



LOIS DU JEU
FUTSAL
DISTRICT DES ARDENNES

<i>Lois</i>	<i>Page</i>
1 – Terrain de jeu	3
2 – Ballon	7
3 – Nombre de joueurs	8
4 – Équipement des joueurs	11
5 – Arbitres	13
6 – Durée du match	16
7 – Coup d’envoi et reprise du jeu	19
8 – Ballon en jeu et hors du jeu	22
9 – But marqué	23
10 – Fautes et incorrections	24
11 – Coups francs	28
12 – Coup de pied de réparation	34
13 – Rentrée en touche	39
14 – Sortie de but	42
15 – Coup de pied de coin	44
16 – Gestes à connaître	47

LOI 1 - TERRAIN DE JEU

Surface de jeu

La surface de jeu doit être lisse, dépourvue d'aspérités et non abrasive, de préférence en bois ou dans un matériau synthétique conformément au règlement de la compétition. Les surfaces en béton ou goudronnées sont déconseillées.

Marquage du terrain

Le terrain de jeu doit être rectangulaire et délimité par des lignes. Ces lignes font partie intégrante des zones qu'elles délimitent et leur couleur doit clairement se distinguer de celle de la surface de jeu.

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

Le terrain de jeu est divisé en deux moitiés par la ligne médiane qui joint le milieu de chacune des lignes de touche.

Le point central est marqué au milieu de la ligne médiane.

Dimensions

La ligne de touche doit être plus longue que la ligne de but.

Pour tout match, les dimensions du terrain doivent être les suivantes :

Longueur (ligne de touche) : Min : 25m
Max : 42m

Largeur (ligne de but) : Min : 16m
Max : 25m

Surface de réparation

Deux quarts de cercle de 6 m de rayon depuis le bord extérieur de chaque montant de but sont tracés depuis la ligne de but vers l'intérieur de la surface de jeu. La zone délimitée par cette ligne courbe et la ligne de but est la surface de réparation.

Un point de réparation est marqué sur la ligne délimitant la surface de réparation à 6 m du milieu de la ligne de but.

Buts

Des buts sont placés au centre de chaque ligne de but.

Ils se composent de deux montants verticaux s'élevant à égale distance de chaque coin et réunis au sommet par une barre transversale. Les poteaux et la barre transversale doivent être en bois, en métal ou dans une autre matière agréée. Ils doivent être de forme carrée, rectangulaire, circulaire ou elliptique et ne doivent en aucun cas présenter de danger pour les joueurs.

La distance séparant l'intérieur des deux poteaux doit être de 3 m. Le bord inférieur de la barre transversale doit se situer à 2 m du sol.

Les deux poteaux et la barre transversale doivent avoir la même largeur et la même épaisseur, fixée à 8 cm. Les filets doivent être en chanvre, jute, nylon ou tout autre matière agréée ; ils doivent être accrochés à l'arrière des poteaux et de la barre transversale ainsi que fixés au sol par un système adéquat. Leur forme doit être adaptée afin de ne pas gêner le gardien de but.

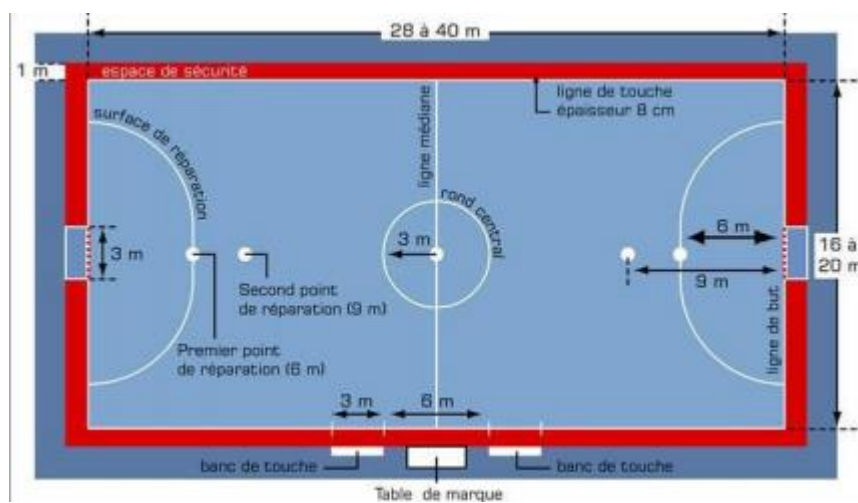
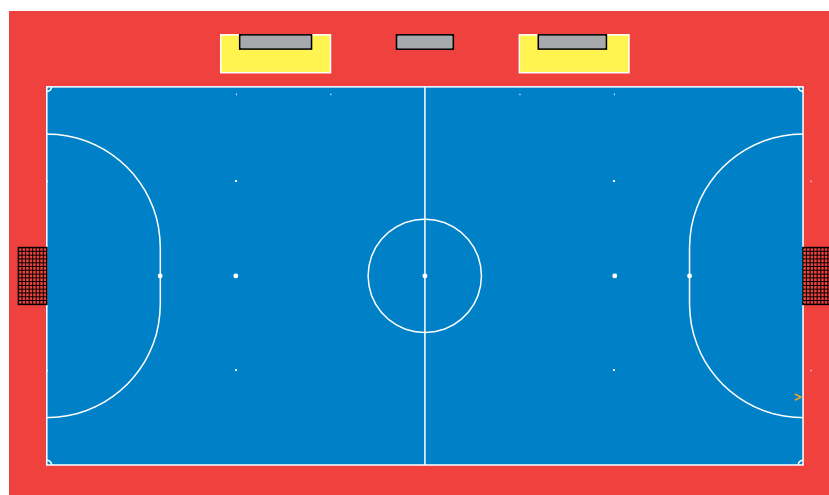
Les poteaux et la barre transversale doivent être d'une couleur distincte de celle de la surface de jeu.

Les buts doivent être pourvus d'un système garantissant leur stabilité et empêchant qu'ils ne tombent. L'utilisation de buts amovibles n'est autorisée que s'ils remplissent cette condition.

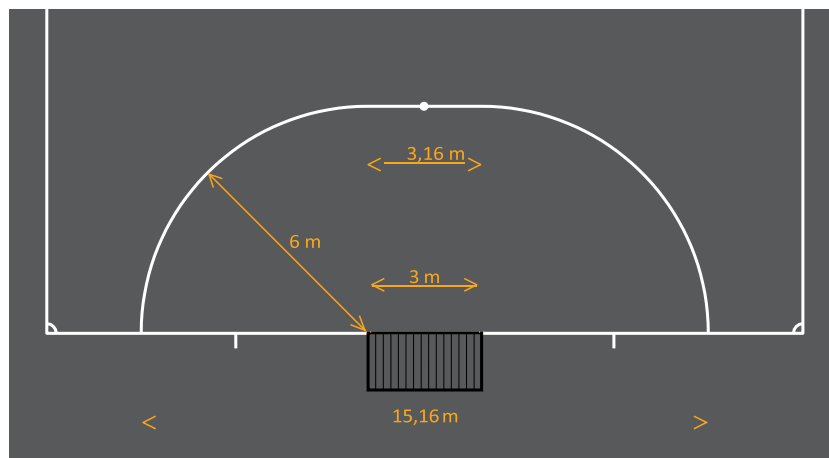
Zones de remplacements

Les zones de remplacements sont situées au bord de la ligne de touche, devant les bancs des équipes ; leur fonction est décrite à la Loi 3.

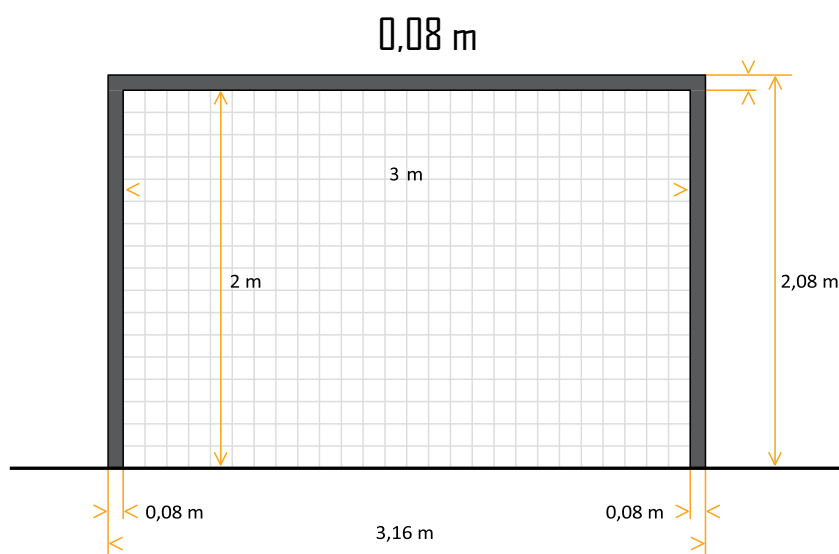
Le terrain de jeu



La surface de réparation



Le but



LOI 2 - LE BALLON

Caractéristiques et mesures

Le ballon doit être :

- sphérique ;
- en cuir ou dans une autre matière agréée ;
- d'une circonférence comprise entre 62 cm et 64 cm ;
- d'un poids compris entre 400 g et 440 g au début du match ;
- d'une pression comprise entre 0,6 et 0,9 atmosphère (600-900 g/cm²) au niveau de la mer ;
- fournit par le club recevant.

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

Remplacement d'un ballon défectueux

Si le ballon éclate ou est endommagé en cours de match le jeu est interrompu.

Le jeu reprendra, avec un nouveau ballon, par une balle à terre jouée à l'endroit où se trouvait le ballon au moment où il est devenu défectueux, à moins qu'il ne soit devenu défectueux dans la surface de réparation auquel cas la balle à terre sera effectuée sur la ligne de la surface de réparation, au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été interrompu.

Le jeu reprendra en revanche en ré-exécutant le tir si le ballon éclate ou est endommagé lors de l'exécution d'un coup franc direct sans mur, d'un tir depuis le second point de réparation ou d'un coup de pied de réparation, et ce, s'il n'a touché ni les poteaux, ni la transversale, ni un joueur et si aucune infraction n'a été commise.

Pendant le match, le ballon ne peut être remplacé qu'avec l'autorisation des arbitres.

LOI 3 – NOMBRE DE JOUEURS

Joueurs

Tout match est disputé par deux équipes composées chacune de cinq joueurs au maximum, dont un sera le gardien de but.

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

De même, le match sera arrêté si une des équipes se retrouve avec moins de trois joueurs sur le terrain de jeu.

Le nombre maximum de remplaçants autorisés est de cinq.

Un nombre illimité de remplacements est permis durant un match.

Tous matches

Quel que soit le match, le nombre de joueurs et remplaçants doit être communiqué à l'arbitre avant le début de la rencontre, que ces derniers soient présents ou non. Tout remplaçant dont le nom n'aurait pas été donné à l'arbitre avant la rencontre ne peut prendre part au match.

Procédure de remplacement

Un remplacement peut être effectué quand le ballon est en jeu ou hors du jeu.

Lors de chaque remplacement, il convient d'observer les dispositions suivantes :

- le joueur quittant le terrain doit passer la ligne de touche en traversant la zone de remplacements de son équipe – sauf exception énoncée dans les présentes Lois du Jeu de Futsal;
- le remplaçant ne peut entrer sur le terrain de jeu avant que le joueur qu'il est amené à remplacer n'ait quitté le terrain ;
- le remplaçant doit entrer sur le terrain par la zone de remplacements de sa propre équipe ;
- le remplacement s'achève une fois que le remplaçant est entré sur le terrain par la zone de remplacements de sa propre équipe, après avoir donné la chasuble au joueur qu'il remplace, sauf si ce joueur quitte le terrain par une autre zone pour des raisons prévues dans les présentes Lois du Jeu, auquel cas le remplaçant doit donner la chasuble au troisième arbitre ;
- le remplaçant devient alors joueur et le joueur qu'il a remplacé devient remplaçant ;
- un joueur remplacé peut revenir sur le terrain ;
- tout remplaçant est soumis à l'autorité et aux décisions des arbitres, qu'il soit appelé à jouer ou non ;

- si la durée d'un match est rallongée pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation, d'un coup franc du second point de réparation ou d'un coup franc direct sans mur, aucun remplacement ne sera autorisé à l'exception de celui du gardien de but de l'équipe qui défend.

Remplacement du gardien de but

- Tout remplaçant peut remplacer le gardien de but, sans que les arbitres en soient prévenus et sans que le jeu soit arrêté.
- Tout joueur peut prendre la place du gardien de but.
- Un joueur qui prend la place du gardien de but peut le faire quand le jeu est arrêté et après en avoir informé les arbitres.
- Un joueur ou un remplaçant qui devient gardien de but doit porter un maillot de gardien de but muni au dos de son propre numéro.

Infractions et sanctions

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

- les arbitres interrompent le jeu, mais pas immédiatement si l'avantage peut être laissé ;
- les arbitres avertiront le joueur pour ne pas avoir respecté la procédure de remplacement et lui ordonneront de quitter le terrain de jeu.

Si les arbitres ont interrompu le jeu, il reprendra 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 (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si ce remplaçant ou son équipe commet en plus une autre infraction, le jeu reprendra conformément aux dispositions de la rubrique « Interprétation des Lois du Jeu de Futsal et directives pour arbitres » (Loi 3).

Si, pour des motifs non précisés dans les Lois du Jeu de Futsal, un joueur remplacé sort du terrain de jeu ou si un joueur remplacé le quitte sans passer par la zone de remplacements de son équipe :

- les arbitres interrompent le jeu, mais pas immédiatement si l'avantage peut être laissé ;
- les arbitres avertiront le joueur pour ne pas avoir respecté la procédure de remplacement.

Si les arbitres ont interrompu le jeu, il reprendra par un coup franc direct en faveur de l'équipe adverse à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Pour toute autre infraction à cette Loi :

- les joueurs fautifs seront avertis ;
- le jeu reprendra 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 (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc). Dans des cas spéciaux, le jeu reprendra conformément aux dispositions de la rubrique « Interprétation des Lois du Jeu de Futsal et directives pour arbitres » (Loi 3).

Joueurs et remplaçants expulsés

Un joueur expulsé avant le coup d'envoi ne pourra être remplacé que par l'un des remplaçants désignés comme tels.

Un remplaçant expulsé avant le coup d'envoi ne pourra pas être remplacé.

Sécurité

L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour eux-mêmes ou les autres. Cela s'applique aussi aux bijoux en tous genres.

LOI 4 - Équipement des joueurs

Équipement de base

L'équipement de base obligatoire de tout joueur comprend les éléments distincts suivants:

- un maillot – si le joueur porte un maillot de corps, la couleur des manches de celui-ci doit être de la couleur dominante des manches du maillot ;
- un short – si le joueur porte des cuissards, ceux-ci doivent être de la même couleur que la couleur dominante du short. Le gardien de but est autorisé à porter un pantalon de survêtement ;
- des chaussettes
- des protège-tibias ;
- des chaussures – les seules autorisées sont des chaussures en toile ou des chaussures de sport en cuir mou avec semelles en caoutchouc ou en matière similaire.

Protège-tibias

- Ils doivent être entièrement couverts par les chaussettes.
- Ils doivent être en caoutchouc, plastique ou autre matière similaire appropriée.
- Ils doivent toujours offrir une protection adéquate.

Couleurs

- Les deux équipes doivent porter des couleurs les distinguant l'une de l'autre mais les distinguant aussi des arbitres et arbitres assistants.
- Chaque gardien doit porter une tenue de couleur nettement différente de celle des autres joueurs, des arbitres et des arbitres assistants.

Infractions et sanctions

Pour toute infraction à la présente Loi :

- le jeu ne doit pas nécessairement être arrêté ;
- le joueur contrevenant devra quitter le terrain dès le prochain arrêt de jeu pour changer de tenue, à moins qu'il n'ait déjà changé de tenue ;
- tout joueur ayant dû quitter le terrain pour changer de tenue ne pourra y revenir sans y

- avoir été autorisé par les arbitres ou le troisième arbitre ;
- les arbitres devront contrôler la conformité de l'équipement du joueur avant de l'autoriser à revenir sur le terrain ;
 - le joueur, s'il n'a pas été remplacé, ne pourra revenir sur le terrain que lors d'un arrêt de jeu – à moins que le troisième arbitre l'autorise à entrer sur le terrain quand le ballon est en jeu.

Un joueur qui aura dû quitter le terrain pour avoir enfreint la présente Loi – et qui n'aura pas été remplacé auparavant – sera averti s'il retourne sur le terrain sans l'autorisation des arbitres.

Reprise du jeu

Si les arbitres interrompent le jeu pour avertir le joueur fautif :

- le match reprendra par un coup franc indirect exécuté par un joueur de l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment où les arbitres ont arrêté le jeu (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

LOI 5 - ARBITRES

Autorité des arbitres

Un match se dispute sous le contrôle de l'arbitre disposant de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des Lois du Jeu de Futsal.

Pouvoirs et devoirs

Les arbitres :

- veillent à l'application des Lois du Jeu de Futsal ;
- contrôlent le match en collaboration avec les arbitres assistants le cas échéant ;
- s'assurent que chaque ballon utilisé satisfait aux exigences de la Loi 2 ;
- s'assurent que l'équipement des joueurs satisfait aux exigences de la Loi 4 ;
- consignent par écrit les événements du match ;
- décident, s'ils le jugent opportun, d'arrêter le jeu, de suspendre le match ou de l'arrêter définitivement en cas d'infraction aux Lois du Jeu de Futsal ;
- arrêtent le match pour tout type d'interférence extérieure ;
- arrêtent le match s'ils considèrent qu'un joueur est sérieusement blessé, et s'assurent que le joueur est transporté hors du terrain de jeu. Un joueur blessé ne peut retourner sur le terrain qu'une fois que le match a repris ;
- laissent le jeu se poursuivre si, à leur avis, un joueur n'est que légèrement blessé ;
- font en sorte que tout joueur présentant un saignement quitte le terrain. Le joueur ne pourra y revenir que sur un signe des arbitres après que ceux-ci se seront assurés – soit directement, soit par le biais du troisième arbitre – que le saignement s'est arrêté ;
- laissent le jeu se poursuivre si l'équipe contre laquelle une faute a été commise se retrouve néanmoins en situation avantageuse, et sanctionnent la faute commise initialement si l'avantage escompté n'intervient pas ;
- sanctionnent la faute la plus grave quand un joueur commet simultanément plusieurs fautes ;
- sanctionnent l'infraction la plus grave quand un joueur commet simultanément plusieurs infractions ;
- prennent des mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une faute passible d'avertissement ou d'exclusion. Ils ne sont pas tenus d'infliger le carton immédiatement mais doivent le faire lors du prochain arrêt de jeu ;

- prennent des mesures disciplinaires contre les officiels ne se comportant pas de manière correcte et peuvent, s'ils l'estiment nécessaire, les expulser de la surface technique et des abords du terrain ;
- s'assurent qu'aucune personne non autorisée ne pénètre sur le terrain de jeu ;
- donnent le signal de la reprise du match après une interruption du jeu ;
- doivent effectuer les signaux décrits dans la rubrique « Signaux des arbitres et arbitres assistants » ;
- doivent se positionner sur le terrain conformément aux dispositions des rubriques « Placement lorsque le ballon est en jeu » et « Placement lorsque le ballon est hors du jeu » qui font partie de la section Interprétation des Lois du Jeu de Futsal et directives pour arbitres (Loi 5 – Arbitres) ;
- établissent un rapport de match et le remettent aux autorités compétentes ; ledit rapport contient les informations relatives à toute mesure disciplinaire qu'ils ont prise à l'encontre de joueurs et/ou d'officiels d'équipes, ainsi que tout autre incident survenu avant, pendant ou après le match.

L'arbitre (principal) :

- assure la fonction de chronométreur en l'absence d'arbitres assistants ;
- interrompt le match ou l'arrête définitivement en cas d'infraction aux Lois du Jeu de Futsal lorsqu'il le juge opportun ;
- interrompt le match ou l'arrête définitivement pour tout type d'interférence d'événements extérieurs.

Décisions des arbitres

Les décisions des arbitres sur des faits en relation avec le jeu sont sans appel, y compris la validation d'un but et le résultat du match.

Les arbitres ne peuvent revenir sur une décision que s'ils réalisent que celle-ci n'est pas la bonne ou, s'ils l'estiment nécessaire, après avoir consulté les arbitres assistants, le tout sous réserve que le jeu n'ait pas repris ou que le match ne soit pas terminé.

Responsabilité des arbitres

Les arbitres (ou les arbitres assistants le cas échéant) ne seront tenus responsables :

- 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 de Futsal 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 le déroulement du match en raison de l'état du terrain et de ses abords ou en raison des conditions météorologiques ;
- la décision d'arrêter le match définitivement pour quelque raison que ce soit ;
- la décision relative à la conformité de l'équipement et des accessoires utilisés pour le match;
- la décision d'interrompre ou non le match en raison de l'intervention 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 de jeu pour être soigné ;
- la décision d'exiger avec insistance le transport d'un joueur blessé hors du terrain pour être soigné ;
- la décision de permettre ou d'interdire à un joueur de porter certains accessoires ou équipements;
- la décision (pour autant qu'elle soit de son ressort) de permettre ou d'interdire à quelque personne que ce soit (y compris aux officiels des équipes ou du stade, aux agents de la sécurité, aux photographes ou aux autres représentants des médias) de se tenir à proximité du terrain ;
- toute autre décision que les arbitres peuvent prendre conformément aux Lois du Jeu de Futsal ou conformément à leurs obligations telles qu'elles sont définies dans les règlements et prescriptions du District sous la responsabilité desquelles se dispute le match.

LOI 6 – DUREE DU MATCH

Périodes de jeu

Le match se compose de deux périodes de 25 minutes chacune,

Fin des périodes de jeu

Le chronométrateur annonce la fin de chacune des périodes de jeu, d'une durée de 25 minutes, à l'aide d'un signal sonore. Lorsque retentit le signal sonore du chronométrateur, un des arbitres signifie la fin de la période ou du match en tenant compte des circonstances suivantes :

- si un tir du second point de réparation ou un coup franc direct à partir de la sixième faute accumulée doit être exécuté ou recommencé, la durée de la période sera prolongée pour en permettre l'exécution ;
- si un coup de pied de réparation doit être exécuté ou recommencé, la durée de la période sera prolongée pour en permettre l'exécution.

Si le ballon a été joué en direction du but, le chronométrateur ou les arbitres attendent que le tir finisse sa course pour signaler la fin de la période ou de la partie. La période ou la partie s'achève alors quand :

- le ballon va directement dans le but – le but est validé ;
- après avoir été frappé, le ballon sort des limites du terrain de jeu ;
- le ballon touche le gardien ou un autre joueur de l'équipe adverse, les poteaux, la barre transversale ou le sol, puis franchit la ligne de but entre les poteaux et sous la barre – le but est alors validé ;
- le ballon est touché par le gardien ou un autre joueur de l'équipe adverse, ou par les poteaux et la transversale, sans franchir la ligne de but ;
- le ballon touche un joueur de l'équipe qui attaque, sauf si ce joueur vient d'effectuer un coup franc indirect et que le ballon a été joué par un second joueur en direction du but adverse ;
- aucune infraction sanctionnée par un coup franc direct, un coup franc indirect ou un penalty n'a été commise, et que rien n'oblige à faire rejouer un coup franc direct, un coup franc indirect ou un penalty.

Si pendant ce laps de temps, une infraction a été commise et sanctionnée d'un coup franc direct à partir de la sixième faute accumulée d'une des deux équipes, ou d'un pénalty, la période s'achève quand :

- le ballon n'est pas botté directement vers le but ;
- le ballon va directement dans le but – le but est validé ;
- après avoir été frappé, le ballon sort des limites du terrain de jeu ;
- le ballon touche un ou plusieurs poteaux, la barre transversale, le gardien ou un autre joueur de l'équipe adverse et que le but est marqué ;
- le ballon touche un ou plusieurs poteaux, la barre transversale, le gardien ou un autre joueur de l'équipe adverse et que le but n'est pas marqué ;
- aucune infraction sanctionnée par un coup franc direct, un coup franc indirect ou un pénalty n'a été commise.

Si pendant ce laps de temps, une infraction a été commise et sanctionnée d'un coup franc direct avant la sixième faute accumulée d'une des deux équipes, la période s'achève quand :

- le ballon n'est pas botté directement vers le but ;
- le ballon va directement dans le but – le but est validé ;
- après avoir été frappé, le ballon sort des limites du terrain de jeu ;
- le ballon touche un ou plusieurs poteaux, la barre transversale, le gardien ou un autre joueur de l'équipe adverse et que le but est marqué ;
- le ballon touche un ou plusieurs poteaux, la barre transversale, le gardien ou un autre joueur de l'équipe adverse et que le but n'est pas marqué ;
- le ballon touche un joueur de l'équipe qui exécute le coup franc ;
- aucune infraction sanctionnée par un coup franc direct, un coup franc indirect ou un pénalty n'a été commise.

Si pendant ce laps de temps, une infraction a été commise et sanctionnée d'un coup franc indirect, la période s'achève quand :

- le ballon va directement dans le but sans être touché par aucun autre joueur, ou après avoir touché un ou plusieurs poteaux ou la barre transversale – le but n'est pas validé ;
- après avoir été frappé, le ballon sort des limites du terrain de jeu ;
- le ballon touche un ou plusieurs poteaux, la barre transversale, après ou avant de toucher le gardien ou un autre joueur de l'équipe adverse ou attaquante, si différent de l'exécuteur, et que le but est marqué ;
- le ballon touche un ou plusieurs poteaux, la barre transversale après ou avant de toucher le

- gardien ou un autre joueur de l'équipe adverse ou attaquante, si différent de l'exécuteur, et que le but n'est pas marqué ;
- aucune infraction sanctionnée par un coup franc direct, un coup franc indirect ou un penalty n'a été commise.

Mi-temps

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

La pause de la mi-temps ne doit pas excéder quinze minutes.

Les règlements des compétitions doivent clairement en définir la durée. La durée de la pause ne peut être modifiée qu'avec le consentement de l'arbitre.

Arrêt définitif du match

Un match arrêté définitivement avant son terme doit être rejoué, sauf disposition contraire stipulée dans le règlement de la compétition.

Jet de la pièce (« toss »)

Le choix des camps est déterminé par un tirage au sort effectué au moyen d'une pièce de monnaie ; l'équipe remportant le toss choisit le but en direction duquel elle attaquera lors de la première période.

L'autre équipe donne le coup d'envoi pour engager le match.

L'équipe qui a choisi son camp au début du match donnera le coup d'envoi de la deuxième période.

Au début de la seconde période, les équipes changent de camp.

LOI 7 – Coup d'envoi et reprise du jeu

Coup d'envoi

Le coup d'envoi est une procédure pour débiter ou reprendre le jeu :

- au début du match ;
- après qu'un but a été marqué ;
- au début de la seconde période du match ;
- au début de chaque période des prolongations, le cas échéant.

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

Exécution

- Tous les joueurs doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain.
- Les joueurs de l'équipe ne procédant pas au coup d'envoi doivent se tenir au moins à trois mètres du ballon tant qu'il n'est pas en jeu.
- Le ballon doit être positionné sur le point central.
- L'arbitre donne le signal du coup d'envoi.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé en direction du but adverse.

Quand une équipe a marqué un but, c'est l'équipe contre laquelle le but a été marqué qui procède au coup d'envoi – à moins que la période touche à sa fin.

Infractions et sanctions

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) et une faute cumulable est comptabilisée en défaveur de l'équipe du joueur fautif.

- Pour toute autre infraction à cette Loi :
- le coup d'envoi devra être recommencé, l'avantage ne pouvant être laissé.

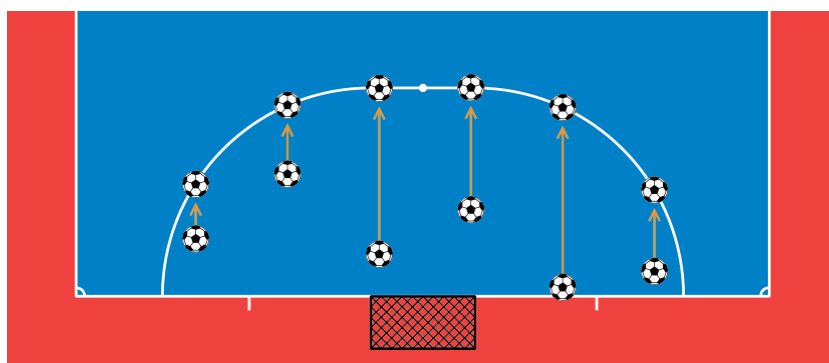
Balle à terre

Si, lorsque le ballon est en encore jeu, l'arbitre doit momentanément interrompre le jeu pour une quelconque raison non mentionnée dans les Lois du Jeu de Futsal, le jeu reprendra par une balle à terre. Le jeu reprendra également par une balle à terre lorsque les Lois du Jeu de Futsal l'exigent.

Exécution

L'arbitre ou le deuxième arbitre laisse tomber le ballon à terre à l'endroit où celui-ci se trouvait au moment de l'interruption du jeu à moins que le jeu ait été arrêté à l'intérieur de la surface de réparation auquel cas l'arbitre laissera le ballon tomber sur la ligne de la surface de réparation au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

Le jeu reprend dès que le ballon touche le sol à l'intérieur des limites du terrain. Si le ballon sort du terrain de jeu après avoir touché le sol mais sans avoir été touché par un joueur, la balle à terre sera rejouée au même endroit.



Infractions et sanctions

La balle à terre doit également être rejouée au même endroit si :

- le ballon a été touché par un joueur avant d'être entré en contact avec le sol ;
- le ballon quitte le terrain de jeu après avoir rebondi sur le sol sans qu'un joueur ne l'ait

touché ;

- une autre infraction est commise avant que le ballon ne touche le sol.

Si un joueur, après que le ballon a touché le sol, l'expédie directement vers l'un des buts :

- une sortie de but est accordée si le ballon entre directement dans le but de l'équipe adverse ;
- un coup de pied de coin est accordé si le ballon entre directement dans le but de l'équipe de l'exécutant.

Si un joueur, après que le ballon a touché le sol, touche le ballon à plusieurs reprises avant de l'expédier vers l'un des buts :

- un but est accordé si le ballon entre dans l'un des buts.

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 ;
- le jeu a été arrêté par les arbitres ;
- il touche le plafond.

LOI 8 - Ballon en jeu et hors du jeu

Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations, y compris quand :

- il rebondit sur le terrain de jeu après avoir touché un montant de but ou la barre transversale ;
- il rebondit sur l'un des arbitres se trouvant sur le terrain de jeu.

Terrains couverts

En intérieur, la hauteur de plafond minimale sera précisée par le règlement de la compétition, mais elle ne pourra être inférieure à quatre mètres.

Si le ballon touche le plafond, le jeu reprend par une rentrée de touche accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier. La rentrée de touche doit être effectuée du point le plus proche de l'endroit au-dessus duquel le ballon a touché le plafond (voir Loi 15 – Positionnement sur rentrée de touche).

LOI 9 - 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 aux Lois du Jeu de Futsal n'ait été préalablement commise par l'équipe ayant marqué le but.

Un but ne peut toutefois être validé si le gardien de but de l'équipe qui attaque lance ou frappe intentionnellement le ballon de la main ou du bras depuis sa surface de réparation et qu'il est le dernier joueur à toucher le ballon. Le jeu reprend dans ce cas par une sortie de but en faveur de l'équipe adverse.

Si, après qu'un but a été marqué et avant que le jeu ne reprenne, les arbitres se rendent compte que l'équipe qui a marqué le but joue avec un joueur de trop ou a effectué un remplacement de manière incorrecte, ils invalideront le but et feront reprendre le jeu par un coup franc indirect à exécuter par l'équipe adverse depuis n'importe quel point de leur surface de réparation. Si l'engagement a déjà été effectué, les arbitres prendront à l'égard du joueur fautif les mesures prévues par la Loi 3 mais le but ne sera pas annulé. Les arbitres rendront compte de cet événement à l'autorité compétente. Si le but est marqué par l'équipe qui ne s'est pas rendue coupable de l'infraction, le but sera accordé.

Équipe victorieuse

L'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts pendant le match remporte la victoire. Si les deux équipes marquent le même nombre de buts ou n'en marquent aucun, le match est déclaré nul.

Règlement de la compétition

Si le règlement de la compétition établit qu'il doit y avoir un gagnant lorsqu'un match ou une rencontre éliminatoire se termine sur un score nul, seules les procédures suivantes sont possibles :

- prolongations ;
- tirs au but.

La section « Procédures pour déterminer le vainqueur d'un match » détaille l'exécution de ces procédures.

LOI 10 – Fautes et incorrections

Les fautes et incorrections sont des infractions aux Lois du Jeu de Futsal et doivent être sanctionnées comme suit :

Fautes

Les fautes se sanctionnent d'un coup franc direct, d'un coup de pied de réparation ou d'un coup franc indirect.

L'infraction de hors-jeu n'existe pas en futsal.

Fautes sanctionnées d'un coup franc direct

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, avec imprudence, témérité ou excès d'engagement :

- donne ou essaye de donner un coup de pied à un adversaire ;
- fait un croche-pied à un adversaire ;
- saute sur un adversaire ;
- charge un adversaire ;
- frappe ou essaye de frapper un adversaire ;
- bouscule un adversaire ;
- tacle un adversaire.

Un coup franc direct est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui :

- tient un adversaire ;
- crache sur un adversaire ;
- touche délibérément le ballon de la main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation).

Le coup franc direct sera exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Les infractions susmentionnées sont des fautes cumulables.

Fautes sanctionnées d'un coup de pied de réparation

Un coup de pied de réparation (penalty) est accordé quand l'une de ces dix fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, quel que soit l'endroit où se trouve le ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.

Fautes sanctionnées d'un coup franc indirect

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du gardien de but qui :

- garde le ballon en main ou au pied pendant plus de quatre secondes dans sa propre moitié de terrain ;
- après avoir joué le ballon, le retouche dans sa propre moitié de terrain sur une passe volontaire d'un coéquipier avant que le ballon n'ait été joué ou touché par un adversaire ;
- touche le ballon des mains dans sa surface de réparation sur une passe bottée délibérément par un coéquipier ;
- touche le ballon des mains dans sa surface de réparation directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.

Un coup franc indirect est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis des arbitres :

- joue d'une manière dangereuse devant un adversaire ;
- fait obstacle à la progression d'un adversaire ;
- empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains ;
- commet contre un coéquipier une des neuf infractions sanctionnées par un coup franc direct (lorsque commises contre un adversaire) ;
- commet d'autres infractions non mentionnées dans la Loi 12 ou dans toute autre Loi, pour lesquelles le match doit être interrompu afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

Le coup franc indirect sera exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Incorrections

Les incorrections sont passibles d'avertissement ou d'expulsion.

Sanctions disciplinaires

Le carton jaune est utilisé pour indiquer qu'un joueur ou un remplaçant est averti.

Le carton rouge est utilisé pour indiquer qu'un joueur ou un remplaçant est expulsé.

Il n'est possible de donner des cartons jaunes et rouges qu'aux joueurs et aux remplaçants. Le carton doit être montré de manière ostentatoire uniquement sur le terrain de jeu et si le match a déjà débuté. Dans les autres cas, les arbitres informent oralement les officiels des équipes de la sanction disciplinaire qu'ils leur infligent.

Les arbitres ont l'autorité pour prendre les mesures disciplinaires qui s'imposent à partir du moment où ils pénètrent dans les installations du terrain de jeu et jusqu'au moment où ils les quittent après le coup de sifflet final.

Si un joueur – situé à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain de jeu – commet une infraction passible d'un carton jaune ou d'un carton rouge à l'encontre d'un adversaire, d'un coéquipier, d'un arbitre ou de toute autre personne, il sera sanctionné conformément à la nature de l'infraction commise.

Incorrections passibles d'avertissement

Un joueur sera averti s'il :

- se rend coupable d'un comportement antisportif ;
- manifeste sa désapprobation par la parole ou par gestes ;
- enfreint avec persistance les Lois du Jeu de Futsal ;
- retarde la reprise du jeu ;

- ne respecte pas la distance réglementaire lors de l'exécution par l'équipe adverse d'un coup de pied de coin, d'un coup franc ou d'une rentrée de touche ;
- pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable des arbitres ou enfreint la procédure de remplacement ;
- quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable des arbitres.

Un remplaçant sera averti s'il :

- se rend coupable d'un comportement antisportif ;
- manifeste sa désapprobation par la parole ou par gestes ;
- retarde la reprise du jeu ;

- pénètre sur le terrain de jeu en enfreignant la procédure de remplacement.

Incorrections possibles d'expulsion

Un joueur ou un remplaçant sera averti s'il :

- commet une faute grossière ;
- adopte un comportement violent ;
- crache sur un adversaire ou sur toute autre personne ;
- empêche l'équipe adverse de marquer un but ou annihile une occasion de but manifeste en commettant délibérément une faute de main (cela ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation) ;
- annihile l'occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but, en commettant une infraction passible d'un coup franc direct ou d'un coup de pied de réparation ;
- tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers ;
- reçoit un second avertissement au cours du même match.

Un remplaçant sera expulsé s'il :

- annihile une occasion de but manifeste.

Tout joueur ou remplaçant ayant été exclu doit quitter la proximité du terrain de jeu ainsi que la surface technique.

LOI 11 – COUP FRANC

Types de coups francs

Les coups francs sont soit directs, soit indirects.

Coup franc direct

Signal de l'arbitre

Un des arbitres signale un coup franc direct en gardant un bras tendu à l'horizontale dans la direction où doit être exécuté le coup franc. Il tend l'autre bras vers le sol pour indiquer au troisième arbitre ou au chronométreur qu'il s'agit d'une faute cumulable.

Le ballon pénètre dans le but

- Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, le but est accordé.
- Si le coup franc est tiré directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse.

Accumulation de fautes

- Toutes les fautes sanctionnées par un coup franc direct ou un coup de pied de réparation mentionnée dans la Loi 12 sont des fautes cumulables.
- Les fautes cumulées par chaque équipe durant chaque période sont consignées dans le rapport de match.
- Les arbitres peuvent interrompre le match, selon qu'ils décident ou non de laisser l'avantage, tant que l'équipe n'a pas encore commis cinq fautes cumulées, sauf si l'équipe concernée par la faute avait une occasion manifeste de marquer.
- Si l'avantage a été laissé, les arbitres attendent que le ballon ne soit plus en jeu pour indiquer au chronométreur et au troisième arbitre, grâce au signal obligatoire, de noter une faute cumulée.
- En cas de prolongations, toutes les fautes cumulées durant la deuxième période du match continueront à se cumuler durant les prolongations.

Signal de l'arbitre

Les arbitres signalent un coup franc indirect en levant le bras au-dessus de la tête. Ils maintiennent leur bras dans cette position pendant l'exécution du coup franc et jusqu'à ce que le ballon touche un autre joueur ou ne soit plus en jeu.

Le ballon pénètre dans le but

Un but ne peut être marqué que si le ballon entre dans le but après avoir touché un autre joueur.

- Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, un coup de pied de but est accordé à celle-ci.
- Si le coup franc est tiré directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse.

Exécution

Pour les coups francs directs comme pour les coups francs indirects, le ballon doit être immobile au moment d'être joué.

Coups francs directs à partir de la sixième faute cumulée de chaque équipe

- Le joueur exécutant le coup franc doit botter le ballon avec l'intention de marquer un but ; il ne peut passer le ballon à un autre joueur.
- Une fois que le coup franc a été exécuté, aucun joueur ne peut toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par le gardien ou qu'il n'ait rebondi sur un montant de but ou sur la barre transversale ou qu'il ne soit sorti du terrain de jeu.
- Si un joueur commet la sixième faute cumulable de son équipe dans la moitié de terrain adverse ou dans son propre camp entre la ligne médiane et une ligne imaginaire parallèle à la ligne médiane passant par le second point de réparation, le coup franc doit être exécuté depuis le second point de réparation. Le second point de réparation est défini dans la Loi I. Le coup franc doit être exécuté conformément aux dispositions énoncées sous « Lieu d'exécution du coup franc ».
- Si un joueur commet la sixième faute cumulable de son équipe dans sa propre moitié de terrain entre la ligne imaginaire des 10 m et la ligne de but mais hors de la surface de

réparation, le coup franc sera exécuté depuis le second point de réparation ou à l'endroit où a été commise l'infraction, selon le choix de l'équipe bénéficiant du coup franc.

- Le temps nécessaire à l'exécution d'un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulable doit être ajouté à la fin de chaque période ou à la fin de chaque période de prolongation.

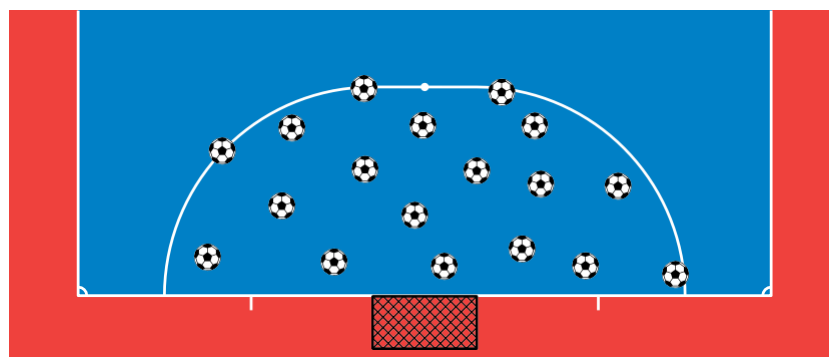
Lieu d'exécution du coup franc

Coup franc en dehors de la surface de réparation

- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à cinq mètres du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté et a bougé.
- Selon le type d'infraction, le coup franc doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise, à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, ou depuis le second point de réparation.

Coup franc dans la surface de réparation en faveur de l'équipe qui défend

- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à cinq mètres du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu.
- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est frappé directement hors de la surface de réparation.
- Un coup franc accordé dans la surface de réparation peut être exécuté de n'importe quel point de cette surface.

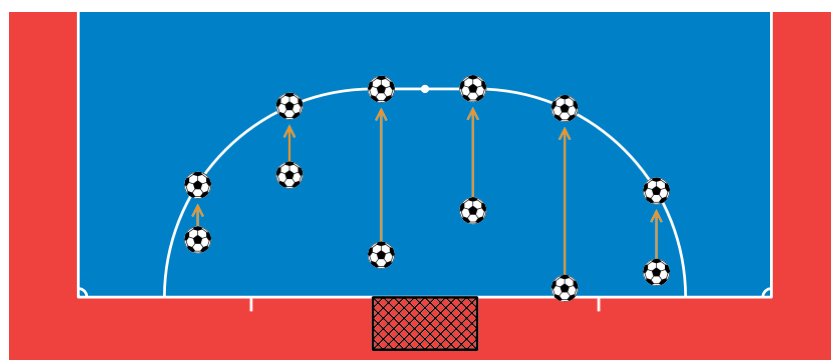


Coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée de chaque équipe

- Les joueurs de l'équipe en défense ne peuvent former de mur.
- Le joueur exécutant le coup franc doit être clairement identifié.
- Le gardien de but doit rester dans sa surface de réparation à au moins cinq mètres du ballon.
- Les joueurs ne doivent pas quitter le terrain de jeu à l'exception de l'exécutant s'il le souhaite.
- Les joueurs, à l'exception de l'exécutant et du gardien, doivent se tenir derrière une ligne imaginaire tracée au niveau du ballon, parallèle à la ligne de but et en dehors de la surface de réparation, et à au moins cinq mètres du ballon ; ils ne peuvent faire obstacle à l'exécutant. Aucun joueur, à l'exception de l'exécutant, ne peut franchir cette ligne imaginaire avant que le ballon ne soit en jeu.

Coup franc indirect en faveur de l'équipe en attaque

- Tous les adversaires doivent rester à au moins cinq mètres du ballon avant que le ballon ne soit en jeu.
- Le ballon est en jeu à partir du moment où il est botté et où a bougé.
- Un coup franc indirect concédé dans la surface de réparation doit être exécuté sur la ligne de la surface de réparation depuis le point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.



Infractions et sanctions

Si un joueur de l'équipe adverse ne se trouve pas à la distance requise lors de l'exécution du coup franc :

- le coup franc sera rejoué et le joueur fautif sera averti à moins que l'avantage puisse être laissé ou que l'équipe en défense commette une infraction pouvant être sanctionnée

d'un coup de pied de réparation. Si l'infraction est passible d'un coup franc direct, les arbitres décideront alors de sanctionner la première infraction ou celle commise ultérieurement. Si la seconde infraction peut être sanctionnée d'un coup de pied de réparation ou d'un coup franc direct, une faute cumulée sera comptabilisée en défaveur de l'équipe fautive.

Si, lorsqu'un coup franc est exécuté par l'équipe qui défend dans sa propre surface de réparation, le ballon n'est pas botté directement hors de la surface :

- le coup franc doit être rejoué.

Si l'équipe exécutant le coup franc met plus de quatre secondes à le faire :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où le jeu allait reprendre (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si, à partir de la sixième faute cumulée, l'exécutant joue le ballon sans intention de marquer un but :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où le jeu allait reprendre.

Si, à partir de la sixième faute cumulée, le coup franc est joué par un autre joueur que celui qui avait été identifié en tant qu'exécutant :

- les arbitres interrompent le jeu, avertissent le joueur fautif pour comportement antisportif et font reprendre le jeu par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse, à exécuter depuis l'endroit où a été joué le ballon.

Coup franc exécuté par un autre joueur que le gardien de but

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) et une faute cumulable est comptabilisée en défaveur de l'équipe du joueur fautif ;
- un coup de pied de réparation sera accordé si la faute a été commise dans la surface de

réparation de l'exécutant ; une faute cumulée sera comptabilisée en défaveur de l'équipe fautive.

Coup franc exécuté par le gardien de but

Si le ballon est en jeu et que le gardien retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que le gardien de but touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct sera accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise en dehors de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ; une faute cumulée sera comptabilisée en défaveur de l'équipe fautive;
- un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise à l'intérieur de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

LOI 12 – COUP DE PIED DE REPARATION

Si l'arbitre donne le signal de tirer le coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée et qu'une de ces situations intervient avant que le ballon ne soit en jeu :

Un coéquipier de l'exécutant enfreint les Lois du Jeu de Futsal (sauf si l'exécutant prend plus de quatre secondes) :

- les arbitres laissent exécuter le tir ;
- si le ballon pénètre dans le but, le coup franc devra être retiré ;
- si le ballon n'entre pas dans le but, les arbitres arrêtent le jeu et le match reprend par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Un joueur de l'équipe en défense enfreint les Lois du Jeu de Futsal :

- les arbitres laissent exécuter le tir ;
- si le ballon pénètre dans le but, le but est accordé ;
- si le ballon n'entre pas dans le but, le coup franc doit être retiré.

Un ou plusieurs joueurs de chaque équipe enfreignent les Loi du Jeu de Futsal :

- le coup franc doit être rejoué.

Si après qu'un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée a été effectué :

L'exécutant ne joue pas le ballon vers l'avant avec l'intention de marquer :

- les arbitres arrêtent le jeu et le match reprend par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;

L'exécutant retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Un autre joueur que l'exécutant touche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par le gardien ou qu'il n'ait rebondi sur un montant de but ou sur la barre transversale ou qu'il ne soit sorti du terrain de jeu :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Un joueur touche intentionnellement le ballon de la main :

- un coup franc direct est accordé à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) et une faute cumulable est comptabilisée en défaveur de l'équipe du joueur fautif ;
- un coup de pied de réparation est accordé si la faute a été commise à l'intérieur de la surface de réparation (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ; une faute cumulée sera comptabilisée en défaveur de l'équipe fautive.

Le ballon touche un autre objet au moment où il bouge vers l'avant :

- le coup franc doit être rejoué.

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

- les arbitres interrompent le jeu ;
- le jeu reprend par une balle à terre à l'endroit où le ballon a touché l'objet, à moins qu'il ne se soit alors trouvé à l'intérieur de la surface de réparation auquel cas les arbitres effectueront la balle à terre sur la ligne de la surface de réparation au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

Le ballon explose ou s'endommage une fois en jeu, avant d'avoir touché les poteaux, la transversale ou un autre joueur :

- le coup franc doit être rejoué.

Un coup de pied de réparation est infligé à l'équipe qui, dans sa propre surface de réparation et lorsque le ballon est en jeu, commet l'une des infractions pour lesquelles un coup franc direct doit être accordé.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de réparation.

Du temps additionnel doit être accordé pour tout coup de pied de réparation devant être exécuté à la fin d'une des périodes du temps réglementaire ou à la fin d'une des périodes de prolongation.

Positions du ballon et des joueurs

Le ballon :

- doit être placé sur le point de réparation.

Le joueur exécutant le coup de pied de réparation :
Doit clairement être identifié.

Le gardien de but de l'équipe en défense :

- doit rester sur sa ligne de but, face à l'exécutant et entre les poteaux jusqu'à ce que le ballon ait été botté.

Tous les joueurs autres que l'exécutant doivent se trouver :

- sur le terrain de jeu ;
- hors de la surface de réparation ;
- derrière le point de réparation ;
- au moins à cinq mètres du point de réparation.

Exécution

- Une fois que les joueurs sont positionnés conformément à la présente Loi, un des arbitres donne le signal de tirer le coup de pied de réparation.
- L'exécutant botte le ballon en direction du but.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé en direction du but adverse.

Quand un coup de pied de réparation est exécuté pendant le temps réglementaire ou pendant le temps additionnel prévu en fin de période, en fin de match ou en fin de période de

prolongations pour permettre son exécution ou sa répétition, le but est accordé si, avant de passer entre les poteaux et sous la barre transversale :

- le ballon touche l'un ou l'autre où les deux montants et/ou la barre transversale et/ou le gardien de but.

Les arbitres décident quand le coup de pied de réparation est considéré comme exécuté.

Infractions et sanctions

Si l'exécutant ne botte pas le ballon en direction du but :

- les arbitres arrêtent le jeu et le match reprend par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc);

Si le coup de pied de réparation est joué par un autre joueur que celui qui avait été identifié en tant qu'exécutant :

- les arbitres interrompent le jeu, avertissent le joueur fautif pour comportement antisportif et font reprendre le jeu par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse, à exécuter depuis le point de réparation (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si les arbitres donnent le signal de tirer le coup de pied de réparation et qu'une de ces situations intervient avant que le ballon ne soit en jeu:

Un coéquipier de l'exécutant enfreint les Lois du Jeu de Futsal :

- les arbitres laissent exécuter le tir ;
- si le ballon pénètre dans le but, le coup de pied de réparation devra être retiré ;
- si le ballon n'entre pas dans le but, les arbitres arrêtent le jeu et le match reprend par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Un joueur de l'équipe en défense enfreint les Lois du Jeu de Futsal :

- les arbitres laissent exécuter le tir ;
- si le ballon pénètre dans le but, le but est accordé ;
- si le ballon n'entre pas dans le but, le coup de pied de réparation doit être retiré.

Un ou plusieurs joueurs de chaque équipe enfreignent les Lois du Jeu de Futsal :

- le coup de pied de réparation doit être retiré.

Si, après que le coup de pied de réparation est tiré :

L'exécutant retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

L'exécutant touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) et une faute cumulable est comptabilisée en défaveur de l'équipe du joueur fautif.

Le ballon touche un autre objet au moment où il bouge vers l'avant :

- le coup de pied de réparation doit être retiré.

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

- les arbitres interrompent le jeu ;
- le jeu reprend par une balle à terre à l'endroit où le ballon a touché l'objet, à moins qu'il ne se soit alors trouvé à l'intérieur de la surface de réparation auquel cas les arbitres effectueront la balle à terre sur la ligne de la surface de réparation au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

Le ballon explose ou s'endommage une fois en jeu, avant d'avoir touché les poteaux, la transversale ou un autre joueur :

- le coup de pied de réparation doit être retiré.

LOI 13 – LA RENTREE DE TOUCHE

La rentrée de touche est une façon de reprendre le jeu.

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

Un but ne peut être marqué directement sur une rentrée de touche.

Positionnement des joueurs

Les joueurs adverses doivent se trouver :

- sur le terrain de jeu ;
- à une distance d'au moins cinq mètres du lieu d'exécution de la rentrée de touche.

Exécution

Il existe un seul type de rentrée de touche :

- la rentrée de touche au pied.

Positionnement lors d'une rentrée de touche

L'exécutant doit :

- avoir un pied sur la ligne de touche ou à l'extérieur du terrain ;
- botter le ballon – qui doit être immobile – depuis l'endroit où ce dernier est sorti des limites du terrain ou tout au plus, hors du terrain, à 25 cm dudit endroit.
- effectuer la rentrée de touche dans les quatre secondes suivant le moment où il est prêt à l'exécuter.

Le ballon est en jeu dès l'instant où il se trouve dans le terrain de jeu.

Infractions et sanctions

Si un joueur de l'équipe adverse ne se trouve pas à la distance requise lors de l'exécution de la rentrée de touche :

- la rentrée de touche sera rejouée et le joueur fautif sera averti à moins que l'avantage puisse être laissé ou que l'équipe en défense commette une infraction pouvant être sanctionnée d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation.

Si un adversaire distrait ou perturbe de manière incorrecte le joueur effectuant la rentrée de touche :

- il sera averti pour comportement antisportif.

Pour toute infraction à l'exécution de la rentrée de touche :

- la rentrée de touche doit être recommencée par un joueur de l'équipe adverse.

Rentrée de touche exécutée par un joueur de champ

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) et une faute cumulable est comptabilisée en défaveur de l'équipe du joueur fautif ;
- un coup de pied de réparation sera accordé si la faute a été commise dans la surface de réparation de l'exécutant ; une faute cumulée sera comptabilisée en défaveur de l'équipe fautive.

Rentrée de touche exécutée par le gardien de but

Si le ballon est en jeu et que le gardien retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que le gardien de but touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise en dehors de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ; une faute cumulée sera comptabilisée en défaveur de l'équipe fautive ;
- un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise à l'intérieur de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc indirect doit être exécuté sur le point de la ligne de la surface de réparation le plus proche de l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

La sortie de but est une façon de reprendre le jeu.

LOI 14 – SORTIE DE BUT

Une sortie de but est accordée lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui attaque, franchit entièrement la ligne de but adverse, que ce soit à terre ou en l'air et sans qu'un but ait été marqué conformément à la Loi 10.

Un but ne peut être marqué directement sur une sortie de but.

Positionnement des joueurs

Les joueurs adverses doivent se trouver :

- sur le terrain de jeu et hors de la surface de réparation de l'exécutant tant que le ballon n'est pas en jeu.

Exécution

- Le ballon est dégagé à la main d'un point quelconque de la surface de réparation par le gardien de but de l'équipe qui défendait.
- La sortie de but doit s'effectuer dans les quatre secondes suivant le moment où le gardien est prêt à l'exécuter.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est lancé directement hors de la surface de réparation.

Infractions et sanctions

Si le ballon n'est pas lancé directement hors de la surface de réparation :

- la sortie de but sera rejouée mais le décompte des quatre secondes ne sera pas recommencé du début ; il reprendra au moment où le gardien sera de nouveau prêt à effectuer la sortie de but.

Si le ballon est en jeu et que le gardien retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que le gardien retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un adversaire (sauf si le ballon touche par hasard un coéquipier) :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et si le gardien de but touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise en dehors de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ; une faute cumulée sera comptabilisée en défaveur de l'équipe fautive ;
- un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise à l'intérieur de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc indirect doit être exécuté sur le point de la ligne de la surface de réparation le plus proche de l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que le gardien le retouche dans sa propre moitié de terrain après qu'il lui a été volontairement adressé par un coéquipier sans qu'un adversaire ne l'ait touché ou joué :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si la sortie de but n'est pas effectuée dans les quatre secondes :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse, joué depuis la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise (Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si la sortie de but s'effectue alors que des joueurs adverses se trouvent dans la surface de réparation :

- la sortie de but doit être rejouée si un joueur adverse touche le ballon ou empêche l'exécution correcte de la sortie de but.

Pour toute autre infraction à cette Loi :

- la sortie de but doit être rejouée. Si l'infraction a été commise par un coéquipier de

l'exécutant, le décompte des quatre secondes ne sera pas recommencé du début ; il reprendra au moment où le gardien sera de nouveau prêt à effectuer la sortie de but.

LOI 15 – LE COUP DE PIED DE COIN

Le coup de pied de coin est une façon de reprendre le jeu.

Un coup de pied de coin (corner) est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui défend, franchit entièrement la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air et sans qu'un but ait été marqué conformément à la Loi 10.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de coin, mais uniquement contre l'équipe adverse.

Positions du ballon et des joueurs

Le ballon doit être :

- à l'intérieur de l'arc de cercle de coin le plus proche de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de but.

Les joueurs adverses doivent se tenir :

- au moins à cinq mètres de l'arc de cercle de coin tant que le ballon n'est pas en jeu.

Exécution

- Le ballon doit être botté par un joueur de l'équipe qui attaque.
- L'exécutant doit effectuer le coup de pied de coin dans les quatre secondes suivant le moment où il est prêt à l'exécuter.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé.

Infractions et sanctions

Si un joueur de l'équipe adverse ne se trouve pas à la distance requise lors de l'exécution du coup de pied de coin :

- le coup de pied de coin sera rejoué et le joueur fautif sera averti à moins que l'avantage

puisse être laissé ou que l'équipe en défense commette une infraction pouvant être sanctionnée d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation.

Si un adversaire distrait ou perturbe de manière incorrecte le joueur effectuant le coup de pied de coin :

- il sera averti pour comportement antisportif.

Si le coup de pied de coin n'est pas effectué dans les quatre secondes :

- une sortie de but sera accordée à l'équipe adverse.

Pour toute autre infraction relative à l'exécution du coup de pied de coin ou à la position du ballon :

- le coup de pied de coin doit être rejoué. Si l'infraction a été commise par un coéquipier de l'exécutant, le décompte des quatre secondes ne sera pas recommencé du début mais reprendra au moment où l'exécutant sera de nouveau prêt à effectuer le coup de pied de coin.

Coup de pied de coin exécuté par un joueur de champ

Si le ballon est en jeu et si l'exécutant retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) et une faute cumulable est comptabilisée en défaveur de l'équipe du joueur fautif ;
- un coup de pied de réparation sera accordé si la faute a été commise dans la surface de réparation de l'exécutant ; une faute cumulée sera comptabilisée en défaveur de l'équipe fautive.

Coup de pied de coin exécuté par le gardien de but

Si le ballon est en jeu et que le gardien retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et si le gardien de but touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct sera accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise en dehors de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ; une faute cumulée sera comptabilisée en défaveur de l'équipe fautive ;
 - un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise à l'intérieur de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc indirect doit être exécuté sur le point de la ligne de la surface de réparation le plus proche de l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Loi 16 - Gestes à connaître

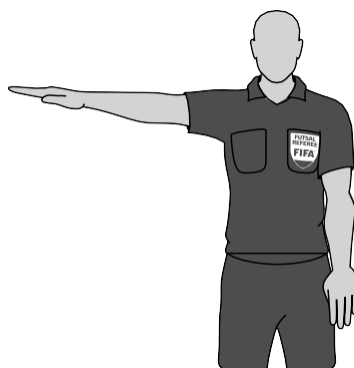
Les arbitres sont tenus d'effectuer les signaux décrits ci-après, sachant que certains signaux peuvent n'être effectués que par un arbitre et qu'un signal doit être effectué en même temps par les deux arbitres.

Les arbitres assistants effectuent quant à eux les signaux du temps mort et de la cinquième faute cumulée.

Signaux qu'un seul arbitre peut effectuer



Coup d'envoi / reprise du jeu



Coup franc direct / Coup de pied de réparation



Rentrée de touche (1)



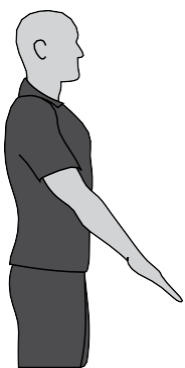
Rentrée de touche (2)



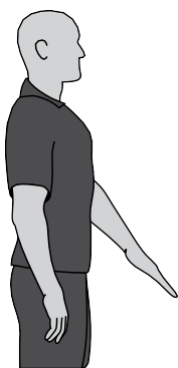
Coup de pied de coin (1)



Coup de pied de coin (2)



Sortie de but (1)



Sortie de but (2)



Avertissement (carton jaune)



Expulsion (carton rouge)



Coup franc indirect

Le Président Bernard GIBARU

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Gibaru'.



**Le Secrétaire Général
Raphaël GOSSET**

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Raphaël Gosset'.