé quitte le terrain par la zone de remplacements de son équipe, sauf exception énoncée dans les présentes lois du jeu.
- Le joueur remplacé n'a pas besoin d'obtenir l'autorisation d'un arbitre pour quitter le terrain.
- L'arbitre n'a pas besoin d'autoriser le joueur remplaçant à entrer sur le terrain.
- Le joueur remplaçant peut uniquement entrer sur le terrain une fois que le joueur qu'il remplace en est sorti.
- Le joueur remplaçant entre sur le terrain par la zone de remplacements de son équipe.
- Le remplacement s'achève une fois que le joueur remplaçant est entièrement entré sur le terrain par la zone de remplacements.

DANS LES COMPÉTITIONS INTERPROVINCIALES

Le remplacement s'achève une fois que le remplaçant est entièrement entré sur le terrain par la zone de remplacements, après avoir donné la chasuble au joueur qu'il remplace, sauf si ce dernier a dû quitter le terrain par une autre zone pour des raisons prévues dans les présentes lois du jeu, auquel cas le remplaçant dépose la chasuble à la table.

- Le joueur remplaçant devient alors joueur et le joueur qu'il a remplacé devient joueur remplaçant.

- Dans certaines circonstances, l'arbitre peut refuser l'entrée au jeu d'un joueur remplaçant, par exemple s'il ne porte pas l'équipement adéquat.
- Un joueur remplaçant qui n'a pas effectué la procédure de remplacement ne peut reprendre le jeu en exécutant une rentrée de touche, un penalty, un coup franc, un corner ou une sortie de but ou en recevant une balle à terre.
- Un joueur remplacé peut revenir sur le terrain par la suite en respectant la procédure de remplacement.
- Tout joueur remplaçant est soumis à l'autorité et aux décisions de l'arbitre, qu'il soit appelé ou non à jouer.

5. Échauffement

Cinq joueurs au maximum par équipe sont autorisés à s'échauffer en même temps.

6. Permutation avec le gardien de but

Une équipe ne peut s'aligner sans gardien de but, qui doit être en équipement de gardien. En cas d'exclusion du gardien, un autre joueur en équipement de gardien de but doit prendre sa place.

Un remplacement du gardien se fait :

1. avec un joueur de champ en « chasuble » et dont le numéro du maillot est visible (interdit dans les compétitions interprovinciales) ;
2. avec un autre gardien de but équipé et contrôlé comme tel ;
3. avec un joueur de champ qui a revêtu la tenue du gardien remplacé ;
4. avec un joueur de champ qui s'est équipé en gardien avec un numéro différent.

Un joueur remplaçant peut prendre la place du gardien de but sans que l'arbitre en soit averti et sans que le jeu soit interrompu dans les cas 1 et 2.

Il faut un arrêt de jeu et avertir l'arbitre dans les cas 3 et 4.

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.

7. Infractions et sanctions

Si un joueur remplaçant pénètre sur le terrain avant que le joueur remplacé l'ait quitté ou s'il entre au jeu sans passer par la zone de remplacements :

- l'arbitre interrompra le jeu (mais pas immédiatement si la règle de l'avantage peut être appliquée) ;
- l'arbitre avertira le joueur remplaçant pour être entré sur le terrain sans avoir respecté la procédure de remplacement et lui ordonnera de quitter le terrain.

Si l'arbitre a interrompu le jeu, celui-ci reprendra par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon. Si le joueur remplaçant ou son équipe commet une autre infraction ou interfère avec le jeu, le jeu reprendra conformément aux dispositions de la loi 3, telles qu'expliquées dans les « Interprétation et recommandations ».

Si, pour des motifs non précisés dans les lois du jeu, un joueur remplacé sort du terrain à un endroit autre que la zone de remplacements, l'arbitre interrompra le jeu (mais pas immédiatement si la règle de l'avantage peut être appliquée) et il avertira le joueur pour être sorti du terrain sans avoir respecté la procédure de remplacement.

Si l'arbitre a interrompu le jeu, celui-ci reprendra par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon.

Pour toute autre infraction :

- les joueurs fautifs seront avertis ;
- le match reprendra par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon.

Dans des cas particuliers, le jeu devra reprendre conformément aux dispositions de la loi 3, telles qu'expliquées dans les « Interprétation et recommandations ».

8. Joueurs exclus

Un joueur qui est exclu :

- avant le contrôle de la feuille de match ne peut figurer sur celle-ci à quelque titre que ce soit mais peut être remplacé.

- après le contrôle de la feuille de match et avant le coup d'envoi, ne peut pas être remplacé.

- pendant le match ne peut pas être remplacé sur la surface de jeu.

Un joueur qui se trouve sur le banc des remplaçants pendant le match et qui est exclu implique le retrait d'un joueur de la surface de jeu.

DANS LES COMPÉTITIONS INTERPROVINCIALES

Dans le cas où un joueur est exclu après le coup d'envoi, son remplaçant pourra, sous réserve de l'autorisation de l'arbitre, entrer sur le terrain cinq minutes effectives après l'expulsion de son coéquipier (c'est-à-dire après que son équipe a joué pendant cinq minutes en infériorité numérique), à moins qu'un but soit marqué avant que les deux cinq minutes ne se soient écoulées, auquel cas les dispositions suivantes s'appliquent :

- Si les équipes jouent à cinq contre quatre ou à quatre contre trois et l'équipe en supériorité numérique marque un but, celle en infériorité numérique pourra récupérer un joueur.

- Si les deux équipes jouent avec quatre ou trois joueurs et un but est marqué, les deux équipes conserveront le même nombre de joueurs jusqu'à ce que les cinq minutes se soient écoulées.

- Si les équipes jouent à cinq contre trois et l'équipe en supériorité numérique marque un but, l'équipe en infériorité numérique pourra récupérer un joueur.

- Si l'équipe en infériorité numérique marque un but, le match se poursuivra avec le même nombre de joueurs jusqu'à ce que les cinq minutes se soient écoulées – à moins que l'équipe en supériorité numérique marque un but avant la fin du délai.

9. Personnes supplémentaires sur le terrain

L'entraîneur et les autres officiels désignés sur la feuille de match sont les officiels d'équipe. Toute personne non inscrite sur la feuille de match en tant que joueur ou officiel est considérée comme agent extérieur.

Si un officiel, un joueur remplaçant (sauf dans le cadre de la procédure de remplacement), un joueur exclu ou un agent extérieur entre sur le terrain, l'arbitre doit :

- interrompre le jeu uniquement si la personne en question interfère avec le jeu ;

- lui faire quitter le terrain au premier arrêt de jeu ;

- prendre les mesures disciplinaires appropriées.

Si le jeu est interrompu en raison d'une interférence provoquée par :

- un officiel, un joueur remplaçant ou un joueur exclu, le jeu devra reprendre par un coup franc direct ou un penalty et l'ajout d'une faute cumulée ;

- un agent extérieur, le jeu devra reprendre par une balle à terre.

L'arbitre est tenu de l'indiquer dans la case « remarques » de la feuille de match et/ou rédiger un rapport selon les faits.

10. But marqué avec personne supplémentaire sur le terrain

Si le ballon se dirige vers le but et l'interférence n'empêche pas le joueur de l'équipe qui défend de jouer le ballon, le but est accordé lorsque le ballon franchit la ligne de but (même s'il y a eu contact avec le ballon), à moins que l'équipe qui attaque soit à l'origine de l'interférence.

Si, après qu'un but a été marqué et que le jeu a repris, l'arbitre se rend compte qu'une personne supplémentaire se trouvait sur le terrain lorsque le but a été inscrit, le but ne peut être annulé.

Si la personne supplémentaire est encore sur le terrain, l'arbitre doit :

- interrompre le jeu ;

- faire quitter le terrain à la personne supplémentaire ;

- faire reprendre le jeu par une balle à terre ou un coup franc, selon le cas.

L'arbitre est tenu de l'indiquer dans la case « remarques » de la feuille de match et/ou rédiger un rapport.

Si, après qu'un but a été marqué et avant que le jeu reprenne, l'arbitre se rend compte qu'une personne supplémentaire se trouvait sur le terrain lorsque le but a été inscrit :

- L'arbitre doit annuler le but si la personne supplémentaire était :

- un joueur, un joueur remplaçant, un joueur exclu ou un officiel de l'équipe qui a marqué le but et si cette personne a interféré dans l'action, le jeu doit reprendre par un coup franc direct à l'endroit où se trouvait la

personne supplémentaire ou un penalty si l'interférence a eu lieu dans la surface de réparation, et l'ajout d'une faute cumulée ;

- un agent extérieur ayant interféré avec le jeu en déviant le ballon dans le but ou en empêchant un joueur de l'équipe qui défendait de jouer le ballon, le jeu doit reprendre par une balle à terre.

- L'arbitre doit valider le but si la personne supplémentaire était :
 - un joueur, un joueur remplaçant, un joueur exclu ou un officiel de l'équipe qui a encaissé le but ;
 - un agent extérieur qui n'a pas interféré avec le jeu.

Dans tous les cas, l'arbitre doit faire quitter le terrain à la personne supplémentaire.

11. Retour incorrect au jeu d'un joueur se trouvant hors du terrain

Si un joueur qui doit attendre l'autorisation de l'arbitre pour revenir sur le terrain n'en tient pas compte, ce dernier doit :

- interrompre le jeu (mais pas immédiatement si le joueur n'interfère pas avec le jeu ou avec un arbitre, ou si la règle de l'avantage peut être appliquée) ;
- avertir le joueur pour être entré sur le terrain de jeu sans autorisation.

Si l'arbitre interrompt le jeu, celui-ci devra reprendre :

- par un coup franc direct depuis l'endroit de l'éventuelle interférence ou un penalty, si celle-ci a eu lieu dans la surface de réparation, et l'ajout d'une faute cumulée ;
- par un coup franc indirect s'il n'y a pas eu d'interférence.

Un joueur qui franchit les limites du terrain dans le cadre d'une action de jeu ne commet pas d'infraction.

12. Capitaine de l'équipe

Chaque équipe désigne un capitaine qui ne bénéficie d'aucun statut spécial ni de privilèges particuliers, mais est, dans une certaine mesure, responsable du comportement de son équipe.

Le capitaine d'équipe doit porter un brassard de couleur(s) contrastant(es) avec celle(s) de son maillot et d'une largeur de 8 cm environ. Il conserve sa fonction sur le siège des remplaçants.

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

En cas d'absence de délégué visiteur, le capitaine de l'équipe visiteuse remplit les formalités administratives afférentes à cette mission, mais peut participer au jeu.

Le capitaine de chaque équipe reçoit les instructions de l'arbitre avant le match et dispute le toss.

INTERPRÉTATIONS ET RECOMMANDATIONS

Joueurs

Si un joueur se trouvant en dehors du terrain après avoir obtenu l'autorisation de l'arbitre n'est pas remplacé, retourne sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre et commet ensuite une autre infraction passible d'un avertissement, le joueur doit être exclu pour avoir commis deux infractions passibles d'un avertissement, par exemple lorsqu'il retourne sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre puis fait trébucher un adversaire de manière inconsidérée. Si cette dernière infraction est commise avec un excès d'engagement, le joueur doit être exclu directement.

Si un joueur franchit de façon accidentelle les limites du terrain et/ou quitte le terrain dans le cadre d'une action de jeu, cela n'est pas considéré comme une infraction.

Joueurs remplaçants

Si un remplaçant pénètre sur le terrain sans avoir respecté la procédure de remplacement ou fait jouer son équipe en supériorité numérique, l'arbitre doit suivre les directives suivantes :

- Interrompre le jeu, mais pas immédiatement si la règle de l'avantage peut être appliquée.
- Avertir le remplaçant pour comportement antisportif si son équipe s'est retrouvée en supériorité numérique ou pour non-respect de la procédure de remplacement.
- Le remplaçant doit quitter le terrain au prochain arrêt de jeu s'il ne l'a pas déjà fait, soit pour réaliser la procédure de remplacement en bonne et due forme – s'il s'agissait du motif de l'infraction –, soit pour se rendre dans la zone de remplacement – si l'équipe jouait en supériorité numérique.

Si l'arbitre applique la règle de l'avantage :

- il doit interrompre le jeu lorsque l'équipe du remplaçant est en possession du ballon et le faire reprendre par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse, à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, sauf s'il s'agit de la surface de réparation (cf. loi 13) ;

- et si l'équipe du remplaçant commet une infraction passible d'un coup franc indirect, d'un coup franc direct ou d'un penalty, ou si le remplaçant interfère avec l'action, il doit sanctionner ladite équipe en accordant la reprise de jeu applicable à l'équipe adverse. Si nécessaire, il devra également infliger la sanction disciplinaire correspondant à l'infraction commise ;

- et interrompt le jeu parce que l'adversaire de l'équipe du remplaçant a commis une infraction ou parce que le ballon est hors du jeu, il doit faire reprendre le jeu par un coup franc indirect en faveur dudit adversaire. Si nécessaire, il devra également infliger une sanction disciplinaire correspondant à l'infraction commise.

Sortie du terrain avec autorisation

En dehors de la procédure normale de remplacement, un joueur peut quitter le terrain sans l'autorisation de l'arbitre principal ou du deuxième arbitre dans les situations suivantes :

- Dans le cadre d'une action de jeu lors de laquelle le joueur regagne immédiatement le terrain, par exemple pour jouer le ballon ou pour dribbler un adversaire. Il est toutefois interdit de sortir du terrain pour passer derrière un but ou longer une ligne de touche avant d'y revenir dans l'optique de tromper un adversaire ou de gagner une position avantageuse ; dans un tel cas, l'arbitre interrompra le jeu si la règle de l'avantage ne peut pas être appliquée. S'il a interrompu le jeu, celui-ci devra reprendre par un coup franc indirect. Le joueur sera averti pour comportement antisportif.

- En raison d'une blessure. Le joueur devra obtenir l'autorisation de l'arbitre pour revenir sur le terrain s'il n'a pas été remplacé. En cas de saignement, l'hémorragie devra avoir cessé – ce que devra vérifier l'arbitre – pour que le joueur soit autorisé à retourner sur le terrain.

- Pour corriger ou remettre son équipement. Le joueur devra obtenir l'autorisation de l'arbitre pour regagner le terrain s'il n'a pas été remplacé et l'arbitre doit vérifier son équipement avant son retour.

Sortie du terrain sans autorisation

Dans le cas où un joueur quitterait le terrain sans l'autorisation de l'arbitre et pour des raisons non prévues dans les présentes lois du jeu, l'arbitre arrêtera la rencontre par un coup de sifflet si la règle de l'avantage ne peut pas être appliquée.

S'il y a interruption de la rencontre, l'arbitre sanctionnera l'équipe du joueur fautif en accordant un coup franc indirect (CFI) à l'équipe adverse.

Si la règle de l'avantage peut être appliquée, l'arbitre mettra à profit l'arrêt de jeu suivant pour avertir le joueur sorti du terrain sans son autorisation.

Rafrâichissements

L'arbitre autorise les joueurs à se rafraîchir lors des temps morts ou à l'occasion d'une interruption momentanée du match, mais uniquement en dehors des limites du terrain afin de ne pas mouiller la surface de jeu. Il est interdit de jeter des sacs ou tout autre récipient contenant des liquides sur le terrain.

Joueurs exclus

Si, pendant la mi-temps ou avant le début d'une des deux périodes de la prolongation, un joueur commet une infraction passible d'exclusion, son équipe débute la période de jeu suivante avec un joueur en moins.

LOI 4 - L'équipement des joueurs

1. Sécurité

Un joueur ne doit pas utiliser ou porter d'équipement ni quoi que ce soit de dangereux.

Les bijoux de tout type (colliers, bagues, bracelets, boucles d'oreille, rubans de cuir ou de caoutchouc, etc.) sont interdits et doivent être ôtés. Recouvrir les bijoux de ruban adhésif n'est pas autorisé.

Les joueurs doivent être contrôlés avant le début du match. Si un joueur porte ou utilise un objet ou un bijou non autorisé ou dangereux sur le terrain, l'arbitre doit ordonner au joueur :

- d'ôter l'objet ou bijou en question ;
- de quitter le terrain au prochain arrêt de jeu s'il ne peut pas, ou ne veut pas, s'exécuter.

Un joueur refusant d'obtempérer ou remettant l'objet ou bijou en question par la suite reçoit un avertissement.

2. Équipement obligatoire

L'équipement obligatoire d'un joueur comprend chacun des éléments suivants :

- un maillot avec des manches ;
- un short – le gardien a le droit de porter un pantalon, des protections de genoux et de coudes, ainsi que des gants;
- des chaussettes – tout ruban adhésif ou autre matériau appliqué ou porté à l'extérieur des chaussettes doit être de la même couleur que la partie de la chaussette sur laquelle il est appliqué ou qu'il couvre ;
- des chaussures.

Un joueur peut éventuellement porter des protège-tibias. Ceux-ci doivent être en matière adéquate pour offrir un degré de protection raisonnable et doivent être complètement recouverts par les chaussettes ;

Un joueur perdant accidentellement une chaussure ou un protège-tibia doit le remplacer le plus vite possible et au plus tard lors du prochain arrêt de jeu. Si, avant de le faire, le joueur marque un but ou est impliqué dans un but de son équipe, le but est accordé.

Les joueurs autres que le gardien de but peuvent porter en dessous du short un short type « coureur-cycliste » de même couleur et ne descendant pas en dessous du haut du genou.

3. Couleurs

Les deux équipes doivent porter des couleurs les distinguant l'une de l'autre, ainsi que de l'arbitre.

Chaque gardien de but doit porter des couleurs distinctes de celles portées par les autres joueurs et par l'arbitre.

Si la couleur des maillots des deux gardiens est la même et si aucun des deux gardiens n'a d'autre maillot, l'arbitre autorise à jouer le match.

Les maillots de corps doivent être d'une seule couleur, qui doit être la même que la couleur principale de la manche des maillots ou d'un motif ou de couleurs reprenant à l'identique celui/celles des manches du maillot.

Les cuissards/collants doivent être de la même couleur que la couleur principale des shorts ou que la couleur de la partie inférieure des shorts. Les joueurs d'une même équipe doivent porter la même couleur.

Tous les joueurs d'une équipe doivent porter le même équipement.

Les équipes sont censées porter les couleurs annoncées officiellement. L'équipe visitée est tenue responsable du non-déroulement d'un match si elle se présente avec un équipement de couleurs identiques à celles annoncées officiellement par l'équipe visiteuse.

Lorsque l'équipe visiteuse se présente avec des couleurs d'équipement différentes à celles annoncées officiellement et que celles-ci correspondent aux couleurs de l'équipe visitée, l'arbitre doit obliger l'équipe visiteuse à changer de maillot.

Lorsque les couleurs officielles des deux équipes sont identiques ou si selon l'arbitre elles peuvent prêter à confusion, celui-ci doit obliger l'équipe visitée à changer de maillot.

Lorsqu'une équipe se présente dans des couleurs différentes des couleurs officielles et le gardien adverse se présente avec des couleurs identiques, l'équipe concernée doit changer de maillots. Si les couleurs de l'équipe correspondent aux couleurs déclarées, le gardien doit changer de maillot.

Les personnes se trouvant dans la zone de remplacement et qui ne sont pas des joueurs doivent porter des vêtements d'une couleur différente de celle des vêtements portés par les joueurs et l'arbitre.

4. Autre équipement

Les protections non dangereuses, comme les casques, les masques faciaux, les genouillères et les coudières en matériaux souples, légers et rembourrés sont autorisées, tout comme les casquettes de gardien et les lunettes de sport.

Chasubles (Dans les compétitions interprovinciales)

Chaque remplaçant doit porter une chasuble afin de pouvoir être identifié comme tel.

Ces chasubles doivent être de même couleur au sein d'une même équipe.

Couvre-chefs

Lorsqu'un couvre-chef (excepté les casquettes de gardiens) est porté, celui-ci :

- doit être de couleur noire ou de la couleur dominante du maillot (tous les joueurs d'une même équipe doivent porter un couvre-chef de la même couleur) ;
- doit être en accord avec l'apparence professionnelle de l'équipement du joueur ;
- ne doit pas être attaché au maillot ;
- ne doit constituer de danger ni pour le joueur qui le porte ni pour autrui (par ex. en raison d'un système de fermeture au niveau du cou) ;
- ne doit pas avoir d'éléments protubérants.

Genouillères et coudières

Si des genouillères et coudières sont portées, elles doivent être de la même couleur que la couleur dominante des manches du maillot (pour les coudières) ou de la même couleur que la couleur dominante du short (pour les genouillères) et ne doivent pas comporter d'éléments excessivement protubérants.

Lorsqu'il n'est pas possible d'harmoniser les couleurs, des protections noires ou blanches peuvent être portées quelle que soit la couleur dominante du maillot ou du short. Lorsque les protections ne correspondent pas à la couleur dominante du maillot ou du short/pantalon, elles doivent toutes être de la même couleur (noir ou blanc).

Systèmes de communication électroniques

Les joueurs (y compris les joueurs remplaçants et joueurs exclus) ne sont pas autorisés à porter ou utiliser une quelconque forme de système électronique ou de communication.

Les officiels d'équipe peuvent utiliser des systèmes de communication ou systèmes électroniques lorsque cela implique directement la santé ou la sécurité des joueurs, ou bien lorsque cela est effectué à des fins tactiques. Toutefois, seuls de petits appareils mobiles et manuels (microphones, casques, écouteurs, téléphones portables, smartphones, montres connectées, tablettes, ordinateurs portables, etc.) peuvent être utilisés.

Un officiel qui utilise des appareils non autorisés ou qui se comporte de manière inappropriée dans le cadre de l'utilisation d'un système électronique ou de communication sera exclu de la zone de remplacement.

5. Slogans, messages, images et publicité

L'équipement ne doit présenter aucun(e) slogan, inscription ou image à caractère politique, religieux ou personnel. Les joueurs ne sont pas autorisés à exhiber de slogans, messages ou images à caractère politique, religieux, personnel ou publicitaire sur leurs sous-vêtements autres que le logo du fabricant. En cas d'infraction, le joueur et/ou l'équipe sera sanctionné(e) par la L.F.F.S.

Principes

La loi 4 s'applique à tout l'équipement (y compris les vêtements) porté par les joueurs et les remplaçants ; ses principes s'appliquent également à tous les officiels d'équipe présents dans la zone de remplacement.

Les éléments suivants sont autorisés :

- le numéro et le nom du joueur, le logo de l'équipe, les slogans/emblèmes faisant la promotion du football en salle, du respect et de l'intégrité, ainsi que toute publicité autorisée par le règlement de la L.F.F.S. ;

- les détails essentiels d'un match (équipes, date, compétition/événement, site).

Les slogans, messages ou images autorisé(e)s doivent, dans la mesure du possible, être limité(e)s à l'avant du maillot.

Interprétation de la loi

Afin de déterminer si un slogan, un message ou une image est autorisé(e), il convient de se reporter à la loi 12 (fautes et incorrections), selon laquelle l'arbitre doit sanctionner un joueur lorsque celui-ci se rend coupable des faits suivants :

- tenir des propos blessants, injurieux et/ou grossiers ou agir de façon blessante, injurieuse et/ou avec grossièreté ;
- agir de manière provocante, moqueuse ou offensante.

Tout slogan, message ou image entrant dans l'une de ces catégories est interdit.

Tandis que le caractère « religieux » et « personnel » est relativement facile à définir, le caractère « politique » est plus ambigu ; quoi qu'il en soit, les slogans, messages ou images en lien avec les éléments suivants ne sont pas autorisés :

- toute personne, décédée ou en vie (à moins qu'elle ne fasse partie du nom officiel de la compétition) ;
- tout(e) parti/organisation/groupe (etc.) politique local(e), régionale(e), national(e) ou international(e) ;
- tout gouvernement local, régional ou national et ses ministères, bureaux ou fonctions ;
- toute organisation à caractère discriminatoire ;
- toute organisation dont les objectifs/actions sont susceptibles d'offenser un grand nombre de personnes ;
- tout acte/événement politique spécifique.

Lors de la commémoration d'un événement national ou international d'importance, les sensibilités de l'équipe adverse (y compris ses supporters) et du grand public doivent être attentivement prises en considération.

6. Infractions et sanctions

Pour toute infraction ne concernant pas de l'équipement dangereux, le jeu ne doit pas nécessairement être arrêté et :

- l'arbitre doit demander au joueur de quitter le terrain pour corriger son équipement;
- le joueur devra quitter le terrain dès le prochain arrêt de jeu, à moins qu'il ait déjà corrigé son équipement.

Un joueur quittant le terrain pour corriger son équipement ou en changer doit :

- laisser un arbitre vérifier son équipement avant d'être autorisé à regagner le terrain ;
- attendre l'autorisation de l'arbitre pour regagner le terrain.

Un joueur revenant sur le terrain sans autorisation reçoit un avertissement. Si l'arbitre interrompt le jeu pour donner l'avertissement, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse. Cependant, en cas d'interférence, un coup franc direct sera accordé depuis l'endroit où elle a eu lieu. Si l'interférence survient dans la surface de réparation, c'est un penalty qui devra être sifflé. Une faute cumulée est comptabilisée.

7. Numéros des joueurs

Chaque maillot doit être numéroté différemment sur le dos au moyen de chiffres arabes allant de 1 à 99 et couvrant une surface minimale de quinze centimètres sur douze. La largeur de ces chiffres doit être de 2 cm au minimum.

8. Tenue incorrecte

La tenue du joueur n'est, entre autre, pas réglementaire si:

- 1° la couleur des sous-vêtements visibles diffère de la couleur principale de la manche du maillot et/ou du short ou de la partie inférieure de ce dernier selon le cas;
- 2° la couleur des sous-vêtements visibles diffère de celle des autres joueurs de l'équipe;
- 3° les slogans, les déclarations ou les images/photos autorisées ne se trouvent pas sur la face avant du maillot ou sur la manche;
- 4° les bas ne sont pas entièrement remontés;
- 5° les chaussures ne sont pas lacées correctement;
- 6° les protège-tibias, s'ils sont portés, ne recouvrent pas la partie antérieure du tibia;
- 6° l'équipement comporte un objet ou élément qui peut être dangereux pour les autres joueurs.

9. Match non-joué

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

L'instance compétente de la L.F.F.S. peut définir le temps d'attente en fonction de l'occupation des salles, sans toutefois dépasser les 10 minutes.

LOI 5 - L'arbitre et les officiels

1. Autorité de l'arbitre

Un match se dispute sous le contrôle d'un arbitre désigné par la commission d'arbitrage compétente et qui dispose de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des lois du jeu.

Un deuxième arbitre peut être désigné.

2. Décisions de l'arbitre

Les décisions de l'arbitre sur des faits en relation avec le jeu sont définitives, y compris la validation ou non d'un but et le résultat du match.

Les décisions de l'arbitre doivent toujours être respectées.

Si le jeu a repris ou si l'arbitre a sifflé pour confirmer la fin de la première ou de la seconde période (y compris de la prolongation) et ont quitté le terrain et ses abords ou encore que le match a été définitivement arrêté, la reprise du jeu ne peut être modifiée par l'arbitre, même s'il réalise après coup qu'elle était incorrecte.

3. Pouvoirs et devoirs de l'arbitre

L'arbitre :

- contrôle les documents d'identité avant le match;
- veille à l'application des lois du jeu ;
- contrôle le match ;
- s'assure que les ballons utilisés sont conformes aux exigences de la loi 2 ;
- s'assure que l'équipement des joueurs est conforme aux exigences de la loi 4 ;
- décide d'interrompre le jeu, à sa discrétion, en cas d'infraction aux lois du jeu ;
- décide d'interrompre, de suspendre ou d'arrêter définitivement le match en raison de tout autre problème

(comme une interférence extérieure), par exemple si :

- l'éclairage est inadéquat ;
- lui-même, un joueur, un joueur remplaçant ou un officiel est touché par un objet lancé/botté par un spectateur – l'arbitre peut alors laisser le match se poursuivre, l'interrompre, le suspendre ou l'arrêter définitivement en fonction de la gravité de l'incident ;
- un spectateur donne un coup de sifflet qui interfère avec le jeu – l'arbitre doit alors interrompre le jeu et le faire reprendre par une balle à terre ;
- un ballon supplémentaire, un objet ou un animal se retrouve sur le terrain durant la rencontre – l'arbitre doit alors :

- interrompre le jeu (et le faire reprendre par une balle à terre) s'il y a une interférence, sauf si le ballon va entrer dans le but et l'interférence n'empêche pas un joueur de l'équipe qui défend de le jouer, auquel cas le but est accordé si le ballon rentre (même s'il a été touché), à moins que l'interférence ait été commise par l'équipe qui attaque ;

- laisser le jeu se poursuivre dans le cas contraire et veiller à ce que l'élément soit retiré le plus vite possible ;

- interrompt le jeu s'il considère qu'un joueur est sérieusement blessé et s'assure que le joueur est transporté hors du terrain. Un joueur blessé, y compris un gardien de but, ne peut être soigné sur le terrain et peut uniquement y retourner une fois que le jeu a repris. Il doit entrer sur le terrain depuis la zone de remplacements. Les seules exceptions concernent :

- des joueurs de la même équipe entrés en collision et nécessitant des soins ;
- une blessure grave ;
- un joueur blessé à la suite d'une infraction avec contact pour laquelle l'adversaire est averti ou exclu (par ex. faute grossière ou effectuée de manière inconsidérée), pour autant que l'évaluation de la blessure ou les soins soient effectués rapidement ;

- un penalty accordé pour lequel le joueur blessé est le tireur attitré ;
- un penalty accordé pour lequel le joueur blessé est le gardien de but ;
- fait en sorte que tout joueur présentant un saignement quitte le terrain. Le joueur ne pourra y revenir que sur un signal de l'arbitre, après que celui-ci se soit assuré que le saignement s'est arrêté et que son équipement n'est pas taché de sang ;

- fait en sorte que, si les médecins et/ou les brancardiers ont été autorisés à pénétrer sur le terrain, le joueur concerné quitte le terrain sur une civière ou en marchant. Le joueur reçoit un avertissement pour comportement antisportif s'il ne respecte pas l'instruction ;
- doit montrer un carton jaune ou rouge avant que le joueur ait quitté le terrain pour se faire soigner s'il décide de l'avertir ou de l'exclure ;
- lorsque le jeu a été interrompu, le fait reprendre par une balle à terre s'il n'a pas été arrêté pour une autre raison que la blessure d'un joueur ou si la blessure n'a pas été causée par une infraction aux lois du jeu ;
- laisse le jeu se poursuivre s'il considère qu'un joueur n'est que légèrement blessé ;
- laisse le jeu se poursuivre si l'équipe contre laquelle une infraction a été commise se retrouve néanmoins en situation avantageuse et sanctionnent l'infraction commise initialement si l'avantage escompté n'intervient pas immédiatement ou au bout de quelques secondes ;
- sanctionne l'infraction la plus grave quand plusieurs infractions sont commises simultanément ;
- prend des mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une infraction passible d'avertissement ou d'exclusion. Il n'est pas tenu de le faire immédiatement, mais au plus tard lors du prochain arrêt de jeu ;
- prend des mesures à l'encontre des officiels d'équipe qui ne se comportent pas de manière responsable – avertissement verbal ou carton jaune ou rouge (les officiels fautifs sont alors exclus du terrain et de la zone neutre. Si la personne fautive ne peut pas être identifiée, c'est l'entraîneur principal présent dans la zone de remplacements qui recevra la sanction. Un officiel membre du corps médical commettant une infraction passible d'exclusion peut rester sur le banc si l'équipe ne dispose d'aucune autre personne du corps médical, afin de continuer à garantir une assistance médicale aux joueurs qui en auraient besoin ;
- prend des décisions concernant tout incident qu'il n'a pas vu ;
- s'assure qu'aucune personne non autorisée ne pénètre sur le terrain ;
- donne le signal de la reprise du match après une interruption du jeu ;
- doit, selon ce qu'exige la situation, se placer sur le terrain et aux abords de celui-ci conformément aux directives ;
- établit la feuille de match et, si nécessaire, un rapport qu'il transmet à l'instance compétente

4. Responsabilité de l'arbitre

L'arbitre ne peut être tenu responsable :

- d'aucune blessure d'un joueur, officiel ou spectateur ;
- d'aucun dégât matériel, quel qu'il soit ;
- d'aucun préjudice – causé à une personne physique, à un club, à une entreprise, à une association ou à tout autre organisme – qui soit imputé ou puisse être imputable à une décision prise conformément aux lois du jeu ou aux procédures normales requises pour organiser un match, le disputer ou le contrôler.

Il peut s'agir de :

- la décision de permettre ou d'interdire la tenue du match en raison de l'état du terrain et de ses abords ;
- la décision d'arrêter le match définitivement pour quelque raison que ce soit ;
- la décision relative à la conformité des accessoires, du ballon et de l'équipement utilisés pour le match ;
- la décision d'interrompre ou non le match en raison de l'interférence de spectateurs ou de tout problème survenu dans les zones réservées aux spectateurs ;
- la décision d'interrompre ou non le match afin de permettre le transport d'un joueur blessé hors du terrain pour être soigné ;
- la décision d'obliger un joueur blessé à être transporté hors du terrain pour être soigné (mis à part les exceptions susmentionnées) ;
- la décision de permettre ou d'interdire à un joueur de porter certains vêtements ou éléments d'équipement ;
- la décision de permettre ou d'interdire (pour autant que cela soit de son ressort) à quelque personne que ce soit (y compris aux officiels des équipes, aux responsables du site, aux responsables sécurité, aux photographes ou aux autres représentants des médias) de se tenir aux abords du terrain ;
- toute autre décision que l'arbitre peut prendre conformément aux lois du jeu ou conformément à leurs obligations telles qu'elles sont définies dans les règlements et prescriptions de la FIFA, des confédérations, des associations membres ou des organisateurs de compétitions sous la responsabilité desquels se dispute le match.

5. Matches internationaux

Voir règles de jeu FIFA.

6. Équipement de l'arbitre

L'arbitre doit porter une vareuse, un short et des bas de couleur noire. Cependant, 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. L'arbitre doit tenir compte des couleurs officielles des équipes.

Les chaussures doivent être de couleur à prédominance foncée.

Équipement obligatoire

L'arbitre doit avoir l'équipement suivant :

- au moins un sifflet ;
- cartons rouge, jaune et bleu ;
- carnet (ou autre moyen de noter par écrit les événements du match) ;
- un bic ;
- au moins une montre ;
- une pièce de monnaie ou objet assimilé.

Autre équipement

L'arbitre est autorisé à utiliser :

- de l'équipement pour communiquer avec les éventuels autres arbitres – oreillettes, etc. ;
- des systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances ou autre équipement d'évaluation physique.

L'arbitre n'a pas le droit de porter d'autre équipement électronique, y compris des caméras.

L'arbitre n'a pas le droit de porter des bijoux, à l'exception d'une montre ou d'un appareil équivalent pour chronométrer le match.

7. Absence de l'arbitre

Un match ne peut jamais être joué sans arbitre ni 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'ordre de priorité pour le 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) le délégué au terrain. Dans ce cas, celui-ci cumule les deux fonctions.

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.

L'arbitre occasionnel possède tous les pouvoirs attribués à l'arbitre officiel.

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.

Tout arbitre occasionnel doit s'identifier via un document d'identité accepté par les règles de jeu. Il notera son nom, son prénom et sa date de naissance et apposera sa signature dans la case « remarques » de la feuille de match.

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).

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

Les membres d'une commission d'arbitrage de la fédération, hormis les conseillers, ne sont pas autorisés à arbitrer une rencontre.

8. Les officiels au terrain

Toute personne qui remplit une fonction officielle au terrain doit se trouver à la place prévue. Elle doit être âgée de 18 ans au moins le jour de la rencontre, jouir de ses droits civils, être porteuse d'un brassard d'une largeur de 8 cm environ et présenter un document d'identité reconnu par la fédération.

A) Délégué au terrain

La fonction de délégué au terrain est obligatoire.

Le délégué au terrain doit être porteur d'un brassard blanc. Pendant le match, il doit rester assis entre la ligne médiane et la zone de remplacement de son équipe, sauf en cas de circonstances particulières déterminées par l'arbitre.

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

Il se tient 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 sa fonction.

Le délégué au terrain ne peut remplir aucune autre fonction sur le terrain, sauf mention contraire dans les présentes lois du jeu.

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 « commentaires » de la feuille de match.

En cas d'absence de l'arbitre officiellement désigné, le délégué au terrain peut, en dernière instance, diriger le match.

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.

A l'issue de la rencontre, il signe la feuille de match.

B) Commissaires au terrain

Le club visité ou organisateur peut désigner deux 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.

C) Soigneurs

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

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

D) Coaches et coaches adjoints

Les coaches doivent être porteurs d'un brassard de couleur rouge.

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

Les coaches adjoints doivent être assis sur les sièges des joueurs remplaçants et ne peuvent quitter celui-ci sans autorisation de l'arbitre.

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.

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

Afin de remplir plus correctement sa mission, le coach peut rester debout juste devant, derrière ou à côté des sièges des joueurs remplaçants dans la zone de coach (si d'application) à condition de ne pas déranger l'arbitre.

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

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 joueurs remplaçants. Il sera porteur d'un brassard aux couleurs nationales.

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

Pour cette tâche administrative, ce capitaine n'est pas soumis à l'obligation d'âge.

Il complète la feuille de match avant la rencontre et la signe pour accord à l'issue de celle-ci.

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, journalistes ou équipes de télévisions accréditées ;
- les membres d'instances fédérales en mission.

G) Compétitions jeunes

Dans les compétitions « Jeunes », les équipes doivent être accompagnées par au moins un membre licencié majeur (minimum 18 ans). Cette personne peut cumuler les fonctions de délégué et coach et inversement ; elle peut également par exemple signer la feuille de match et donner des instructions en cours de match en tant que coach ; elle sera alors inscrite sur la feuille de match comme délégué.

Si le délégué est un membre licencié majeur (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.

INTERPRÉTATIONS ET RECOMMANDATIONS



Pouvoirs et devoirs

L'arbitre doit garder à l'esprit que le football en salle est un sport de compétition, dans lequel le contact physique entre les joueurs constitue un aspect normal et acceptable qui fait partie du jeu. Si toutefois les joueurs ne respectent pas les lois du jeu et les principes du fair-play, l'arbitre devra prendre les mesures nécessaires pour faire respecter ces lois et ces principes.

L'arbitre est habilité à avertir ou à exclure des joueurs ou des officiels d'équipe pendant la mi-temps, après la fin du temps réglementaire ainsi que pendant la prolongation et les tirs au but.

Avantage

L'arbitre peut appliquer la règle de l'avantage chaque fois qu'une infraction est commise et que les lois du jeu n'interdisent pas de manière explicite d'appliquer cette règle. La règle de l'avantage s'applique par exemple si le gardien souhaite jouer rapidement une sortie de but alors que des joueurs adverses se trouvent encore dans sa surface de réparation ; en revanche, elle ne s'applique pas lorsqu'une rentrée de touche est mal exécutée.

Dans le cas d'une infraction au décompte des quatre secondes, l'avantage ne peut être laissé que si l'infraction est commise par le gardien de but dans sa propre moitié de terrain alors que le ballon est déjà en jeu et son équipe en perd immédiatement la possession. Dans tous les autres cas (coups francs, rentrées de touche, sorties de but et corners), l'arbitre ne peut pas appliquer la règle de l'avantage.

L'arbitre doit prendre en compte les critères suivants pour décider s'il applique la règle de l'avantage :

- la gravité de l'infraction – si l'infraction justifie une exclusion, l'arbitre doit interrompre le match et exclure le joueur à moins qu'une occasion de but ne se dessine ;*
- l'endroit où l'infraction a été commise – plus elle l'a été près du but adverse, plus l'avantage peut être décisif ;*
- la probabilité d'une attaque dangereuse et immédiate ;*
- l'infraction commise ne doit pas constituer la sixième faute cumulée (ou plus) d'une équipe, à moins qu'une occasion de but ne se dessine ;*
- la physionomie du match.*

La décision de revenir à l'infraction initiale doit être prise dans les quelques secondes qui suivent. Il n'est pas possible d'y revenir une fois qu'une autre action a débuté ou lorsque le signal de l'avantage n'a pas été effectué.

Si l'infraction justifie un avertissement, celui-ci doit être signifié lors du prochain arrêt de jeu. Néanmoins, sauf en cas d'avantage évident, il est recommandé à l'arbitre d'interrompre le jeu et d'avertir le joueur immédiatement. Si l'avertissement n'est pas signifié lors de l'arrêt de jeu suivant, il ne pourra plus l'être par la suite.

Si l'infraction a annihilé une occasion de but manifeste, le joueur est averti pour comportement antisportif. Si l'infraction a perturbé ou stoppé une attaque prometteuse, le joueur n'est pas averti (cf. loi 12 – avantage). Toutefois :

- si l'infraction était une faute tactique consistant, par exemple, à tenir/retenir un adversaire, le joueur fautif reçoit un avertissement (voir section pertinente concernant la loi 12 ci-dessous) ;*
- si l'infraction a été commise avec un excès d'engagement, le joueur fautif doit être exclu.*

Si une infraction implique de reprendre le jeu par un coup franc indirect, l'arbitre doit appliquer la règle de l'avantage pour favoriser la fluidité du jeu – à condition que cela n'entraîne pas de réaction négative et ne porte pas préjudice à l'équipe qui a subi l'infraction.

Plusieurs infractions simultanées

Lorsque plusieurs infractions sont commises en même temps, l'arbitre sanctionnera l'infraction la plus grave en termes de sanction disciplinaire, de reprise du jeu, de gravité physique et de conséquences tactiques.

Si les infractions commises sont passibles d'un coup franc direct, l'arbitre ordonnera que les fautes cumulées correspondantes soient comptabilisées.

Interférences extérieures

L'arbitre doit interrompre le jeu si un spectateur fait retentir un coup de sifflet et s'il estime que cela a perturbé le jeu, par exemple lorsqu'un joueur s'est saisi du ballon avec les mains. Si le jeu a été interrompu, il reprendra par une balle à terre depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, à moins qu'il s'agisse de la surface de réparation de l'équipe qui défend et que le joueur à avoir touché le ballon en dernier appartienne à l'équipe qui attaque (cf. loi 8).

Décompte des quatre secondes lorsque le ballon est en jeu

Lorsque le gardien de but est en possession du ballon dans sa propre moitié de terrain et que ledit ballon est considéré comme en jeu, l'arbitre doit ostensiblement signaler le décompte des quatre secondes.

Reprise du jeu

L'arbitre doit veiller tout particulièrement à ce que les reprises du jeu (rentrée de touche, sortie de but, corner ou coup franc) soient effectuées rapidement, afin qu'elles ne servent pas des fins tactiques. Lorsque la reprise du jeu est effectuée normalement, ils procéderont au décompte des quatre secondes sans forcément donner un coup de sifflet. Si l'arbitre estime que la reprise du jeu est retardée pour des raisons tactiques, il doit donner un coup de sifflet et lancer le décompte des quatre secondes, peu importe que le joueur effectuant la reprise du jeu soit prêt ou non. Dans les cas où la reprise du jeu ne s'accompagne pas d'un décompte des quatre secondes (coup d'envoi ou penalty), tout joueur qui retarde la reprise du jeu devra être averti.

Des personnes munies de ballons peuvent être placées autour du terrain afin de permettre au jeu de reprendre et de se dérouler plus rapidement.

Usage du sifflet

Un coup de sifflet est obligatoire pour :

- donner le coup d'envoi :
 - au début de chaque période de jeu (temps réglementaire et prolongation, le cas échéant) ;
 - reprendre le jeu après un but ;
- interrompre le jeu :
 - afin d'accorder un coup franc ou un penalty ;
 - afin d'arrêter un match de manière temporaire ou définitive ;
- reprendre le jeu par :
 - un coup franc, afin de s'assurer que les joueurs de l'équipe qui défend respectent la distance réglementaire ;
 - un tir depuis le point des 10 m ;
 - un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée ;
 - un penalty ;
- reprendre le jeu à la suite d'une interruption due à :
 - un avertissement ou une exclusion infligé(e) en raison d'une incorrection ;
 - la blessure d'un ou plusieurs joueurs.

Un coup de sifflet n'est pas nécessaire pour :

- interrompre le jeu en cas de :
 - sortie de but, corner ou rentrée de touche (sauf lorsque la situation n'est pas évidente) ;
 - but (sauf s'il n'est pas évident que le ballon a pénétré dans le but) ;
- reprendre le jeu en cas de :
 - coup franc, si la distance minimale de 5 m n'a pas été requise ou si l'équipe adverse n'a pas encore commis six fautes cumulées ;
 - sortie de but, corner ou rentrée de touche si la distance minimale de 5 m n'a pas été requise ;
- reprendre le jeu par une balle à terre.

Un usage trop fréquent du sifflet affaiblira son effet lorsqu'il est réellement nécessaire.

Lorsque l'équipe qui bénéficie d'un coup franc, d'une rentrée de touche ou d'un corner demande à ce que la distance réglementaire soit respectée par les joueurs de l'équipe adverse – ou à ce que ceux-ci se placent correctement lors d'une sortie de but –, l'arbitre annoncera clairement que le jeu ne pourra reprendre qu'après le coup de sifflet. Si, dans ce cas de figure, un joueur joue le ballon avant le coup de sifflet, il sera averti pour avoir retardé la reprise du jeu.

Si, en cours de jeu, l'arbitre donne un coup de sifflet par erreur, il doit interrompre le jeu s'il estime qu'il y a eu interférence. Si l'arbitre interrompt le jeu, celui-ci devra reprendre par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption, à moins qu'il s'agisse de la surface de réparation de l'équipe qui défend et que le joueur à avoir touché le ballon en dernier appartienne à l'équipe qui attaque (cf. loi 8). Si le coup de sifflet n'a pas perturbé le jeu, l'arbitre devra clairement indiquer que le jeu peut se poursuivre.

Gestuelle

La gestuelle est le langage corporel qui aide l'arbitre à :

- contrôler le match ;
- dégager de l'autorité et du sang-froid.

La gestuelle n'est pas un moyen de justifier une décision.

Blessures

La sécurité des joueurs est d'une importance cruciale et l'arbitre doit faciliter le travail du personnel médical, notamment en cas de blessure grave et/ou d'examen d'une blessure à la tête. Ils doivent notamment respecter et faciliter les protocoles d'examen et de soins convenus.

En règle générale, il est recommandé de ne pas retarder la reprise du jeu de plus de 20-25 secondes à partir du moment où tout le monde est prêt à le reprendre, sauf en cas de blessure grave et/ou d'examen d'une blessure à la tête.

LOI 6 - Les autres arbitres

Cette loi du jeu football en salle de la F.I.F.A n'est pas applicable dans les compétitions de la L.F.F.S.

LOI 7 - La durée du match

1. Périodes de jeu

Le match comprend deux périodes de 25 minutes de jeu effectif chacune, qu'il est possible de réduire si le règlement de la compétition le permet.

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 fédérale 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.

2. Fin des périodes de jeu

Chaque période s'achève à l'issue des 25 minutes de jeu prévues. En cas de prolongation, chaque période de ladite prolongation s'achève à l'issue du temps imparti.

L'arbitre signale la fin de chacune des périodes et, le cas échéant, des périodes de la prolongation par un coup de sifflet.

La période prend fin lorsque le coup de sifflet de l'arbitre retentit.

Si l'arbitre accorde un coup franc direct après une sixième faute cumulée ou un penalty alors qu'une période de jeu est sur le point de se terminer, celle-ci ne sera considérée comme tel qu'une fois le coup franc direct ou le penalty exécuté. Ce coup franc direct ou penalty est considéré comme exécuté lorsque, une fois le ballon en jeu, l'une des situations suivantes se produit :

- le ballon arrête de bouger ou est hors du jeu ;
- le ballon est joué par tout joueur (y compris le tireur) qui n'est pas le gardien de but de l'équipe qui défend ;
- l'arbitre interrompt le jeu pour une infraction commise par le tireur ou un de ses coéquipiers.

Si un joueur de l'équipe qui défend commet une infraction avant que le coup franc direct ou le penalty soit exécuté, l'arbitre demande à le faire retirer ou accorde un autre coup franc direct ou penalty selon le cas, conformément aux lois du jeu.

Un but marqué conformément aux lois 1 et 10, mais après la fin de la période, telle qu'indiquée par l'arbitre via le coup de sifflet, sera accordé uniquement dans les situations décrites ci-dessus.

Les périodes de jeu ne peuvent être prolongées dans aucun autre cas.

3. Temps mort

Les équipes ont droit à un temps mort d'une minute lors de chaque période, demandé à l'arbitre par le coach ou le capitaine. Il est accordé par l'arbitre lorsque le ballon n'est plus en jeu et que l'équipe qui l'a sollicité bénéficie de la remise en jeu ou d'une balle à terre.

Pendant un temps mort :

- les joueurs peuvent rester sur le terrain ou en sortir. S'ils souhaitent se désaltérer, ils doivent en sortir ;
- les joueurs remplaçants doivent rester en dehors du terrain ;
- les officiels d'équipe ne sont pas autorisés à donner leurs consignes depuis le terrain.
- Les remplacements de joueurs ne peuvent être effectués qu'après la fin du temps mort, qui sera indiquée au moyen d'un coup de sifflet.

Si une équipe ne réclame pas le temps mort auquel elle a droit pendant la première période, elle disposera tout de même d'un seul temps mort au cours de la seconde période.

Il n'y a pas de temps mort pendant la prolongation.

4. Mi-temps

Les joueurs ont droit à une pause de deux à cinq minutes entre les deux périodes.

L'instance compétente peut autoriser une prolongation de la durée de la pause jusqu'à un maximum de dix minutes.

Aucune mi-temps n'est accordée entre les deux périodes de la prolongation, le cas échéant : les équipes changent tout simplement de côté sur le terrain et les officiels et joueurs remplaçants changent de banc. Une brève pause de rafraîchissement (d'une durée maximum d'une minute) est néanmoins autorisée après la première période de la prolongation.

5. Arrêt définitif du match

L'arbitre doit arrêter définitivement le match pour une des raisons suivantes:

- a) terrain non jouable ;
- b) agression physique sur l'arbitre dirigeant la rencontre ;
- c) insuffisance de joueurs dans une des deux équipes ;

L'arbitre doit arrêter le match pour une des raisons suivantes:

- a) danger pour l'intégrité physique des joueurs non éliminé endéans les 5 minutes ;
- b) envahissement de terrain d'une durée excédant 5 minutes ;
- c) corps étranger sur le terrain non évacuable endéans les 5 minutes ;
- d) refus d'obtempérer à une exclusion. 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.
- e) autres circonstances à déterminer par l'arbitre.

Si l'interruption dépasse cinq minutes, le match est définitivement arrêté.

Une panne de courant dans la salle peut cependant interrompre un match de manière intermittente si la durée totale des interruptions ne dépasse pas 15 minutes. Si ces 15 minutes sont dépassées, le match est définitivement arrêté. La commission compétente se prononce en fonction des circonstances.

INTERPRÉTATIONS ET RECOMMANDATIONS



Temps mort

L'arbitre ne peut accorder aucun remplacement pendant la durée du temps mort.

LOI 8 - Le coup d'envoi et la reprise du jeu

Le coup d'envoi permet de marquer le début des deux périodes du match ainsi que de la prolongation, le cas échéant, et de reprendre le jeu après qu'un but a été marqué.

Les coups francs (directs ou indirects), les penalties, les rentrées de touche, les sorties de but et les corners sont d'autres reprises du jeu.

Enfin, une balle à terre est une manière de reprendre le jeu après que l'arbitre a interrompu le jeu et si les lois du jeu n'exigent pas l'une des reprises susmentionnées.

Une infraction commise alors que le ballon n'est pas en jeu ne change en rien la façon dont le jeu doit reprendre.

1. Coup d'envoi

Procédure

- L'arbitre effectue le toss (pile ou face) et l'équipe qui le remporte choisit d'effectuer le coup d'envoi de la première ou de la deuxième période et, le cas échéant, le coup d'envoi de la première ou de la deuxième période de la prolongation.

- L'équipe qui n'a pas effectué le coup d'envoi de la première période donne le coup d'envoi de la seconde période.

- En seconde période, les équipes changent de camp.

- À la mi-temps, les équipes changent de banc de sorte à ce que celui-ci soit du côté du terrain où elles défendent.

- Quand une équipe a marqué un but, c'est l'autre équipe qui procède au coup d'envoi.

À chaque coup d'envoi :

- tous les joueurs, à l'exception du joueur donnant le coup d'envoi, doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain ;

- les adversaires de l'équipe procédant au coup d'envoi doivent se tenir au moins à 3 m du ballon tant qu'il n'est pas en jeu ;

- le ballon doit être placé sur le point central et être immobile ;

- l'arbitre positionné sur le terrain du côté des bancs des équipes signale par un coup de sifflet que le coup d'envoi peut être exécuté ;

- le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a clairement bougé ;

- il est possible de marquer un but à l'adversaire directement sur le coup d'envoi ; si le ballon entre directement dans le but de l'exécutant, un corner est accordé à l'adversaire.

Infractions et sanctions

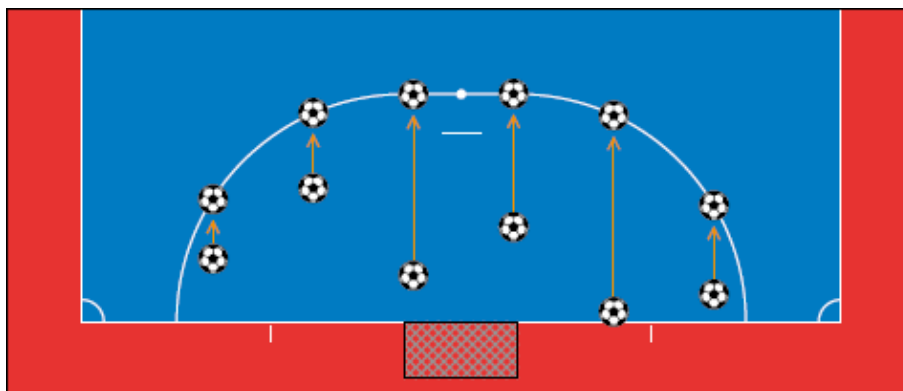
Si le joueur procédant au coup d'envoi retouche le ballon avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur, un coup franc indirect est accordé, ou un coup franc direct en cas de main.

Pour toute autre infraction à la procédure du coup d'envoi, celui-ci doit être rejoué.

2. Balle à terre

Procédure

Le ballon est mis à terre pour un joueur de la dernière équipe à avoir touché le ballon, à l'endroit où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été interrompu ou à l'endroit où il a été touché pour la dernière fois par un joueur, un agent extérieur ou un arbitre, à moins que le ballon se soit trouvé dans la surface de réparation de l'équipe qui défendait et que la dernière équipe à avoir touché le ballon ait été l'équipe qui attaquait. Le cas échéant, le ballon est mis à terre pour un joueur de l'équipe qui attaquait sur la ligne de la surface de réparation, au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été interrompu ou de l'endroit où il a été touché pour la dernière fois par un joueur, un agent extérieur ou un arbitre, en suivant une ligne imaginaire parallèle à la ligne de touche (tel qu'indiqué dans l'illustration ci-après).



- Tous les autres joueurs (des deux équipes) doivent se trouver au moins à 2 m du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il touche le sol et peut être disputé par n'importe quel joueur des deux équipes.

Possibilités de balle à terre

- Corps étranger sur le terrain influençant le jeu ou un joueur
- Faute commise par un joueur en dehors du terrain alors que la balle se trouve dans le terrain
- Ballon devenu irrégulier dans le cours du jeu
- Fautes simultanées de même gravité commises par deux adversaires
- Arrêt de jeu nécessité pour 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 partie
- Panne de lumière alors que le ballon est en jeu
- Toute autre circonstance à définir par l'arbitre.

Infractions et sanctions

- La balle à terre doit être rejouée si le ballon :
 - touche un joueur avant de toucher le sol ;
 - se retrouve hors du jeu après avoir rebondi sur le sol sans qu'un joueur ne l'ait touché.
- Si une balle à terre entre dans un but sans toucher au moins deux joueurs, le jeu reprend par :
 - une sortie de but si le ballon entre dans le but de l'équipe adverse ;
 - un corner s'il entre dans le but du joueur pour lequel la balle à terre était destinée.

Toutefois, si pour des raisons hors du contrôle de l'équipe pour laquelle la balle à terre était destinée (caractéristiques du terrain ou balle à terre mal effectuée), celle-ci entre dans un but avant qu'au moins deux joueurs l'ait touchée, la procédure de balle à terre doit être renouvelée.

INTERPRÉTATIONS ET RECOMMANDATIONS

Coup d'envoi

L'arbitre n'a pas à solliciter l'attention des gardiens de but ou d'un quelconque autre joueur avant de donner le coup d'envoi.

LOI 9 - Le ballon en jeu et hors jeu

1. Ballon hors du jeu

Le ballon est hors du jeu quand :

- il a entièrement franchi une ligne de but ou une ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air ;
- il touche le plafond.
- le jeu a été interrompu par l'arbitre ;

Le ballon est également hors du jeu lorsqu'il touche un arbitre, reste sur le terrain et :

- une équipe peut entamer une attaque prometteuse ; ou
- entre directement dans le but ; ou
- est récupéré par l'équipe adverse.

Dans ces trois cas de figure, le jeu doit reprendre par une balle à terre.

2. Ballon en jeu

Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations où il touche un arbitre, de même que lorsqu'il rebondit dans le terrain après avoir touché un poteau ou la barre transversale.

3. Balle au plafond

La hauteur minimale du plafond doit être stipulée dans le règlement de la compétition concernée.

Si le ballon touche le plafond alors qu'il est en jeu, le jeu reprendra par une rentrée de touche accordée à l'équipe adverse du joueur qui a touché le ballon en dernier. La rentrée de touche est exécutée sur la ligne de touche, au point le plus proche de l'endroit au-dessus duquel le ballon a touché le plafond.

LOI 10 - L'issue d'un match

1. But marqué

Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but entre les poteaux et sous la barre transversale, sous réserve qu'aucune infraction n'ait été commise par l'équipe ayant marqué le but.

Si le but a été déplacé ou renversé, de manière accidentelle ou délibérée, par un joueur de l'équipe qui défend (y compris le gardien) et l'arbitre confirme que le ballon a franchi la ligne de but et serait entré dans le but entre les poteaux dans leur position normale (comme énoncé à la loi 1), l'arbitre accorde le but. Si le but a été déplacé ou renversé délibérément, l'arbitre avertira le joueur fautif.

Si un joueur de l'équipe qui attaque (y compris le gardien) déplace ou renverse le but, l'arbitre annulera le but. Si ledit joueur l'a fait délibérément, il reçoit un avertissement.

Si le gardien lance le ballon à la main directement dans le but adverse, une sortie de but doit être accordée.

Dans les séries de diabolins et préminimes ou séries ouvertes aux personnes moins valides, il est interdit de dégager le ballon à la main directement au-delà de la ligne médiane. Dans ce cas, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où le ballon a franchi la ligne médiane.

Pas de but

Si l'arbitre signale un but avant que le ballon ait entièrement franchi la ligne de but (entre les poteaux, comme énoncé à la loi 1) et réalise immédiatement son erreur, le jeu reprendra par une balle à terre.

2. Équipe victorieuse

L'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts à l'issue du match remporte la victoire. Si les deux équipes ne marquent aucun but ou si elles marquent le même nombre de buts, le match est déclaré nul.

Si une équipe doit être déclarée vainqueur après un match nul, il est procédé à des tirs au but dès la fin de la rencontre, sauf en finale d'une compétition à élimination directe où deux périodes de prolongation d'une durée de 5 minutes chacune doivent d'abord être jouées.

3 Tirs au but

Les tirs au but sont exécutés après la fin du match conformément aux lois du jeu, sauf disposition contraire.

Les tirs au but ne font pas partie du match.

Un joueur qui a été exclu durant le match ne peut prendre part aux tirs au but ; les mises en garde ou avertissements reçu(e)s durant le match et avant le toss déterminant quelle équipe tirera en premier ne sont pas pris(es) en compte lors de la séance de tirs au but.

Procédure

AVANT LES TIRS AU BUT

- Le but vers lequel les tirs au but seront exécutés fait l'objet d'un toss (pile ou face), sauf existence d'éléments (état du terrain, sécurité, emplacement des caméras, etc.) obligeant l'arbitre à prendre la décision.

- L'arbitre tire à pile ou face ; l'équipe favorisée par le sort choisira de tirer en premier ou deuxième lieu.

- Les équipes conservent le banc qu'elles occupaient durant la seconde mi-temps ou, le cas échéant, la seconde mi-temps de la prolongation.

- Tous les joueurs ont le droit de participer aux tirs au but, sauf ceux exclus/blessés au moment où le match ou la prolongation s'est fini(e).

- Chaque équipe est chargée de choisir les joueurs qui participeront aux tirs au but, ainsi que l'ordre dans lequel ils participeront. L'ordre n'a pas besoin d'être communiqué à l'arbitre.

- Si, à la fin du match ou, le cas échéant, de la prolongation et avant les tirs au but, une équipe se retrouve en supériorité numérique (joueurs remplaçants compris), elle peut choisir de conserver son effectif au complet ou de réduire le nombre de ses joueurs afin d'être à égalité avec son adversaire et doit informer l'arbitre, le cas échéant, du nom et du numéro de chaque joueur retiré. À l'exception des cas présentés ci-après, un joueur qui a été retiré ne peut participer aux tirs au but, que ce soit en qualité de tireur ou de gardien de but.

- Un gardien de but n'étant plus en mesure de continuer avant ou pendant les tirs au but peut être remplacé par un joueur ou un joueur remplaçant ayant été retiré pour mettre le nombre de joueurs à égalité. Le gardien remplacé ne pourra cependant plus participer aux tirs au but ni exécuter de tir.

- Si le gardien a déjà exécuté un tir, son remplaçant ne peut tirer lors du même passage.

PENDANT LES TIRS AU BUT

- Seuls les joueurs autorisés, ainsi que l'arbitre, peuvent rester sur le terrain.

- Tous les joueurs autorisés, excepté le tireur et les deux gardiens de but, doivent rester dans le rond central, sur la ligne médiane ou juste derrière celle-ci.

- Le gardien de l'équipe du tireur doit rester sur le terrain, en dehors de la surface de réparation, à hauteur du point de penalty mais à une distance d'au moins 5 m de celui-ci et du côté du terrain situé à l'opposé des bancs de touche.

- Un joueur autorisé peut remplacer le gardien de but.

- Le tir est terminé lorsque le ballon arrête de bouger ou est hors du jeu, ou quand l'arbitre interrompt le jeu pour une infraction ; le tireur ne peut rejouer le ballon.

- L'arbitre consigne par écrit chaque tir au but.

- Si le gardien commet une infraction qui amène le tir à devoir être à nouveau exécuté, le gardien doit recevoir une mise en garde lors de la première infraction et un avertissement en cas de récidive(s).

- Si le tireur est sanctionné pour une infraction commise après que l'arbitre a signalé que le tir doit être exécuté, ce tir est considéré comme raté et le tireur reçoit un avertissement.

- Si le gardien et le tireur commettent une infraction en même temps, le tir est considéré comme raté et le tireur reçoit un avertissement.

- Si, pendant les tirs au but, une équipe se retrouve en infériorité numérique, celle qui est en supériorité numérique peut choisir de conserver son effectif au complet ou de réduire le nombre de ses joueurs afin d'être à égalité avec son adversaire et doit informer l'arbitre, le cas échéant, du nom et du numéro de chaque joueur retiré.

À l'exception des cas présentés ci-avant, un joueur retiré ne peut plus participer aux tirs au but, que ce soit en qualité de tireur ou de gardien de but.

Les deux équipes exécutent chacune cinq tirs au but conformément aux dispositions mentionnées ci-après :

- Les tirs ont exécutés alternativement par chaque équipe.

- Chaque tir est exécuté par un tireur différent et tous les joueurs autorisés doivent avoir exécuté un premier tir avant que l'un d'eux ne puisse en exécuter un second.

- Le principe indiqué ci-dessus s'applique pour toute séquence de tirs au but suivante, mais l'ordre des tireurs peut être changé.

- Si, avant que les deux équipes aient exécuté leurs cinq tirs, l'une d'elles a déjà marqué plus de buts que l'autre ne pourra en marquer même en finissant sa série de cinq tirs, la séance s'arrête.

- Si les deux équipes sont à égalité après qu'elles ont exécuté leurs cinq tirs, la séance se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre après le même nombre de tirs.

- La séance des tirs au but ne doit pas être retardée par un joueur ayant quitté le terrain. Le tir du joueur sera considéré comme raté si ledit joueur ne revient pas à temps pour exécuter son tir.

Remplacements et exclusions pendant les tirs au but

- Un joueur ou un officiel peut être averti ou exclu.
- Un gardien de but qui est exclu doit être remplacé par un joueur autorisé.
- À l'exception du gardien de but, un joueur qui n'est pas en mesure de poursuivre la séance ne peut pas être remplacé.
- L'arbitre doit arrêter définitivement le match si une équipe se retrouve avec moins de trois joueurs.

4. Buts inscrits à l'extérieur

Si les équipes disputent des matches aller-retour et qu'elles sont à égalité sur l'ensemble des deux matches, tout but marqué sur le terrain de l'équipe adverse compte double.

LOI 11 - Le hors-jeu

Le hors-jeu n'existe pas en football en salle.

LOI 12 - Les fautes et incorrections

Il est possible d'accorder des coups francs directs et indirects ainsi que des penalties uniquement pour des infractions commises lorsque le ballon est en jeu.

1. Coup franc direct

Un coup franc direct est accordé si, de l'avis de l'arbitre, un joueur commet l'une des infractions suivantes de manière imprudente ou inconsidérée ou avec un excès d'engagement :

- charge un adversaire ;
- saute sur un adversaire ;
- donne ou essaie de donner un coup de pied à un adversaire ;
- bouscule un adversaire ;
- frappe ou essaie de frapper un adversaire (y compris un coup de tête) ;
- tacle un adversaire ou lui dispute le ballon ;
- fait ou essaie de faire trébucher un adversaire.

En cas de contact, l'infraction est sanctionnée d'un coup franc direct ou d'un penalty.

- On parle d'attitude « imprudente » lorsqu'un joueur dispute le ballon sans attention ni égard, ou agit sans précaution. Aucune sanction disciplinaire n'est nécessaire.

- On parle d'attitude « inconsidérée » lorsqu'un joueur agit sans tenir compte du caractère dangereux ou des conséquences de son acte pour son adversaire. Il reçoit un avertissement.

- On parle d'« excès d'engagement » lorsqu'un joueur fait un usage excessif de la force et/ou met en danger l'intégrité physique de son adversaire. Il doit être exclu.

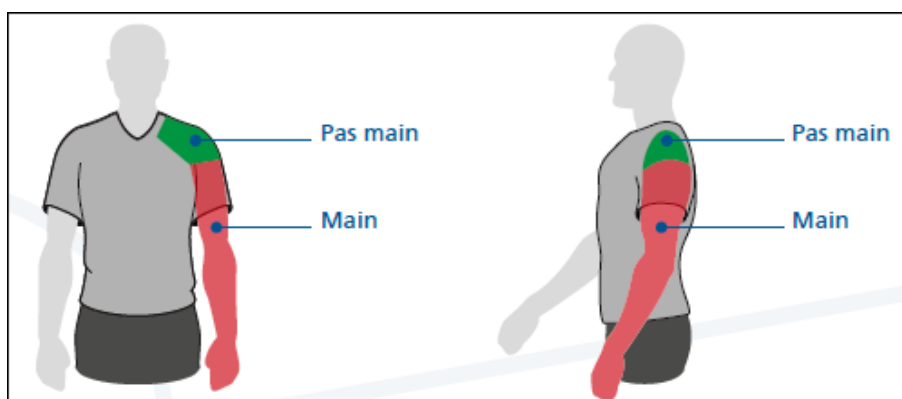
Un coup franc direct est également accordé lorsqu'un joueur commet l'une des infractions suivantes :

- commet une « main » intentionnelle et/ou pour laquelle la position de son bras/ sa main augmente artificiellement la surface couverte par son corps (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation) ;
- tient ou retient un adversaire ;
- fait obstacle à la progression d'un adversaire avec contact ;
- crache sur/vers ou mord quelqu'un inscrit sur la feuille de match ou un arbitre ;
- lance/botte un objet sur/vers le ballon, un adversaire ou un arbitre, touche le ballon avec un objet tenu à la main, ou déplace délibérément le but afin que celui-ci touche le ballon.

Toutes les infractions répertoriées dans cette rubrique sont des fautes cumulées.

Main

Afin de pouvoir déterminer les fautes de main, la limite supérieure du bras coïncide avec le bas de l'aisselle.



Tout contact entre le ballon et le bras ou la main d'un joueur ne constitue pas nécessairement une infraction.

Il s'agit d'une infraction passible d'un coup franc direct lorsque le joueur :

- touche délibérément le ballon du bras ou de la main, par exemple avec mouvement du bras ou de la main vers le ballon ;
 - touche le ballon du bras ou de la main en ayant artificiellement augmenté la surface couverte par son corps.
- Il est considéré qu'un joueur a artificiellement augmenté la surface couverte par son corps lorsque la position de son bras ou de sa main n'est pas une conséquence du mouvement de son corps dans cette situation spécifique ou n'est

pas justifiable par un tel mouvement. En ayant son bras ou sa main dans une telle position, le joueur prend le risque de toucher le ballon avec ces parties du corps et ainsi d'être sanctionné.

En dehors de sa surface de réparation, le gardien est soumis aux mêmes restrictions que les autres joueurs concernant le contact entre le ballon et le bras ou la main. Si le gardien de but touche le ballon de la main ou du bras en infraction aux lois du jeu dans sa propre surface de réparation, un coup franc indirect est accordé mais aucune sanction disciplinaire n'est infligée. Toutefois, si l'infraction consiste à avoir joué le ballon une deuxième fois (que ce soit ou non de la main/du bras) après la reprise du jeu et avant qu'il ne touche un autre joueur, le gardien de but doit être sanctionné si l'infraction stoppe une attaque prometteuse ou prive un adversaire ou l'équipe adverse d'un but ou d'une occasion de but manifeste.

2. Coup franc indirect

Un coup franc indirect est accordé lorsqu'un joueur :

- joue d'une manière dangereuse (comme défini ci-après) ;
- fait obstacle à la progression d'un adversaire sans qu'il y ait contact ;
- manifeste sa désapprobation en tenant des propos blessants, injurieux ou grossiers, en agissant de façon blessante, injurieuse ou avec grossièreté ou en commettant d'autres « infractions orales » ;
- empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains ou de le lancer, ou joue ou essaie de jouer le ballon alors que le gardien est en train de le lâcher ou de le lancer ;
- initie délibérément une stratégie pour que le ballon soit passé (y compris sur coup franc) à son gardien de but de la tête, de la poitrine, du genou, etc. dans le but de contourner la loi et ce, que le gardien touche ou non le ballon des mains ; le gardien de but est pénalisé s'il est celui qui initie cette stratégie délibérée ;
- marque un but :
 - directement du bras ou de la main de manière accidentelle (s'applique également au gardien de but) et sous réserve que son bras ou sa main n'ait pas augmenté artificiellement la surface couverte par son corps ;
 - immédiatement après avoir accidentellement touché le ballon avec son bras ou sa main, sous réserve que son bras ou sa main n'ait pas augmenté artificiellement la surface couverte par son corps.

Si aucun but n'est marqué immédiatement après qu'un joueur a accidentellement touché le ballon du bras ou de la main, et sous réserve que la position du bras ou de la main n'ait pas augmenté artificiellement la surface couverte par le corps de ce joueur, le jeu doit se poursuivre.

- commet d'autres infractions non mentionnées dans les lois du jeu et pour lesquelles le match est interrompu afin d'avertir ou d'exclure un joueur.

Un coup franc indirect est également accordé lorsqu'un gardien commet l'une des infractions suivantes :

- conserve le ballon en main ou au pied dans sa propre moitié de terrain pendant plus de quatre secondes ;
- touche à nouveau le ballon dans sa propre moitié de terrain – après l'avoir déjà joué à quelque endroit du terrain que ce soit – après qu'il lui a été délibérément transmis par un coéquipier sans qu'un adversaire l'ait joué ou touché entretemps ; aucune sanction disciplinaire n'est alors prise ;
- touche le ballon avec les mains ou les bras dans sa surface de réparation après qu'il lui a été délibérément transmis du pied par un coéquipier (y compris sur une rentrée de touche) ;
- lance le ballon à la main directement au-delà de la ligne médiane dans les séries de diabolins et préminimes ou séries ouvertes aux personnes moins valides; le coup franc doit alors être tiré depuis l'endroit où le ballon a franchi la ligne médiane.

Pour ce qui concerne le décompte de quatre secondes, un gardien de but est considéré comme en possession du ballon lorsqu'il :

- tient le ballon entre ses jambes/pieds ou ses bras/mains ou entre son bras/sa main et une surface (par ex. le sol, son corps) ou quand le ballon entre en contact avec une partie quelconque de ses mains, ses bras ou ses jambes ;
- tient le ballon sur sa main ouverte ;

- fait rebondir le ballon sur le sol ou le lance en l'air ;
- dribble, à la main ou au pied.

Jouer de manière dangereuse

« Jouer de manière dangereuse » renvoie à toute action d'un joueur qui, en essayant de jouer le ballon, risque de blesser quelqu'un (y compris lui-même) ou empêche l'adversaire de jouer le ballon par crainte d'être blessé.

Un ciseau ou une bicyclette est autorisé(e) s'il/elle ne présente pas de danger pour l'adversaire.

Faire obstacle à la progression d'un adversaire sans contact

« Faire obstacle à la progression d'un adversaire » signifie couper la trajectoire d'un adversaire pour le gêner, le bloquer, le ralentir ou l'obliger à changer de direction alors qu'aucun des joueurs concernés n'est à distance de jeu du ballon.

Tous les joueurs ont le droit de se trouver sur le terrain ; se trouver sur le chemin d'un adversaire n'est pas pareil que se mettre sur le chemin d'un adversaire.

Un joueur a le droit de protéger le ballon en se plaçant entre un adversaire et le ballon, pour autant que le ballon reste à distance de jeu et que le joueur ne maintienne pas l'adversaire à distance avec ses bras ou son corps. Si le ballon se trouve à distance de jeu, le joueur peut être chargé (dans le respect des lois du Jeu) par un adversaire.

Obstruction

Faire obstruction à un adversaire peut être une tactique légitime du football en salle, à condition que le joueur effectuant l'obstruction soit immobile au moment du contact, qu'il ne provoque pas intentionnellement le contact en se déplaçant ou en mettant son corps en travers du chemin de son adversaire et que ce dernier ait la possibilité d'échapper à l'obstruction. Une obstruction peut viser un adversaire en possession du ballon ou non.

3. Mesures disciplinaires

L'arbitre a autorité pour prendre des mesures disciplinaires à partir du moment où il pénètre sur le terrain pour l'inspection d'avant-match et jusqu'à ce qu'il le quitte après le coup de sifflet final (séance de tirs au but comprise).

Si, avant de pénétrer sur le terrain pour le coup d'envoi du match, un joueur ou un officiel commet une infraction passible d'exclusion, l'arbitre a autorité pour empêcher le joueur ou l'officiel de participer au match ; l'arbitre signalera toute autre incorrection.

Si l'arbitre doit avertir un joueur ou un officiel désigné comme tel avant le début du match, il doit le faire verbalement sans montrer de carton jaune et le signaler aux autorités compétentes après le match.

Si cette même personne commet une autre infraction passible d'avertissement pendant le match, l'arbitre doit lui infliger un carton jaune. Toutefois, il ne s'agit pas d'une infraction passible d'exclusion puisque la personne fautive n'aura reçu qu'un carton jaune pendant le match.

Un joueur ou un officiel qui commet une infraction passible d'avertissement ou d'exclusion, sur le terrain ou en dehors, contre toute autre personne ou à l'encontre des lois du jeu, sera sanctionné conformément à la nature de l'infraction commise.

Le carton jaune indique un avertissement et le carton rouge indique une exclusion.

Seuls les joueurs ou officiels d'équipe peuvent se voir infliger un carton jaune ou un carton rouge.

Joueurs

Reprise du jeu retardée pour infliger un carton

Lorsque l'arbitre a décidé d'avertir ou d'exclure un joueur, le jeu ne doit pas reprendre avant que la sanction ait été infligée, à moins que l'équipe adverse joue rapidement le coup franc et se procure une occasion de but manifeste avant que l'arbitre ait pu commencer la procédure de signification de la sanction disciplinaire. La sanction est alors infligée au prochain arrêt de jeu. Si l'infraction a annihilé une occasion de but manifeste, le joueur est averti ; si l'infraction a perturbé ou stoppé une attaque prometteuse, le joueur n'est pas averti.

Avantage

Si l'arbitre décide d'appliquer la règle de l'avantage après une faute justifiant un avertissement ou une exclusion, il devra signifier cet avertissement ou cette exclusion au prochain arrêt de jeu. Cependant, si l'infraction consistait à tenter d'annihiler une occasion de but manifeste, le joueur sera averti pour comportement antisportif ; si l'infraction consistait à tenter de perturber ou stopper une attaque prometteuse, le joueur ne sera pas averti.

La règle de l'avantage ne doit pas être appliquée dans des situations impliquant une faute grossière, un comportement violent, une infraction passible d'un second avertissement ou une faute cumulée (sixième ou plus), à moins qu'une occasion de but manifeste ne se dessine. L'arbitre devra alors exclure le joueur au prochain arrêt de jeu, à moins que le joueur joue ou dispute le ballon ou interfère avec un adversaire, auquel cas l'arbitre devra interrompre le jeu, exclure le joueur et faire reprendre le jeu par un coup franc indirect, à moins que le joueur ait commis une infraction plus grave.

Si l'arbitre décide d'appliquer la règle de l'avantage et inflige un deuxième carton jaune ou un carton rouge après qu'un but a été marqué.

Si un joueur de l'équipe qui défend commence à tenir un adversaire à l'extérieur de la surface de réparation, mais poursuit son infraction à l'intérieur de la surface, l'arbitre accordera un penalty.

Infractions passibles d'avertissement

Un joueur reçoit un avertissement s'il commet l'une des infractions suivantes :

- retarder la reprise du jeu ;
- manifester sa désapprobation en paroles ou en actes ;
- pénétrer sur le terrain ou le quitter sans l'autorisation de l'arbitre ou sans avoir respecté la procédure de remplacement ;
- ne pas respecter la distance réglementaire lors de l'exécution d'une balle à terre, d'un corner, d'un coup franc ou d'une rentrée de touche ;
- enfreindre de manière répétée les lois du jeu (le nombre exact d'infractions à partir duquel l'avertissement doit être infligé est laissé à la discrétion de l'arbitre) ;
- se rendre coupable de comportement antisportif.

Un joueur remplaçant reçoit un avertissement s'il commet l'une des infractions suivantes :

- retarder la reprise du jeu ;
- manifester sa désapprobation en paroles ou en actes ;
- pénétrer sur le terrain sans avoir respecté la procédure de remplacement ;
- se rendre coupable de comportement antisportif.

Lorsque deux infractions distinctes et passibles d'un avertissement sont commises (même à quelques instants d'intervalle), elles doivent être sanctionnées de deux avertissements, par exemple si un joueur ne pénètre pas sur le terrain via la zone de remplacements puis effectue une intervention inconsidérée ou stoppe une attaque prometteuse par une faute/main, etc.

Avertissements pour comportement antisportif

Un joueur reçoit un avertissement pour comportement antisportif notamment s'il :

- tente de tromper l'arbitre en faisant par exemple semblant d'être blessé ou victime d'une faute (simulation) ;
- commet, de manière inconsidérée, une infraction passible d'un coup franc direct ;
- touche le ballon de la main pour interférer dans une attaque prometteuse ou la stopper ;
- commet toute autre infraction interférant dans une attaque prometteuse ou la stoppant, sauf lorsque l'arbitre accorde un penalty pour une infraction dans le cadre de laquelle le joueur a tenté de jouer le ballon ou d'en disputer la possession ;
- annihile une occasion de but manifeste de l'adversaire en commettant une faute avec intention de jouer le ballon ou d'en disputer la possession – si l'arbitre accorde un penalty ;
- joue le ballon de la main pour tenter de marquer un but (que sa tentative réussisse ou non) ou pour empêcher l'adversaire de marquer un but, sans y parvenir ;
- joue volontairement le ballon de la main pour l'empêcher d'entrer dans le but alors que celui-ci est défendu par le gardien ;
- trace des marques non autorisées sur le terrain ;
- joue le ballon alors qu'il est en train de quitter le terrain après en avoir reçu l'ordre ;
- se comporte d'une manière allant à l'encontre de l'esprit du jeu ;
- initie délibérément une stratégie pour que le ballon soit passé (y compris sur coup franc) à son gardien de but de la tête, de la poitrine, du genou, etc. dans le but de contourner la loi et ce, que le gardien touche ou non le ballon des mains ; le gardien de but est averti s'il est celui qui initie cette stratégie délibérée ;
- distrait verbalement un adversaire alors que le jeu est en cours ;

- déplace ou renverse délibérément un but (sans annihiler une occasion de but manifeste de l'équipe adverse ou l'empêcher de marquer un but).

Célébration d'un but

Les joueurs sont autorisés à exprimer leur joie lorsqu'un but est marqué, mais sans excès. Les célébrations orchestrées ne doivent pas être encouragées et ne doivent pas entraîner une perte de temps excessive.

Quitter le terrain pour célébrer un but n'est pas une infraction passible d'avertissement, mais les joueurs doivent y revenir le plus rapidement possible.

Un joueur reçoit un avertissement – même lorsque le but est annulé – si :

- il s'approche des spectateurs d'une telle façon qu'il entraîne des problèmes de sûreté et/ou sécurité ;
- il agit de manière provocante, moqueuse ou offensante ;
- il recouvre sa tête ou son visage d'un masque ou autre article analogue ;
- il enlève son maillot ou s'en couvre la tête.

Infractions passibles d'exclusion

Un joueur doit être exclu s'il commet l'une des infractions suivantes :

- annihiler une occasion de but manifeste de l'équipe adverse ou l'empêcher de marquer un but en commettant une main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation) ou en déplaçant ou renversant délibérément le but (de manière à ce que cela ne permette pas au ballon de passer la ligne de but) ;
- annihiler une occasion de but manifeste de l'équipe adverse ou l'empêcher de marquer un but (à condition que le gardien de l'équipe qui défend ne soit pas dans ses buts) alors qu'elle se dirige vers le but en commettant une infraction passible d'un coup franc (sauf dans les cas précisés ci-après) ;
- commettre une faute grossière ;
- cracher sur/vers ou mordre quelqu'un ;
- adopter un comportement violent ;
- tenir des propos blessants, injurieux et/ou grossiers ou agir de façon blessante, injurieuse et/ou avec grossièreté ;
- recevoir un second avertissement au cours du même match.

Tout joueur ayant été exclu doit impérativement rejoindre son vestiaire.

Empêcher de marquer un but ou annihiler une occasion de but manifeste

Si un joueur empêche l'équipe adverse de marquer ou annihile une occasion de but manifeste en commettant une main, le joueur doit être exclu quel que soit l'endroit de l'infraction (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation).

Si un joueur commet une infraction dans sa surface de réparation à l'encontre d'un adversaire pour annihiler une occasion de but manifeste et l'arbitre accorde un penalty, le joueur fautif est averti s'il a tenté de jouer le ballon ou d'en disputer la possession ; dans toutes les autres circonstances (par ex. tenir, tirer ou pousser, aucune possibilité de jouer le ballon, etc.), le joueur fautif doit être exclu.

Un joueur, un joueur exclu ou un officiel qui entre sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre ou sans respecter la procédure de remplacement et qui interfère avec le jeu et commet une infraction pour empêcher l'équipe adverse de marquer ou annihiler une occasion de but manifeste est coupable d'une infraction passible d'exclusion.

Pour déterminer s'il s'agit de l'annihilation d'une occasion de but manifeste, les critères suivants doivent être pris en compte :

- la distance entre l'endroit de l'infraction et le but ;
- le sens du jeu ;
- la probabilité de conserver ou de récupérer le ballon ;
- le positionnement et le nombre de joueurs de champ de l'équipe qui défend et du gardien ;
- le fait que le but soit vide ou non.

Si un gardien de but annihile une occasion de but manifeste pour l'équipe adverse ou l'empêche de marquer un but en commettant une faute de main en dehors de sa surface de réparation alors que son but est vide ou qu'il n'est défendu que par un joueur de champ de son équipe se trouvant derrière lui, il est considéré que le gardien de but est coupable d'une infraction passible d'exclusion.

Si le nombre de joueurs actifs de l'équipe qui attaque est égal ou supérieur au nombre de joueurs actifs de l'équipe qui défend (à l'exception du joueur ayant commis la faute) lorsque le but n'est pas défendu par le gardien et

que les autres critères de l'annihilation d'une occasion de but manifeste sont réunis, la situation peut être considérée comme une infraction visant à annihiler une occasion de but manifeste.

Si un joueur de l'équipe qui défend commet une infraction sans essayer de jouer le ballon ou d'en disputer la possession (par exemple en tenant, tirant ou poussant un adversaire, ou lorsqu'il lui est impossible de jouer le ballon, etc.) et que le nombre de joueurs actifs de l'équipe qui attaque est supérieur au nombre de joueurs actifs de l'équipe qui défend (à l'exception du joueur ayant commis la faute), cela doit être considéré comme une infraction visant à annihiler une occasion de but manifeste, même si le but est défendu par le gardien.

Si un joueur exclu ou un officiel annihile une occasion de but manifeste pour l'équipe adverse ou l'empêche de marquer un but en commettant une faute passible d'un coup franc, de la main ou de toute autre partie du corps, y compris le pied, le nombre de joueurs de l'équipe fautive est réduit conformément à la loi 3.

Faute grossière

Taquer ou disputer le ballon tout en mettant en danger l'intégrité physique d'un adversaire ou en faisant preuve de brutalité ou d'un excès d'engagement doit être sanctionné comme faute grossière.

Se rend coupable d'une faute grossière tout joueur qui se jette avec un excès d'engagement pour disputer le ballon de face, de côté ou par derrière – avec une ou deux jambes.

Comportement violent

Se rend coupable d'un comportement violent tout joueur qui fait preuve ou tente de faire preuve de brutalité ou d'un excès d'engagement envers un adversaire sans disputer le ballon, ou envers toute autre personne, qu'il y ait eu contact ou non.

Un comportement violent peut se produire sur le terrain ou en dehors, que le ballon soit en jeu ou non.

La règle de l'avantage ne doit pas être appliquée dans des situations impliquant un comportement violent, à moins qu'une occasion de but manifeste ne se dessine. Dans ce cas, l'arbitre devra exclure le joueur responsable du comportement violent au prochain arrêt de jeu.

Les comportements violents entraînant souvent des altercations générales, l'arbitre doit essayer d'éviter ces situations en intervenant rapidement.

Un joueur qui se rend coupable d'un comportement violent doit être exclu.

Officiels d'équipe

Si une infraction est commise par une personne se trouvant dans la surface de remplacement (joueur, joueur exclu ou officiel) et la personne fautive ne peut pas être identifiée, c'est l'entraîneur principal qui recevra la sanction.

Mise en garde

Les infractions suivantes sont en général passibles d'une mise en garde ; si elles sont répétées ou outrancières, elles sont passibles d'un avertissement ou d'une exclusion :

- pénétrer sur le terrain de manière respectueuse, sans chercher la confrontation ;
- ne pas coopérer avec l'arbitre ;
- exprimer un léger désaccord (par la parole ou par des actes) envers une décision ;
- quitter plusieurs fois la zone de remplacement (sans commettre d'autre infraction).

Avertissement

Les infractions suivantes commises par des officiels d'équipe sont passibles d'un avertissement (liste non exhaustive) :

- ne pas respecter – clairement et de manière répétée – les limites de la zone de remplacement ;
- retarder la reprise du jeu par son équipe ;
- pénétrer volontairement dans la zone de remplacement de l'équipe adverse (sans chercher la confrontation) ;
- manifester sa désapprobation par la parole ou par des actes, notamment en :
 - jetant ou donnant des coups de pied dans des bouteilles ou autres objets ;
 - faisant des gestes montrant clairement un manque de respect envers le corps arbitral (par ex. applaudissement sarcastique) ;
- demander excessivement ou avec persistance d'infliger des cartons à l'adversaire ;
- agir de manière provocatrice ou offensante ;
- adopter de manière répétée un comportement répréhensible (mises en garde répétées) ;
- se comporter d'une manière allant à l'encontre de l'esprit du jeu.

Exclusion

Les infractions suivantes commises par des officiels d'équipe sont passibles d'exclusion (liste non exhaustive) :

- retarder la reprise du jeu par l'équipe adverse (par ex. en gardant le ballon ou en le dégageant, ou en faisant obstacle à un joueur) ;

- quitter délibérément la zone de remplacement pour :
 - signifier sa désapprobation ou se plaindre auprès d'un arbitre ;
 - agir de manière provocatrice ou offensante ;
- pénétrer dans la zone de remplacement de l'équipe adverse de manière agressive ou en cherchant la confrontation ;
- jeter ou botter délibérément un objet sur le terrain ;
- pénétrer sur le terrain pour :
 - chercher la confrontation avec un arbitre (y compris à la mi-temps ou à l'issue du match) ;
 - interférer avec le jeu, un adversaire ou un arbitre ;
- se comporter de manière agressive ou physique (incluant crachat et morsure) envers toute autre personne ;
- recevoir un second avertissement au cours du même match ;
- tenir des propos blessants, injurieux et/ou grossiers ou agir de façon blessante, injurieuse et/ou avec grossièreté ;
- utiliser de manière illicite de l'équipement électronique ou de communication et/ ou se comporter de manière inappropriée du fait de l'utilisation d'équipement électronique ou de communication ;
- adopter un comportement violent.

Infractions liées à un jet d'objet (ou de ballon) avec la main ou le pied

Dans tous les cas, l'arbitre doit prendre la sanction disciplinaire appropriée :

- si le jet d'objet est effectué de manière inconsidérée, ils avertiront la personne fautive pour comportement antisportif ;
- si le jet d'objet est effectué de manière violente, ils excluront la personne fautive pour comportement violent.

4. Reprise du jeu après des fautes et incorrections

Si le ballon n'est pas en jeu, celui-ci reprend conformément à la procédure applicable à la décision prise.

Les reprises du jeu suivantes s'appliquent si le ballon est en jeu et si un joueur commet une faute avec contact sur le terrain contre :

- un adversaire – coup franc indirect ou direct, ou penalty ;
- un coéquipier, un joueur exclu, un officiel ou un arbitre – coup franc direct ou penalty.

Toutes les infractions verbales sont sanctionnées d'un coup franc indirect.

Si, lorsque le ballon est en jeu :

- un joueur commet une infraction en dehors du terrain contre un arbitre ou un joueur, joueur exclu ou officiel adverse ;
- un joueur, un joueur exclu ou un officiel commet une infraction en dehors du terrain contre un joueur adverse ou un arbitre ou interfère avec lui : le jeu reprendra par un coup franc à exécuter depuis le point de la limite du terrain le plus proche de l'endroit où l'infraction/interférence a été commise ; un penalty sera accordé si l'infraction exige un coup franc direct et le point de la limite du terrain la plus proche se trouve sur la partie de la ligne de but délimitant la surface de réparation de l'équipe à qui appartient la personne fautive ;
- un joueur, un joueur exclu ou un officiel commet une infraction contre un joueur, un joueur exclu ou un officiel d'une des deux équipes, le jeu reprendra par une balle à terre (voir loi 8).

Même lorsqu'un joueur, un joueur exclu ou un officiel commet une infraction passible d'un coup franc direct, cela est considéré comme une faute cumulée contre son équipe.

Si un joueur commet une infraction en dehors du terrain contre un autre joueur ou un officiel de sa propre équipe, le jeu reprendra par un coup franc indirect depuis le point de la limite du terrain le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise.

Si un joueur touche le ballon avec un objet qu'il tient dans ses mains (chaussure, protège-tibias, etc.), le jeu reprendra par un coup franc direct (ou un penalty).

Si un joueur qui se trouve sur le terrain ou à l'extérieur lance ou botte un objet (autre que le ballon du match) vers un joueur adverse, ou lance ou botte un objet (y compris un ballon) vers un joueur exclu adverse, un officiel

adverse, un arbitre ou le ballon du match, alors le jeu reprendra par un coup franc direct à l'endroit où il a (ou aurait) heurté la personne ou le ballon, ou par un penalty si cela s'est produit dans la surface de réparation du joueur fautif. Si l'endroit se trouve en dehors du terrain, le coup franc sera exécuté depuis le point le plus proche de la limite du terrain. Un penalty sera accordé si le point de la limite du terrain la plus proche se trouve sur la partie de la ligne de but délimitant la surface de réparation de l'équipe à qui appartient la personne fautive.

Si un joueur, un joueur exclu, un joueur se trouvant temporairement en dehors du terrain ou un officiel jette ou botte un objet sur le terrain et cela interfère avec le jeu, un adversaire ou un arbitre, le jeu reprendra par un coup franc direct exécuté depuis l'endroit où l'objet a interféré avec le jeu ou depuis l'endroit où il a (ou aurait) heurté l'adversaire, l'arbitre ou le ballon (ou par un penalty si cela s'est produit dans la surface de réparation du fautif).

Si l'arbitre interrompt le jeu pour une infraction commise par un joueur – à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain – à l'encontre d'un agent extérieur, le jeu reprendra par une balle à terre, à moins qu'un coup franc indirect soit accordé car le joueur concerné a quitté le terrain sans la permission de l'arbitre. Le cas échéant, le coup franc indirect devra être exécuté depuis le point de la limite du terrain où le joueur a quitté le terrain.

INTERPRÉTATIONS ET RECOMMANDATIONS

Charger un adversaire

Charger l'adversaire consiste à essayer de conquérir l'espace au moyen d'un contact physique à distance de jeu du ballon, sans faire usage des bras ni des coudes. Charger un adversaire constitue une infraction lorsque cette action s'accompagne :

- d'imprudence ;
- d'inconsidération ;
- d'un excès d'engagement.

Tenir/retenir un adversaire

Tenir ou retenir un adversaire consiste à l'empêcher de se déplacer librement, que ce soit à l'aide des mains, des bras ou du corps.

L'arbitre doit intervenir rapidement et avec fermeté à l'encontre des joueurs qui tiennent ou retiennent leur adversaire, en particulier à l'intérieur de la surface de réparation et lors de corners, rentrées de touche ou coups francs.

Dans ces situations, l'arbitre doit :

- mettre en garde tout joueur qui tient ou retient un adversaire avant que le ballon soit en jeu ;
- avertir le joueur s'il continue de tenir ou retenir l'adversaire avant que le ballon soit en jeu ;
- accorder un coup franc direct ou un penalty et avertir le joueur s'il tient l'adversaire après la mise en jeu du ballon.

Si un joueur de l'équipe qui défend commence à tenir ou retenir un joueur de l'équipe qui attaque à l'extérieur de la surface de réparation, mais poursuit son infraction à l'intérieur de la surface, l'arbitre accordera un penalty.

Sanctions disciplinaires

- Un avertissement pour comportement antisportif doit être infligé au joueur qui tient ou retient un adversaire pour l'empêcher de s'emparer du ballon ou de se retrouver dans une position avantageuse.
- Un joueur qui annihile une occasion de but manifeste en tenant ou retenant un adversaire doit être exclu.
- Aucune autre situation dans laquelle un joueur tiendrait ou retiendrait un adversaire ne donnera lieu à une sanction disciplinaire supplémentaire.

Reprise du jeu

Coup franc direct depuis l'endroit où l'infraction a été commise ou penalty si l'infraction a été commise à l'intérieur de la surface de réparation.

Main

Si un joueur marque un but après avoir accidentellement touché le ballon avec le bras ou la main, et aucun autre joueur n'a retouché le ballon de manière délibérée par la suite (une déviation n'est pas considérée comme une action de jeu délibérée), un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse. Toutefois :

- si aucun but n'est marqué et la position du bras ou de la main du joueur n'a pas augmenté artificiellement la surface couverte par son corps, le jeu doit se poursuivre ;
- si le ballon sort du terrain en franchissant la ligne de but, une sortie de but est accordée à l'équipe adverse.

Si un joueur marque un but (même immédiatement) après qu'un coéquipier a accidentellement touché le ballon du bras ou de la main, le but est accordé.

Sanctions disciplinaires

Dans certaines circonstances, un joueur qui commet une faute de main doit recevoir un avertissement pour comportement antisportif, notamment :

- lorsqu'il commet cette faute de main délibérément pour tenter de marquer un but ;*
- lorsqu'il commet cette faute de main délibérément pour tenter d'annihiler une occasion de but manifeste de l'équipe adverse ou de l'empêcher de marquer un but alors que son gardien de but n'est pas dans sa surface de réparation, sans pour autant parvenir à ses fins ;*
- lorsqu'il joue délibérément le ballon de la main pour l'empêcher d'entrer dans le but alors que celui-ci est défendu par le gardien ;*
- lorsqu'il perturbe ou stoppe une attaque prometteuse de l'équipe adverse, sauf si l'arbitre accorde un penalty pour une main non délibérée ;*
- lorsqu'il empêche l'équipe adverse de marquer ou annihile une occasion de but manifeste et que l'arbitre accorde un penalty pour une main non délibérée.*

Toutefois, lorsqu'un joueur annihile une occasion de but manifeste de l'équipe adverse ou l'empêche de marquer un but en commettant délibérément une faute de main, il doit être exclu. Cette sanction n'est pas dictée par le fait que le joueur a délibérément commis une faute de main, mais par le fait qu'il a empêché l'équipe adverse de marquer un but par son intervention inacceptable et déloyale.

Reprise du jeu

Coup franc direct depuis l'endroit où l'infraction a été commise ou penalty si l'infraction a été commise à l'intérieur de la surface de réparation.

En dehors de sa propre surface de réparation, le gardien de but est soumis aux mêmes restrictions que les autres joueurs concernant le contact entre le ballon et le bras ou la main. À l'intérieur de sa propre surface de réparation, le gardien de but ne peut pas commettre de faute de main passible d'un penalty, sauf s'il s'agit d'une infraction liée au jet d'un objet sur/vers le ballon ou au contact d'un objet qu'il tient dans la main avec le ballon. Le gardien de but peut néanmoins être sanctionné d'un coup franc indirect pour différents types d'infractions.

Infractions du gardien de but

La possession du ballon implique que le gardien de but a le contrôle du ballon. On considère que le gardien de but a le contrôle du ballon lorsqu'il le touche avec n'importe quelle partie du corps, sauf s'il rebondit sur lui.

Un gardien de but n'est pas autorisé à être en possession du ballon pendant plus de quatre secondes dans sa propre moitié de terrain, que ce soit :

- avec les mains ou les bras (à l'intérieur de sa surface de réparation) ;*
- avec les pieds (dans sa propre moitié de terrain).*

Dans ces cas, l'arbitre doit ostensiblement signaler le décompte des quatre secondes.

Si le gardien pénètre dans la moitié de terrain adverse en possession du ballon, l'arbitre stoppe le décompte des quatre secondes. Si le gardien retourne ensuite dans sa propre moitié de terrain sans avoir perdu le contrôle du ballon, l'arbitre reprend le décompte à zéro.

Si le gardien est en possession du ballon dans sa propre moitié de terrain puis remplacé, l'arbitre poursuit le décompte des quatre secondes tant que le gardien qui entre sur le terrain prend possession du ballon et reste dans sa propre moitié de terrain.

De plus, le gardien ne peut pas toucher à nouveau le ballon dans sa propre moitié du terrain – après l'avoir déjà joué à quelque endroit du terrain que ce soit – après qu'il lui a été délibérément transmis par un coéquipier sans qu'un adversaire l'ait joué ou touché entre-temps. Si le gardien joue le ballon – à quelque endroit du terrain que ce soit – puis est remplacé, le gardien qui entre sur le terrain ne peut pas non plus toucher le ballon dans sa propre moitié du terrain après qu'il lui a été délibérément transmis par un coéquipier, à moins qu'un adversaire l'ait joué ou touché depuis le remplacement. En outre, le gardien de but ne peut en aucun cas toucher le ballon avec les mains ou les bras dans sa surface de réparation après qu'il a été botté dans sa direction par un coéquipier, y compris directement sur une rentrée de touche.

Reprise du jeu

Coup franc indirect.

Aucune sanction disciplinaire n'est prise. Toutefois, si le gardien empêche délibérément le ballon de se diriger vers son propre but en le touchant du bras ou de la main en dehors de sa surface de réparation, il doit être exclu. Ceci concerne également les cas où le ballon provient d'une passe délibérée (y compris sur rentrée de touche) et où le gardien retouche le ballon après qu'il lui a été délibérément transmis par un coéquipier sans qu'un adversaire l'ait joué ou touché entre-temps.

Infractions commises à l'encontre des gardiens de but

Si le gardien de but est en possession du ballon et qu'il le tient dans ses mains, l'adversaire ne peut pas le lui disputer.

Les situations suivantes constituent des infractions :

- empêcher un gardien de but de lâcher le ballon, par exemple pour le faire rebondir ;
- jouer le ballon ou essayer de le jouer alors que le gardien de but le tient dans la paume de sa main ;
- botter ou tenter de botter le ballon alors que le gardien de but est en train de le lâcher, ceci étant considéré comme un jeu dangereux, qui doit être pénalisé ;
- gêner de manière antisportive les mouvements du gardien de but, notamment lors de l'exécution d'un corner.

Lorsqu'un joueur de l'équipe qui attaque entre en contact physique avec le gardien de but dans la surface de réparation de ce dernier, cela ne constitue pas nécessairement une infraction, sauf si le joueur de l'équipe qui attaque saute vers le gardien de but, le charge ou le pousse de manière imprudente ou inconsidérée ou avec un excès d'engagement.

Reprise du jeu

Si le jeu est interrompu en raison d'une infraction commise contre le gardien de but dans les conditions susmentionnées et l'arbitre ne peut pas appliquer la règle de l'avantage, le jeu reprendra par un coup franc indirect, sauf si le joueur de l'équipe qui attaque a sauté, chargé ou poussé le gardien de manière imprudente ou inconsidérée ou avec excès d'engagement. Dans ce cas, indépendamment de toute sanction disciplinaire qu'il pourra décider d'appliquer, l'arbitre fera reprendre le jeu par un coup franc direct depuis l'endroit où l'infraction a été commise.

Jeu dangereux

Le jeu dangereux n'implique pas forcément un contact physique entre les joueurs.

En cas de contact physique, l'action se transforme en infraction qui peut être sanctionnée d'un coup franc direct ou d'un penalty. En cas de contact physique, l'arbitre doit sérieusement envisager la possibilité qu'une incorrection – au minimum – ait également pu être commise.

Sanctions disciplinaires

Si un joueur est coupable de jeu dangereux lors d'un duel « normal » pour le ballon, l'arbitre ne doit pas prendre de sanction disciplinaire. Si l'action implique un risque de blessure évident, l'arbitre doit avertir le joueur pour avoir disputé le ballon de manière inconsidérée.

Si un joueur annihile une occasion de but manifeste par du jeu dangereux, l'arbitre doit l'exclure.

Reprise du jeu

Coup franc indirect.

Si un contact physique a eu lieu ou si l'arbitre estime que le joueur a agi de manière imprudente ou inconsidérée ou avec un excès d'engagement, il s'agit d'un autre type d'infraction, qui sera sanctionnée d'un coup franc direct ou d'un penalty.

Manifester sa désapprobation en paroles ou en actes

Un joueur qui manifeste sa désapprobation (verbalement ou d'une autre manière) à la suite d'une décision arbitrale doit recevoir un avertissement.

Le capitaine de l'équipe ne bénéficie d'aucun statut spécial ni de privilèges particuliers en vertu des présentes lois du jeu, mais est, dans une certaine mesure, responsable du comportement de son équipe.

Un joueur qui agresse un arbitre, tient des propos blessants, injurieux et/ou grossiers ou agit de façon blessante, injurieuse et/ou avec grossièreté doit être exclu.

Retarder la reprise du jeu

L'arbitre avertira les joueurs qui retardent la reprise du jeu en recourant à des manœuvres comme :

- exécuter un coup franc depuis un mauvais endroit dans le seul but de forcer l'arbitre à ordonner que le coup franc soit de nouveau exécuté ;
- envoyer le ballon au loin ou l'emporter avec soi une fois que l'arbitre a interrompu le jeu ;
- retarder leur sortie du terrain après que l'encadrement médical y est entré pour évaluer la gravité de la blessure ;
- provoquer une confrontation en touchant délibérément le ballon une fois que l'arbitre a interrompu le jeu.

Simulation

Un joueur qui essaie de tromper l'arbitre en feignant d'être blessé ou en faisant semblant d'être victime d'une faute se rend coupable de simulation ; il devra être averti pour comportement antisportif. Si le jeu a été interrompu en raison de cette infraction, il reprendra par un coup franc indirect.

Altercations générales

En cas d'altercation générale :

- l'arbitre doit identifier rapidement et de façon efficace le ou les joueur(s) ayant provoqué l'altercation générale ;
- l'arbitre doit se placer autour de l'altercation de façon à pouvoir constater l'ensemble des incidents et infractions ;
- l'arbitre doit infliger les sanctions disciplinaires adéquates une fois l'altercation générale terminée.

Infractions répétées

L'arbitre doit toujours être attentif aux joueurs qui enfreignent les lois du jeu de manière répétée. Il doit notamment être conscient du fait qu'un joueur qui commet de nombreuses infractions, même si celles-ci sont de nature différente, reçoit un avertissement pour infractions répétées aux lois du jeu.

Le nombre d'infractions à partir duquel on peut parler de « répétition » n'est pas précisément quantifié ; il est laissé à la discrétion de l'arbitre et doit être évalué dans la perspective d'une gestion efficace du match.

S'aider du but ou d'un coéquipier

Il est interdit de s'aider délibérément du but ou d'un coéquipier pour jouer le ballon :

- en se suspendant à la barre transversale ;
- en se projetant du pied ou en prenant appui sur le but pour obtenir une position avantageuse ;
- en utilisant l'épaule ou toute autre partie du corps d'un coéquipier pour s'élever plus haut ;
- en se faisant pousser par un coéquipier pour obtenir une position avantageuse.

Un joueur qui commet une infraction de ce type reçoit un avertissement et l'équipe adverse bénéficie d'un coup franc indirect (cf. loi 13). Un joueur qui commet une infraction de ce type pour empêcher un but ou annihiler une occasion de but manifeste est exclu et l'équipe adverse bénéficie d'un coup franc indirect (cf. loi 13).

Annihilation d'une occasion de but manifeste

Pour déterminer si une action relève d'une annihilation d'une occasion de but manifeste lorsque le gardien qui défend se trouve dans ses buts, les critères suivants doivent être pris en compte :

- la distance entre l'endroit de l'infraction et le but ;
- le sens du jeu ;
- la probabilité de gagner ou de conserver le ballon ;
- le positionnement et le nombre de joueurs de champ actifs de l'équipe qui défend et du gardien ;
- le nombre de joueurs actifs en défense, y compris le gardien de but mais sans compter l'auteur de la faute, ainsi que le nombre de joueurs actifs de l'équipe qui attaque :
 - les joueurs qui défendent sont considérés comme actifs s'ils ont la possibilité d'intervenir dans l'action, que ce soit en pressant le porteur du ballon, en lui contestant la possession ou en interceptant une passe ;
 - les joueurs qui attaquent sont considérés comme actifs s'ils ont la possibilité évidente de participer à l'action ;
- l'intention de l'auteur de la faute, qui peut jouer le ballon ou en disputer la possession (retenir, tirer, pousser et charger sans possibilité de jouer le ballon ne sont pas considérés comme des tentatives pour jouer le ballon ou en disputer la possession).

Faute grossière

Un joueur coupable d'une faute grossière doit être exclu et le jeu doit reprendre par un coup franc direct depuis l'endroit où l'infraction a été commise, ou par un penalty si l'infraction a été commise à l'intérieur de la surface de réparation du joueur fautif.

La règle de l'avantage ne doit pas être appliquée dans des situations impliquant une faute grossière, à moins qu'une occasion de but manifeste ne se dessine. Dans ce cas, l'arbitre exclura le joueur ayant commis la faute grossière au prochain arrêt de jeu.

LOI 13 - Les coups francs

1. Types de coups francs

Des coups francs directs et indirects sont accordés à l'équipe adverse d'un joueur, joueur exclu ou officiel coupable d'une infraction.

L'arbitre doit clairement signaler le décompte des quatre secondes lors d'un coup franc direct ou indirect.

Signal du coup franc indirect

L'arbitre signale un coup franc indirect en levant un bras à la verticale.

Il maintient son bras dans cette position pendant l'exécution du coup franc jusqu'à ce que le ballon touche un autre joueur ou jusqu'à ce qu'il ne soit plus en jeu.

Dans le cas où l'arbitre (ou les deux) aurait oublié de signaler le caractère indirect d'un coup franc, celui-ci devra être rejoué s'il a été exécuté directement et s'est soldé par un but.

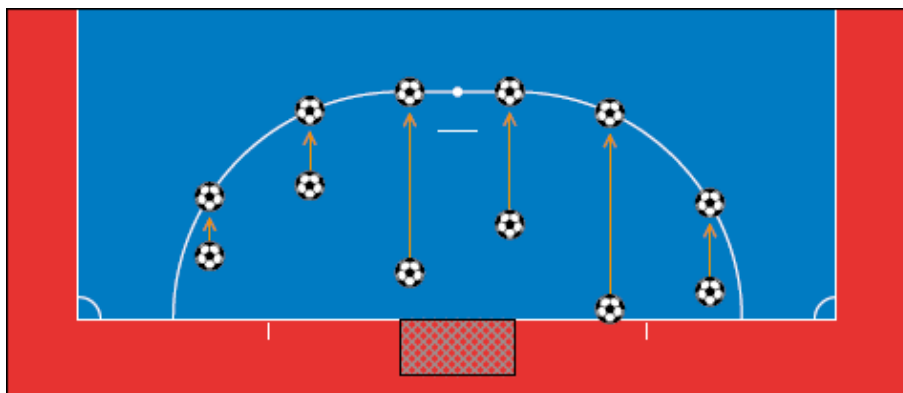
Le ballon entre dans le but

- Si un coup franc direct est tiré directement dans le but de l'équipe adverse, le but est accordé.
- Si un coup franc indirect est tiré directement dans le but de l'équipe adverse, une sortie de but est accordée à ladite équipe adverse (sauf si l'arbitre – ou les deux – n'a pas signalé le caractère indirect du coup franc).
- Si un coup franc direct ou indirect est tiré directement dans le propre but du tireur, un corner est accordé à l'équipe adverse.

2. Procédure

Tous les coups francs doivent être exécutés :

- dans les quatre secondes ;
- depuis l'endroit où l'infraction a été commise, sauf :
 - les coups francs accordés à l'équipe qui défend dans sa propre surface de réparation, qui peuvent être exécutés depuis n'importe quel endroit de cette surface ;
 - les coups francs indirects accordés pour une infraction commise par l'équipe qui défend dans sa propre surface de réparation, ou pour une infraction pour laquelle le jeu a été interrompu alors que le ballon se trouvait dans la surface de réparation de l'équipe qui défend, qui doivent être exécutés depuis la ligne de ladite surface, depuis le point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise ou de l'endroit où le ballon se trouvait – en suivant une ligne imaginaire parallèle à la ligne de touche (tel qu'indiqué dans l'illustration ci-dessous) ;



- les coups francs indirects accordés parce qu'un joueur est entré sur, a regagné ou a quitté le terrain sans autorisation, qui doivent être exécutés depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, à moins qu'il s'agisse de la surface de réparation, auquel cas le coup franc doit être exécuté depuis la ligne de la surface de réparation, au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu – en suivant une ligne imaginaire parallèle à la ligne de touche (tel qu'indiqué dans l'illustration ci-dessus). Cependant, si le joueur commet une infraction en dehors du terrain (sauf à l'encontre d'un agent extérieur), le jeu reprendra par un coup franc exécuté depuis le point de la limite du terrain le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise. Si

l'infraction est passible d'un coup franc direct et si ledit point se trouve sur la partie de la ligne de but délimitant la surface de réparation de l'équipe à qui appartient la personne fautive, l'arbitre accordera un penalty ;

- dans les situations où les lois du jeu désignent une autre position.

Le ballon :

- doit être immobile et le tireur ne doit pas le retoucher avant qu'il ait été touché par un autre joueur ;
- est en jeu dès qu'il a été botté et a clairement bougé.

Jusqu'à ce que le ballon soit en jeu, les adversaires doivent se trouver :

- à au moins 5 m du ballon ;
- en dehors de la surface de réparation pour les coups francs accordés à une équipe à l'intérieur de sa propre surface de réparation.

Si l'équipe qui défend forme un mur de deux joueurs ou plus, tous les joueurs de l'équipe qui attaque doivent se tenir à au moins 1 m de ce mur jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

Un coup franc peut être exécuté en levant le ballon d'un pied ou des deux pieds.

Faire semblant de tirer un coup franc est permis, cela fait partie du jeu.

Si un joueur exécutant correctement un coup franc botte intentionnellement – mais pas de manière imprudente ou inconsidérée ou avec un excès d'engagement – le ballon contre un adversaire afin de pouvoir ensuite le rejouer, l'arbitre doit permettre au jeu de se poursuivre.

3. Infractions et sanctions

Si un adversaire ne se trouve pas à distance réglementaire lors de l'exécution du coup franc, celui-ci devra être retiré – sauf si la règle de l'avantage peut être appliquée.

Si un joueur décide d'exécuter un coup franc rapidement et qu'un adversaire se trouvant à moins de 5 m intercepte le ballon, l'arbitre doit permettre au jeu de se poursuivre. Cependant, un adversaire empêchant délibérément l'exécution rapide d'un coup franc reçoit un avertissement pour avoir retardé la reprise du jeu.

Si, lors de l'exécution d'un coup franc, un joueur de l'équipe qui attaque se trouve à moins d'1 m du mur formé par deux joueurs ou plus de l'équipe qui défend, un coup franc indirect est accordé à l'équipe qui défend.

Si, lorsqu'un coup franc est exécuté par une équipe dans sa propre surface de réparation, des adversaires sont encore dans la surface parce qu'ils n'ont pas eu le temps d'en sortir, l'arbitre doit permettre au jeu de se poursuivre.

Si un adversaire se trouvant dans la surface de réparation lorsque le coup franc est exécuté, ou entrant dans ladite surface avant que le ballon soit en jeu, touche ou dispute le ballon, le coup franc doit être retiré.

Si, une fois le ballon en jeu, le tireur le retouche avant qu'il ait été touché par un autre joueur, un coup franc indirect est accordé ; si le tireur commet une faute de main :

- un coup franc direct est accordé ;
- un penalty est accordé si l'infraction a été commise dans la surface de réparation du tireur, sauf si celui-ci était le gardien de but, auquel cas un coup franc indirect est accordé.

Si un coup franc n'est pas exécuté dans les quatre secondes, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse depuis l'endroit où le coup franc initial aurait dû être tiré. Si une équipe se rend coupable d'une telle infraction dans sa propre surface de réparation, le coup franc indirect accordé à l'équipe adverse devra être exécuté depuis la ligne de la surface de réparation, au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise – en suivant une ligne imaginaire parallèle à la ligne de touche (tel qu'indiqué dans l'illustration figurant dans la deuxième section de la présente loi).

4. Fautes cumulées

- Toutes les fautes sanctionnées par un coup franc direct qui sont mentionnées dans les lois 3, 4 et 12 sont des fautes cumulées. Le penalty n'en est pas une.

- Les fautes cumulées qui sont commises par chaque équipe au cours de chaque période sont consignées dans la feuille de match.

- L'arbitre peut appliquer la règle de l'avantage tant que l'équipe fautive n'a pas encore commis cinq fautes cumulées et que la faute n'annihile pas une occasion de but manifeste de l'équipe adverse ou ne l'empêche pas de marquer.

- Si la règle de l'avantage a été appliquée, l'arbitre attend que le ballon ne soit plus en jeu pour indiquer que la faute cumulée doit être comptabilisée.

- En cas de prolongation, toutes les fautes cumulées commises lors de la deuxième période du match sont maintenues pendant la prolongation.

5. Coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée de chaque équipe dans chaque période

Dans chaque période, l'arbitre accorde un coup franc direct à chaque faute commise après la cinquième faute cumulée par une équipe dans chaque période. Néanmoins, si ladite faute cumulée est commise dans la surface de réparation de l'équipe du joueur fautif, un penalty est accordé.

Un but peut être marqué directement sur un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée et le tireur doit tenter de le faire.

Dans le cadre d'un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée, les joueurs de l'équipe qui défend ne peuvent pas former de mur.

Procédure

- Le ballon doit être immobile sur le point des 10 m ou à l'endroit où la faute entraînant le coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée a été commise (si elle l'a été dans la zone comprise entre la ligne de but et la ligne imaginaire située en dehors de la surface de réparation de l'équipe qui défend, à 10 m de la ligne de but et parallèle à celle-ci).

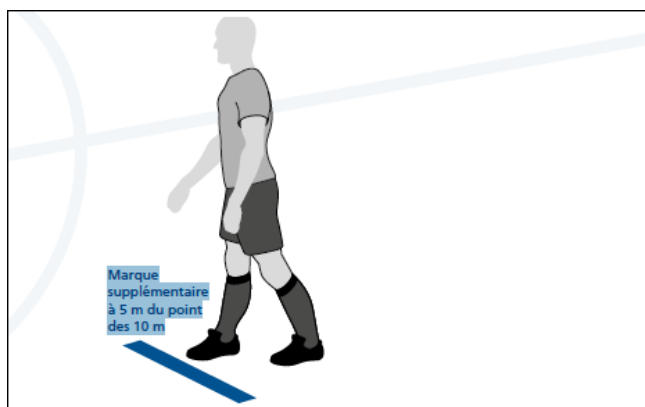
- Si la faute entraînant le coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée est commise dans cette zone, le tireur peut choisir l'endroit depuis lequel exécuter le coup franc : sur le point des 10 m ou à l'endroit où la faute a été commise.

- Les poteaux, la barre transversale et les filets doivent être immobiles.

- Le tireur doit se faire clairement identifier en plaçant lui-même le ballon.

- Le gardien de but doit se trouver à au moins 5 m du ballon jusqu'à ce que le coup franc soit exécuté et ne peut, en outre, se comporter de façon à distraire le tireur (en retardant le coup franc ou en touchant les poteaux, la barre transversale ou les filets du but, par exemple).

- Tous les autres joueurs doivent se trouver :
 - sur le terrain ;
 - au minimum à 5 m du ballon ;*
 - derrière le ballon ;
 - en dehors de la surface de réparation.



* La position d'un joueur lors d'une reprise du jeu est déterminée par l'emplacement de ses pieds ou de toute partie de son corps en contact avec le sol (cf. rubrique « Termes du football en salle »).

- Une fois que les joueurs sont positionnés conformément à la présente loi, l'arbitre donne le signal pour l'exécution du coup franc.

- Le joueur exécutant le coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée doit botter le ballon en direction du but adverse avec l'intention de marquer directement ; les talonnades sont autorisées à condition que le ballon soit botté en direction du but adverse avec l'intention de marquer directement.

- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a clairement bougé en direction du but adverse.

- Le tireur ne peut pas retoucher le ballon avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur.

- Si l'arbitre accorde un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée alors qu'une période de jeu est sur le point de se terminer, celle-ci ne sera considérée comme tel qu'une fois le coup franc direct exécuté. Le coup franc est considéré comme exécuté lorsque, une fois le ballon en jeu, l'une des situations suivantes se produit :

- le ballon arrête de bouger ou est hors du jeu ;

- le ballon est joué par tout joueur (y compris le tireur) qui n'est pas le gardien de but de l'équipe qui défend ;

- l'arbitre interrompt le jeu pour une infraction commise par le tireur ou un de ses coéquipiers.

Infractions et sanctions

- Une fois que l'arbitre a donné le signal pour l'exécution d'un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée, le tir doit être effectué dans les quatre secondes. Dans le cas contraire, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse depuis l'endroit où le coup franc initial aurait dû être exécuté.

- Si, avant que le ballon soit en jeu :

- le tireur ou un de ses coéquipiers commet une infraction :

- le coup franc devra être retiré si le ballon pénètre dans le but ;

- l'arbitre devra interrompre le jeu et le faire reprendre par un coup franc indirect pour l'équipe adverse si le ballon ne pénètre pas dans le but.

À l'exception des situations suivantes, où le jeu devra être interrompu et reprendre par un coup franc indirect pour l'équipe adverse, que le but ait été marqué ou non :

- un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée qui n'est pas botté en direction du but adverse avec l'intention de marquer directement ;

- un coéquipier du tireur identifié effectue le tir, auquel cas l'arbitre avertira également alors le joueur qui a tiré ;

- le tireur fait semblant de frapper le ballon après avoir terminé sa course (effectuer une feinte pendant la course est autorisé), auquel cas l'arbitre avertira également le tireur.

- le gardien de but de l'équipe qui défend commet une infraction :

- le but devra être accordé si le ballon pénètre dans le but ;

- le coup franc ne sera pas retiré si le ballon manque le but ou rebondit sur le(s) poteau(x) et/ou la barre transversale, à moins que l'infraction du gardien ait clairement perturbé le tireur ;

- le coup franc devra être retiré si le gardien empêche le ballon d'entrer dans le but.

Si l'infraction du gardien de but entraîne une nouvelle exécution du coup franc, le gardien de but reçoit une mise en garde lors d'une première infraction et un avertissement en cas de récidive(s) durant le match.

- un coéquipier du gardien de but de l'équipe qui défend commet une infraction :

- le but devra être accordé si le ballon pénètre dans le but ;

- le coup franc devra être retiré si le ballon ne pénètre pas dans le but. Le joueur fautif reçoit alors une mise en garde lors d'une première infraction et un avertissement en cas de récidive(s) durant le match.

- un joueur de chaque équipe commet une infraction, le coup franc devra être retiré, à moins qu'un joueur ait commis une infraction plus grave, par exemple une feinte illégale ; les joueurs fautifs reçoivent une mise en garde lors d'une première infraction et un avertissement en cas de récidive(s) durant le match. Si un joueur commet une infraction plus grave, par exemple une feinte illégale, l'équipe adverse bénéficie d'un coup franc indirect et le joueur fautif est directement averti, sans mise en garde préalable.

- le gardien de l'équipe qui défend et le tireur commettent une infraction en même temps, le tireur sera averti et le jeu reprendra par un coup franc indirect en faveur de l'équipe qui défend.

Un adversaire qui fait obstacle au tireur alors que celui-ci avance vers le ballon pour exécuter le coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée reçoit un avertissement, même si ce joueur fautif a respecté la distance réglementaire de 5 m minimum.

- Si après que le coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée a été exécuté :
 - le tireur retouche le ballon avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur :
 - un coup franc indirect (ou coup franc direct pour une main) sera accordé à l'équipe adverse.
 - le ballon entre en contact avec un agent extérieur une fois botté en direction du but adverse :
 - le coup franc devra être retiré, sauf si le ballon pénètre dans le but et l'interférence n'empêchait pas le gardien ou un joueur de l'équipe qui défendait de jouer le ballon, auquel cas le but devra être accordé si le ballon entre dans le but (même si le ballon a été touché), à moins que l'interférence ait été commise par l'équipe qui attaquait.
 - le ballon, après avoir été repoussé par le gardien de but, la barre transversale ou un poteau, rebondit dans le terrain où il est alors touché par un agent extérieur :
 - l'arbitre interrompra le jeu ;
 - le jeu reprendra par une balle à terre depuis l'endroit où il a touché l'agent extérieur.

6. Tableau récapitulatif

Résultat d'un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée		
Infraction	Le ballon entre dans le but	Le ballon n'entre pas dans le but
Empiètement d'un joueur de l'équipe qui attaque	Coup franc à retirer	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend
Empiètement d'un joueur de l'équipe qui défend	But	Coup franc à retirer ; le joueur fautif est mis en garde et averti en cas de récidive(s)
Empiètement d'un joueur de l'équipe qui attaque et de l'équipe qui défend	Coup franc à retirer	Coup franc à retirer ; le joueur fautif est mis en garde et averti en cas de récidive(s)
Infraction du gardien	But	Pas d'arrêt : coup franc pas à retirer (à moins que le tireur ait été clairement perturbé) Arrêt : coup franc à retirer ; le gardien est mis en garde et averti en cas de récidive(s)
Ballon botté pas directement vers le but adverse avec l'intention de marquer directement	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend
Feinte illégale	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend et avertissement pour le tireur	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend et avertissement pour le tireur
Mauvais tireur (non identifié)	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend et avertissement pour le mauvais tireur	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend et avertissement pour le mauvais tireur
Le gardien de but et le tireur commettent une infraction au même moment	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend et avertissement pour le tireur	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend et avertissement pour le tireur

INTERPRÉTATIONS ET RECOMMANDATIONS

Distance

Si un joueur décide d'exécuter un coup franc rapidement et un adversaire se trouvant à moins de 5 m intercepte le ballon, l'arbitre doit laisser le jeu se poursuivre.

Si un joueur décide d'exécuter un coup franc rapidement et un adversaire se trouvant à proximité du ballon l'empêche délibérément de le faire, l'arbitre devra avertir cet adversaire pour avoir retardé la reprise du jeu.

Si, lorsqu'un coup franc est exécuté rapidement par une équipe dans sa propre surface de réparation, des adversaires sont encore dans la surface parce qu'ils n'ont pas eu le temps d'en sortir, l'arbitre doit permettre au jeu de se poursuivre.

LOI 14 - Le penalty

Un penalty est accordé si un joueur commet une infraction passible d'un coup franc direct dans sa propre surface de réparation ou en dehors du terrain dans le cadre du jeu, tel que décrit à la loi 12.

Un but peut être marqué directement sur penalty.

1. Procédure

Le ballon doit être immobile et positionné sur le point de penalty ; le but (poteaux, barre transversale et filets) doit également être immobile.

Le tireur doit se faire clairement identifier en posant lui-même le ballon.

Le gardien de l'équipe qui défend doit rester sur sa ligne de but, face au tireur, entre les poteaux jusqu'à ce que le tir soit effectué. Il n'est pas autorisé à distraire le tireur, par exemple en touchant les poteaux, la barre transversale ou les filets de but.

Tous les joueurs autres que le tireur et le gardien de but doivent se trouver :

- sur le terrain ;
- à un minimum de 5 m du point de penalty ;
- derrière le point de penalty ;
- en dehors de la surface de réparation.

Une fois que les joueurs sont positionnés conformément à la présente loi, l'arbitre donne le signal pour l'exécution du penalty.

Le tireur doit botter le ballon en direction du but adverse ; les talonnades sont autorisées à condition que le ballon soit botté en direction du but adverse.

Au moment du tir, le gardien de but doit avoir au moins un pied sur sa ligne de but (ou au même niveau si le pied ne touche pas le sol).

Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté en direction du but adverse et a clairement bougé.

Le tireur ne peut pas retoucher le ballon avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur.

Si l'arbitre accorde un penalty alors qu'une période de jeu est sur le point de se terminer, celle-ci ne sera considérée comme tel qu'une fois le penalty exécuté. Le penalty est considéré comme effectué lorsque, une fois le ballon en jeu, l'une des situations suivantes se produit :

- le ballon arrête de bouger ou est hors du jeu ;
- le ballon est joué par tout joueur (y compris le tireur) qui n'est pas le gardien de but de l'équipe qui défend ;
- l'arbitre interrompt le jeu pour une infraction commise par le tireur ou un de ses coéquipiers.

2. Infractions et sanctions

Une fois que l'arbitre a donné le signal de l'exécution d'un penalty, le tir doit être effectué. Dans le cas contraire, l'arbitre peut infliger une sanction disciplinaire avant de redonner le signal de l'exécution.

Si, avant que le ballon soit en jeu :

- le tireur ou un de ses coéquipiers commet une infraction :
 - le penalty devra être retiré si le ballon pénètre dans le but ;
 - l'arbitre devra interrompre le jeu et le faire reprendre par un coup franc indirect pour l'équipe adverse si le ballon ne pénètre pas dans le but.

À l'exception des situations suivantes, où le jeu devra être interrompu et reprendre par un coup franc indirect pour l'équipe adverse, que le but ait été marqué ou non :

- le penalty est tiré vers l'arrière ;
- un coéquipier du tireur proclamé exécute le tir – l'arbitre avertira alors le joueur qui a tiré le penalty ;

- le tireur fait semblant de frapper le ballon après avoir terminé sa course (effectuer une feinte pendant la course est autorisé), auquel cas l'arbitre avertira également le tireur.

- le gardien de but de l'équipe qui défend commet une infraction :

- le but devra être accordé si le ballon pénètre dans le but ;
- le penalty ne devra pas être retiré si le ballon manque le but ou rebondit sur le(s) poteau(x) et/ou la barre transversale, à moins que l'infraction du gardien ait clairement perturbé le tireur ;
- le penalty devra être retiré si le gardien empêche le ballon d'entrer dans le but.

Si l'infraction du gardien de but entraîne une nouvelle exécution du penalty, le gardien de but reçoit une mise en garde lors d'une première infraction et un avertissement en cas de récidive(s) durant le match.

- un coéquipier du gardien de but de l'équipe qui défend commet une infraction :

- le but devra être accordé si le ballon pénètre dans le but ;
- le penalty doit être retiré si le ballon n'entre pas dans le but. Le joueur fautif reçoit une mise en garde lors d'une première infraction.

- un joueur de chaque équipe commet une infraction, le penalty devra être retiré, sauf si un des joueurs commet une infraction plus grave, par exemple une feinte illégale. Les joueurs fautifs reçoivent une mise en garde lors d'une première infraction et un avertissement en cas de récidive(s) durant le match. Si un joueur commet une infraction plus grave, par exemple une feinte illégale, l'équipe adverse bénéficie d'un coup franc indirect et le joueur fautif est directement averti, sans mise en garde préalable.

- le gardien de l'équipe qui défend et le tireur commettent une infraction en même temps, le tireur sera averti et le jeu reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe qui défend. Un adversaire qui fait obstacle au tireur alors que celui-ci avance vers le ballon pour exécuter le penalty reçoit un avertissement, même si ce joueur fautif a respecté la distance réglementaire de 5 m minimum.

Si, après que le penalty est tiré :

- le tireur retouche le ballon avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur :
 - un coup franc indirect (ou coup franc direct pour une main) est accordé.
- le ballon entre en contact avec un agent extérieur une fois botté en direction du but adverse :
 - le penalty devra être retiré, sauf si le ballon pénètre dans le but et l'interférence n'empêchait pas le gardien ou un joueur de l'équipe qui défendait de jouer le ballon, auquel cas le but devra être accordé (même si le ballon a été touché), à moins que l'interférence ait été commise par l'équipe qui attaquait.

- le ballon, après avoir été repoussé par le gardien de but, la barre transversale ou un poteau, rebondit dans le terrain où il est alors touché par un agent extérieur :

- l'arbitre interrompra le jeu ;
- le jeu reprendra par une balle à terre depuis l'endroit où le ballon a touché l'agent extérieur.

3. Tableau récapitulatif

Résultat du penalty		
Infraction	Le ballon entre dans le but	Le ballon n'entre pas dans le but
Empiètement d'un joueur de l'équipe qui attaque	Penalty à retirer	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend
Empiètement d'un joueur de l'équipe qui défend	But	Penalty à retirer
Empiètement d'un joueur de l'équipe qui attaque et de l'équipe qui défend	Penalty à retirer	Penalty à retirer
Infraction du gardien	But	Pas d'arrêt : penalty pas à retirer (à moins que le tireur ait été clairement perturbé)
		Arrêt : penalty à retirer ; le gardien est mis en garde et averti en cas de récidive(s)
Ballon botté vers l'arrière	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend
Feinte illégale	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend et avertissement pour le tireur	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend et avertissement pour le tireur
Mauvais tireur (non identifié)	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend et avertissement pour le mauvais tireur	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend et avertissement pour le mauvais tireur
Le gardien de but et le tireur commettent une infraction au même moment	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend et avertissement pour le mauvais tireur	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend et avertissement pour le mauvais tireur

INTERPRÉTATIONS ET RECOMMANDATIONS

Procédure

Si le ballon est endommagé après avoir heurté l'un des poteaux ou la barre transversale et entre dans le but, l'arbitre doit accorder le but.

Si le ballon est endommagé après avoir heurté l'un des poteaux ou la barre transversale mais n'entre pas dans le but, l'arbitre ne fait pas retirer le penalty mais interrompt le jeu, qui devra reprendre par une balle à terre.

Si l'arbitre fait retirer le penalty, celui-ci ne doit pas obligatoirement être exécuté par le même joueur.

Si le tireur exécute le penalty avant que l'arbitre a donné le signal, l'arbitre fait retirer le penalty et avertit le joueur.

LOI 15 - La rentrée de touche

Lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de touche au sol ou en l'air ou lorsque le ballon touche le plafond alors qu'il est en jeu, une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier.

Il n'est pas possible de marquer un but directement sur une rentrée de touche :

- si le ballon entre dans le but adverse, une sortie de but doit être accordée ;
- si le ballon entre dans le but de l'exécutant, un corner doit être accordé.

1. Procédure

Au moment de la rentrée de touche :

- le ballon doit être immobile et positionné sur la ligne de touche à l'endroit où il a quitté le terrain, ou au point le plus proche de l'endroit au-dessus duquel il a touché le plafond ;
- seul le joueur qui effectue la rentrée de touche peut se trouver en dehors du terrain, sauf disposition contraire des lois du jeu ;
- tous les adversaires doivent se trouver à au moins 5 m du point de la ligne de touche où la rentrée de touche doit être exécutée.

Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a clairement bougé.

Le ballon doit être mis en jeu dans les quatre secondes suivant le moment où l'équipe est prête à l'exécuter ou après que l'arbitre a signalé que l'équipe est prête à l'exécuter.

Si une rentrée de touche est exécutée et que le ballon ressort ensuite en touche sans qu'aucun joueur ne le touche, une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse, à exécuter depuis l'endroit où le ballon est sorti après la rentrée de touche initiale.

Si un joueur exécutant correctement une rentrée de touche botte intentionnellement – mais pas de manière imprudente ou inconsidérée ou avec un excès d'engagement – le ballon contre un adversaire afin de pouvoir ensuite le rejouer, l'arbitre doit permettre au jeu de se poursuivre.

Le tireur ne peut pas retoucher le ballon avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur.

2. Infractions et sanctions

Si, une fois le ballon en jeu, l'exécutant le retouche avant qu'il ait été touché par un autre joueur, un coup franc indirect est accordé ; si le tireur commet une faute de main :

- un coup franc direct est accordé ;
- un penalty est accordé si l'infraction a été commise dans la surface de réparation du tireur, sauf si celui-ci était le gardien de but, auquel cas un coup franc indirect est accordé.

Un adversaire qui distrait ou gêne abusivement l'exécutant de la rentrée de touche (y compris en ne respectant pas la distance de 5 m par rapport à l'endroit où la rentrée de touche doit être exécutée) reçoit un avertissement pour comportement antisportif et, si la rentrée de touche a déjà été exécutée, un coup franc indirect doit être accordé.

Si un coéquipier de l'exécutant se trouve hors du terrain afin de tromper un adversaire ou de profiter d'une position avantageuse au moment de l'exécution de la rentrée de touche, une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse et le joueur fautif reçoit un avertissement.

Pour toute autre infraction, y compris lorsqu'une rentrée de touche n'est pas effectuée dans les quatre secondes ou si un coéquipier de l'exécutant se trouve en dehors du terrain, une rentrée de touche doit être accordée à l'équipe adverse.

INTERPRÉTATIONS ET RECOMMANDATIONS

Procédure en cas d'infraction

L'arbitre doit rappeler aux joueurs de l'équipe qui défend qu'ils doivent se trouver à un minimum de 5 m de l'endroit où la rentrée de touche est exécutée.

Lorsque cela s'avère nécessaire avant que la rentrée de touche soit exécutée, l'arbitre doit mettre en garde tout joueur ne respectant pas la distance minimale et l'avertir s'il ne respecte pas la consigne. Le jeu reprendra par une rentrée de touche et le décompte des quatre secondes sera réinitialisé s'il avait déjà débuté.

Si une rentrée de touche n'est pas exécutée correctement, l'arbitre ne pourra pas appliquer la règle de l'avantage, même si l'équipe adverse récupère directement le ballon ; il devra faire exécuter la rentrée de touche par l'équipe adverse.

LOI 16 - La sortie de but

Lorsque le ballon est touché en dernier par un joueur de l'équipe qui attaque et franchit entièrement la ligne de but au sol ou en l'air sans qu'un but ait été marqué, une sortie de but est accordée.

Un but ne peut pas être marqué directement sur une sortie de but. Si le ballon entre directement dans le but de l'équipe dont le gardien a effectué la sortie de but, un corner est accordé à l'équipe adverse. Si le ballon entre directement dans le but de l'équipe qui n'a pas effectué la sortie de but, ladite équipe bénéficie d'une sortie de but.

1. Procédure

- Le ballon est lancé ou lâché depuis n'importe quel point de la surface de réparation par le gardien de l'équipe qui défendait.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il a été lancé ou lâché et a clairement bougé.
- Le ballon doit être mis en jeu dans les quatre secondes suivant le moment où l'équipe est prête à l'exécuter ou après que l'arbitre a signalé que l'équipe est prête à l'exécuter.
- Les adversaires doivent se trouver en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

2. Infractions et sanctions

Si, une fois le ballon en jeu, le gardien qui a exécuté la sortie de but le retouche avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur, un coup franc indirect est accordé ; si le gardien commet une faute de main :

- un coup franc direct est accordé ;
- un coup franc indirect est accordé si l'infraction s'est produite à l'intérieur de la surface de réparation du gardien.

Si, au moment de l'exécution de la sortie de but, des adversaires se trouvent encore à l'intérieur de la surface car ils n'ont pas eu le temps d'en sortir, l'arbitre laisse le jeu se poursuivre. Si un adversaire se trouvant dans la surface de réparation lorsque la sortie de but est exécutée, ou entrant dans ladite surface avant que le ballon soit en jeu, touche ou dispute le ballon, la sortie de but doit être de nouveau exécutée.

Si un joueur entre dans la surface de réparation avant que le ballon soit en jeu et commet ou subit une faute, la sortie de but doit être de nouveau exécutée et le joueur fautif peut être averti ou exclu en fonction de la nature de l'infraction.

Si la sortie de but n'est pas effectuée dans les quatre secondes, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse.

Dans les séries de diabolins et préminimes ou séries ouvertes aux personnes moins valides, il est interdit de dégager le ballon à la main directement au-delà de la ligne médiane. Dans ce cas, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où le ballon a franchi la ligne médiane.

Pour toute autre infraction, la sortie de but doit être de nouveau exécutée.

INTERPRÉTATIONS ET RECOMMANDATIONS

Procédure en cas d'infraction

Si un adversaire entre dans la surface de réparation ou s'y trouve encore avant que le ballon soit en jeu et subit une faute, la sortie de but doit être de nouveau exécutée et le joueur fautif peut être averti ou exclu en fonction de la nature de l'infraction.

Lorsqu'un gardien décide d'effectuer une sortie de but rapidement et qu'un ou plusieurs adversaires se trouvent encore dans la surface de réparation parce qu'il n'a/ils n'ont pas eu le temps d'en sortir, l'arbitre doit laisser le jeu se poursuivre.

Si un gardien de but qui exécute une sortie de but correctement lance délibérément – mais pas de manière imprudente ou inconsidérée ou avec un excès d'engagement – le ballon sur un adversaire, l'arbitre doit permettre au jeu de se poursuivre.

Si le gardien qui exécute la sortie de but ne lance pas le ballon depuis l'intérieur de sa surface de réparation, l'arbitre fera rejouer la sortie de but ; dès que le gardien de but sera prêt à rejouer cette sortie de but, le décompte des quatre secondes recommencera là où il s'était arrêté précédemment.

L'arbitre commence le décompte des quatre secondes lorsque le gardien de but a le contrôle du ballon, qu'il le tient dans ses mains ou qu'il le touche du pied.

Si un gardien qui a effectué une sortie de but correctement retouche délibérément le ballon de la main ou du bras en dehors de sa surface de réparation – après qu'il a été mis en jeu et avant qu'il soit touché par un autre joueur –, l'arbitre, en plus d'accorder un coup franc direct à l'équipe adverse, devra lui infliger une sanction disciplinaire conformément aux lois du jeu.

Si un gardien de but effectue une sortie de but au pied, l'arbitre le mettra en garde et lui demandera de l'exécuter à la main ; dès que le gardien de but sera prêt à rejouer cette sortie de but, le décompte des quatre secondes recommencera là où il s'était arrêté précédemment.

LOI 17 - Le corner

Lorsque le ballon est touché en dernier par un joueur de l'équipe qui défend et franchit entièrement la ligne de but au sol ou en l'air sans qu'un but ait été marqué, un corner est accordé.

Un but peut être marqué directement sur corner, mais uniquement contre l'équipe adverse ; si le ballon pénètre directement dans le but du tireur, un corner sera accordé à l'adversaire.

1. Procédure

- Le ballon doit être positionné dans la surface de coin la plus proche de l'endroit où il a franchi la ligne de but.
- Le ballon doit être immobile et botté par un joueur de l'équipe qui attaque.
- Le ballon doit être mis en jeu dans les quatre secondes suivant le moment où l'équipe est prête à l'exécuter ou après que l'arbitre a signalé que l'équipe est prête à l'exécuter.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a clairement bougé, même s'il n'est pas sorti de la surface de coin.
- Au moment où le ballon est mis en jeu, seul le tireur peut se trouver en dehors du terrain, sauf cas prévus par les lois du jeu.
- Les adversaires doivent se tenir au moins à 5 m de la surface de coin jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

2. Infractions et sanctions

Si, une fois le ballon en jeu, le tireur le retouche avant qu'il ait été touché par un autre joueur, un coup franc indirect est accordé ; si le tireur commet une faute de main :

- un coup franc direct est accordé ;
- un penalty est accordé si l'infraction a été commise dans la surface de réparation du tireur, sauf si celui-ci était le gardien de but, auquel cas un coup franc indirect est accordé.

Si un joueur exécutant correctement un corner botte intentionnellement – mais pas de manière imprudente ou inconsidérée ou avec un excès d'engagement – le ballon contre un adversaire afin de pouvoir ensuite le rejouer, l'arbitre doit permettre au jeu de se poursuivre.

Si un coéquipier de l'exécutant se trouve hors du terrain afin de tromper un adversaire ou de profiter d'une position avantageuse au moment de l'exécution du corner, une sortie de but est accordée à l'équipe adverse et le joueur fautif reçoit un avertissement.

Pour toute autre infraction, y compris lorsqu'un corner n'est pas effectué dans les quatre secondes ou depuis la surface de coin ou si un coéquipier de l'exécutant se trouve en dehors du terrain, une sortie de but doit être accordée à l'équipe adverse.

INTERPRÉTATIONS ET RECOMMANDATIONS

Procédure en cas d'infraction

L'arbitre doit rappeler aux joueurs de l'équipe qui défend qu'ils doivent se trouver à un minimum de 5 m de la surface de coin jusqu'à ce que le ballon soit en jeu. Lorsque cela s'avère nécessaire avant que le corner soit exécuté, l'arbitre doit mettre en garde tout joueur ne respectant pas la distance minimale et l'avertir s'il ne respecte pas la consigne.

Le ballon doit être placé à l'intérieur de la surface de coin. Il en jeu dès qu'il est botté et peut donc être en jeu même s'il n'a pas quitté la surface de coin.

Si le déroulement du jeu amène un gardien de but hors de son but ou du terrain, l'équipe adverse pourra exécuter le corner rapidement.

Termes du football en salle

A

Agent extérieur

Toute personne n'étant pas un arbitre ou ne figurant pas sur la feuille de match (joueurs et officiels d'équipe). S'applique également à tout animal, objet, structure, etc.

Arrêter définitivement (*abandon*)

Mettre prématurément fin à un match.

Avantage

Principe selon lequel l'arbitre laisse le jeu se poursuivre lorsqu'une infraction a été commise si cela profite à l'équipe non fautive.

Avertissement

Sanction disciplinaire matérialisée par un carton jaune ; deux avertissements infligés au même joueur ou officiel dans un même match entraînent son exclusion.

B

Balle à terre

Moyen « neutre » de reprendre le jeu ; l'arbitre laisse tomber le ballon pour l'un des joueurs de l'équipe qui l'a touché en dernier. Le ballon est alors en jeu dès qu'il touche le sol.

Blessure grave

Blessure jugée suffisamment grave pour que le jeu soit interrompu, mais pour laquelle le joueur doit, si nécessaire, être sorti du terrain par l'encadrement médical pour être examiné et soigné afin que le match puisse reprendre.

Blessure critique

Blessure jugée suffisamment critique – commotions cérébrales, fractures des os, blessures à la colonne vertébrale, etc. – pour que le jeu soit interrompu et que l'encadrement médical examine et soigne le joueur avant qu'il soit sorti du terrain.

Botter

On considère le ballon comme botté – c'est-à-dire joué au pied – lorsque le joueur touche le ballon avec son pied (cheville incluse) et qu'il a clairement bougé.

Brutalité

Attitude délibérément violente.

C

Charge

Contact physique contre un adversaire, en général à l'aide de l'épaule et du haut du bras (à proximité du corps).

Comportement antisportif

Attitude contraire au principe de fair-play ; passible d'avertissement (carton jaune).

Comportement violent

Action lors de laquelle un joueur, sans disputer le ballon, agit ou essaie d'agir avec violence ou brutalité envers un adversaire ou lors de laquelle un joueur frappe délibérément quelqu'un à la tête ou au visage, à moins que la force utilisée soit négligeable.

Coup franc direct

Coup franc à partir duquel il est possible de marquer un but en expédiant le ballon directement dans le but de l'équipe adverse.

Coup franc rapidement joué

Coup franc exécuté (avec l'autorisation de l'arbitre) très rapidement après l'interruption du jeu.

Coup franc indirect

Coup franc à partir duquel il est possible de marquer un but uniquement si un autre joueur (de n'importe quelle équipe) touche le ballon une fois qu'il a été botté.

D

Délibéré

Qualification d'une action volontaire d'un joueur, différente d'une réaction accidentelle ou d'un réflexe.

Désapprobation

Désaccord manifesté verbalement et/ou gestuellement envers la décision de l'arbitre ; passible d'avertissement (carton jaune).

Discrétion

Pouvoir de jugement qu'a l'arbitre lorsqu'il prend une décision.

Disputer le ballon

Action par laquelle un joueur, aux prises avec un adversaire, cherche à conquérir ou conserver le ballon.

Distance de jeu

Distance par rapport au ballon qui permet à un joueur de toucher le ballon en tendant le pied ou la jambe, ou en sautant ou, pour les gardiens, en sautant avec les bras tendus.

La distance dépend de la taille du joueur.

Distraire

Action par laquelle un joueur tente de déranger, troubler ou déconcentrer l'adversaire (en général de façon abusive).

E

Esprit du jeu

Ensemble des principes éthiques propres à la pratique du football en salle, également applicables aux circonstances spécifiques d'un match donné.

Évaluation d'une blessure

Examen rapide réalisé en général par un membre de l'encadrement médical afin de voir si le joueur nécessite des soins.

Excès d'engagement

Qualification d'une action effectuée avec une force et/ou énergie excessive.

Exclusion

Sanction disciplinaire matérialisée par un carton rouge et imposant au joueur concerné de quitter le terrain pour le restant du match après avoir commis une infraction passible d'exclusion (carton rouge). Un officiel peut aussi être exclu.

F

Faire obstacle à la progression d'un adversaire

Freiner un adversaire, le bloquer ou l'empêcher de se déplacer.

Faute cumulée

Faute commise par un joueur, sanctionnée d'un coup franc direct ou d'un penalty ; le total de chaque équipe est cumulé, à partir de zéro, en première période et en deuxième période du match. En cas de prolongation, toutes les fautes cumulées commises en deuxième période continuent de s'accumuler pendant la prolongation.

Faute grossière

Fait de tacler ou disputer le ballon avec violence ou brutalité, ou de façon à mettre en danger l'intégrité physique d'un adversaire ; passible d'exclusion (carton rouge).

Faute tactique

Une faute tactique intervient lorsqu'un joueur commet délibérément une faute sur un adversaire pour empêcher une contre-attaque de se développer ou lorsque celui-ci se retrouve en position avantageuse, à proximité du but adverse.

Feinte

Action visant à troubler l'adversaire. Les lois du jeu considèrent certaines feintes comme autorisées et d'autres comme « illégales ».

Feuille de match

Document officiel sur lequel chaque équipe soumet en général le nom des joueurs et des officiels d'équipe.

G

Gardien volant

Gardien évoluant (temporairement) comme joueur de champ, souvent dans la moitié de terrain adverse, laissant ainsi son but vide. Un gardien volant peut être le gardien de but habituel de l'équipe ou un autre joueur entré en jeu pour remplacer le gardien habituel spécifiquement à cette fin.

I

Imprudent

Qualification d'une action (en général tacler ou disputer le ballon) effectuée sans égards ni attention.

Inconsidéré

Qualification d'une action (en général tacler ou disputer le ballon) effectuée sans tenir compte du caractère dangereux ou des conséquences pour l'adversaire.

Infraction

Action qui enfreint les lois du jeu.

Ingérence

Action/influence qui est superflue.

Interceptor

Empêcher un ballon d'atteindre sa destination prévue.

J

Jouer

Action pour un joueur de toucher le ballon.

Joueurs actifs

Joueurs impliqués dans une action ou présentant une forte probabilité d'être impliqués dans une action.

M

Maillot

Vêtement de la tenue d'une équipe porté par un joueur sur la partie supérieure de son corps. À l'exception de la longueur des manches, les maillots des joueurs d'une même équipe sont identiques – hormis pour le gardien de but, dont le maillot doit avoir des couleurs distinctes de celles portées par les autres joueurs et par l'arbitre.

Mettre en danger l'intégrité physique d'un adversaire

Faire courir un danger ou un risque (de blessure) à un adversaire.

N

Négligeable

Anodin, infime.

O

Officiel

Toute personne figurant sur la feuille de match et n'étant pas un joueur, comme par exemple un entraîneur, un kinésithérapeute ou un médecin.

P

Position de reprise du jeu

La position d'un joueur lors d'une reprise du jeu est déterminée par l'emplacement de ses pieds ou de toute partie de son corps en contact avec le terrain.

Propos blessants, injurieux et/ou grossiers ou actes blessants, injurieux ou effectués avec grossièreté

Comportement (verbal et/ou non verbal) grossier, blessant ou irrespectueux ; passible d'exclusion (carton rouge).

Protège-tibias

Équipement porté par un joueur afin de protéger ses tibias contre d'éventuelles blessures. Les joueurs peuvent porter des protège-tibias d'une matière adéquate et d'une taille appropriée pour offrir un degré de protection raisonnable. Ils doivent être recouverts par les chaussettes.

R

Règle des buts inscrits à l'extérieur

Principe selon lequel les buts inscrits à l'extérieur comptent double et qui permet de départager deux équipes ayant inscrit le même nombre de buts au terme d'une confrontation aller-retour.

Reprise du jeu

Moyen de remettre le ballon en jeu après une interruption.

S

Sanction

Action disciplinaire prise par l'arbitre.

Sanctionner

Fait de punir une intervention illicite, en général en interrompant le jeu et en accordant un coup franc ou un penalty à l'équipe adverse.

Signal

Indication dont se sert l'arbitre pour communiquer leurs décisions de manière visuelle (en général mouvement de la main ou du bras) ou acoustique (coup de sifflet).

Simulation

Action visant à donner l'impression que quelque chose s'est produit alors que ce n'est pas le cas (voir « tromper ») ; commise par un joueur pour tirer un avantage indu.

Suspendre

Arrêter un match pendant un certain temps avec l'intention de reprendre le jeu, par exemple en cas de fuite sur le terrain, de blessure critique, etc.

T

Tacler

Action de disputer le ballon avec le pied (au sol ou dans les airs).

N.B. : à l'inverse du terme anglais qui s'applique indifféremment selon que le joueur est sur ses appuis ou non, le terme « tackle » en français se réfère le plus souvent à un tackle « glissé » (*sliding tackle* en anglais).

Temps mort

Pause d'une minute pouvant être demandée par une équipe lors de chaque période.

Tenir/retenir

Infraction survenant uniquement lorsque le contact d'un joueur avec le corps ou l'équipement d'un adversaire entrave les mouvements de cet adversaire.

Terrain

Surface de jeu délimitée par les lignes de touche et les lignes de but (et la base des filets des buts le cas échéant).

Tirs au but

Procédure pour décider de l'issue d'un match, lors de laquelle chaque équipe tire alternativement un penalty jusqu'à ce que l'une d'elles ait marqué un but de plus et que les deux équipes aient exécuté le même nombre de tirs (sauf si, avant que les deux équipes aient exécuté leurs cinq premiers tirs, l'une d'elles a déjà marqué plus de buts que l'autre ne pourra en marquer même en finissant sa série de tirs).

Tromper

Action visant à induire en erreur l'arbitre afin que ceux-ci prennent une décision incorrecte ou infligent une sanction disciplinaire incorrecte qui profite à l'auteur de la tromperie et/ou à son équipe.

Z

Zone d'action

Zone du terrain où le ballon se trouve et où le jeu se déroule.

Zone de remplacement

Zone délimitée et permettant aux joueurs et officiels d'équipe de s'asseoir au bord du terrain.

Zone d'influence

Zone du terrain où le ballon ne se trouve pas, mais où des joueurs peuvent entrer en conflit

**BRABANT WALLON
BRUXELLES-CAPITALE**

Secrétaire provincial:
Serge DE GREVE
Rue G. Biernaux 22 - Boîte 33
1090 BRUXELLES
Portable: 0477/02 50 40
Courriel: sergedegreve@yahoo.com

HAINAUT

Secrétaire provincial:
Patrice DESSIMEON
Place Mattéotti 17
7100 LA LOUVIERE
Portable: 0475/78 63 81
Téléphone: 064/22 66 64
Courriel: p.dessimeon@skynet.be

L.F.F.S.

**Esplanade de la Légia, 9 / 1
4430 ANS
Courriel: secretariat@lffs.eu**

LIEGE

Secrétaire provincial:
Philippe PITZ
Rue de Berneau 24
4600 VISE
Téléphone: 04/341 52 82
Courriel: secretaire@lffs-liege.be

NAMUR

Secrétaire provincial:
Jean SCHEERS
Fays 6c
5590 ACHENE
Portable: 0487/33 37 10
Courriel: namur@lffs.eu

LUXEMBOURG

Secrétaire provincial:
Freddy MERLOT
Avenue Numa Enschedé 22
6700 ARLON
Téléphone: 063/22 32 46
Portable: 0496/25 81 53
Courriel: freddy.merlot@lffs.eu