

Lois du Jeu de Futsal 2006

La version révisée des Lois du Jeu de Futsal a été établie en accord avec le Groupe d'études de l'International Football Association Board (IFAB), conformément à la décision prise par l'IFAB lors de sa séance de travail du 28 septembre 1999.

Tous droits réservés.

Reproduction ou traduction, intégrale ou partielle, seulement avec l'autorisation expresse de la FIFA.

Publié par la
Fédération Internationale de Football Association
FIFA-Strasse 20, 8044 Zurich, Suisse

En cas d'interprétations divergentes
des diverses versions des Lois du Jeu de Futsal,
le texte anglais fait foi.

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE FOOTBALL ASSOCIATION

Président : Joseph S. BLATTER (Suisse)
Secrétaire Général : Urs LINSI (Suisse)
Adresse : Siège de la FIFA, FIFA-Strasse 20
8044 Zurich, Suisse
Téléphone : +41-(0)43-222 7777
Téléfax : +41-(0)43-222 7878
Internet : www.FIFA.com

COMMISSION DE FUTSAL

Président : TEIXEIRA Ricardo Terra, Brésil
Vice-président : SASSO SASSO Isaac David, Costa Rica
Membres : OGURA Junji, Japon
VAN DER HULST Tom, Pays-Bas
MELO FILHO Álvaro, Brésil
FOUSEK Petr, République tchèque
KLASS Colin, Guyana
WILLIAMS Anthony, Nigeria
TINOCO KIPPS Rafael Ignacio, Guatemala
BATANGTARIS Wandy, Indonésie
VILAR Alberto, Espagne
KING LAI Richard, Guam
MALTOCK Lambert, Vanuatu
CUSCÓ Joan, Espagne
DAVIO Vairani, Tahiti
ZAHER Samir, Egypte

Modifications

Sous réserve d'autorisation des associations concernées et du respect des principes des Lois du Jeu de Futsal, les présentes Lois peuvent être aménagées lors de matches disputés par des jeunes âgés de moins de 16 ans, par des équipes féminines, par des joueurs vétérans (à partir de 35 ans) ou par des personnes handicapées.

Les points ci-dessous peuvent être modifiés :

- Les dimensions du terrain de jeu ;
- La dimension, le poids et le matériau du ballon ;
- La distance entre les montants de but et la hauteur de la barre transversale ;
- La durée des périodes de jeu ;
- Les remplacements.

Pour toute autre modification, l'accord de l'International Football Association Board demeure indispensable.

Masculin et féminin

Par souci de simplification, seule la forme masculine est utilisée dans les Lois du Jeu de Futsal pour désigner les arbitres, les joueurs ainsi que les officiels ; dans tous ces cas, le masculin désigne aussi bien des hommes que des femmes.

Explication des signes

Les symboles suivants sont utilisés tout au long du texte des Lois du Jeu de Futsal :

- * Sauf dispositions stipulées dans les circonstances particulières de la Loi 9 – coup d'envoi et reprise du jeu.

Un trait vertical simple indique les nouvelles modifications apportées à une Loi.

TABLE DES MATIERES

| Loi | page |
|---|------|
| 1 Terrain de jeu | 6 |
| 2 Ballon | 13 |
| 3 Nombre de joueurs | 16 |
| 4 Equipement des joueurs | 19 |
| 5 Arbitre | 21 |
| 6 Deuxième arbitre | 23 |
| 7 Chronométrateur et troisième arbitre | 24 |
| 8 Durée du match | 28 |
| 9 Coup d'envoi et reprise du jeu | 30 |
| 10 Ballon en jeu et hors du jeu | 34 |
| 11 But marqué | 35 |
| 12 Fautes et comportement antisportif | 36 |
| 13 Coups francs | 42 |
| 14 Fautes cumulées | 44 |
| 15 Coup de pied de réparation | 48 |
| 16 Rentrée de touche | 51 |
| 17 Sortie de but | 53 |
| 18 Coup de pied de coin | 55 |
| Procédures pour déterminer le vainqueur d'un match ou d'un match de barrage | 57 |
| Signaux de l'arbitre | 59 |
| Instructions supplémentaires pour arbitres, deuxièmes arbitres, troisièmes arbitres et chronométrateurs | 62 |

1 – TERRAIN DE JEU

Dimensions

Le terrain de jeu doit être rectangulaire. La longueur des lignes de touche doit dans tous les cas être supérieure à la longueur des lignes de but.

| | | |
|------------|---------|------|
| Longueur : | minimum | 25 m |
| | maximum | 42 m |
| Largeur : | minimum | 15 m |
| | maximum | 25 m |

Matches internationaux

| | | |
|------------|---------|------|
| Longueur : | minimum | 38 m |
| | maximum | 42 m |
| Largeur : | minimum | 18 m |
| | maximum | 25 m |

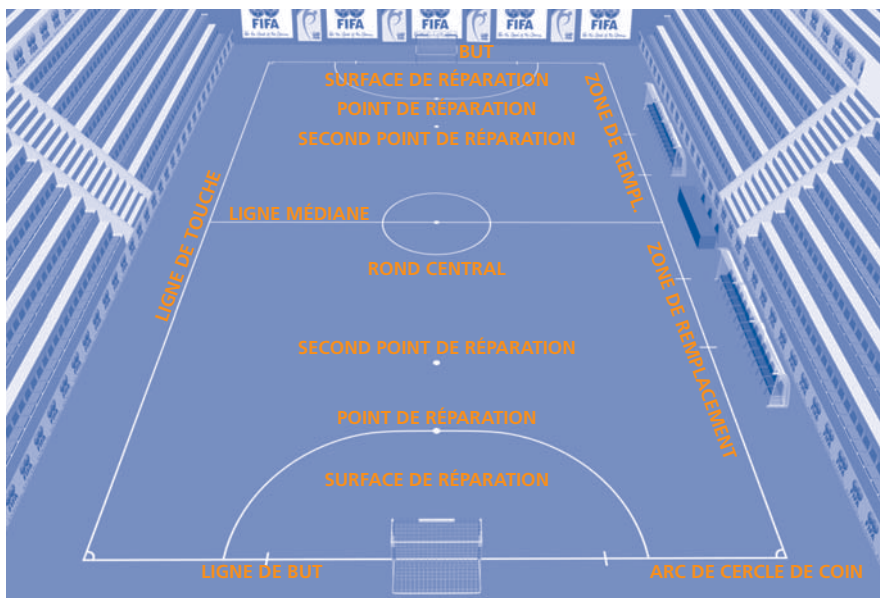
Marquage du terrain

Le terrain de jeu doit être marqué par des lignes. Ces lignes font partie intégrante des surfaces qu'elles délimitent. Les deux lignes extérieures les plus longues sont appelées lignes de touche. Les deux lignes plus courtes sont appelées lignes de but.

Toutes les lignes ont une largeur de 8 cm. Le terrain de jeu est divisé en deux moitiés par la ligne médiane.

Le point central est marqué au milieu de la ligne médiane. Autour de ce point est tracé un cercle de 3 m de rayon.

Le terrain de jeu et son aménagement sont établis conformément au schéma ci-après.

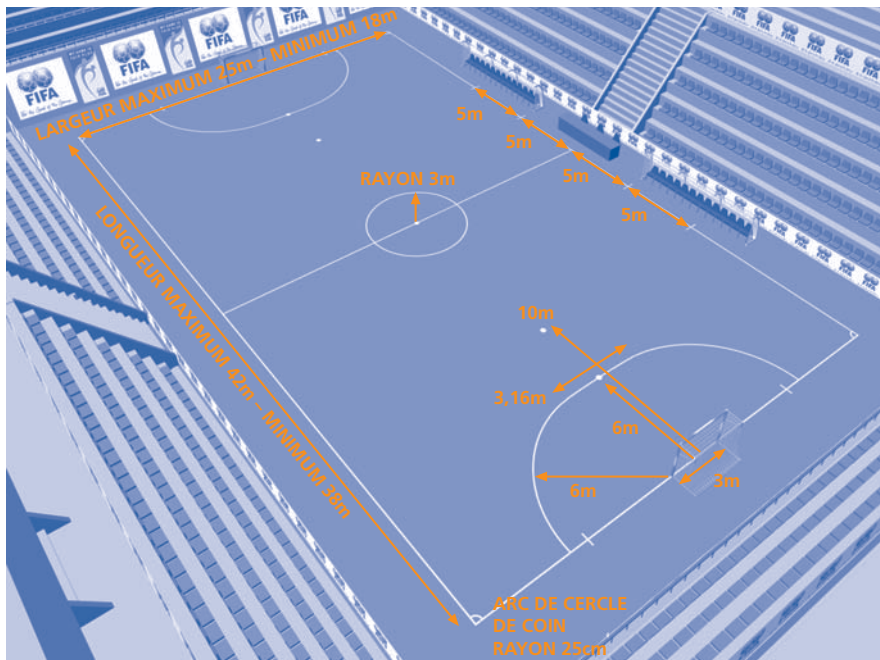


Surface de réparation

A chaque extrémité du terrain est délimitée une surface de réparation répondant aux spécifications ci-après :

Deux quarts de cercle de 6 m de rayon sont tracés depuis le bord extérieur de chaque montant de but vers l'intérieur de la surface de jeu. Ces quarts de cercle tracés depuis la ligne de but croisent chacun une ligne imaginaire perpendiculaire à la ligne de but. La partie supérieure de chaque quart de cercle est reliée par une ligne de 3,16 m parallèle à la partie de la ligne de but située entre les deux montants.

La ligne courbe délimitant la zone de réparation s'appelle ligne de réparation.



Point de réparation

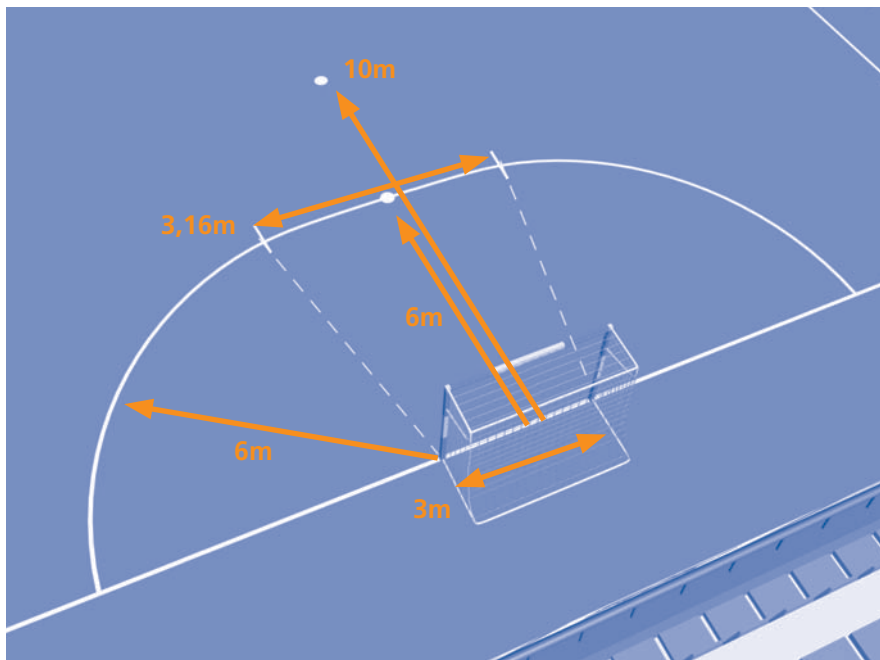
Un point de réparation est marqué sur la ligne délimitant la surface de réparation à 6 m du milieu des montants de but et à égale distance de ceux-ci.

Second point de réparation

Un second point de réparation est marqué à 10 m du milieu des montants du but et à égale distance de ceux-ci.

Arc de cercle de coin

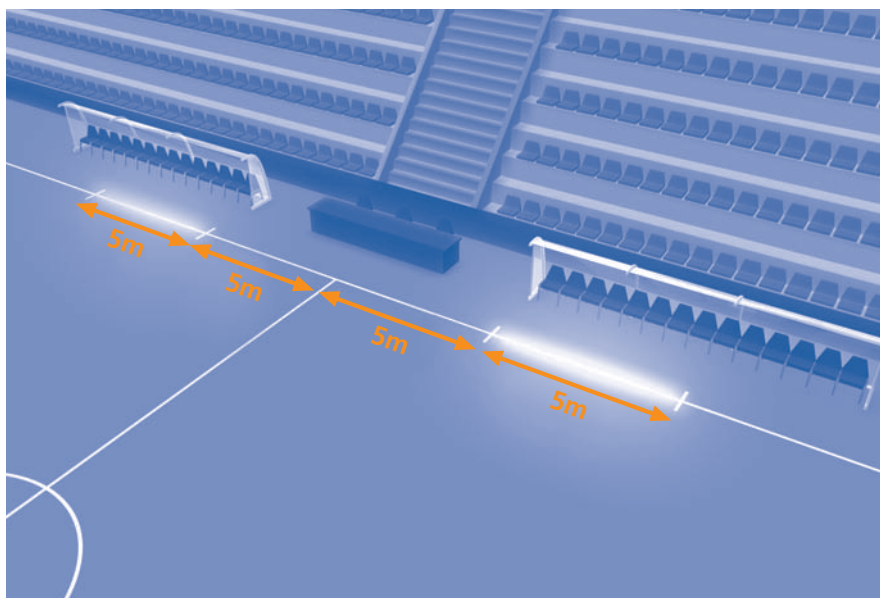
A chaque coin est tracé un quart de cercle d'un rayon de 25 cm à l'intérieur de la surface de jeu.



Zones de remplacement

La zone de remplacement est située au bord de la ligne de touche, devant les bancs des équipes ; les joueurs y passent lors de chaque remplacement, pour pénétrer sur le terrain ou le quitter.

- Chacune des deux zones de remplacement a une longueur de 5 m et se situe juste devant le banc respectif des joueurs. Chaque zone est délimitée de part et d'autre par deux lignes d'une largeur de 8 cm et d'une longueur de 80 cm, soit 40 cm à l'intérieur et 40 cm à l'extérieur du terrain de jeu.
- L'espace situé juste devant la table du chronométrateur, c'est-à-dire 5 m de chaque côté de la ligne médiane, doit rester libre.



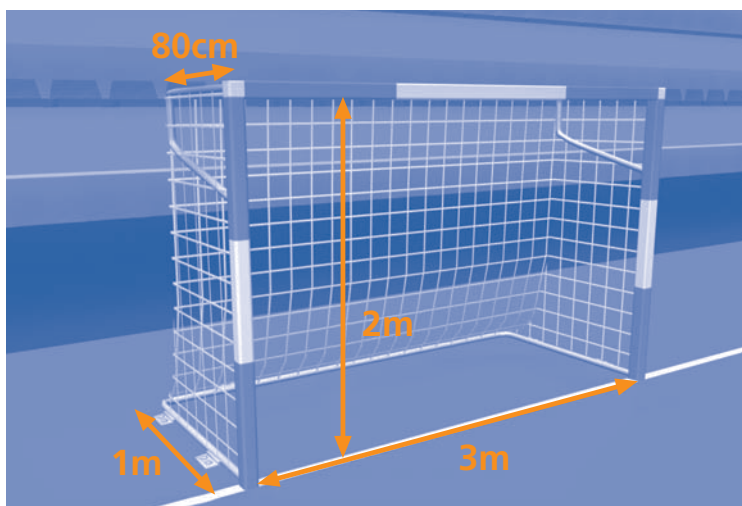
Buts

Les 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.

La distance entre les montants de but (bords intérieurs) est de 3 m. Le bord inférieur de la barre transversale se situe à 2 m du sol.

Les deux montants de but et la barre transversale doivent avoir la même largeur et la même épaisseur, fixée à 8 cm. Les lignes de but sont de la même largeur que celle des montants de but et celle de la barre transversale. Des filets en chanvre, jute ou nylon sont attachés aux montants et à la barre transversale derrière les buts ; la partie inférieure des filets est soutenue par des tubes recourbés ou tout autre support adéquat.

La profondeur des buts définie comme étant la distance séparant le bord intérieur des deux montants de but du fond du but à l'extérieur du terrain de jeu est au moins de 80 cm au niveau supérieur des buts et de 100 cm au niveau du sol.



Sécurité

Les buts doivent être pourvus d'un système garantissant leur stabilité et empêchant qu'ils ne tombent. Des buts amovibles peuvent être utilisés mais doivent garantir la même stabilité que des buts normaux.

Surface de jeu

La surface de jeu doit être lisse, dépourvue d'aspérités et non abrasive. L'utilisation d'un revêtement en bois ou en matière synthétique est recommandée, tandis que le béton ou le macadam goudronné sont déconseillés.

Décisions

- 1 *Si les lignes de but mesurent 15 m à 16 m, le rayon du quart de cercle sera de 4 m. Dans ce cas, le point de réparation n'est plus situé sur la ligne de réparation, mais demeure à 6 m du milieu des montants de but et à égale distance de ceux-ci.*
- 2 *Pour matérialiser la distance à observer lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, une marque doit être tracée à l'extérieur de la surface de jeu, à 5 mètres du quart de cercle et perpendiculairement à la ligne de but. La largeur de ces marques est de 8 cm.*
- 3 *Pour matérialiser la distance à observer lors de l'exécution d'un tir depuis le second point de réparation, deux marques (une à droite, une à gauche) doivent être tracées à 5 m du second point de réparation. La largeur de ces marques est de 6 cm.*
- 4 *Les bancs des joueurs sont situés derrière la ligne de touche, juste à côté de l'espace libre devant la table du chronométrateur.*

Caractéristiques et dimensions

Le ballon :

- est sphérique ;
- est en cuir ou une autre matière adéquate ;
- a une circonférence de 64 cm au plus et de 62 cm au moins ;
- pèse 400 g au moins et 440 g au plus au début du match ;
- a une pression de 0,4 atmosphère au moins et de 0,6 atmosphère au plus (400-600g/cm²).



Remplacement d'un ballon défectueux

Si le ballon éclate ou est endommagé en cours de match :

- le jeu est interrompu,
- le jeu reprend, avec un nouveau ballon, par une balle à terre, jouée de l'endroit où se trouvait le ballon précédant au moment où il est devenu défectueux*.

Si le ballon éclate ou est endommagé alors qu'il n'est pas en jeu (coup d'envoi, sortie de but, coup de pied de coin, coup franc, coup de pied de réparation ou rentrée de touche) :

- le match reprend conformément aux Lois du Jeu.

Pendant le match, le ballon ne peut être remplacé qu'avec l'autorisation de l'arbitre.

Décisions

- 1 *Les ballons en feutre ne sont pas autorisés pour les matches internationaux.*
- 2 *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.*

Dans les matches de compétition, seuls les ballons satisfaisant aux spécifications techniques minimales stipulées dans la Loi 2 sont autorisés.

Lors de matches disputés dans le cadre de compétitions de la FIFA ou de compétitions organisées par les confédérations, seuls les ballons portant l'un des labels ci-dessous sont autorisés :

le logo officiel « FIFA APPROVED » ou le logo officiel « FIFA INSPECTED » ou la référence « INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD ».

Une telle dénomination a pour vocation d'indiquer que le ballon a été dûment contrôlé et qu'il répond aux exigences techniques propres à chaque label, lesquelles s'ajoutent aux critères requis par la Loi 2. La FIFA dresse la liste des spécifications additionnelles propres à chaque label, ainsi que la liste des laboratoires chargés d'effectuer les contrôles de qualité.

Les associations membres peuvent exiger l'utilisation de ballons portant l'un de ces trois logos lors de compétitions organisées par leurs soins.

Dans tous les autres matches, le ballon utilisé doit satisfaire aux exigences stipulées dans la Loi 2.

Si une association membre exige l'utilisation de ballons portant le logo « FIFA APPROVED » ou « FIFA INSPECTED » lors de compétitions organisées par ses soins, cette même association membre doit aussi permettre l'utilisation de ballons portant la référence « INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD », exempte de redevance.

Lors de matches disputés dans le cadre de compétitions de la FIFA ou de compétitions organisées par les confédérations et les associations membres, toute publicité commerciale est interdite sur le ballon. Seuls le logo de la compétition, le nom de l'organisateur de la compétition et la marque du fabricant du ballon peuvent y figurer. Les règlements des compétitions peuvent imposer des restrictions quant au format et au nombre de ces mentions.

Joueurs

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

Procédure de remplacement

Il est possible d'effectuer des remplacements dans tout match disputé dans le cadre de compétitions officielles organisées par la FIFA, une confédération ou une association membre.

Le nombre maximum de remplaçants autorisé est de sept. Un nombre illimité de remplacements est permis durant un match.

Un joueur qui a été remplacé peut revenir sur le terrain de jeu pour remplacer un autre joueur. 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 remplacement de son équipe ;
- le joueur pénétrant sur le terrain doit également traverser sa zone de remplacement. Il ne peut le faire que quand le joueur sortant a entièrement franchi la ligne de touche ;
- tout remplaçant est soumis à l'autorité et aux décisions des arbitres, qu'il soit appelé à jouer ou non ;
- la procédure de remplacement s'achève au moment où le remplaçant pénètre sur le terrain de jeu. Le remplaçant devient alors joueur, et le joueur qu'il a remplacé cesse d'être joueur.

Le gardien de but peut remplacer n'importe quel autre joueur.

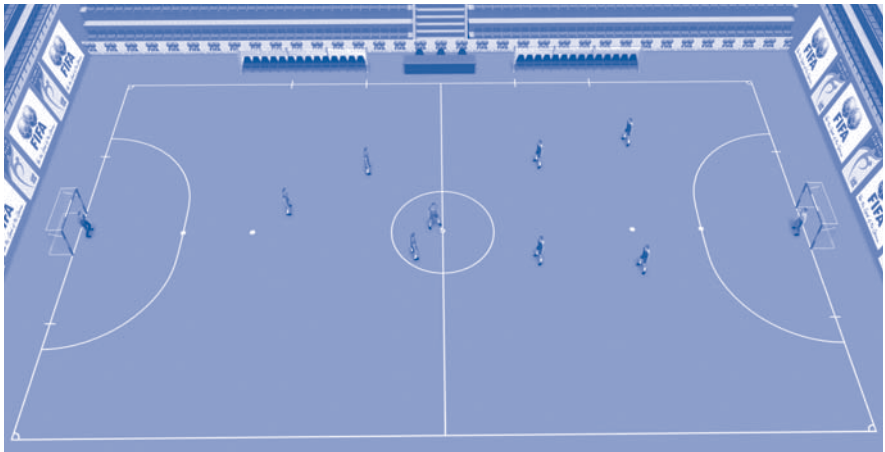
Infractions et sanctions

Si, durant un remplacement, un remplaçant pénètre sur le terrain de jeu avant que le joueur remplacé ne l'ait entièrement quitté :

- le jeu est interrompu,
- le joueur remplacé est sommé de quitter le terrain de jeu,
- le remplaçant est averti, reçoit un carton jaune et est sommé de quitter le terrain de jeu pour procéder au remplacement conformément à la procédure,
- le jeu reprend par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse, joué de l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu*.

Si, durant un remplacement, un remplaçant pénètre sur le terrain de jeu ou si un joueur remplacé le quitte sans passer par sa zone de remplacement :

- le jeu est interrompu ;
- le joueur fautif reçoit un carton jaune et est sommé de quitter le terrain de jeu pour procéder au remplacement conformément à la procédure ;
- le jeu reprend par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse, joué de l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu*.



Décisions

- 1 *Le nombre de joueurs par équipe est de cinq pour débiter un match.*
- 2 *En cas d'expulsions, si l'une des deux équipes compte moins de trois joueurs (y compris le gardien de but), le match doit être arrêté.*
- 3 *Un officiel de l'équipe peut donner des instructions tactiques aux joueurs durant le match. Les officiels doivent éviter de gêner les mouvements des joueurs et des arbitres et se comporter correctement.*

4 – EQUIPEMENT DES JOUEURS

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 tout genre.

Equipement de base

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

- un maillot ou une chemisette ;
 - des culottes – si le joueur porte des cuissards, ils doivent être de la même couleur que la couleur dominante des culottes ;
 - des bas ;
 - des protège-tibias ;
 - des chaussures, les seules chaussures autorisées étant les espadrilles en toile ou des chaussures de sport ou de gymnastique en cuir mou, avec semelles en caoutchouc ou une matière similaire.
-

Protège-tibias

- Ils doivent être entièrement couverts par les bas ;
 - ils doivent être d'une matière adéquate (en caoutchouc, plastique, ou une matière similaire) ;
 - ils doivent offrir un degré de protection approprié.
-

Gardiens de but

- Le gardien de but est autorisé à porter un pantalon de survêtement,
 - Il doit porter une tenue aux couleurs le distinguant clairement des autres joueurs et des arbitres,
 - Si un joueur de champ remplace un gardien de but, il doit porter un maillot de gardien de but muni au dos de son propre numéro.
-

Infractions et sanctions

Pour toute infraction à cette Loi :

- le joueur contrevenant est sommé par les arbitres de quitter le terrain de jeu pour corriger sa tenue ou compléter son équipement par l'élément manquant. Le joueur ne peut revenir sur le terrain de jeu qu'après s'être présenté à l'un des arbitres, qui doit préalablement contrôler la conformité de l'équipement.

Reprise du jeu

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

- le jeu reprend par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse, de l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu*.

Décisions

- 1 *Les joueurs ne sont pas autorisés à porter sous leurs maillots des vêtements affichant des slogans ou de la publicité. Les organisateurs de la compétition doivent sanctionner les joueurs levant leur maillot pour laisser apparaître des slogans ou de la publicité.*
- 2 *Les maillots doivent avoir des manches.*

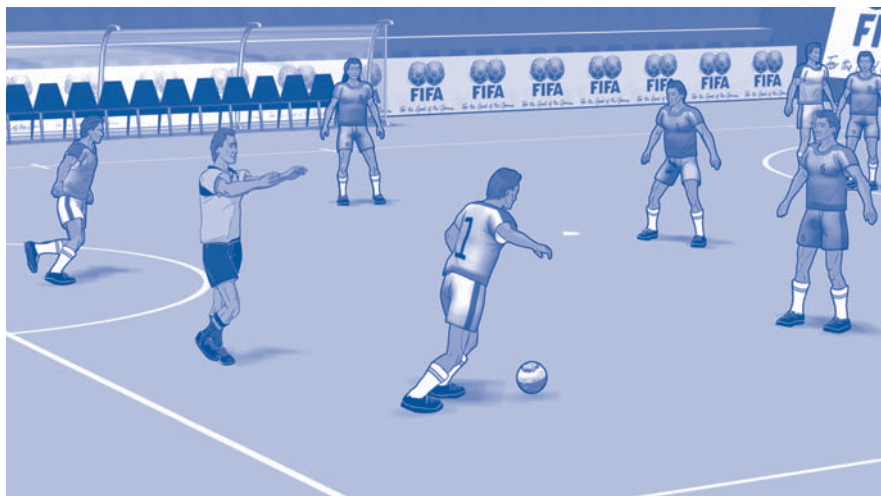
Autorité de l'arbitre

Chaque match se dispute sous le contrôle d'un arbitre disposant de l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des Lois du Jeu de Futsal dans le cadre du match qu'il est appelé à diriger, et ce dès l'instant où il pénètre sur le terrain de jeu et jusqu'à ce qu'il le quitte.

Pouvoirs et devoirs

L'arbitre :

- veille à l'application des Lois du Jeu de Futsal ;
- laisse le jeu se poursuivre quand l'équipe contre laquelle une infraction a été commise peut en tirer un avantage et sanctionne l'infraction commise initialement si l'avantage escompté ne survient pas ;
- établit un rapport de match et remet aux autorités compétentes le rapport consignait les informations relatives à toute mesure disciplinaire qu'il a prise à l'encontre de joueurs et/ou d'officiels d'équipes, ainsi que tout autre incident survenu avant, pendant ou après le match ;
- assure la fonction de chronométrateur en cas d'absence de cet officiel ;
- interrompt le match, le suspend ou l'arrête définitivement en cas d'infraction aux Lois du Jeu de Futsal lorsqu'il le juge opportun ;
- interrompt le match, le suspend ou l'arrête définitivement pour tout type d'interférence d'événements extérieurs ;
- prend des mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une infraction passible d'avertissement ou une faute passible d'expulsion ;
- prend des mesures disciplinaires contre les officiels ne se comportant pas de manière correcte et peut, s'il l'estime nécessaire, les expulser du terrain et de ses abords ;
- s'assure qu'aucune personne non autorisée ne pénètre sur le terrain de jeu ;
- interrompt le match si, à son avis, un joueur est sérieusement blessé, et le fait transporter en dehors du terrain de jeu ;
- laisse le jeu se poursuivre jusqu'à ce que le ballon ait cessé d'être en jeu si, à son avis, le joueur n'est que légèrement blessé ;
- s'assure que chaque ballon utilisé satisfait aux exigences de la Loi 2 ;
- sanctionne l'infraction la plus grave quand un joueur commet simultanément plusieurs infractions.



Décisions de l'arbitre

Les décisions de l'arbitre sur les faits en relation avec le jeu sont sans appel.

L'arbitre et le deuxième arbitre peuvent modifier une décision uniquement s'ils se rendent compte qu'elle est incorrecte ou s'ils le jugent nécessaire, tant que le jeu n'a pas repris ou que le match n'est pas terminé.

Décisions

- 1 Si l'arbitre et le deuxième arbitre signalent une infraction simultanément et qu'ils sont en désaccord au sujet de l'équipe à pénaliser, la décision de l'arbitre prévaut.*
- 2 L'arbitre ainsi que le deuxième arbitre ont le droit d'infliger un avertissement ou d'expulser un joueur. Toutefois, en cas de désaccord, la décision de l'arbitre prévaut.*

Pouvoirs et devoirs

Un deuxième arbitre est désigné pour couvrir le côté du terrain opposé à celui de l'arbitre. Il est également autorisé à utiliser un sifflet.

Le deuxième arbitre aide l'arbitre à veiller à l'application des Lois du Jeu de Futsal dans le match. De plus, le deuxième arbitre :

- a le pouvoir discrétionnaire d'arrêter le jeu pour toute infraction aux Lois du Jeu de Futsal,
- s'assure, avec l'aide de l'arbitre, que les remplacements sont effectués correctement.

En cas d'ingérence ou de comportement incorrect du deuxième arbitre, l'arbitre le relèvera de ses fonctions et prendra les dispositions requises pour qu'il soit remplacé. Il fera également un rapport à l'autorité compétente.



Décision

Le recours à un deuxième arbitre est obligatoire lors de matches internationaux.

Devoirs

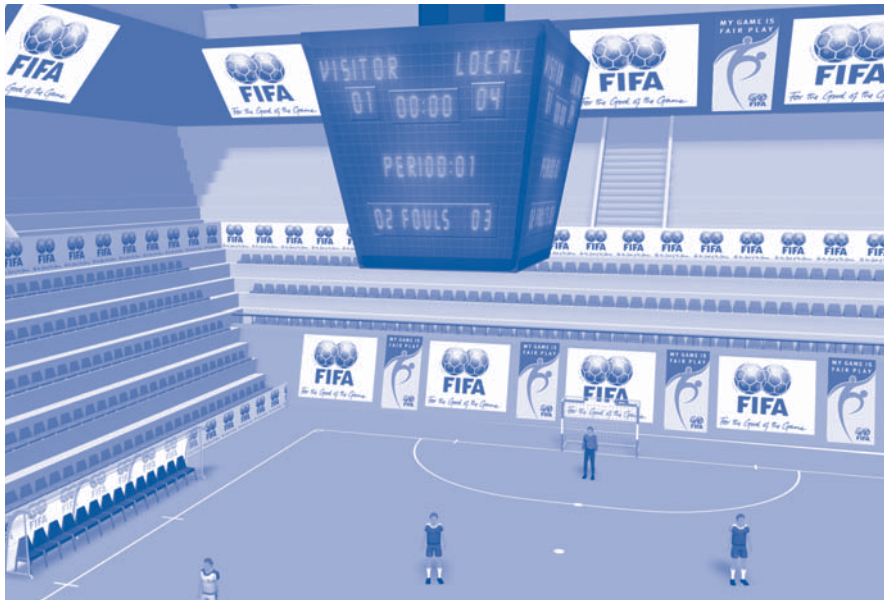
Un chronométrateur et un troisième arbitre sont désignés. Ils doivent se placer à l'extérieur du terrain de jeu, du côté des zones de remplacement et à hauteur de la ligne médiane.

Le chronométrateur et le troisième arbitre sont équipés d'une console de chronométrage ainsi que d'un matériel leur permettant d'indiquer le nombre de fautes cumulées. Ce matériel leur sera fourni par l'association ou le club responsable du terrain sur lequel est disputé le match.

Chronométrateur

Le chronométrateur :

- veille à ce que la durée du match soit conforme à la Loi 8 :
 - en enclenchant le chronomètre dès le coup d'envoi ;
 - en arrêtant le chronomètre lorsque le ballon est hors du jeu ;
 - en le réenclenchant après une rentrée de touche, une sortie de but, un coup de pied de coin, un coup franc, un coup de pied de réparation, un tir du second point de réparation, un temps mort ou une balle à terre ;
- assure le chronométrage des périodes de temps mort d'une minute ;
- supervise la période de 2 minutes effectives infligée comme punition à un joueur ayant été expulsé ;
- annonce par un coup de sifflet ou un signal acoustique distinct de celui des arbitres, la fin de la première période, la fin du match, la fin d'une période de prolongation ou la fin d'un temps mort ;
- comptabilise les temps morts dont dispose chaque équipe, en informe les arbitres et les équipes et signale l'autorisation d'effectuer un temps mort requis par un officiel de l'une des deux équipes (Loi 8) ;
- comptabilise les cinq premières fautes cumulées par chacune des équipes lors de chaque période, fautes enregistrées par les arbitres, et pose un signe lorsqu'une cinquième faute est commise par une des équipes.



Troisième arbitre

| Le troisième arbitre, en plus d'assister le chronométrateur :

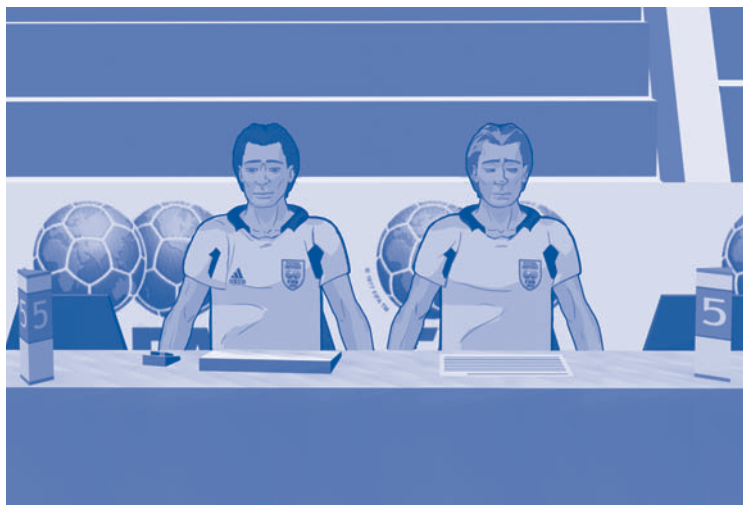
- comptabilise les cinq premières fautes cumulées par chacune des équipes lors de chaque période et enregistrées par les arbitres, et pose un signe lorsqu'une cinquième faute est commise par une des équipes ;
- comptabilise les arrêts de jeu et prend note des raisons les ayant entraînés ;
- enregistre le numéro des joueurs qui ont marqué des buts ;
- note le nom et le numéro des joueurs qui ont été avertis ou expulsés ;
- contrôle le remplacement des ballons à la demande des arbitres ;
- contrôle l'équipement des remplaçants avant leur entrée en jeu ;
- indique aux arbitres une erreur manifeste dans l'avertissement ou l'expulsion d'un joueur, ou si un comportement violent se produit hors de leur champ de vision. Ce sont cependant les arbitres qui prennent toute décision relative au jeu ;
- contrôle le comportement des personnes assises sur les bancs et communique aux arbitres tout écart de conduite ;
- fournit toute autre information pertinente relative au match.

En cas d'ingérence ou de comportement incorrect du chronométrateur ou du troisième arbitre, l'arbitre le relèvera de ses fonctions et prendra les dispositions requises pour qu'il soit remplacé. Il fera également un rapport à l'autorité compétente.

En cas de blessure, le troisième arbitre peut remplacer l'arbitre ou le deuxième arbitre.

Décisions

- 1 *Le recours à un chronométreur et à un troisième arbitre est obligatoire lors de matches internationaux.*
- 2 *Lors de matches internationaux, la console de chronométrage utilisée devra disposer de toutes les fonctions nécessaires (chronométrage précis, possibilité de mesurer pour quatre joueurs simultanément les périodes d'expulsion et de contrôler le cumul des fautes commises par chaque équipe pendant chaque période).*
- 3 *En cas d'absence du troisième arbitre, le chronométreur exercera aussi les fonctions spécifiques du troisième arbitre.*



8 – DURÉE DU MATCH

Périodes de jeu

Le match se compose de deux périodes de 20 minutes chacune.

Le contrôle du temps se fait sous la responsabilité d'un chronométrateur dont les devoirs sont définis dans la Loi 7.

La durée de chaque période peut être prolongée pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation ou d'un coup franc direct contre une équipe qui a commis plus de cinq fautes cumulables.



Temps mort

Les équipes ont droit à une minute de temps mort dans chacune des périodes.

Les principes suivants s'appliquent :

- les officiels des équipes sont autorisés à demander un temps mort d'une minute au chronométreur ;
- un temps mort d'une minute ne sera accordé que si l'équipe réclamant un temps mort est en possession du ballon ;
- par un coup de sifflet ou un signal sonore différent de celui des arbitres, le chronométreur indique qu'un temps mort est autorisé une fois que le ballon n'est plus en jeu ;
- lorsqu'un temps mort est accordé, les remplaçants doivent rester à l'extérieur du terrain de jeu. Le remplacement de joueurs n'est possible qu'au terme du temps mort. De même, l'officiel donnant des instructions n'est pas autorisé à pénétrer sur le terrain de jeu ;
- si une équipe ne réclame pas le temps mort auquel elle a droit pendant la première période, elle ne pourra pas le compenser au cours de la seconde période.

Mi-temps

La pause de la mi-temps ne doit pas excéder 15 minutes.

Décisions

- 1 *En l'absence d'un chronométreur, l'officiel demande la minute de temps mort à l'arbitre.*
- 2 *Si le règlement de la compétition stipule qu'il faut jouer les prolongations à la fin du temps réglementaire, il n'y aura pas de temps mort durant les prolongations.*

Introduction

Le choix des camps est déterminé par un tirage au sort effectué au moyen d'une pièce de monnaie. L'équipe qui gagne le tirage au sort choisit le but en direction duquel elle attaquera durant la première période. L'autre équipe donne le coup d'envoi pour engager le match. L'équipe qui gagne le tirage au sort effectue le coup d'envoi de la seconde période du match.

Au début de la seconde période du match, les équipes changent de camp et attaquent en direction du but adverse.

Coup d'envoi

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

- au début du match ;
- après un but marqué ;
- au début de la seconde période du match ;
- au début de chaque période de prolongation.

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

Exécution

- Tous les joueurs se trouvent dans leur propre moitié de terrain.
- Les joueurs de l'équipe ne procédant pas au coup d'envoi doivent se tenir à une distance d'au moins 3 m du ballon tant qu'il n'est pas en jeu.
- Le ballon est posé sur le point central.
- L'arbitre donne le signal du coup d'envoi.
- Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté vers l'avant.
- L'exécutant du coup d'envoi ne peut jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Lorsqu'un but est marqué, l'équipe contre laquelle le but a été marqué procède au coup d'envoi.

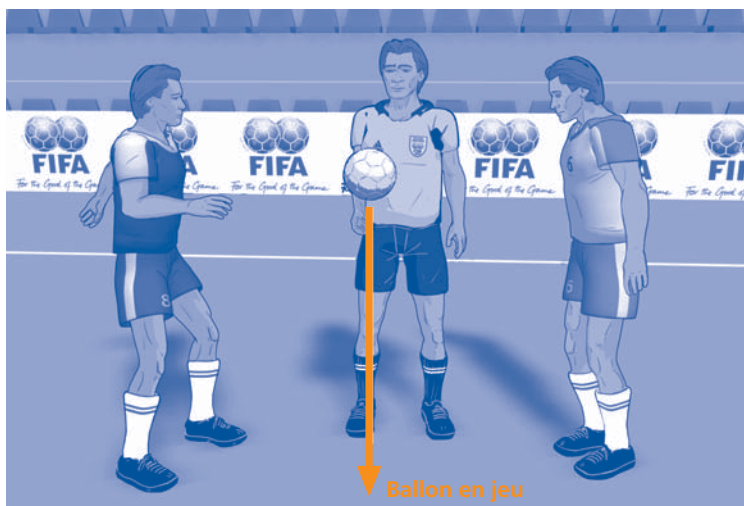
Infractions et sanctions

Si l'exécutant du coup d'envoi joue le ballon une seconde fois 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*.

Pour toute autre infraction à la procédure du coup d'envoi, ce dernier doit être rejoué.

9 – COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU



Le jeu reprend quand le ballon touche le sol.

Balle à terre

Après une interruption momentanée du match provoquée par une cause non prévue dans les Lois du Jeu de Futsal, le match reprend par une balle à terre sous réserve que le ballon n'ait pas franchi la ligne de touche ou la ligne de but juste avant cet arrêt du jeu.

Exécution

L'un des arbitres laisse tomber le ballon à terre à l'endroit où il se trouvait au moment où le jeu a été arrêté*.

Infractions et sanctions

La balle à terre doit être recommencée :

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

Conditions particulières

Un coup franc accordé à l'équipe en défense dans sa surface de réparation peut être joué de n'importe quel endroit de celle-ci.

Un coup franc indirect accordé à l'équipe en attaque dans la surface de réparation adverse doit être joué de la ligne de réparation, de l'endroit le plus proche de l'endroit où a eu lieu l'infraction.

Une balle a terre jouée pour reprendre le jeu après une interruption dans la surface de réparation sera effectuée du point de la ligne de réparation le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu.

Ballon hors du jeu

Le ballon est hors du jeu quand :

- il a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air ;
- le jeu a été suspendu par les arbitres ;
- il touche le plafond.

Ballon en 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 dans le terrain de jeu.

Décisions

- 1 *Lorsqu'un match est joué en salle et que 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 est effectuée du point situé sur la ligne de touche le plus proche de l'endroit au-dessus duquel le ballon a touché le plafond.*
- 2 *En intérieur, la hauteur de plafond minimale sera précisée par le règlement de la compétition, mais elle ne pourra être inférieure à 4 mètres.*

But marqué

Sauf en cas d'enfreinte aux Lois du Jeu de Futsal, un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but entre les montants de but et sous la barre transversale, à moins qu'un joueur, y compris le gardien de but, ne l'ait lancé, porté, fait rebondir ou ricocher intentionnellement sur la main ou le bras.

Equipe 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 ne marquent aucun but, le match est déclaré nul.

Règlements des compétitions

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 :

- règle des buts marqués à l'extérieur,
- prolongations,
- tirs au but.

Décision

Pour déterminer le vainqueur d'un match ou d'une rencontre éliminatoire, ne sont autorisés à figurer dans le règlement de la compétition uniquement les procédures approuvées par la FIFA et décrites dans cette publication.

Toute faute ou comportement antisportif doit être sanctionné comme suit :

Coup franc direct

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre, commet par inadvertance, imprudence ou excès de combativité, l'une des six infractions suivantes :

- donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire ;
- faire ou essayer de faire un croche-pied à un adversaire, que ce soit au moyen des jambes ou en se baissant devant ou derrière lui ;
- sauter sur un adversaire ;
- charger un adversaire ;
- frapper ou essayer de frapper un adversaire ;
- bousculer un adversaire.

Un coup franc direct est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui commet l'une des cinq infractions suivantes :

- retenir un adversaire ;
- cracher sur un adversaire ;
- s'élancer pour tenter de jouer le ballon alors qu'un adversaire l'a déjà joué ou tente de le jouer (tacle glissé). Cela ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation à condition qu'il ne commette pas de faute par inadvertance, imprudence ou excès de combativité ;
- interférer avec un adversaire pour se procurer le ballon, en touchant le joueur avant le ballon ;
- faire intentionnellement une faute de main ; cela ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation.

Tout coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise, sauf si le coup franc est accordé à l'équipe en défense dans sa propre surface de réparation, dans quel cas le coup franc peut être exécuté de n'importe quel endroit à l'intérieur de la surface de réparation.

Les infractions susmentionnées sont des fautes cumulables.

Coup de pied de réparation

Un coup de pied de réparation est accordé quand l'une des infractions susmentionnées est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, indépendamment de la position du ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.

Coup franc indirect

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du gardien de but qui, de l'avis de l'arbitre, commet l'une des infractions suivantes :

- après avoir lancé le ballon, il le retouche avec les mains sans qu'il n'ait été joué ou touché par un adversaire ;
- il touche ou contrôle le ballon des mains en le recevant délibérément d'un coéquipier qui lui a envoyé avec le pied ;
- il touche ou contrôle le ballon des mains en le recevant directement d'un coéquipier effectuant une rentrée de touche ;
- il touche ou contrôle, pendant plus de quatre secondes, le ballon des mains ou des pieds dans sa propre moitié de terrain.

Un coup franc indirect est aussi accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise* si l'arbitre juge que le joueur :

- joue d'une manière dangereuse ;
- fait délibérément obstacle à l'évolution d'un adversaire ;
- empêche le gardien de but de lâcher le ballon de ses mains ;
- commet d'autres infractions non mentionnées dans la Loi 12, pour lesquelles le match est interrompu afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

Le coup franc indirect est exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise*.

Sanctions disciplinaires

Il n'est possible de donner des cartons jaunes et rouges qu'aux joueurs titulaires et aux remplaçants.

Les arbitres sont habilités à prendre les mesures disciplinaires qui s'imposent à partir du moment où ils pénètrent sur le terrain de jeu et jusqu'au moment où ils le quittent, après le coup de sifflet final.

Infractions passibles d'avertissement

Un joueur ou un remplaçant se voit infliger un avertissement (carton jaune) quand il commet l'une des fautes suivantes :

- il se rend coupable d'un comportement antisportif ;
- il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes ;
- il enfreint avec persistance les Lois du Jeu de Futsal ;
- il retarde la reprise du jeu ;
- il ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, d'une rentrée de touche, d'un coup franc direct ou d'une sortie de but ;
- il pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable des arbitres ou il enfreint la procédure de remplacement ;
- il quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable des arbitres.

Infractions passibles d'expulsion

Un joueur ou un remplaçant est expulsé du terrain de jeu (carton rouge) lorsqu'il commet l'une des infractions suivantes :

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

Décisions

- 1 *Un joueur expulsé ne peut plus participer au match en cours ni prendre place sur le banc des remplaçants, et doit quitter les alentours du terrain de jeu.*

Sous réserve d'autorisation du chronométreur, un joueur remplaçant pourra pénétrer sur le terrain de jeu deux minutes effectives après l'expulsion de son coéquipier, sauf si un but est marqué avant que les deux minutes ne se soient écoulées. Dans ce cas, les dispositions suivantes s'appliquent :

- si les équipes jouent à 5 contre 4 et que l'équipe en supériorité numérique marque un but, l'équipe de 4 joueurs pourra être complétée par un cinquième joueur ;*
- si les deux équipes jouent avec 4 joueurs et qu'un but est marqué, la composition des deux équipes restera inchangée ;*
- si les équipes jouent à 5 contre 3 ou à 4 contre 3 et que l'équipe en supériorité numérique marque un but, l'équipe composée de 3 joueurs pourra s'adjoindre un seul joueur supplémentaire ;*
- si les deux équipes jouent avec 3 joueurs et qu'un but est marqué, la composition des deux équipes restera inchangée ;*
- si l'équipe en infériorité numérique marque un but, la composition des équipes reste inchangée.*

- 2 *Conformément aux termes de la Loi 12, un joueur peut effectuer une passe au gardien de but de son équipe mais uniquement si le ballon a passé la ligne médiane et de la tête, de la poitrine ou du genou, etc. Toutefois, si de l'avis de l'arbitre, un joueur utilise délibérément un moyen illégal pour contourner la loi tandis que le ballon est en jeu, le joueur en question se rend coupable d'un comportement antisportif. Il sera averti, recevra un carton jaune, et un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse, du point où a été commise l'infraction*.*

Dans de telles circonstances, il n'est pas important de savoir si le gardien a ensuite pris ou non le ballon dans ses mains. La faute est commise par le joueur qui tente d'enfreindre la lettre et l'esprit de la Loi 12.

- 3 *Un tacle mettant en danger l'intégrité physique d'un adversaire doit être sanctionné comme faute grossière.*
- 4 *Tout acte de simulation sur le terrain de jeu ayant pour but de tromper l'arbitre doit être sanctionné comme comportement antisportif.*
- 5 *Un joueur qui enlève son maillot après avoir inscrit un but recevra un avertissement pour comportement antisportif.*

Types de coups francs

Les coups francs sont soit directs, soit indirects.

Pour le coup franc direct comme pour le coup franc indirect, le ballon doit être immobile au moment de la frappe et l'exécutant ne doit pas toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Coup franc direct

Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, le but est accordé.

Coup franc indirect

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

Lieu d'exécution du coup franc

Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 5 m du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu. Le ballon est en jeu dès qu'il est botté ou touché.

Lorsque l'équipe en défense exécute un coup franc à l'intérieur de sa surface de réparation, tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à l'extérieur de cette surface. Le ballon est en jeu dès qu'il a quitté la surface de réparation.

Infractions et sanctions

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

- le coup franc est rejoué.

Quand le ballon est en jeu et que l'exécutant touche le ballon une seconde fois 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*.

Si l'équipe exécutant le coup franc met plus de 4 secondes à le faire :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise*.

Signaux

Coup franc direct :

- L'un des arbitres signale un coup franc direct en gardant un bras pointé à l'horizontale dans la direction où doit être exécuté le coup franc. Il pointe l'index de l'autre bras vers le sol pour indiquer au troisième arbitre ou à tout autre officiel à la table qu'il s'agit d'une faute cumulable.

Coup franc indirect :

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

Accumulation de fautes

- Tous les coups francs directs mentionnés dans la Loi 12 sont des fautes cumulables ;
- Les cinq premières fautes cumulées par chaque équipe durant chaque mi-temps sont enregistrées dans le rapport de match ;
- les arbitres peuvent interrompre le match ou non, selon s'ils décident d'appliquer la règle de 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 la règle de l'avantage est appliquée, l'arbitre attend que le ballon ne soit plus en jeu pour indiquer au chronométrateur 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.

Lieu d'exécution du coup franc

Lors des coups francs accordés pour les cinq premières fautes cumulées par chaque équipe durant chaque période, et tant que le jeu est interrompu pour ces raisons :

- les joueurs de l'équipe adverse peuvent former un mur pour parer un coup franc ;
- tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir au moins à 5 m du ballon ;
- un but peut être marqué directement dans le but de l'équipe adverse sur ce type de coup franc.



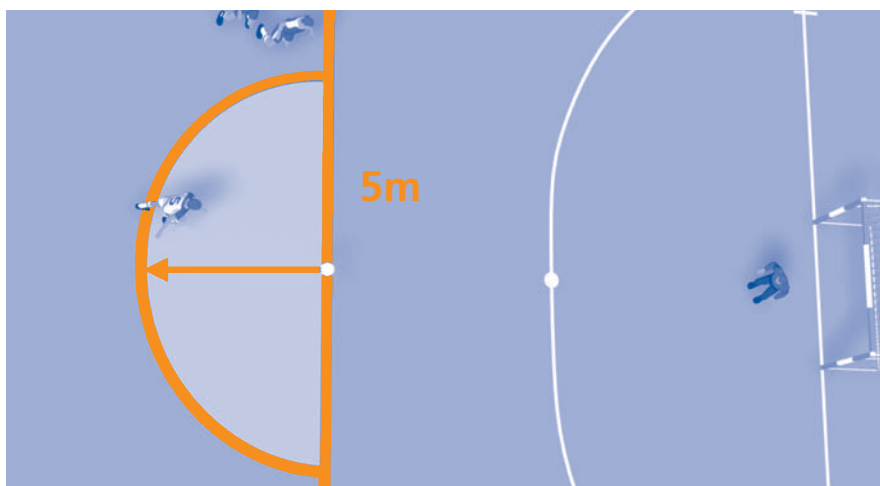
A compter de la sixième faute cumulée par une équipe au cours d'une période :

- les joueurs de l'équipe adverse ne peuvent former de mur pour parer un coup franc ;
- le joueur exécutant le coup franc doit être clairement identifié ;
- le gardien de but doit rester dans sa surface de réparation à une distance minimale de 5 m du ballon ;
- tous les autres joueurs doivent rester sur le terrain de jeu, derrière une ligne imaginaire tracée à hauteur du ballon, parallèlement à la ligne de but, à l'extérieur de la surface de réparation. Ils doivent se tenir au moins à 5 m du ballon sans barrer le passage au joueur exécutant le coup franc.

Aucun joueur ne doit franchir la ligne imaginaire, tant que le ballon n'a pas été touché et n'est pas en mouvement.

Exécution (à partir de la sixième faute cumulée)

- 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 en défense ou qu'il n'ait rebondi sur un montant de but ou sur la barre transversale ou qu'il n'ait quitté le terrain de jeu ;
- Si un joueur commet la sixième faute de son équipe dans la moitié de terrain adverse ou dans sa propre moitié, devant une ligne imaginaire parallèle à la ligne médiane et passant par le second point de réparation à 10 m de la ligne de but, le coup franc doit être exécuté depuis le second point de réparation. Le second point de réparation est défini dans la Loi 1. Le coup franc doit être exécuté conformément aux dispositions énoncées sous « Lieu d'exécution du coup franc ».
- Si un joueur commet la sixième faute de son équipe dans sa propre moitié de terrain entre la ligne 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 en attaque ;
- Le temps nécessaire à l'exécution d'un coup franc direct doit être alloué à la fin de chaque période ou à la fin de chaque période de prolongation.



Infractions et sanctions

Si un joueur de l'équipe en défense enfreint cette Loi du Jeu de Futsal :

- le coup franc doit être rejoué si aucun but n'est marqué,
- le coup franc ne doit pas être recommencé si un but est marqué.

Si un coéquipier du joueur exécutant le coup franc enfreint cette Loi du Jeu de Futsal :

- le coup franc doit être rejoué si un but est marqué,
- si aucun but n'est marqué, les arbitres interrompent le jeu qui reprend par un coup franc indirect en faveur de l'équipe en défense, joué de l'endroit où a eu lieu l'infraction*.

Si l'exécutant transgresse cette Loi du Jeu de Futsal une fois que le ballon est en jeu :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise*.

Si un joueur de l'équipe en défense ou un autre joueur de l'équipe en attaque enfreint cette Loi du Jeu de Futsal :

- le coup franc est rejoué.

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

- le coup franc est rejoué.

Si le ballon rebondit du gardien, de la transversale ou des poteaux vers le terrain de jeu, et touche alors tout autre objet :

- les arbitres interrompent le jeu,
- le jeu reprend par une balle à terre jouée de l'endroit où le ballon a touché l'objet*.

Coup de pied de réparation

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 supplémentaire doit être accordé pour tout coup de pied de réparation devant être exécuté à la fin de chacune des périodes du temps réglementaire ou à la fin de chacune des deux périodes de prolongation.

Positions respectives du ballon et des joueurs

Le ballon :

- est placé sur le point de réparation.

Le joueur exécutant le coup de pied de réparation :

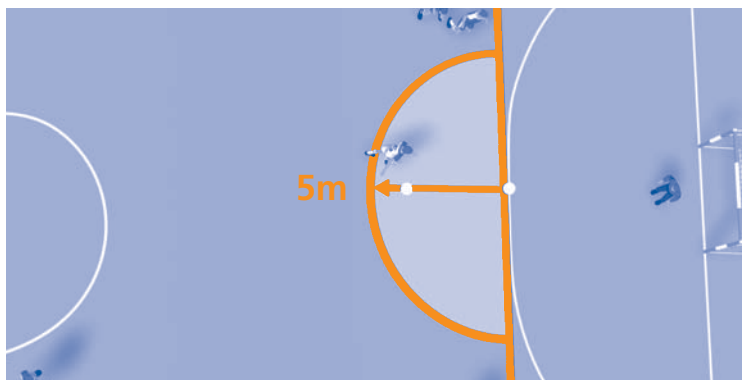
- est clairement identifié.

Le gardien de but de l'équipe qui défend :

- reste sur sa propre ligne de but, face à l'exécutant, entre les montants du but jusqu'à ce que le ballon ait été botté.

Tous les joueurs autres que le tireur doivent se trouver :

- dans les limites du terrain de jeu ;
- en dehors de la surface de réparation ;
- derrière ou à côté du point de réparation ;
- au moins à 5 m du point de réparation.



Exécution

- L'exécutant du coup de pied de réparation botte le ballon en direction du but ;
- il ne doit pas jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur ;
- le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et qu'il s'est déplacé en direction du but.

Quand un coup de pied de réparation est exécuté pendant le temps réglementaire ou pendant le temps additionnel prévu en fin de période ou en fin de match, le but est accordé si, avant de passer entre les montants du but et sous la barre transversale :

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

Infractions et sanctions

Si un joueur de l'équipe en défense enfreint cette Loi du Jeu de Futsal :

- le coup de pied de réparation doit être rejoué si aucun but n'est marqué,
- le coup de pied de réparation ne doit pas être rejoué si un but est marqué.

Si un coéquipier du joueur exécutant le coup de pied de réparation enfreint cette Loi du Jeu de Futsal :

- le coup de pied de réparation doit être rejoué si un but est marqué,
- si aucun but n'est marqué, les arbitres interrompent le jeu qui reprend par un coup franc indirect en faveur de l'équipe en défense, joué de l'endroit où a eu lieu l'infraction*.

Si l'exécutant transgresse cette Loi du Jeu de Futsal une fois que le ballon est en jeu :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise*.

Si un joueur de l'équipe en défense ou un autre joueur de l'équipe en attaque enfreint cette Loi du Jeu de Futsal :

- le coup de pied de réparation est rejoué.

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

- le coup franc est rejoué.

Si le ballon rebondit du gardien, de la transversale ou des poteaux vers le terrain de jeu, et touche alors tout autre objet :

- les arbitres interrompent le jeu,
- le jeu reprend par une balle à terre jouée de l'endroit où le ballon a touché l'objet*.

Rentrée de touche

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

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

Une rentrée de touche est accordée :

- quand le ballon a entièrement franchi la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air, ou a touché le plafond ;
- à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche ;
- à l'équipe adverse du joueur qui a touché en dernier le ballon.

Positions respectives du ballon et des joueurs

Le ballon :

- doit être placé, immobile, sur la ligne de touche ;
- est remis en jeu du pied dans une direction quelconque, à l'intérieur du terrain.

Le joueur exécutant la rentrée de touche :

- doit avoir, au moins partiellement, un pied soit sur la ligne de touche, soit à l'extérieur de cette ligne au moment de botter le ballon.

Les joueurs de l'équipe en défense :

- doivent se tenir au moins à 5 m du point où la rentrée de touche est effectuée.

Exécution

- L'exécutant doit procéder à la rentrée de touche dans les 4 secondes à compter de l'instant où il prend possession du ballon,
- l'exécutant ne doit pas rejouer le ballon avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur,
- le ballon est en jeu dès l'instant où il se trouve dans le terrain de jeu.

Infractions et sanctions

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse si :

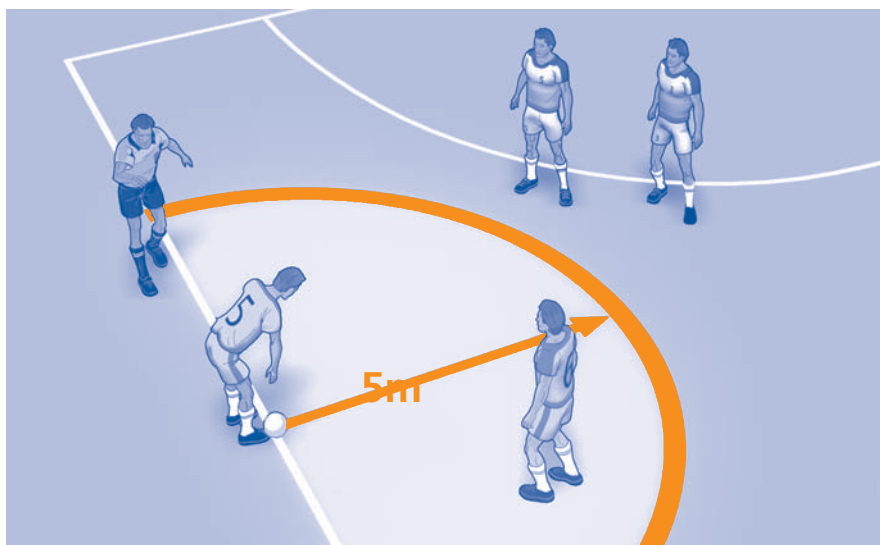
- le joueur exécutant la rentrée de touche joue le ballon une seconde fois avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur. Le coup franc indirect est exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise*.

La rentrée de touche est recommencée par un joueur de l'équipe adverse :

- si le ballon n'est pas remis en jeu correctement ;
- si la rentrée de touche est effectuée à un endroit autre que le point où le ballon a franchi la ligne de touche ;
- si la rentrée de touche n'est pas effectuée dans les 4 secondes à compter de l'instant où l'exécutant prend possession du ballon ;
- lorsqu'une autre infraction à cette Loi du Jeu de Futsal est commise.

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

- il sera averti d'un carton jaune pour comportement antisportif.



Sortie de but

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

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

Une sortie de but est accordée :

- quand le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe attaquante, a entièrement franchi la ligne de but, soit à terre, soit en l'air, sans qu'un but n'ait été marqué conformément à la Loi 11.

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 en défense,
- les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu,
- le gardien de but ne peut pas jouer le ballon une seconde fois avant qu'il ait été touché par un adversaire ou qu'il ait traversé la ligne médiane,
- le ballon est en jeu dès qu'il est directement sorti de la surface de réparation.

Infractions et sanctions

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

- la sortie de but doit être rejouée.

Si le ballon est en jeu et que le gardien touche le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un adversaire ou ait franchi la ligne médiane :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise*.

Si la sortie de but n'est pas exécutée dans les 4 secondes à compter de l'instant où le gardien prend possession du ballon :

- 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.

Coup de pied de coin

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

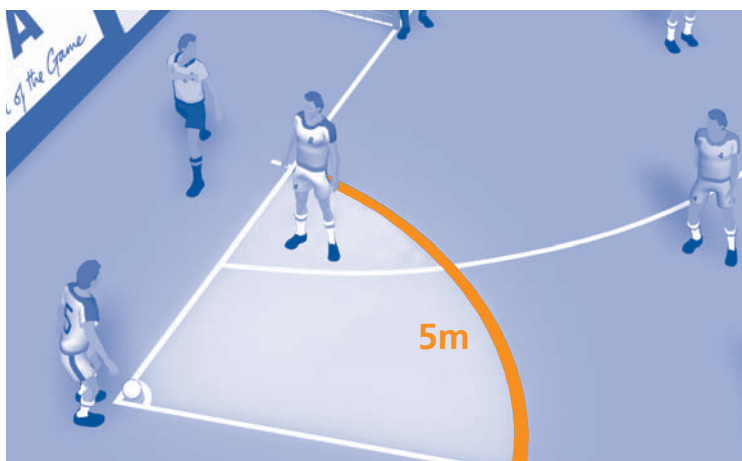
Un but peut être marqué directement sur coup de pied de coin, mais uniquement contre l'équipe adverse.

Un coup de pied de coin est accordé :

- quand le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe en défense, a entièrement franchi la ligne de but, soit à terre, soit en l'air, sans qu'un but n'ait été marqué conformément à la Loi 11.

Exécution

- Le ballon est placé dans l'arc de cercle du coin le plus proche,
- les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir au moins à 5 m du quart de cercle jusqu'à ce que le ballon soit en jeu,
- le ballon est botté par un joueur de l'équipe en attaque,
- le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et qu'il est en mouvement,
- l'exécutant ne peut pas toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur.



Infractions et sanctions

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse si :

- l'exécutant touche le ballon une seconde fois avant que celui-ci ait été touché ou joué par un autre joueur. Le coup franc indirect est exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise*,
- si le coup de pied de coin n'est pas exécuté dans les 4 secondes à compter de l'instant où l'exécutant prend possession du ballon. Le coup franc indirect est exécuté depuis l'arc de cercle de coin.

Pour toute autre infraction à cette Loi du Jeu de Futsal :

- le coup de pied de coin est rejoué.

Procédures pour déterminer le vainqueur d'un match ou d'un match de barrage

Les buts marqués à l'extérieur, les prolongations, ainsi que les tirs au but sont les méthodes permettant de déterminer le vainqueur quand le règlement de la compétition exige qu'il y ait une équipe victorieuse au terme d'un match achevé sur un score nul.

Buts marqués à l'extérieur

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

Prolongations

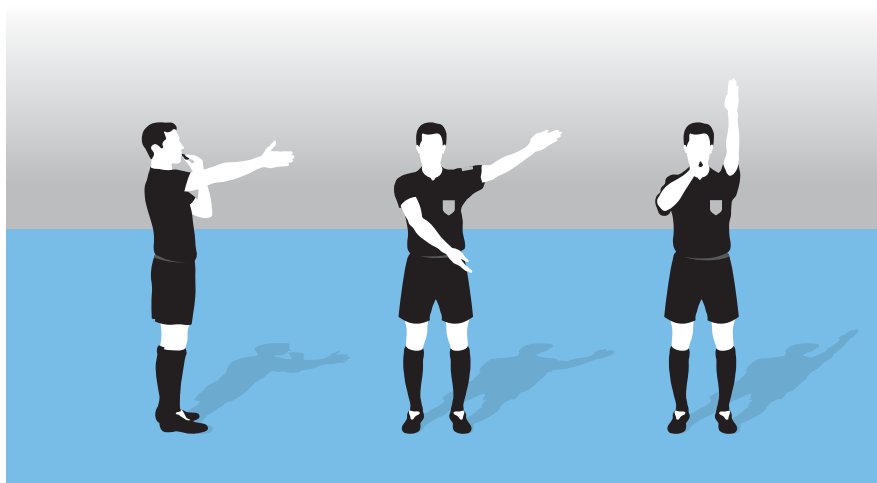
- Les prolongations sont composées de deux périodes de cinq minutes chacune.
- Si le score est toujours nul à l'issue des deux périodes de prolongations, le vainqueur du match sera déterminé par la séance des tirs au but.

Tirs au but

- L'arbitre choisit le but contre lequel les tirs au but doivent être exécutés ;
- L'arbitre procède, au moyen d'une pièce de monnaie, au tirage au sort et l'équipe dont le capitaine remporte le tirage au sort décide d'exécuter soit le premier, soit le second tir ;
- L'arbitre et le chronométreur consignent par écrit chaque tir au but effectué ;
- Les deux équipes exécutent chacune cinq tirs au but, conformément aux dispositions mentionnées ci-dessous ;
- Les tirs sont exécutés alternativement par chaque équipe ;

PROCÉDURES POUR DÉTERMINER LE VAINQUEUR D'UN MATCH OU D'UN MATCH DE BARRAGE

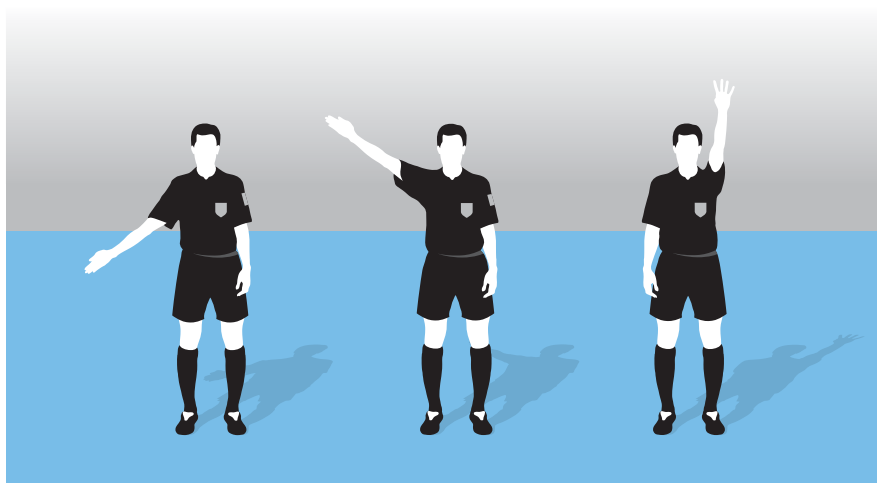
- Si, avant que les deux équipes n'aient exécuté leurs cinq tirs, l'une d'elles marque plus de buts que l'autre ne pourra jamais en marquer même en finissant sa série de tirs, l'épreuve n'est pas poursuivie ;
- Si, après que les deux équipes ont exécuté leurs cinq tirs, toutes deux ont marqué le même nombre de buts ou n'en ont marqué aucun, l'épreuve est poursuivie dans le même ordre jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre au terme du même nombre de tentatives ;
- Tous les joueurs et remplaçants sont autorisés à exécuter les tirs au but ;
- Chaque tir est exécuté par un joueur différent, et tous les joueurs désignés doivent avoir exécuté un premier tir avant que l'un d'eux ne puisse en exécuter un second ;
- Tout joueur désigné peut à tout moment remplacer le gardien de but pendant l'épreuve des tirs au but ;
- Seuls les joueurs désignés et les officiels de match sont autorisés à rester sur le terrain de jeu pendant l'épreuve des tirs au but ;
- Pendant l'épreuve des tirs au but, tous les joueurs éligibles doivent rester dans la moitié de terrain opposée avec le troisième arbitre, à l'exception de l'exécutant ainsi que des deux gardiens de but ;
- Le gardien dont le coéquipier exécute le tir au but doit rester sur le terrain de jeu et ce, hors de la surface de réparation dans laquelle les tirs sont joués, à l'intersection de ligne de but et de la ligne de réparation ;
- A défaut d'autres dispositions, les dispositions correspondantes des Lois du Jeu de Futsal et les décisions de l'International Football Association Board sont appliquées lors de l'épreuve des tirs au but ;
- Si à la fin du match, une équipe compte plus de joueurs, entre titulaires et remplaçants, que son adversaire, il conviendra de faire en sorte que les deux équipes ont le même nombre de joueurs et d'informer l'arbitre des noms et des numéros des joueurs qui ne participeront pas à la séance des tirs au but. Le capitaine de l'équipe est chargée de cette tâche.
- Avant de commencer l'épreuve des tirs au but, l'arbitre s'assure qu'un nombre égal de joueurs habilités à participer à l'épreuve se trouvent dans la moitié de terrain opposée à celle où sont effectués les tirs.



Coup d'envoi/
reprise du jeu

Coup franc indirect

Coup franc direct/
coup de pied de réparation

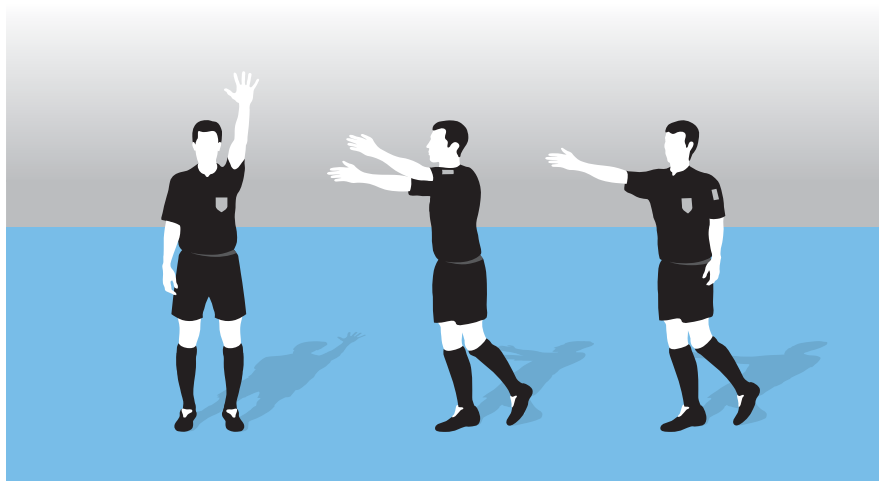


Coup de pied
de coin

Rentrée de touche

Décompte
des quatre secondes

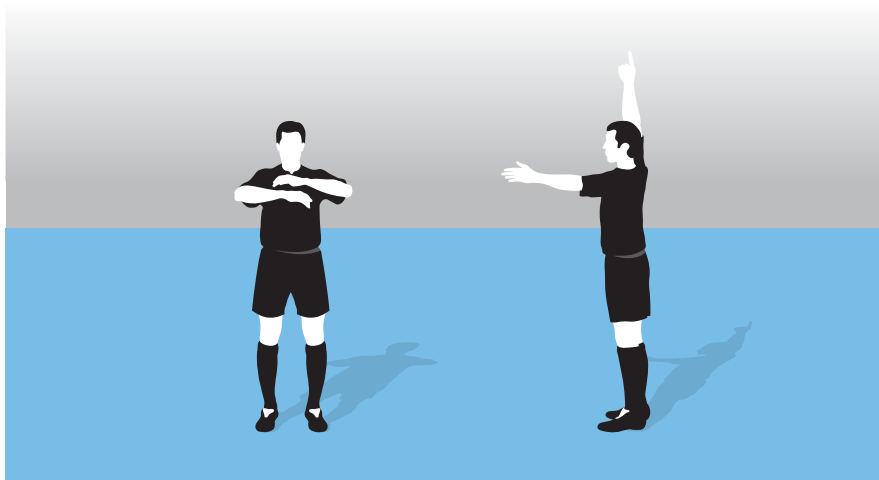
SIGNAUX DE L'ARBITRE



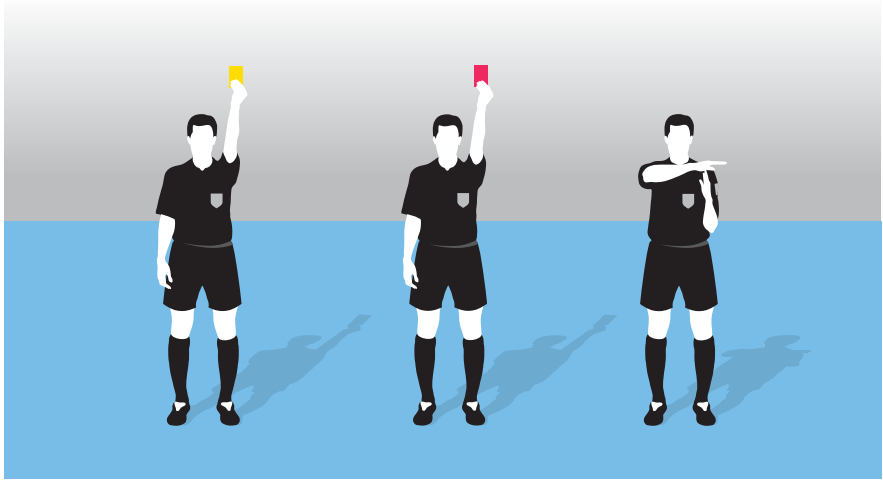
**Cinquième
faute cumulable**

**Avantage faute
non cumulable**

**Avantage
faute cumulable**



Faute cumulable



Avertissement

Expulsion

Temps mort

INSTRUCTIONS SUPPLÉMENTAIRES POUR ARBITRES, DEUXIÈMES ARBITRES, TROISIÈMES ARBITRES ET CHRONOMÉTREURS

Les instructions supplémentaires suivantes pour arbitres, deuxièmes arbitres, troisièmes arbitres et chronométrateurs doivent permettre de clarifier certains points, pour une meilleure application des Lois du Jeu de Futsal.

Le futsal est un sport de compétition, dont le contact physique entre joueurs représente un aspect normal et acceptable. Ce faisant, les joueurs doivent toutefois respecter les Lois du Jeu de Futsal et les principes du fair-play.

Se rendre coupable d'une faute grossière ou d'un acte de brutalité sont deux fautes passibles d'expulsion dans la Loi 12 compte tenu du niveau inacceptable d'agression physique.

Faute grossière

Un joueur se rend coupable d'une faute grossière s'il agit avec force excessive ou brutalité envers un adversaire au moment où ils disputent le ballon quand il est en jeu.

Tout joueur qui assène un coup à un adversaire au moment où ils disputent le ballon, de devant, de côté ou de derrière, avec l'une ou les deux jambes, avec une force excessive, menaçant la santé physique d'un adversaire, se rend coupable d'une faute grossière.

Acte de brutalité

Un acte de brutalité peut se produire sur le terrain de jeu ou à l'extérieur de ses limites, que le ballon soit en jeu ou non. Un joueur est coupable d'un acte de brutalité s'il agit avec force excessive ou brutalité envers un adversaire alors qu'ils ne disputent pas le ballon.

Il se rend également coupable d'un acte de brutalité s'il agit avec force excessive ou brutalité envers un coéquipier ou toute autre personne.

Fautes à l'encontre du gardien de but

Il est rappelé aux arbitres que :

- empêcher le gardien de but de lâcher le ballon, de le lancer, ou de le dégager des mains est une faute,
- un joueur doit être pénalisé pour jeu dangereux s'il botte ou tente de botter le ballon lorsque le gardien de but est en train de lâcher le ballon, de le lancer ou de le dégager des mains,
- entraver de façon antisportive les mouvements du gardien de but lors de l'exécution d'un coup de pied de coin est une faute.

Faire écran au ballon

Il n'y a pas faute si un joueur fait écran à un ballon à distance de jeu sans utiliser ses bras.

Par contre, s'il empêche un adversaire de disputer le ballon en utilisant, de manière illégale, la main, le bras, la jambe ou toute autre partie du corps, son action doit être sanctionnée par un coup franc direct, ou un coup de pied de réparation si la faute a été commise à l'intérieur de la surface de réparation.

Ciseau ou bicyclette

Un ciseau ou une bicyclette est autorisé si, de l'avis de l'arbitre, cela ne représente pas un danger pour un adversaire.

Toucher délibérément le ballon des mains

Il est rappelé aux arbitres que, normalement, toucher délibérément le ballon des mains est seulement pénalisé par un coup franc direct ou un coup de pied de réparation si la faute s'est produite à l'intérieur de la surface de réparation. Cela ne constitue normalement pas une faute passible d'avertissement ou d'expulsion.

Annihiler une occasion de but manifeste

Un joueur est expulsé du terrain de jeu s'il empêche l'équipe adverse de marquer ou annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon des mains. La sanction énoncée dans la loi correspondante n'est pas dictée par le fait que le joueur a délibérément touché le ballon des mains mais par son intervention inacceptable et déloyale, ayant empêché l'équipe adverse de marquer un but.

Avertissement pour comportement antisportif en touchant délibérément le ballon des mains

Il y a des circonstances pour lesquelles, en plus d'accorder un coup franc à l'équipe adverse, un avertissement doit également être infligé à un joueur pour comportement antisportif, p. ex. lorsqu'un joueur :

- touche délibérément et ostensiblement le ballon des mains pour empêcher un adversaire d'en prendre possession,
 - tente de marquer un but en touchant délibérément le ballon des mains.
-

Tenir un adversaire

Il est couramment reproché aux arbitres de ne pas identifier et sanctionner correctement le fait de tenir un adversaire.

Ne pas sanctionner adéquatement le fait de tirer le maillot ou de tenir par le bras peut donner lieu à des situations conflictuelles et c'est pourquoi, il est instamment recommandé aux arbitres d'intervenir rapidement et avec fermeté conformément à la Loi 12.

Normalement, cette faute est simplement sanctionnée par un coup franc direct ou un coup de pied de réparation mais, dans certaines circonstances, une sanction supplémentaire s'impose, à savoir :

- un avertissement pour comportement antisportif est requis si un joueur tient un adversaire pour l'empêcher de prendre possession du ballon ou de se placer dans une position avantageuse,
- un joueur doit être expulsé s'il annihile une occasion de but manifeste en tenant un adversaire.

Règle de l'avantage

Lorsqu'une équipe comptant cinq fautes cumulables commet une faute sanctionnée par un coup franc direct ou un coup de pied de réparation, sauf lorsqu'il y a une occasion de but manifeste, les arbitres doivent sanctionner ce coup franc direct ou coup de pied de réparation.

Par contre, si la faute commise doit être sanctionnée par un coup franc indirect en accord avec la Loi 12, les arbitres doivent appliquer l'avantage afin de favoriser la fluidité du jeu, tant que l'application de cette règle n'entraîne pas de réaction négative ni ne porte préjudice à l'équipe contre laquelle la faute a été commise.

Exécution de coups francs

Il est rappelé aux arbitres qu'un joueur doit recevoir un avertissement si :

- il ne respecte pas la distance requise lors de la reprise du jeu.

Coup de pied de réparation

Se tenir à moins de 5 m du point de réparation avant que le coup de pied de réparation ne soit joué constitue une faute. Le gardien enfreint aussi les lois s'il bouge de sa ligne de but avant que le ballon ne soit botté.

Les arbitres doivent prendre les mesures appropriées lorsque les joueurs enfreignent cette loi.

Coups francs du second point de réparation et coups francs directs sans mur

Si le gardien se place à moins de 5 m du ballon avant que le coup franc ne soit joué, il enfreint les règles. Il va aussi à l'encontre des règles s'il se tient hors de la surface de réparation avant que le ballon soit botté.

Tous les autres joueurs, à l'exception de l'exécutant, doivent se tenir derrière une ligne imaginaire alignée avec le ballon et parallèle à la ligne de but, à l'extérieur de la surface de réparation et à 5 m du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu.

Les arbitres doivent prendre les mesures appropriées lorsque les joueurs enfreignent cette Loi.

Infractions du gardien de but

Il est rappelé aux arbitres qu'un gardien de but n'est pas autorisé à tenir le ballon dans les mains ou au pied (dans sa moitié de terrain) pendant plus de quatre secondes. Cette faute est pénalisée par un coup franc indirect*.

Infractions avec persistance

Les arbitres doivent toujours veiller aux joueurs qui enfreignent avec persistance les Lois du Jeu de Futsal. En particulier, il doivent avoir conscience du fait que même si un joueur commet un certain nombre d'infractions de natures différentes, il doit tout de même être averti pour infraction persistante aux Lois du Jeu de Futsal.

Attitude envers le corps arbitral

Le capitaine de l'équipe n'a pas de statut spécial ou de privilèges aux termes des Lois du Jeu de Futsal, mais il est dans une certaine mesure responsable du comportement de son équipe.

Un joueur manifestant sa désapprobation des décisions d'un membre du corps arbitral doit recevoir un avertissement.

Un joueur agressant un membre du corps arbitral ou tenant des propos ou des gestes blessants, injurieux ou grossiers doit être expulsé du terrain de jeu.

Simulation

Un joueur essayant de tromper les arbitres en feignant d'être blessé ou en faisant semblant d'être victime d'une faute est coupable de simulation et doit recevoir un avertissement pour comportement antisportif. Si le jeu a été interrompu par la faute, il reprendra par un coup franc indirect joué de l'endroit où l'infraction a été commise*.

Retarder la reprise du jeu

Les arbitres doivent infliger un avertissement aux joueurs qui retardent la reprise du jeu en recourant à des manœuvres telles que :

- exécuter un coup franc depuis une mauvaise position dans le seul but de forcer l'arbitre à ordonner que le coup franc soit recommencé,
- botter ou envoyer le ballon au loin après que l'arbitre a stoppé le jeu,
- provoquer délibérément une altercation en touchant le ballon après que l'arbitre a arrêté le jeu.

Célébration d'un but

S'il est autorisé à un joueur d'exprimer sa joie lorsqu'un but est marqué, cette effusion ne doit pas être excessive.

Dans la circulaire n° 579, la FIFA a reconnu comme étant permis ce genre de manifestations de joie. Toutefois, les célébrations « orchestrées » ne doivent pas être encouragées si elles entraînent une perte de temps et les arbitres doivent alors intervenir.

Un joueur reçoit un avertissement quand :

- il fait des gestes provocateurs, moqueurs ou incendiaires,
- il quitte le terrain de jeu pour accéder à la zone où se trouve le public pour célébrer un but qui vient d'être marqué,
- il enlève son maillot par la tête ou recouvre sa tête avec le maillot.

Quitter le terrain pour célébrer un but n'est pas une faute passible d'avertissement en soi, mais il est indispensable que les joueurs reviennent sur le terrain de jeu aussi rapidement que possible.

Il est attendu des arbitres qu'ils adoptent une attitude préventive et fassent preuve de bon sens dans ce genre de situation.

Rafrâichissements

Les joueurs sont autorisés à se rafraîchir en buvant lors d'un arrêt de jeu, mais uniquement sur la ligne de touche. Il est interdit de jeter des bouteilles en plastique ou tout autre récipient sur le terrain de jeu.

Équipement de base des joueurs

Gardiens de but :

- chaque gardien doit porter une tenue aux couleurs le distinguant clairement des autres joueurs et des arbitres,
- si la couleur des maillots des gardiens est la même et qu'aucun des deux n'a de maillot de réserve, l'arbitre autorise le début du match.

Autre équipement des joueurs :

- un joueur doit s'assurer que son équipement ne contient pas d'objets pouvant constituer un danger pour lui-même ou tout autre joueur,
- les équipements de protection moderne comme des bandeaux rembourrés, des masques faciaux, des genouillères et des protège-coudes en matériau souple, légers et rembourrés ne sont pas considérés comme dangereux et sont donc autorisés,
- grâce aux nouvelles technologies, les lunettes de sport sont très sûres, tant pour le joueur qui les porte que pour les autres joueurs. Les arbitres sont invités à faire preuve de tolérance pour leur utilisation.

Sécurité

Les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser tout objet représentant un danger pour eux-mêmes comme pour les autres joueurs (y compris tout type de bijoux).

Bijoux

Tous les bijoux sont potentiellement dangereux. Les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser du sparadrap pour les recouvrir.

Les bagues, boucles d'oreilles, bracelets et colliers de tout matériau ne sont pas nécessaires au jeu et ne peuvent qu'entraîner des blessures.

Le terme « dangereux » peut parfois être ambigu et, par souci d'uniformité et de cohérence, tout type de bijou est donc interdit, tant pour les joueurs que pour les remplaçants et les arbitres.

Recouvrir les bijoux ne constitue pas une protection suffisante.

Afin d'éviter des problèmes de dernière minute, les équipes sont tenues d'informer leurs joueurs à l'avance de cette interdiction.

Traitement des joueurs blessés

L'arbitre doit suivre les instructions suivantes en cas de blessure d'un joueur :

- laisser le jeu se poursuivre jusqu'à ce que le ballon soit hors du jeu si, à son avis, un joueur n'est que légèrement blessé,
- arrêter le match si, à son avis, un joueur est sérieusement blessé,
- après avoir interrogé le joueur blessé, l'arbitre autorise un, ou tout au plus deux médecins, à pénétrer sur le terrain de jeu pour diagnostiquer le type de blessure et faire en sorte que le joueur quitte le terrain rapidement et en toute sécurité,
- les brancardiers pénètrent le cas échéant sur le terrain de jeu en même temps que les médecins pour permettre une évacuation du joueur la plus rapide possible,
- l'arbitre fait en sorte qu'un joueur blessé soit transporté en dehors du terrain en toute sécurité,
- un joueur n'est pas autorisé à être soigné sur le terrain de jeu,
- tout joueur souffrant d'une plaie qui saigne doit quitter le terrain ; il ne pourra y revenir que sur un signe de l'arbitre après que celui-ci s'est assuré que le saignement s'est arrêté. Un joueur ne peut porter de vêtements tâchés de sang,

- dès que l'arbitre a autorisé les médecins à pénétrer sur le terrain de jeu, le joueur doit quitter le terrain, soit sur un brancard soit à pied ; si un joueur ne respecte pas cette règle, il sera averti pour avoir retardé la reprise du jeu,
- un joueur blessé, s'il n'a pas été remplacé, ne pourra retourner sur le terrain de jeu qu'une fois que le jeu aura repris,
- un joueur blessé n'est pas tenu de quitter le terrain de jeu par la zone de remplacement, il peut le faire à n'importe quel endroit,
- un joueur blessé ayant abandonné ou ayant dû abandonner le terrain de jeu peut être remplacé mais le remplaçant doit pénétrer sur le terrain par la zone de remplacement,
- un joueur blessé, s'il n'a pas été remplacé, ne pourra regagner le terrain de jeu qu'au niveau de la ligne de touche lorsque le ballon est en jeu. Si le ballon n'est pas en jeu, le joueur blessé pourra regagner le terrain de jeu depuis l'une des lignes de démarcation quelconques du terrain de jeu,
- seuls les arbitres peuvent autoriser un joueur blessé qui n'a pas été remplacé à regagner le terrain de jeu, que le ballon soit en jeu ou non,
- si le jeu n'a pas été interrompu pour une autre raison, ou si la blessure subie par un joueur ne résulte pas d'une infraction aux Lois du Jeu de Futsal, l'arbitre fait reprendre le match par une balle à terre, de l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption*.

Exceptions

Cette réglementation admet uniquement des exceptions dans les cas suivants :

- blessure du gardien de but,
- collision entre un gardien de but et un joueur de champ nécessitant des soins immédiats,
- blessure sérieuse comme une langue avalée, une commotion cérébrale, une jambe cassée, etc.

