

FIFA[®]

Lois du Jeu de FUTSAL

2020/21



Fédération Internationale de Football Association

Président : Gianni Infantino
Secrétaire générale : Fatma Samoura
Adresse : FIFA-Strasse 20
Boîte postale
8044 Zurich
Suisse
Téléphone : +41 (0)43 222 7777
Internet : FIFA.com

LOIS DU JEU DE FUTSAL

2020/21

**Approuvé par la Commission des Arbitres de la FIFA et par le
Conseil de la FIFA.**

**Reproduction ou traduction complètes ou partielles seulement
avec l'autorisation spéciale de la FIFA.**

En vigueur depuis le 1^{er} juin 2020

REMARQUES RELATIVES AUX LOIS DU JEU DE FUTSAL **6**

LOI 1 – TERRAIN **10**

1	Surface de jeu	10
2	Marquage du terrain	10
3	Dimensions du terrain	12
4	Surface de réparation	13
5	Point des 10 m	14
6	Zones de remplacement	14
7	Corner	14
8	Surface technique	15
9	Buts	16
10	Déplacement des buts	18
11	Publicité sur la surface de jeu	19
12	Publicité sur les filets des buts	19
13	Publicité dans les surfaces techniques	19
14	Publicité autour du terrain	19

LOI 2 – BALLON **20**

1	Spécifications	20
2	Publicité sur le ballon	21
3	Remplacement d'un ballon éclaté/défectueux	21
4	Ballons supplémentaires	21
5	Ballons supplémentaires sur le terrain	22
6	But avec un ballon éclaté/défectueux	22

LOI 3 – JOUEURS **23**

1	Nombre de joueurs	23
2	Nombre de remplacements et remplaçants	23
3	Remise de la liste des joueurs et des remplaçants	24
4	Procédure de remplacement	24
5	Échauffement	25
6	Permutation avec le gardien de but	25
7	Infractions et sanctions	25
8	Exclusion de joueurs ou de remplaçants	26
9	Personnes supplémentaires sur le terrain	27
10	But marqué avec personne supplémentaire sur le terrain	28
11	Retour incorrect au jeu d'un joueur se trouvant hors du terrain	29
12	Capitaine de l'équipe	29

	<i>Page</i>
LOI 4 – ÉQUIPEMENT DES JOUEURS	30
1 Sécurité	30
2 Équipement obligatoire	30
3 Couleurs	31
4 Autre équipement	31
5 Slogans, messages, images et publicité	33
6 Infractions et sanctions	35
7 Numéros des joueurs	36
LOI 5 – ARBITRES	37
1 Autorité des arbitres	37
2 Décisions des arbitres	37
3 Pouvoirs et devoirs	37
4 Responsabilité des arbitres	40
5 Matches internationaux	41
6 Équipement des arbitres	41
LOI 6 – AUTRES ARBITRES	42
1 Arbitres assistants	42
2 Pouvoirs et devoirs	42
3 Matches internationaux	45
4 Arbitre assistant de réserve	45
LOI 7 – DURÉE DU MATCH	46
1 Périodes de jeu	46
2 Fin des périodes de jeu	46
3 Temps mort	46
4 Mi-temps	47
5 Arrêt définitif du match	47
LOI 8 – COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU	48
1 Coup d'envoi	48
2 Balle à terre	49
LOI 9 – BALLON EN JEU ET HORS DU JEU	50
1 Ballon hors du jeu	50
2 Ballon en jeu	50
3 Terrain couvert	50

	<i>Page</i>
LOI 10 – ISSUE D’UN MATCH	51
1 But marqué	51
2 Équipe victorieuse	51
3 Tirs au but	52
4 Buts inscrits à l’extérieur	54
LOI 11 – HORS-JEU	55
LOI 12 – FAUTES ET INCORRECTIONS	56
1 Coup franc direct	56
2 Coup franc indirect	58
3 Approche disciplinaire	59
4 Reprise du jeu après des fautes et incorrections	66
LOI 13 – COUPS FRANCS	68
1 Types de coups francs	68
2 Procédure	68
3 Infractions et sanctions	70
4 Fautes cumulées	71
5 Coups francs directs à partir de la sixième faute cumulée	72
LOI 14 – PENALTY	76
1 Procédure	76
2 Infractions et sanctions	77
LOI 15 – RENTRÉE DE TOUCHE	80
1 Procédure	80
2 Infractions et sanctions	81
LOI 16 – SORTIE DE BUT	82
1 Procédure	82
2 Infractions et sanctions	82
LOI 17 – CORNER	84
1 Procédure	84
2 Infractions et sanctions	84

	<i>Page</i>
<u>DIRECTIVES PRATIQUES POUR LES ARBITRES DE FUTSAL</u>	87
<u>SIGNAUX</u>	88
<u>POSITIONNEMENT</u>	101
<u>INTERPRÉTATION ET RECOMMANDATIONS</u>	122
<u>TERMES DU FUTSAL</u>	141
<u>ARBITRES</u>	150

REMARQUES RELATIVES AUX LOIS DU JEU DE FUTSAL

Langues officielles

La FIFA publie les Lois du Jeu de Futsal en allemand, anglais, espagnol et français. En cas de divergences, la version anglaise fait foi.

Autres langues

Les associations membres qui traduisent les Lois du Jeu de Futsal peuvent obtenir le modèle pour l'édition 2020/21 auprès de la FIFA en envoyant un courriel à refereeing@fifa.org. Les associations membres qui produisent une version traduite des Lois du Jeu de Futsal à l'aide de ce modèle sont invitées à en envoyer un exemplaire à la FIFA (lequel doit explicitement mentionner sur la couverture qu'il s'agit d'une traduction officielle de la fédération) afin qu'il soit publié sur FIFA.com pour être utilisé par d'autres.

Application des Lois du Jeu de Futsal

Le fait que les mêmes Lois de Futsal s'appliquent à chaque match dans chaque confédération, pays, ville et village du monde entier est une force considérable qu'il nous faut préserver. C'est également une opportunité qui doit être exploitée pour le plus grand bien du futsal aux quatre coins de la planète.

Les personnes chargées de la formation des arbitres et autres parties prenantes doivent insister sur les aspects suivants :

- Les arbitres doivent appliquer les Lois de Futsal dans l'« esprit » du jeu afin de garantir que les matches soient disputés dans un contexte équitable et sûr.
- Tout le monde doit respecter les arbitres et leurs décisions, ainsi que l'intégrité des Lois de Futsal.

Les joueurs ont une énorme responsabilité quant à l'image du futsal, et le capitaine de l'équipe devrait contribuer à ce que les Lois du Jeu de Futsal et les décisions des arbitres soient respectées et protégées.

Modifications apportées aux Lois du Jeu de Futsal

En raison de l'universalité des Lois du Jeu, le futsal est identique dans tous les coins du monde et à tous les niveaux. En plus de créer un environnement « équitable » et sûr permettant à tout le monde de pratiquer le futsal, les Lois du Jeu doivent également inciter à la participation et procurer du plaisir.

Historiquement, la FIFA a laissé les associations membres modifier certaines sections « organisationnelles » des Lois du Jeu de Futsal pour certaines catégories de futsal. Cependant, la FIFA estime que les associations membres devraient désormais disposer de davantage de souplesse pour modifier la façon dont le futsal est organisé si cela profite au jeu dans leur pays.

La façon dont on joue au futsal et la façon dont un match est arbitré doivent être les mêmes sur chaque terrain de futsal dans le monde. Cependant, selon les besoins du futsal dans chaque pays, les associations membres devraient pouvoir déterminer la durée d'un match, le nombre de personnes pouvant y participer et comment sanctionner certains comportements injustes.

Par conséquent, les associations membres (mais aussi les confédérations et la FIFA) ont désormais la possibilité de modifier certaines des sections organisationnelles suivantes des Lois du Jeu de Futsal dont elles ont la responsabilité :

Catégories de jeunes, vétérans, handicapés et futsal de base :

- Dimensions du terrain ;
- Circonférence, poids et matière du ballon ;
- Dimensions des buts ;
- Durée des deux périodes (de durée égale) du match et des deux périodes de la prolongation (de durée égale) ;
- Restrictions concernant le renvoi à la main par le gardien.

De plus, pour permettre aux associations membres de disposer d'une souplesse supplémentaire pour développer le futsal sur leur territoire, la FIFA a approuvé les modifications suivantes concernant les « catégories » de futsal :

- Le futsal féminin n'est plus une catégorie distincte et dispose désormais du même statut que le futsal masculin.
- Les limites d'âge pour les jeunes et les vétérans ont été supprimées : les associations membres, confédérations et la FIFA ont la possibilité de décider des contraintes d'âge pour ces catégories.
- Chaque association membre pourra déterminer quelles compétitions aux plus petits niveaux de futsal sont désignées comme étant du futsal « de base ».

Les associations membres ont la possibilité d'approuver certaines de ces modifications pour différentes compétitions et ne sont donc pas obligées de les appliquer uniformément ou dans leur intégralité. Cependant, aucune autre modification n'est autorisée sans la permission de la FIFA.

Restrictions concernant le renvoi à la main par le gardien

La FIFA a approuvé certaines restrictions relatives à l'exécution des sorties de but par le gardien pour le futsal de base, de jeunes, de vétérans et d'handicapés, sous réserve de leur approbation par l'association membre ou la confédération organisant la compétition, ou la FIFA – selon les cas.

Vous trouverez des références aux restrictions dans les lois suivantes :

Loi 12 – Fautes et incorrections

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

[...]

- Lorsque le règlement national l'interdit dans le futsal de base, de jeunes, de vétérans et/ou d'handicapés, s'il lance le ballon à la main directement au-delà de la ligne médiane sur une sortie de but ; le coup franc doit alors être tiré depuis l'endroit où le ballon a franchi la ligne médiane ».

Loi 16 – Sortie de but

« Lorsque le règlement national l'interdit dans le futsal de base, de jeunes, de vétérans et/ou d'handicapés, si le gardien de but lance le ballon à la main directement au-delà de la ligne médiane sur une sortie de but, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse, à tirer depuis l'endroit où le ballon a franchi la ligne médiane ».

La philosophie qui sous-tend cette restriction consiste à promouvoir la créativité et à encourager le développement technique.

Les associations membres doivent informer la FIFA dans quelle mesure elles utilisent les modifications susmentionnées, et à quels niveaux, car ces informations, et notamment les motifs de recours à ces modifications, pourraient permettre d'identifier des idées/stratégies de développement que la FIFA pourrait ensuite partager pour contribuer au développement du futsal dans d'autres associations membres.

Par ailleurs, la FIFA est ouverte à toute modification potentielle des Lois du Jeu de Futsal qui permettrait d'accroître le taux de participation, de

rendre le futsal plus attrayant et d'en promouvoir le développement dans le monde entier.

Gestion des modifications apportées aux Lois du Jeu de Futsal

La dernière révision des Lois du Jeu de Futsal a été réalisée en 2014. À chaque proposition de modification, nous nous concentrons sur les points suivants : équité, intégrité, respect, sécurité, plaisir des participants et comment la technologie peut profiter au futsal. Les Lois du Jeu de Futsal doivent aussi inciter tout un chacun à participer au futsal, quelles que soient ses origines ou ses capacités.

Bien que des accidents se produisent, les Lois du Jeu de Futsal doivent rendre la discipline le plus sûr possible. Pour cela, les joueurs doivent faire preuve de respect envers leurs adversaires, tandis que les arbitres doivent créer un environnement sûr en faisant preuve de fermeté vis-à-vis des personnes qui jouent de façon trop agressive et dangereuse. À travers les termes utilisés pour décrire les mesures disciplinaires, les Lois du Jeu de Futsal proscrirent toute idée de jeu dangereux et énoncent qu'une « charge inconsidérée » entraînera un avertissement, et que « mettre en danger l'intégrité physique d'un adversaire » ou encore commettre une faute « avec violence » sera passible d'exclusion.

Toutes les personnes impliquées de près ou de loin dans le futsal (joueurs, arbitres, entraîneurs, spectateurs, supporters en général, dirigeants, etc.) doivent y trouver du plaisir. Les modifications apportées à cette édition des Lois du Jeu visent à rendre le futsal attrayant afin que tout un chacun, quels que soient son âge, ses origines, sa religion, sa culture, son ethnie, son sexe, son orientation sexuelle, son handicap, etc., puisse y participer et en tirer du plaisir.

Ces modifications ont pour but de simplifier le futsal et de rendre de nombreux aspects de ses Lois du Jeu conformes à ceux du football. Compte tenu du nombre de situations « subjectives » et du fait que les arbitres soient humains (et donc susceptibles de faire des erreurs), certaines décisions feront forcément l'objet de discussions.

Les Lois du Jeu de Futsal ne peuvent inclure toutes les situations possibles et imaginables, donc lorsqu'elles ne prévoient pas un cas de figure, la FIFA s'attend à ce que l'arbitre prenne une décision dans l'« esprit » du jeu et sur la base de son expérience de futsal. Il doit alors se poser la question : « Est-ce que cela profite au futsal ? »

LOI 1 – TERRAIN

1

Surface de jeu

La surface de jeu doit être plane, lisse, dépourvue d'aspérités et non abrasive, de préférence en bois ou dans un matériau synthétique, conformément au règlement de la compétition. Les surfaces qui présentent un danger pour les joueurs, les officiels d'équipe et les arbitres ne sont pas autorisées.

Pour les matches de compétition entre équipes représentatives d'associations membres de la FIFA ou pour les matches de compétitions internationales entre clubs, il est recommandé de faire appel à une société disposant d'une licence officielle attribuée dans le cadre du Programme Qualité de la FIFA pour les surfaces de jeu de futsal. Cette société produira et installera la surface de jeu de futsal conformément aux labels de qualité suivants :



FIFA Quality



IMS – International Match Standard

Les terrains en pelouse synthétique sont autorisés dans certains cas exceptionnels, uniquement dans le cadre des compétitions nationales.

2

Marquage du terrain

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

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

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

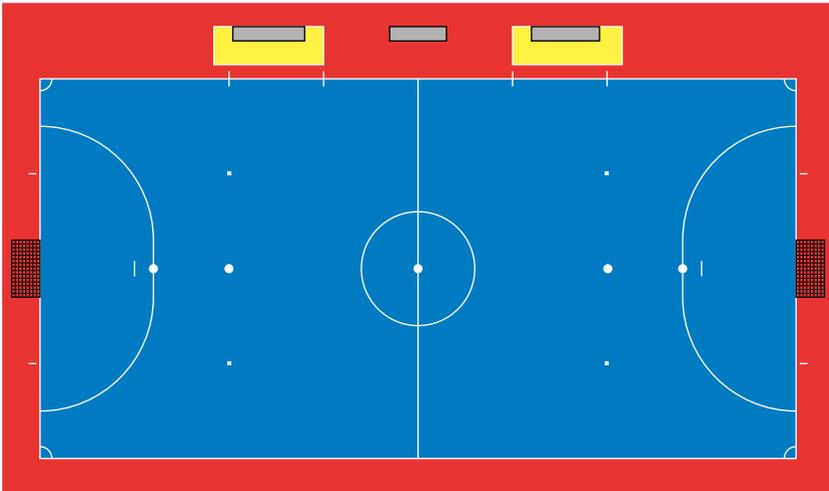
Un joueur qui trace sur le terrain des marques non autorisées doit être averti pour comportement antisportif. Si les arbitres se rendent compte de l'infraction en cours de jeu, ils arrêteront le jeu s'ils ne peuvent pas appliquer l'avantage et avertiront le joueur fautif pour comportement antisportif. Le jeu devra reprendre par un coup franc indirect pour l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, sauf si celui-ci se trouvait dans la surface de réparation (cf. Loi 13).

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

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

Le point central – d'un rayon de 6 cm – figure au milieu de la ligne médiane. Autour de ce point est tracé un cercle de 3 m de rayon.

Pour matérialiser la distance à respecter par les joueurs de l'équipe qui défend lors de l'exécution d'un corner (5 m), une marque doit être tracée à l'extérieur de la surface de jeu, à 5 m de la surface de coin, perpendiculairement à la ligne de but et à 5 cm de celle-ci. Cette marque doit avoir une largeur de 8 cm et une longueur de 40 cm.



3 Dimensions du terrain

Les lignes de touche doivent être plus longues que les lignes de but.

Toutes les lignes doivent avoir une largeur de 8 cm.

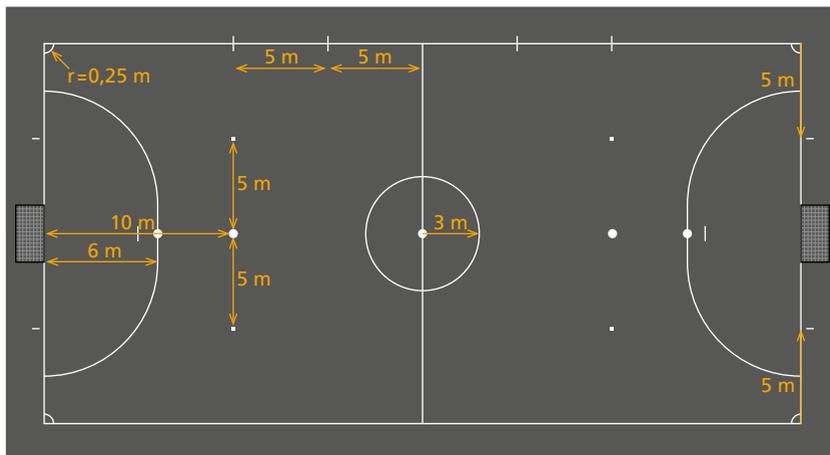
Pour les rencontres qui ne sont pas des matches internationaux, les dimensions à respecter sont les suivantes :

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

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

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

Le règlement de la compétition définit la longueur de la ligne de but et de la ligne de touche, en respectant les dimensions ci-dessus.



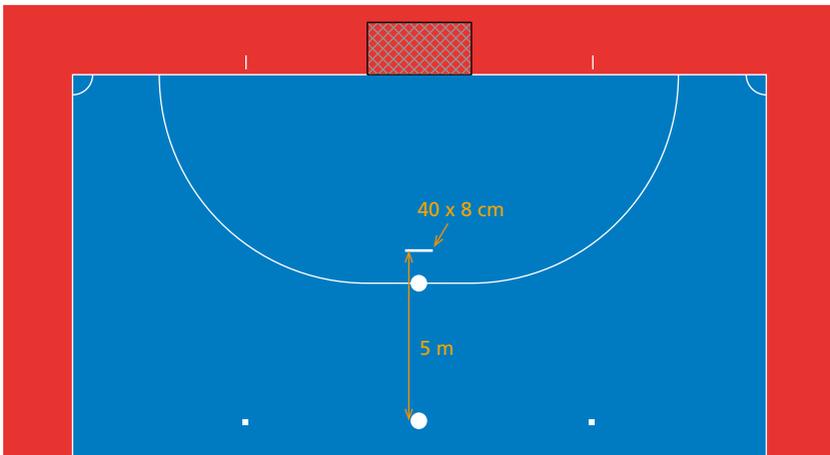
4 Surface de réparation

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

Dans chacune des surfaces de réparation, un point de penalty est marqué à 6 m du milieu de la ligne de but et à égale distance des poteaux. Il s'agit d'un cercle de 6 cm de rayon.

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

Cette marque doit avoir une largeur de 8 cm et une longueur de 40 cm.



5 Point des 10 m

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

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

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

6 Zones de remplacement

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

- Elles se trouvent devant les surfaces techniques, à 5 m de la ligne médiane, et font 5 m de longueur. Elles sont délimitées par des lignes de 8 cm de largeur chacune et de 80 cm de longueur, dont 40 cm à l'intérieur et 40 cm à l'extérieur du terrain.
- La zone de remplacements d'une équipe doit se situer du côté du but qu'elle défend, changeant donc pour la deuxième période puis pour chaque période de la prolongation, le cas échéant.

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

7 Corner

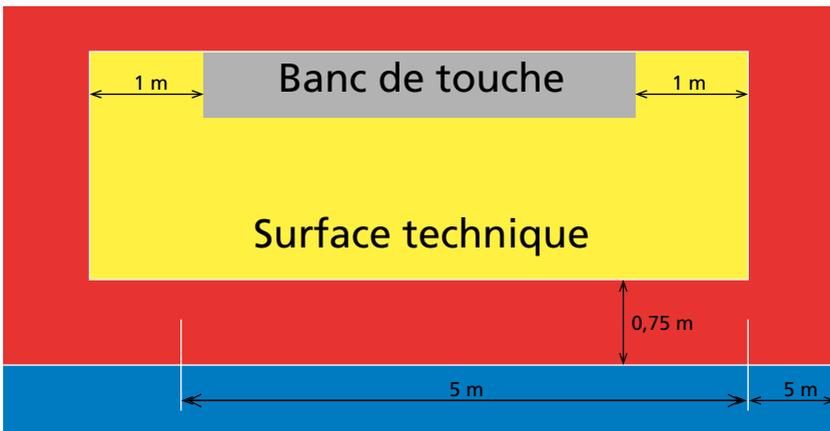
Un quart de cercle d'un rayon de 25 cm est tracé à chaque coin du terrain, à l'intérieur de celui-ci. La ligne délimitant la surface de coin fait 8 cm de largeur.

8 Surface technique

La surface technique inclut des places assises pour les officiels d'équipe et les remplaçants. Si la taille et l'emplacement des surfaces techniques peuvent varier d'une enceinte à une autre, les directives suivantes sont en vigueur :

- La surface technique ne doit s'étendre, sur les côtés, qu'à 1 m de part et d'autre des places assises et jusqu'à 75 cm de la ligne de touche.
- Un marquage doit servir à définir la surface technique.
- Le nombre de personnes autorisées à prendre place dans la surface technique est défini dans le règlement de chaque compétition.
- Les personnes se trouvant dans la surface technique :
 - doivent être identifiées avant le début du match conformément au règlement de chaque compétition ;
 - doivent adopter un comportement responsable ;
 - ne peuvent sortir de la surface technique. Des circonstances particulières, comme l'intervention – avec l'autorisation d'un des arbitres – du physiothérapeute ou du médecin sur le terrain pour soigner un joueur blessé, font exception à cette règle.
- Une seule personne à la fois est autorisée à se lever et à donner des instructions tactiques depuis la surface technique.
- Pendant le match, les remplaçants et le préparateur physique peuvent s'échauffer dans la zone prévue à cet effet derrière la surface technique. En cas d'absence d'une telle zone, ils peuvent s'échauffer près de la ligne de touche à condition de ne pas gêner les déplacements des joueurs et des arbitres et de se comporter correctement.

Zone de remplacement et surface technique



Sécurité

Le règlement de la compétition doit indiquer la distance minimale entre les lignes de délimitation du terrain (lignes de touche et de but) et les barrières derrière lesquelles se trouvent les spectateurs (panneaux publicitaires, etc.), le plus important étant d'assurer la sécurité des participants.

9 Buts

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

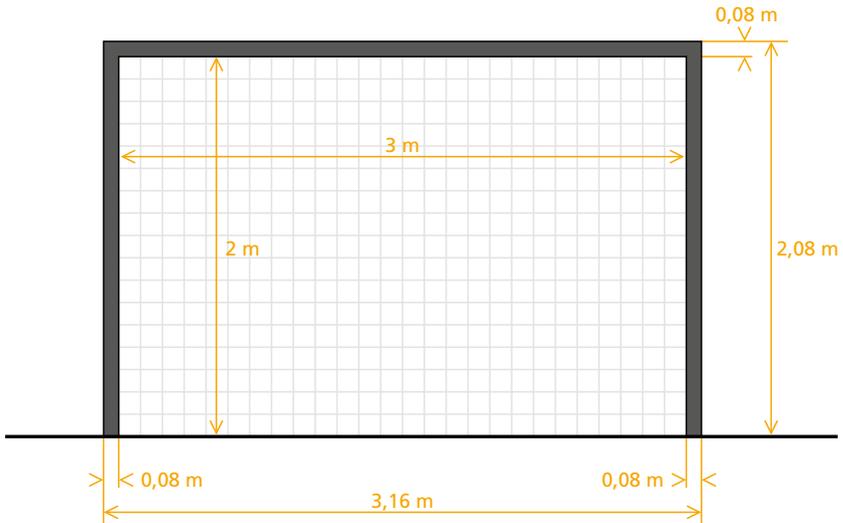
Ils sont constitués de deux poteaux verticaux situés à égale distance des coins du terrain et reliés en leur sommet par une barre transversale. Les poteaux et la barre transversale doivent être en matière agréée. Ils doivent être de forme carrée (avec des bords arrondis pour assurer la sécurité des joueurs) ou arrondie, et ne doivent en aucun cas présenter un danger pour les joueurs.

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

Les deux poteaux et la barre transversale doivent avoir la même largeur et la même épaisseur que la ligne de but, soit 8 cm. Les filets doivent être constitués d'un matériau approprié et ils doivent être accrochés à l'arrière des poteaux et de la barre transversale par un système d'attache adéquat. Ils doivent être convenablement suspendus afin de ne pas gêner le gardien de but.

Si la barre transversale s'est délogée ou se rompt, le jeu doit être arrêté jusqu'à ce qu'elle soit réparée ou remise en place. S'il n'est pas possible de réparer la barre transversale, le match doit être définitivement arrêté. L'utilisation d'une corde de remplacement n'est pas autorisée. Si la barre transversale peut être réparée, le jeu reprendra par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, sauf s'il se trouvait dans la surface de réparation au moment où le jeu a été interrompu (cf. Loi 8).

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



Les buts doivent être équipés d'un système qui garantira leur stabilité et les empêchera de se renverser. Ils ne doivent pas être fixés au sol, mais un poids adéquat doit être posé à l'arrière afin que les poteaux bougent de façon raisonnable sans mettre en danger l'intégrité des participants.

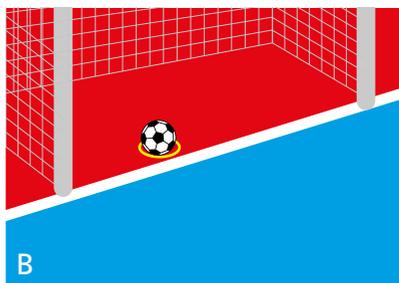
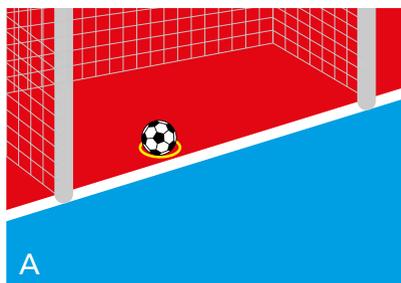


Les buts amovibles ne sont autorisés que s'ils remplissent ce dernier critère.

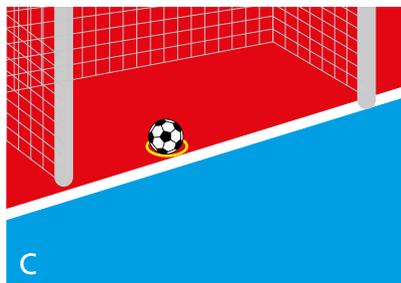
10 Déplacement des buts

Les arbitres doivent se servir des directives suivantes concernant le placement des buts le long de la ligne de but et le fait de décider si un but a été marqué ou non :

But bien placé



But déplacé



A = But marqué

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

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

Si un but a été déplacé ou renversé, de façon délibérée ou accidentelle, par un joueur de l'équipe qui défend (y compris le gardien), avant que le ballon ne franchisse la ligne de but, les arbitres doivent accorder le but si le ballon était entré si le but avait été positionné correctement.

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

- s'il s'agissait d'une action accidentelle, le match doit reprendre par une balle à terre ;
- s'il s'agissait d'une action délibérée, le match doit reprendre par un coup franc indirect et le joueur doit être averti.

11 Publicité sur la surface de jeu

Si le règlement de la compétition ne l'interdit pas, il est possible d'apposer de la publicité sur la surface de jeu, à condition qu'elle ne distraie ou ne perturbe pas les joueurs ou les arbitres et qu'elle n'empêche pas de voir les lignes du terrain.

12 Publicité sur les filets des buts

Si le règlement de la compétition ne l'interdit pas, il est possible de faire figurer de la publicité sur les filets des buts, à condition qu'elle ne perturbe pas les joueurs ou les arbitres, ni ne les empêche de voir les actions.

13 Publicité dans les surfaces techniques

Si le règlement de la compétition ne l'interdit pas, il est possible de faire figurer de la publicité sur le sol des surfaces techniques, à condition qu'elle ne distraie ou ne perturbe pas les personnes qui se trouvent dans ces zones ou tout autre participant.

14 Publicité autour du terrain

Les publicités verticales doivent se situer au minimum :

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

LOI 2 – BALLON

1 Spécifications

Le ballon doit être :

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

La hauteur du rebond du ballon doit être comprise entre 50 et 65 cm lors de son premier rebond – lorsqu'il est lâché d'une hauteur de 2 m.

Tous les ballons utilisés dans des matches de compétitions officielles organisés sous l'égide de la FIFA ou des confédérations doivent porter l'une des mentions suivantes :

FIFA Quality PRO

FIFA Quality

IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD



Ces mentions indiquent que le ballon a été dûment testé et qu'il satisfait aux spécifications techniques définies pour la catégorie concernée, en plus des spécifications minimums stipulées dans la Loi 2, le tout devant être approuvé par la FIFA.

Les instituts habilités à effectuer les tests en question doivent être agréés par la FIFA.

2 Publicité sur le ballon

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

3 Remplacement d'un ballon éclaté/défectueux

Si le ballon éclate ou est endommagé en cours de match, le jeu est interrompu et reprendra par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon lorsqu'il est devenu défectueux, sauf s'il se trouvait dans la surface de réparation au moment où le jeu a été interrompu (cf. Loi 8). La seule exception à cette règle est lorsque le ballon éclate ou est endommagé après avoir rebondi sur l'un des poteaux ou sur la barre transversale et entre directement dans le but (cf. section 6 de la présente Loi).

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

Si le ballon éclate ou est endommagé durant l'exécution d'un penalty ou d'un tir au but – une fois frappé en direction du but adverse et avant de toucher un autre joueur, la barre transversale ou les poteaux –, le penalty ou le tir au but doit être retiré.

Le ballon ne peut être remplacé pendant le match qu'avec l'autorisation d'un des arbitres.

4 Ballons supplémentaires

Des ballons supplémentaires satisfaisant aux critères de la Loi 2 peuvent être placés autour du terrain, pour autant que leur usage soit sous le contrôle des arbitres.

5 Ballons supplémentaires sur le terrain

Si un ballon supplémentaire entre sur le terrain pendant le match, les arbitres doivent l'interrompre si ledit ballon interfère avec le jeu. Le jeu devra reprendre par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, sauf si celui-ci se trouvait dans la surface de réparation (cf. Loi 8).

Si un ballon supplémentaire entre sur le terrain pendant le match mais n'interfère pas avec le jeu, les arbitres le laissent se poursuivre et s'assurent que le ballon supplémentaire est sorti le plus vite possible.

6 But avec un ballon éclaté/défectueux

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

LOI 3 – JOUEURS

1 Nombre de joueurs

Un match oppose deux équipes composées chacune de cinq joueurs au maximum, dont un gardien de but. Un match ne peut avoir lieu ou reprendre si l'une ou l'autre équipe dispose de moins de trois joueurs.

Si une équipe se retrouve avec moins de trois joueurs parce que l'un d'entre eux a délibérément quitté le terrain, les arbitres ne sont pas obligés d'interrompre le jeu et peuvent laisser jouer l'avantage. En revanche, la partie ne peut pas reprendre après le premier arrêt de jeu si l'équipe ne compte pas au minimum trois joueurs.

Si le règlement de la compétition énonce que tous les joueurs et remplaçants doivent être désignés avant le coup d'envoi et qu'une équipe est contrainte de commencer un match avec moins de cinq joueurs, seuls les joueurs et remplaçants inscrits sur la feuille de match pourront disputer le match à leur arrivée.

2 Nombre de remplacements et remplaçants

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

Compétitions officielles

Neuf remplaçants au maximum peuvent être utilisés au cours d'un match disputé dans le cadre d'une compétition officielle organisée par la FIFA, les confédérations ou les associations membres. Le règlement de la compétition doit indiquer le nombre de remplaçants qu'il est possible d'inscrire.

Autres matches

Lors de matches entre équipes nationales « A », il est possible d'utiliser jusqu'à dix remplaçants.

Pour tous les autres matches, un plus grand nombre de remplaçants peut être inscrit et utilisé, à condition que :

- les équipes concernées s'entendent sur le nombre maximum de remplacements autorisés ;
- les arbitres en soient informés avant le début du match.

Si les arbitres n'ont pas été informés ou si aucun accord ne survient avant le début de la rencontre, chaque équipe pourra recourir à dix remplaçants au maximum.

3 Remise de la liste des joueurs et des remplaçants

Lors de tous les matches, les noms des joueurs et des remplaçants doivent être communiqués aux arbitres avant le début du match, qu'ils soient présents ou non. Tout joueur ou remplaçant dont le nom n'est pas communiqué aux arbitres à ce moment-là ne peut prendre part au match.

4 Procédure de remplacement

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

- Le joueur remplacé quitte le terrain en passant par la zone de remplacements de son équipe, sauf exception prévue dans les présentes Lois du Jeu de Futsal.
- Le joueur remplacé n'a pas besoin d'obtenir l'autorisation d'un arbitre pour quitter le terrain.
- Les arbitres n'ont pas besoin d'autoriser le remplaçant à entrer sur le terrain.
- Le remplaçant ne peut entrer sur le terrain qu'une fois que le joueur qu'il remplace en est sorti.
- Le remplaçant entre sur le terrain par la zone de remplacements de son équipe
- La procédure de remplacement s'achève au moment où le remplaçant a entièrement pénétré sur le terrain – après être passé par la zone de remplacements de son équipe et après avoir donné sa chasuble au joueur qu'il remplace, sauf si ce dernier quitte le terrain par une autre zone pour une des raisons prévues dans les présentes Lois du Jeu de Futsal. Dans ce cas, le remplaçant remettra sa chasuble au troisième arbitre.
- Le remplaçant devient alors un joueur et le joueur qui est sorti devient alors un joueur remplacé.
- Dans certaines circonstances, l'arbitre peut ne pas donner son autorisation pour procéder à un remplacement, par exemple si le remplaçant ne porte pas l'équipement adéquat.

- Si la procédure de remplacement n'a pas été respectée, le remplaçant ne peut procéder à une reprise du jeu via une rentrée de touche, un coup franc, un corner, une sortie de but ou une balle à terre.
- Le joueur remplacé pourra à nouveau participer au match.
- Tout remplaçant est soumis à l'autorité et aux décisions des arbitres, qu'il soit appelé ou non à jouer.

5 Échauffement

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

6 Permutation avec le gardien de but

- Un remplaçant peut prendre la place du gardien de but sans que les arbitres en soient avertis et sans que le jeu soit interrompu.
- Un joueur peut prendre la place du gardien de but. Cependant, il doit le faire quand le jeu a été interrompu et après en avoir informé préalablement les arbitres.
- Un joueur ou un remplaçant qui prend la place du gardien de but doit porter un maillot de gardien de but sur lequel figure son propre numéro (au dos). Le règlement de la compétition peut également prévoir qu'un joueur évoluant en tant que gardien volant doit porter exactement la même couleur que celle du maillot du gardien.

7 Infractions et sanctions

Si un remplaçant entre sur le terrain avant que le joueur remplacé ne l'ait quitté ou s'il entre sur le terrain depuis un endroit autre que la zone de remplacements de son équipe :

- les arbitres interrompent le jeu (mais pas immédiatement si la règle de l'avantage peut être appliquée) ;
- les arbitres l'avertiront pour être entré sur le terrain sans avoir respecté la procédure de remplacement et ils lui ordonneront de quitter le terrain.

Si les arbitres ont interrompu le jeu, celui-ci reprendra par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse. Si le remplaçant ou son équipe

commet une autre infraction, le jeu reprendra conformément aux dispositions de la Loi 3, telles qu'expliquées dans la rubrique « Interprétation et recommandations » du chapitre intitulé « Directives pratiques pour les arbitres de futsal ».

Si un joueur remplacé quitte le terrain par un endroit autre que la zone de remplacements de son équipe pour des motifs qui ne sont pas prévus dans les Lois du Jeu de Futsal, les arbitres interrompent le jeu – pas immédiatement si la règle de l'avantage peut être appliquée – et avertiront le joueur pour être sorti du terrain sans avoir respecté la procédure de remplacement.

Si les arbitres ont interrompu le jeu, celui-ci reprendra par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse.

Pour toute autre infraction :

- les joueurs fautifs seront avertis ;
- le match reprendra par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse. Dans des cas particuliers, le jeu devra reprendre conformément aux dispositions de la Loi 3, telles qu'expliquées dans la rubrique « Interprétation et recommandations » du chapitre intitulé « Directives pratiques pour les arbitres de futsal ».

8

Exclusion de joueurs ou de remplaçants

Un joueur qui est exclu :

- avant la remise de la feuille de match ne peut être inscrit sur la feuille de match à quelque titre que ce soit ;
- après avoir été inscrit comme titulaire sur la feuille de match, et avant le coup d'envoi, peut être remplacé par un des joueurs inscrits comme remplaçant – lequel ne pourra pas être remplacé.

Un remplaçant désigné comme tel qui est exclu avant ou après le coup d'envoi du match ne peut pas être remplacé.

Dans le cas où un joueur est expulsé après le coup d'envoi, son remplaçant pourra – sous réserve de l'autorisation du chronométreur ou du troisième arbitre – entrer sur le terrain de jeu deux minutes effectives après l'expulsion de son coéquipier (c'est-à-dire après que son équipe a joué

pendant deux minutes en infériorité numérique), sauf si un but est marqué avant que les deux minutes ne se soient écoulées. À ce moment-là, les dispositions suivantes s'appliquent :

- si les équipes jouent à cinq contre quatre ou à quatre contre trois, et que l'équipe en supériorité numérique marque un but, celle en infériorité numérique pourra récupérer un joueur ;
- si les deux équipes jouent avec quatre ou trois joueurs et qu'un but est marqué, les deux équipes conserveront le même nombre de joueurs jusqu'à ce que leurs deux minutes respectives se soient écoulées ;
- si les équipes jouent à cinq contre trois et que l'équipe en supériorité numérique marque un but, l'équipe de trois pourra récupérer un joueur ;
- si l'équipe en infériorité numérique marque un but, le match se poursuit avec le même nombre de joueurs jusqu'à ce que les deux minutes se soient écoulées – à moins que l'équipe en supériorité numérique marque un but avant la fin du délai.

9 Personnes supplémentaires sur le terrain

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

Si un officiel d'équipe, un remplaçant (sauf dans le cadre de la procédure de remplacement), un joueur exclu ou un agent extérieur entre sur le terrain, les arbitres doivent :

- interrompre le jeu uniquement si la personne en question interfère avec le jeu ;
- lui faire quitter le terrain au premier arrêt de jeu ;
- prendre les mesures disciplinaires appropriées.

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

- un officiel d'équipe, un remplaçant ou un joueur exclu, le jeu devra reprendre par un coup franc direct ou un penalty ;
- un agent extérieur, le jeu devra reprendre par une balle à terre.

Les arbitres doivent rendre compte de cet incident aux autorités compétentes.

10 But marqué avec personne supplémentaire sur le terrain

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

Si, après qu'un but a été marqué et que le jeu a repris, les arbitres se rendent compte qu'une personne supplémentaire se trouvait sur le terrain lorsque le but a été inscrit, le but ne peut être annulé. Si la personne supplémentaire est encore sur le terrain, les arbitres doivent :

- interrompre le jeu ;
- faire quitter le terrain à la personne supplémentaire ;
- faire reprendre le jeu avec une balle à terre ou un coup franc, selon le cas.

Les arbitres doivent rendre compte de cet incident aux autorités compétentes.

Si, après qu'un but a été inscrit et avant que le jeu n'ait repris, les arbitres se rendent compte qu'une personne supplémentaire se trouvait sur le terrain au moment où le but a été marqué :

- les arbitres doivent refuser le but si la personne supplémentaire était :
 - un joueur, un remplaçant, un joueur exclu ou un officiel de l'équipe qui a marqué le but. Le jeu reprend alors par un coup franc direct depuis l'endroit où se trouvait la personne supplémentaire ;
 - un agent extérieur qui a interféré avec le jeu en déviant le ballon dans le but ou en empêchant un joueur de l'équipe qui défend de disputer le ballon. Le jeu reprend alors par une balle à terre.
- les arbitres doivent accorder le but si la personne supplémentaire était :
 - un joueur, un remplaçant, un joueur exclu ou un officiel de l'équipe qui a encaissé le but ;
 - un agent extérieur qui n'a pas interféré avec le jeu.

Dans tous les cas, les arbitres ordonneront que la personne supplémentaire soit sortie du terrain.

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

Si un joueur qui doit attendre l'autorisation d'un des arbitres pour revenir sur le terrain n'en tient pas compte, ces derniers doivent :

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

Si les arbitres interrompent le jeu, celui-ci devra reprendre :

- par un coup franc direct à l'endroit où s'est produite l'interférence ;
- par un coup franc indirect s'il n'y a pas eu d'interférence.

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

12 Capitaine de l'équipe

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

LOI 4 – ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

1 Sécurité

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

Tout type de bijou (colliers, bagues, bracelets, boucles d'oreille, rubans de cuir ou de caoutchouc, etc.) est interdit et doit être enlevé. Recouvrir les bijoux de ruban adhésif n'est pas autorisé.

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

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

Un joueur refusant d'obtempérer ou remettant l'article doit être averti.

2 Équipement obligatoire

L'équipement obligatoire de tout joueur comprend chacun des équipements suivants :

- un maillot avec des manches ;
- un short – le gardien a le droit de porter un pantalon ;
- des chaussettes – tout ruban adhésif ou matériau appliqué ou porté à l'extérieur doit être de la même couleur que la partie de la chaussette sur laquelle il est appliqué ou qu'il couvre ;
- des protège-tibias – ils doivent être en matière adéquate pour offrir un degré de protection raisonnable et doivent être recouverts par les chaussettes ;
- des chaussures.

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

3 Couleurs

- Les deux équipes doivent porter des couleurs les distinguant l'une de l'autre, ainsi que des arbitres.
- Chaque gardien de but doit porter des couleurs distinctes de celles portées par les autres joueurs et par les arbitres.
- Si la couleur des maillots des deux gardiens est la même et si aucun des deux gardiens n'a d'autre maillot, les arbitres permettent la tenue du match.

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

La couleur des cuissards/collants doit être identique à la couleur dominante du short ou à la partie inférieure du short ; les joueurs d'une même équipe doivent porter la même couleur.

Le règlement de la compétition peut obliger les personnes se trouvant dans la surface technique, et qui ne sont pas des remplaçants, à porter des vêtements d'une couleur différente de celle des vêtements portés par les joueurs et les arbitres.

4 Autre équipement

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

Chasubles

Une chasuble doit être portée par-dessus le maillot afin d'identifier les remplaçants. Ces chasubles doivent être d'une couleur différente des maillots des deux équipes et des chasubles de l'équipe adverse.

Couvre-chefs

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

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

Genouillères et coudières

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

Systèmes de communication électroniques

Les joueurs (y compris les remplaçants et joueurs exclus) ne sont pas autorisés à porter ou utiliser toute forme de système électronique ou de communication (sauf si les systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances sont autorisés).

Les officiels d'équipe peuvent utiliser des systèmes de communication ou systèmes électroniques lorsque cela implique directement le bien-être ou la sécurité des joueurs, ou bien lorsque cela est effectué à des fins tactiques. Toutefois, seuls de petits appareils portables (microphones, casques, écouteurs, téléphones portables, smartphones, montres connectées, tablettes, ordinateurs portables, etc.) peuvent être utilisés. Un officiel d'équipe qui utilise des appareils non autorisés ou qui se comporte de manière inappropriée dans le cadre de l'utilisation d'un système électronique ou de communication sera exclu de la surface technique.

Systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances

Quand des systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances sont utilisés durant des matches de compétition officielle (sous réserve de l'accord de l'association membre/l'organisateur de la compétition), l'organisateur de la compétition doit s'assurer que les informations et données transmises à partir de ces dispositifs/systèmes vers la surface technique sont fiables et précises.

Une norme professionnelle a été développée par la FIFA afin d'aider les organisateurs de compétitions dans l'approbation de systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances fiables et précis.

Le label suivant indique qu'un système électronique de suivi et d'évaluation des performances a été officiellement testé et répond aux exigences en termes de fiabilité et de précision des données de position dans le futsal :



Lorsque des systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances avec technologie embarquée sont utilisés lors de matches disputés dans le cadre d'une compétition officielle organisée sous les auspices de la FIFA, des confédérations ou des associations membres, l'organisateur de la compétition doit s'assurer que la technologie embarquée sur le système porté par le joueur n'est pas dangereuse et porte la marque suivante :



Ce label indique que la technologie a été officiellement testée et qu'elle satisfait aux exigences de sécurité minimums de la norme « International Match Standard », créée par la FIFA. Les instituts habilités à effectuer ces tests en question doivent être agréés par la FIFA.

5 Slogans, messages, images et publicité

L'équipement ne doit présenter aucun slogan, message ou image à caractère politique, religieux ou personnel. Les joueurs ne sont pas autorisés à exhiber de slogans, messages, images ou publicités à caractère politique, religieux, personnel sur leurs sous-vêtements ; seul le logo du

fabricant peut être visible. En cas d'infraction, le joueur et/ou l'équipe sera sanctionné(e) par l'organisateur de la compétition, par l'association membre ou par la FIFA.

Principes

- La Loi 4 s'applique à tout type d'équipement (y compris les vêtements) susceptible d'être porté par les joueurs et les remplaçants ; ses principes s'appliquent également à tous les officiels d'équipe présents dans la surface technique.
- Les éléments suivants sont (généralement) autorisés :
 - le numéro et le nom du joueur, le logo de l'équipe, les slogans/emblèmes faisant la promotion du futsal, du respect et de l'intégrité, ainsi que toute publicité autorisée par le règlement de la compétition ou celui de l'association membre, de la confédération ou de la FIFA ;
 - les détails essentiels d'un match : équipes, date, compétition/événement et site.
- Les slogans, messages ou images autorisé(e)s doivent, dans la mesure du possible, être limité(e)s à l'avant du maillot et/ou à un brassard.
- Dans certains cas, le slogan, le message ou l'image peut n'apparaître que sur le brassard du capitaine.

Interprétation de la Loi

Afin de déterminer si un slogan, un message ou une image est autorisé(e), il convient de se reporter à la Loi 12 (Fautes et incorrections), selon laquelle les arbitres doivent sanctionner un joueur lorsque celui-ci se rend coupable des faits suivants :

- il tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers ;
- il fait des gestes provocateurs, moqueurs ou offensants ;

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

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

- toute personne, décédée ou en vie (à moins qu'elle ne fasse partie du nom officiel de la compétition) ;
- tout(e) parti/organisation/groupe (etc.) politique local(e), régionale(e), national(e) ou international(e) ;

- tout gouvernement local, régional ou national et ses départements, bureaux ou fonctions ;
- toute organisation à caractère discriminatoire ;
- toute organisation dont les objectifs/actions sont susceptibles d'offenser un grand nombre de personnes ;
- tout acte/événement politique spécifique.

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

Le règlement d'une compétition peut contenir d'autres restrictions/limitations, notamment en termes de taille, de nombre et d'emplacement des slogans, messages et images autorisé(e)s. Il est recommandé de résoudre tout litige découlant de slogans, messages ou images avant que le match ou la compétition n'ait lieu.

6 Infractions et sanctions

Pour toute infraction ne concernant pas des équipements dangereux, le jeu ne doit pas nécessairement être arrêté et :

- les arbitres doivent demander au joueur de quitter le terrain pour corriger sa tenue ;
- le joueur devra quitter le terrain dès le prochain arrêt de jeu, à moins qu'il n'ait déjà corrigé sa tenue.

Un joueur quittant le terrain pour corriger sa tenue ou en changer doit :

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

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

7 Numéros des joueurs

Le règlement de la compétition doit préciser le principe de numérotation des joueurs, les numéros allant normalement de 1 à 15 avec le numéro 1 réservé au gardien de but.

Les organisateurs doivent tenir compte de la difficulté pour les arbitres de signaler les numéros supérieurs à 15.

Le numéro de chaque joueur doit être visible dans son dos et il doit se différencier de la couleur prédominante du maillot. Le règlement de la compétition doit déterminer les dimensions des numéros, leur caractère obligatoire ou non, ainsi que leur présence/leurs dimensions sur les autres éléments de l'équipement de base des joueurs.

LOI 5 – ARBITRES

1 Autorité des arbitres

Un match se dispute sous le contrôle de deux arbitres – l'arbitre et le deuxième arbitre – qui disposent de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des Lois du Jeu de Futsal.

2 Décisions des arbitres

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

Si le jeu a repris ou si les arbitres ont signalé la fin de la première ou de la seconde période (y compris de la prolongation) et ont quitté le terrain, ou encore que le match a été définitivement arrêté, la reprise de jeu ne peut être modifiée par les arbitres, et ce même s'ils réalisent après coup qu'elle était incorrecte – en consultation ou non avec un des autres arbitres.

Il peut arriver que l'un des arbitres assistants indique/communique une faute passible d'avertissement ou d'exclusion, mais que les arbitres ne voient l'indication ou n'entendent la communication qu'après que le jeu a repris. Les arbitres peuvent toujours prendre la mesure disciplinaire adéquate, mais la reprise du jeu correspondant à la faute ne doit pas être effectuée.

En cas de divergence entre les décisions des arbitres, celle de l'arbitre principal prime sur celle du deuxième arbitre.

En cas d'ingérence ou de comportement incorrect du deuxième arbitre ou d'un des autres arbitres, l'arbitre principal le relèvera de ses fonctions et prendra les dispositions nécessaires pour qu'il soit remplacé. Il adressera également un rapport aux autorités compétentes.

3 Pouvoirs et devoirs

Les arbitres :

- veillent à l'application des Lois du Jeu de Futsal ;
- contrôlent le match en collaboration avec les autres arbitres, le cas échéant ;

- s'assurent que les ballons utilisés sont conformes aux exigences de la Loi 2 ;
- s'assurent que l'équipement des joueurs est conforme aux exigences de la Loi 4 ;
- conignent par écrit les événements du match ;
- décident – à leur discrétion – d'interrompre le match en raison d'une infraction aux Lois du Jeu de Futsal ;
- décident d'interrompre de suspendre ou d'arrêter définitivement le match en raison de tout autre problème (comme une interférence extérieure), par exemple si :
 - l'éclairage est inadéquat ;
 - un arbitre, un joueur, un remplaçant ou un officiel d'équipe est touché par un objet lancé/botté par un spectateur. L'arbitre peut alors laisser le match se poursuivre, l'interrompre, le suspendre ou l'arrêter définitivement en fonction de la gravité de l'incident ;
 - un spectateur donne un coup de sifflet qui interfère avec le jeu – le jeu doit alors être interrompu et reprendre par une balle à terre ;
 - un ballon supplémentaire, un objet ou un animal se retrouve sur le terrain durant la rencontre – les arbitres doivent alors :
 - interrompre le jeu (et reprendre par une balle à terre) s'il y a une interférence – sauf si le ballon va entrer dans le but et que l'interférence n'empêche pas un joueur de l'équipe qui défend de le jouer, auquel cas le but est accordé si le ballon rentre (même s'il a été touché), à moins que l'interférence n'ait été faite par l'équipe qui attaque.
 - laisser le jeu se poursuivre malgré tout et veiller à ce que l'élément soit retiré le plus vite possible ;
- arrêtent le jeu s'ils considèrent qu'un joueur est sérieusement blessé, et s'assurent que le joueur est transporté hors du terrain. Un joueur blessé, y compris un gardien, ne peut être soigné sur le terrain et ne peut y retourner qu'une fois que le jeu a repris. Il doit entrer sur le terrain depuis sa propre zone de remplacements. Les seules exceptions concernent :
 - un gardien de but et un joueur de champ entrés en collision et nécessitant des soins ;
 - des joueurs de la même équipe entrés en collision et nécessitant des soins ;
 - une blessure grave ;
 - un joueur blessé à la suite d'une faute avec contact pour laquelle l'adversaire est averti ou exclu (par ex. : faute grossière ou effectuée de manière inconsidérée ou violente), pour autant que l'évaluation de la blessure ou les soins soient effectués rapidement ;
 - un penalty accordé pour lequel le joueur blessé est le tireur attitré.

- font en sorte que tout joueur présentant un saignement quitte le terrain. Le joueur ne pourra y revenir que sur un signal des arbitres, après que ceux-ci se sont assurés que le saignement s'est arrêté et que son équipement n'est pas taché de sang ;
- font en sorte que, si l'un des arbitres a autorisé les médecins et/ou les brancardiers à pénétrer sur le terrain, le joueur quitte le terrain sur une civière ou en marchant. Le joueur doit être averti pour comportement antisportif s'il ne respecte pas l'instruction ;
- doivent montrer un carton jaune ou rouge avant que le joueur n'ait quitté le terrain pour se faire soigner s'ils décident de l'avertir ou de l'exclure ;
- si le jeu a été interrompu, font reprendre le jeu par une balle à terre – tant que le jeu n'a pas été arrêté pour une autre raison que la blessure d'un joueur ou que la blessure n'est pas le résultat d'une infraction aux Lois du Jeu ;
- laissent le jeu se poursuivre s'ils considèrent qu'un joueur n'est que légèrement blessé ;
- laissent le jeu se poursuivre si une infraction ou une faute est commise et que l'équipe non fautive se retrouve en situation avantageuse, mais sanctionnent l'infraction commise si l'avantage escompté n'intervient pas immédiatement ou au bout de quelques secondes ;
- sanctionnent la faute la plus grave quand plusieurs fautes se produisent en même temps ;
- prennent des mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une faute passible d'avertissement ou d'exclusion. Ils ne sont pas obligés de le faire immédiatement, mais au plus tard lors du prochain arrêt de jeu ;
- prennent des mesures à l'encontre des officiels d'équipe qui ne se comportent pas de manière responsable – avertissement verbal ou carton jaune ou rouge (les officiels d'équipe fautifs sont alors exclus du terrain et de ses abords, y compris de la surface technique). Si la personne fautive ne peut être identifiée, c'est l'entraîneur principal présent dans la surface technique qui sera sanctionné. Un officiel de l'équipe médicale commettant une faute passible d'exclusion peut rester sur le banc ;
- prennent des décisions avec l'aide des autres arbitres concernant tout incident que les arbitres principaux n'auraient pas vu ;
- s'assurent qu'aucune personne non autorisée ne pénètre sur le terrain ;
- donnent le signal de la reprise du match après un arrêt de jeu ;
- doivent effectuer les signaux décrits dans la rubrique intitulée « Signaux des arbitres » ;
- doivent, quand la situation l'exige, se placer sur le terrain et aux abords de celui-ci conformément aux dispositions du chapitre « Directives pratiques pour les arbitres de futsal » ;

- établissent un rapport de match qu'ils remettent ensuite aux autorités compétentes ; ce rapport contient les informations relatives à toute mesure disciplinaire prise à l'encontre de joueurs et/ou des officiels d'équipe, ainsi que tout autre incident qui serait survenu avant, pendant ou après le match.

L'arbitre :

- assure la fonction de chronométreur et de troisième arbitre en l'absence de ces deux arbitres assistants ;
- interrompt le match ou l'arrête définitivement lorsqu'il le juge opportun en cas d'infraction aux Lois du Jeu de Futsal ;
- interrompt le match ou l'arrête définitivement en cas d'interférence extérieure de quelque nature que ce soit.

Le deuxième arbitre :

- remplace l'arbitre dans le cas où ce dernier serait blessé ou indisposé.

4 Responsabilité des arbitres

Les arbitres – ou, selon les cas, les autres arbitres – ne peuvent être 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 fédération ou à tout autre organisme, et qui soit imputé ou puisse être imputé 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 la tenue 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 des accessoires et de l'équipement 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'obliger un joueur blessé à être transporté hors du terrain pour être soigné (mis à part les exceptions susmentionnées) ;
- la décision de permettre ou d'interdire à un joueur de porter certains vêtements ou équipements ;
- la décision de permettre ou d'interdire (pour autant que cela soit de son ressort) à quelque personne que ce soit (y compris aux officiels des équipes, aux responsables du site, aux responsables sécurité, aux photographes ou aux autres représentants des médias) de se tenir à proximité du terrain ;
- toute autre décision pouvant être prise conformément aux Lois du Jeu de Futsal ou conformément à leurs obligations telles qu'elles sont définies dans les règlements et directives de la FIFA, des confédérations, des associations membres ou des ligues sous la responsabilité desquelles se dispute le match.

5 Matches internationaux

La présence d'un deuxième arbitre est obligatoire lors des matches internationaux.

6 Équipement des arbitres

Équipement obligatoire

Les arbitres doivent être équipés des éléments suivants :

- au moins un sifflet ;
- un carton rouge et un carton jaune ;
- un carnet (ou autre moyen de noter par écrit les événements du match) ;
- au moins une montre.

Autre équipement

L'arbitre est autorisé à utiliser :

- des équipements pour communiquer avec les autres arbitres (oreillettes, etc.) ;
- des systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances ou autres équipements d'évaluation physique.

Les arbitres ne peuvent pas porter tout autre équipement électronique, y compris des caméras.

Les arbitres ne peuvent porter des bijoux, à l'exception d'une montre ou d'un appareil équivalent pour chronométrer le match en cas d'absence du chronométreur.

LOI 6 – AUTRES ARBITRES

1 Arbitres assistants

Deux arbitres assistants peuvent être désignés (un troisième arbitre et un chronométrateur). Ils devront exercer leurs fonctions en respectant les Lois du Jeu de Futsal. Ils doivent se placer à l'extérieur du terrain, à hauteur de la ligne médiane et du côté des zones de remplacements. Le chronométrateur devra rester assis à la table de chronométrage, tandis que le troisième arbitre pourra décider de rester debout ou de s'asseoir pour exercer ses fonctions.

Le chronométrateur et le troisième arbitre disposent d'une console de chronométrage adaptée ainsi que du matériel nécessaire pour comptabiliser le nombre de fautes accumulées. Ce matériel sera fourni par l'association ou par le club responsable du terrain/de la salle sur lequel/laquelle le match se dispute.

Ils disposent d'une table de chronométrage pour pouvoir exercer correctement leurs fonctions.

2 Pouvoirs et devoirs

Le troisième arbitre :

- assiste les arbitres et le chronométrateur ;
- répertorie les joueurs qui participent au match ;
- contrôle le remplacement des ballons à la demande des arbitres ;
- vérifie l'équipement des remplaçants avant leur entrée sur le terrain ;
- consigne par écrit le numéro des buteurs ;
- informe les arbitres sur le terrain de toute infraction, toute incorrection ou tout comportement antisportif de toute personne participant au match. Les arbitres décideront d'en tenir compte ou non ;
- informe le chronométrateur de la demande de temps mort formulée par un officiel d'équipe ;
- effectue le signal obligatoire de temps mort après que le chronométrateur a fait retentir le signal sonore, informant ainsi les arbitres et les équipes qu'un temps mort a été accordé ;
- consigne par écrit les temps morts sollicités ;
- consigne par écrit les fautes qui sont commises par chaque équipe et qui sont signalées par les arbitres au cours de chaque période ;

- effectue le signal obligatoire indiquant qu'une équipe a commis cinq fautes cumulables au cours d'une même période ;
- place sur la table de chronométrage la carte clairement visible indiquant qu'une équipe a commis cinq fautes cumulables au cours d'une même période ;
- consigne par écrit le nom et le numéro des joueurs qui ont été avertis ou exclus ;
- remet, avant le début de chaque période, aux officiels de chaque équipe un document leur permettant de solliciter des temps morts ; il récupérera ces documents au terme de chaque période si aucun temps mort n'a été sollicité ;

FIFA®

TIMEOUT
TEMPS MORT
TIEMPO MUERTO
AUSZEIT

- remet aux officiels de chaque équipe un document indiquant à quel moment le remplaçant d'un joueur exclu peut entrer en jeu ;

FIFA®

THE SUBSTITUTE MAY ENTER THE PITCH WHEN THERE IS/ARE ____ MINUTE(S) AND ____ SECOND(S) LEFT ON THE CHRONOMETER BEFORE THE END OF THE ____ PERIOD.

LE REMPLAÇANT POURRA ENTRER SUR LE TERRAIN QUAND LE CHRONOMÈTRE INDIQUERA ____ MINUTE(S) ET ____ SECONDE(S) ____ AVANT LA FIN DE LA ____ PÉRIODE.

EL SUPLENTE PODRÁ ENTRAR EN EL TERRENO DE JUEGO CUANDO EL CRONÓMETRO INDIQUE ____ MINUTO(S) Y ____ SEGUNDO(S) PARA FINALIZAR EL ____ PERIODO.

DER AUSWECHSELSPIELER DARF DAS SPIELFELD BETRETEN, WENN IN DER ____ HALBZEIT NOCH ____ MINUTE(N) UND ____ SEKUNDE(N) ZU SPIELEN SIND.

- contrôle, sous la supervision de l'arbitre, le retour au jeu d'un joueur qui a dû quitter le terrain pour corriger son équipement ;

- contrôle, sous la supervision de l'arbitre, le retour au jeu d'un joueur qui a dû quitter le terrain en raison d'une blessure de quelque nature que ce soit ;
- indique aux arbitres une erreur manifeste qui a été commise lors de l'avertissement ou l'exclusion d'un joueur, ou un comportement violent qui s'est produit en dehors de leur champ de vision. Dans tous les cas, ce sont les arbitres qui ont le pouvoir de décider des faits de jeu ;
- surveille le comportement des personnes qui sont situées dans les surfaces techniques ou qui sont assises sur les bancs de touche, et il communique aux arbitres tout écart de conduite ;
- consigne par écrit les arrêts de jeu provoqués par des interférences extérieures, en indiquant leur motif ;
- aide les arbitres en fournissant toute autre information pertinente concernant le match ;
- doit, quand la situation l'exige, se placer sur le terrain conformément aux dispositions du chapitre « Directives pratiques pour les arbitres de futsal » ;
- remplace le deuxième arbitre dans les cas où celui-ci ou l'arbitre principal seraient blessés ou indisposés.

Le chronométrateur :

Il veille à ce que la durée du match soit conforme aux dispositions de la Loi 7 et, à cet effet :

- il enclenche le chronomètre lorsque le coup d'envoi est effectué correctement ;
- il arrête le chronomètre lorsque le ballon n'est pas en jeu ;
- il réenclenche le chronomètre suite à la reprise du jeu effectuée correctement, sur une rentrée de touche, une sortie de but, un corner, un coup d'envoi, un coup franc, un penalty, un tir des 10 m ou une balle à terre ;
- s'il y en a un, il indique sur le panneau d'affichage les buts, le nombre de fautes cumulées ainsi que les périodes ;
- après en avoir été informé par le troisième arbitre ou l'un des arbitres sur le terrain, il annonce, à l'aide d'un sifflet ou de tout autre signal sonore différent de celui utilisé par les arbitres, la demande d'un temps mort formulée par une des équipes ;
- il assure le chronométrage de la minute de temps mort ;
- il annonce la fin de la minute de temps mort à l'aide d'un sifflet ou de tout autre signal sonore différent de celui utilisé par les arbitres ;
- après en avoir été informé par le troisième arbitre, il annonce la cinquième faute cumulée d'une équipe à l'aide d'un sifflet ou de tout autre signal sonore différent de celui utilisé par les arbitres ;
- il chronomètre la période de deux minutes pendant laquelle une équipe se retrouve en infériorité numérique ;
- il signale à l'aide d'un sifflet ou de tout autre signal sonore différent de celui utilisé par les arbitres, la fin de la première période, la fin du match ou la fin d'une période de prolongations, le cas échéant ;

- doit, quand la situation l'exige, se placer sur le terrain conformément aux dispositions du chapitre « Directives pratiques pour les arbitres de futsal » ;
- il se charge des prérogatives spécifiques du troisième arbitre en l'absence de ce dernier et dans le cas où aucun arbitre assistant de réserve n'a été désigné ;
- il fournit toute autre information pertinente concernant le match.

3 Matches internationaux

Le recours à un troisième arbitre et à un chronométreur est obligatoire lors des matches internationaux.

Lors de ce type de match, la console de chronométrage utilisée devra disposer de toutes les fonctions indispensable (chronométrage précis, possibilité de minuter de manière simultanée une ou plusieurs périodes de réduction numérique de deux minutes et possibilité de contrôler le cumul des fautes commises par chaque équipe au cours de chaque période).

4 Arbitre assistant de réserve

Dans les tournois et les compétitions pour lesquels un arbitre assistant de réserve est désigné, le rôle et les obligations de ce dernier doivent être conformes aux Lois du Jeu de Futsal.

L'arbitre assistant de réserve :

- est désigné conformément au règlement de la compétition et remplace le troisième arbitre dans le cas où un des arbitres ne pourrait plus poursuivre sa mission ;
- est chargé d'assister les arbitres, à la demande de ceux-ci, pour toutes les tâches administratives survenant avant, pendant et après le match ;
- remet après le match aux autorités compétentes un rapport sur tous les comportements répréhensibles ou autres incidents survenus en dehors du champ de vision des arbitres. Il informe ces derniers de la rédaction d'un tel rapport ;
- consigne par écrit tous les incidents survenus avant, pendant et après le match ;
- est responsable d'un chronomètre manuel pour parer à toute éventualité ;
- se place de sorte à pouvoir aider les arbitres en leur fournissant toute information pertinente concernant le match.

LOI 7 – DURÉE DU MATCH

1 Périodes de jeu

Le match comprend deux périodes de 20 minutes de jeu effectif chacune, qu'il est possible de réduire si le règlement de la compétition le permet.

2 Fin des périodes de jeu

Le chronométrateur signale la fin de chacune des périodes de jeu (et des périodes de la prolongation) à l'aide d'un signal sonore.

- La période prend fin lorsque le signal sonore retentit, même si les arbitres ne donnent pas de coup de sifflet.
- Si les arbitres accordent un penalty ou un coup franc direct après une sixième faute cumulée alors qu'une période est sur le point de se terminer, celle-ci sera considérée comme tel qu'une fois que le coup franc direct ou le penalty aura été effectué. Ce coup franc ou penalty est considéré comme effectué lorsque, une fois le ballon en jeu, l'une des situations suivantes se produit :
 - le ballon arrête de bouger ou est hors du jeu ;
 - le ballon est joué par un joueur (y compris le tireur) qui n'est pas le gardien de l'équipe qui défend ;
 - les arbitres interrompent le jeu pour une faute commise par le tireur ou son équipe.
- Un but marqué conformément aux Lois 1 et 10 mais après la fin de la période, telle qu'indiquée par le chronométrateur via le signal sonore, sera accordé uniquement dans les situations décrites ci-dessus.

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

3 Temps mort

Les équipes ont droit à un temps mort d'une minute lors de chaque période.

Les principes suivants s'appliquent :

- Les officiels d'équipe sont autorisés à solliciter un temps mort d'une minute auprès du troisième arbitre – ou du chronométrateur, en l'absence

de troisième arbitre – en utilisant le document qui leur a été fourni.

- D'un coup de sifflet ou au moyen d'un signal sonore différent de celui utilisé par les arbitres, le chronométreur accorde le temps mort lorsque l'équipe qui l'a sollicité est en possession du ballon et que celui-ci n'est plus en jeu.
- Pendant un temps mort :
 - les joueurs peuvent rester sur le terrain ou en sortir. S'ils souhaitent se désaltérer, ils doivent en sortir ;
 - les remplaçants doivent rester en dehors du terrain ;
 - les officiels ne sont pas autorisés à donner leurs consignes depuis le terrain.
- Les remplacements de joueurs ne peuvent être effectués qu'après la fin du temps mort, qui sera indiquée au moyen du signal sonore ou d'un coup de sifflet.
- Si une équipe ne réclame pas le temps mort auquel elle a droit pendant la première période, elle disposera tout de même d'un seul temps mort au cours de la seconde période.
- En l'absence de troisième arbitre et de chronométreur, les officiels d'équipe pourront solliciter un temps mort auprès des arbitres.
- Il n'y a pas de temps mort pendant la prolongation.

4 Mi-temps

Les joueurs ont droit à une pause à la mi-temps, celle-ci ne pouvant pas durer plus de 15 minutes. Aucune mi-temps n'est accordée entre les deux périodes de la prolongation. Les équipes changent tout simplement de côté et les officiels d'équipe et remplaçants changent de banc. Une brève pause permettant aux joueurs de se désaltérer (d'une durée maximum d'une minute) est néanmoins autorisée après la première période de la prolongation.

Le règlement de la compétition doit préciser la durée de la mi-temps, qui ne peut être modifiée qu'avec l'autorisation des arbitres.

5 Arrêt définitif du match

Un match arrêté définitivement avant son terme doit être rejoué, sauf disposition contraire du règlement de la compétition ou décision des organisateurs.

LOI 8 – COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU

Le coup d'envoi permet de marquer le début de chaque période d'un match, de chaque période de la prolongation, et de reprendre le jeu après qu'un but a été marqué. Les coups francs (directs ou indirects), les pénalties, les rentrées de touche, les sorties de but et les corners sont d'autres reprises du jeu.

La balle à terre est une manière de reprendre le jeu après que les arbitres l'ont interrompu et qu'aucune des autres reprises mentionnées dans les Lois du Jeu ne s'applique.

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

1

Coup d'envoi

Procédure

- L'équipe qui remporte le toss (pile ou face) choisit soit le but en direction duquel elle attaquera durant la première période, soit d'effectuer le coup d'envoi.
- L'autre équipe se voit attribuer le coup d'envoi ou le choix du but en direction duquel elle attaquera durant la première période.
- L'équipe qui choisit le but en direction duquel elle attaquera en première période donne le coup d'envoi au début de la seconde période.
- En seconde période, les équipes changent de camp.
- À la mi-temps, les équipes changent de banc de sorte à ce que celui-ci soit de leur côté défensif du terrain.
- Quand une équipe a marqué un but, c'est l'autre équipe qui procède au coup d'envoi.
- Tous les joueurs, à l'exception du joueur donnant le coup d'envoi, doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain.
- Les adversaires de l'équipe procédant au coup d'envoi doivent se tenir au moins à 3 m du ballon tant qu'il n'est pas en jeu.
- Le ballon doit être placé sur le point central et être immobile.
- Par un coup de sifflet, l'arbitre se trouvant du côté du banc signale que le coup d'envoi peut être exécuté.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a clairement bougé.
- Un but peut être marqué directement sur le coup d'envoi ; si le ballon entre directement dans le but de l'exécutant, un corner est accordé à l'adversaire.

Infractions et sanctions

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

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

2 Balle à terre

Procédure

- L'arbitre laisse tomber le ballon pour le gardien de l'équipe qui défend dans sa surface de réparation si, lorsque le jeu a été interrompu :
 - le ballon se trouvait dans la surface de réparation ; ou
 - la dernière touche de balle a eu lieu dans la surface de réparation.
- Dans tous les autres cas, l'un des arbitres donne la balle à terre à un joueur de l'équipe qui a touché le ballon pour la dernière fois, et à l'endroit où celui-ci a été touché pour la dernière fois, que ce soit par un joueur, un agent extérieur ou un arbitre.
- Tous les autres joueurs (des deux équipes) doivent se trouver au moins à 2 m du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il touche le sol.

Infractions et sanctions

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

Toutefois, si pour des raisons hors du contrôle de l'équipe à qui la balle à terre était destinée (conditions météorologiques ou balle à terre mal effectuée), celle-ci entre dans un des buts avant qu'au moins deux joueurs ne l'ait touché, la procédure de balle à terre doit être renouvelée.

LOI 9 – BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

1 Ballon hors du jeu

Le ballon est hors du jeu quand :

- il a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, au sol ou en l'air ;
- le jeu a été arrêté par les arbitres ;
- il touche le plafond.

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

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

Dans ces trois cas de figure où le ballon touche un arbitre, le jeu doit reprendre par une balle à terre.

2 Ballon en jeu

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

3 Terrain couvert

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

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

LOI 10 – ISSUE D'UN MATCH

1 But marqué

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

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

Si le joueur de l'équipe qui attaque (y compris le gardien), déplace ou renverse le but, les arbitres annuleront le but. Si ledit joueur l'a fait délibérément, il doit être averti.

Si le gardien lance le ballon à la main directement en direction du but adverse, une sortie de but doit être accordée – sauf si le règlement national pour le futsal de base, de jeunes, de vétérans et/ou d'handicapés interdit le dégagement du ballon à la main directement au-delà de la ligne médiane. Dans ce cas, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où le ballon a franchi la ligne médiane

Pas but

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

2 Équipe victorieuse

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

Lorsque le règlement de la compétition exige qu'une équipe soit déclarée vainqueur après un match nul ou une confrontation aller-retour, seules les procédures suivantes sont permises :

- Règle des buts inscrits à l'extérieur
- Deux périodes de prolongation égales, d'une durée maximum de 5 minutes chacune Le règlement de la compétition doit mentionner la durée des deux périodes de la prolongation
- Tirs au but

Il est possible de combiner les procédures ci-dessus.

3 Tirs au but

Les tirs au but sont exécutés après la fin du match conformément aux Lois du Jeu de Futsal, sauf disposition contraire.

Les tirs au but ne font pas partie du match.

Procédure

Avant le début des tirs au but

- Le but sur lequel les tirs au but seront exécutés fait l'objet d'un toss, sauf indication contraire dans le règlement de la compétition ou l'existence d'éléments (état du terrain, sécurité, emplacement de la caméra, etc.) obligeant l'arbitre à prendre la décision.
- L'arbitre tire à pile ou face ; l'équipe favorisée par le sort choisira de tirer en premier ou en deuxième.
- L'ensemble des joueurs et des remplaçants ont le droit de participer aux tirs au but, sauf ceux qui, au moment où le match ou la prolongation s'est terminé(e), étaient blessés ou exclus.
- Chaque équipe est chargée de sélectionner ses tireurs – parmi les joueurs autorisés – et de définir leur ordre de passage. L'ordre n'a pas besoin d'être communiqué aux arbitres.
- Si, à la fin du match ou de la prolongation et avant les tirs au but, une équipe se retrouve en supériorité numérique (remplaçants compris), elle peut choisir de réduire le nombre de ses joueurs afin d'être à égalité avec son adversaire, et doit informer, le cas échéant, les arbitres du nom et du numéro de chaque joueur retiré. À l'exception des cas présentés ci-après, tout joueur retiré ne peut participer aux tirs au but.

- Un gardien de but qui n'est plus en mesure de continuer avant ou pendant les tirs au but peut être remplacé par un joueur ou un remplaçant ayant été retiré pour remettre le nombre de tireurs à égalité. Le gardien remplacé ne pourra plus participer aux tirs au but ni exécuter de tir.
- Si le gardien a déjà exécuté un tir, son remplaçant ne peut tirer lors du même passage.

Pendant les tirs au but

- Seuls les joueurs autorisés et les arbitres peuvent rester sur le terrain.
- Tous les joueurs autorisés, exceptés celui qui exécute le tir et les deux gardiens de but, doivent rester dans le rond central, sur la ligne médiane ou juste derrière celle-ci.
- Le gardien de l'équipe du joueur exécutant le tir au but doit rester sur le terrain, en dehors de la surface de réparation, et à peu près sur la ligne du point de penalty – à 5 m au minimum de celui-ci – du côté opposé à celui où se trouvent les bancs de touche et le deuxième arbitre.
- Un joueur autorisé peut remplacer le gardien de but.
- Le tir est terminé lorsque le ballon arrête de bouger, est hors du jeu ou quand les arbitres interrompent le jeu pour une infraction ; le tireur ne peut retoucher le ballon dans le cadre de son tir.
- Les arbitres consignent par écrit chaque tir au but.
- Si le gardien commet une infraction qui amène le tir à devoir être à nouveau exécuté, le gardien doit recevoir un avertissement.
- Si le tireur est sanctionné pour une infraction commise après que les arbitres ont signalé que le tir doit être exécuté, ce tir est considéré comme raté et le tireur doit être averti.
- Si le gardien et le tireur commettent une infraction en même temps :
 - si le tir est manqué ou repoussé, il doit être à nouveau exécuté et les deux joueurs reçoivent un avertissement ;
 - si le tir est marqué, le but est refusé, le tir est considéré comme raté et le tireur reçoit un avertissement.
- Si, pendant les tirs au but, une équipe se retrouve en infériorité numérique, celle qui est en supériorité numérique peut choisir de réduire son nombre de joueurs jusqu'à atteindre celui de son adversaire, les arbitres devant alors, le cas échéant, être informés du nom et du numéro de chaque joueur exclu. Tout joueur exclu ne pourra plus prendre part à la séance de tirs au but (sauf dans les cas susmentionnés).

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

- Les tirs sont exécutés alternativement par chaque équipe.
- Chaque tir est exécuté par un joueur différent, et tous les joueurs autorisés doivent avoir exécuté un premier tir avant que l'un d'eux ne puisse en exécuter un second.
- Le principe indiqué ci-dessus s'applique pour toute séquence de tirs au but suivante, mais l'ordre des tireurs peut être changé.
- Si, avant que les deux équipes n'aient exécuté leurs cinq tirs, l'une d'elles a déjà marqué plus de buts que l'autre ne pourra jamais en marquer même en finissant sa série de tirs, la séance s'arrête.
- Si les deux équipes sont à égalité après qu'elles ont exécuté leurs cinq tirs, la séance se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre après le même nombre de tentatives.
- La séance des tirs au but ne doit pas être retardée par un joueur ayant quitté le terrain. Le tir du joueur sera considéré comme raté s'il ne revient pas à temps pour exécuter son tir.

4 Buts inscrits à l'extérieur

Le règlement de la compétition peut stipuler que, lorsque les équipes s'affrontent en matches aller-retour, si elles sont à égalité au score cumulé après le deuxième match, tous les buts inscrits sur le terrain de l'équipe adverse compteront double.

LOI 11 – HORS-JEU

Le hors-jeu n'existe pas en futsal.

LOI 12 – FAUTES ET INCORRECTIONS

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

1 Coup franc direct

Un coup franc direct est accordé si, de l'avis des arbitres, un joueur commet l'une des fautes suivantes de manière imprudente, inconsidérée ou violente

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

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

- On parle d'attitude « imprudente » lorsqu'un joueur dispute le ballon sans attention, ni égard, ni précaution. Aucune sanction disciplinaire n'est nécessaire.
- On parle d'attitude « inconsidérée » lorsqu'un joueur agit sans tenir compte du caractère dangereux ou des conséquences de son acte pour son adversaire. Il doit être averti.
- On parle d'attitude « violente » lorsqu'un joueur fait un usage excessif de la force au risque de mettre en danger l'intégrité physique de son adversaire. Il doit être exclu.

Un coup franc direct est également accordé lorsqu'un joueur se rend coupable d'une des fautes suivantes :

- commet une « main » (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation) ;
- tient ou retient un adversaire ;
- fait obstacle à la progression d'un adversaire avec contact ;
- crache sur/vers ou mord quelqu'un ;
- lance/botte un objet sur/vers le ballon, un adversaire ou un arbitre, ou touche le ballon avec un objet tenu à la main.

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

Main

À l'exception des gardiens de but dans leur propre surface de réparation, il y a faute si un joueur :

- touche délibérément le ballon du bras ou de la main, notamment avec mouvement du bras ou de la main vers le ballon ;
- récupère la possession ou le contrôle du ballon après avoir touché le ballon du bras ou de la main et ensuite :
 - marque un but ;
 - crée une occasion de but.

À l'exception des gardiens de but dans leur propre surface de réparation, il y a en général faute si un joueur :

- touche le ballon du bras ou de la main lorsque :
 - la position du bras ou de la main a artificiellement augmenté la surface couverte par son corps ;
 - le bras ou la main est au-dessus du niveau de l'épaule (à moins qu'il ait délibérément joué le ballon avec une autre partie de son corps et que le ballon touche ensuite son bras ou sa main).

Ces fautes sont sanctionnables même si le ballon touche le bras ou la main du joueur directement depuis la tête, le tronc ou la jambe d'un autre joueur à proximité.

Il y a faute si un joueur, y compris le gardien, marque dans le but adverse directement de la main ou du bras, même s'il s'agit d'une action accidentelle.

En revanche, il n'y a en général pas faute si le ballon touche le bras ou la main d'un joueur :

- directement depuis sa tête, son tronc ou sa jambe ;
- directement depuis la tête, le tronc ou la jambe d'un autre joueur à proximité ;
- si le bras ou la main est près du corps et n'en augmente pas artificiellement la surface ;
- si le joueur tombe et que son bras ou sa main est positionné(e) entre son corps et le sol pour amortir la chute (mais qu'il ne l'étend pas latéralement ou verticalement).

En dehors de sa surface de réparation, le gardien de but est soumis aux mêmes restrictions que les autres joueurs concernant le contact entre le ballon et le bras ou la main. Si le gardien de but touche le ballon de la main ou du bras en infraction avec les Lois du Jeu dans sa propre surface de réparation, un coup franc indirect est accordé mais aucune sanction disciplinaire n'est infligée.

2 Coup franc indirect

Un coup franc indirect est accordé lorsqu'un joueur :

- joue d'une manière dangereuse (comme défini ci-après) ;
- fait obstacle à la progression d'un adversaire sans qu'il y ait contact ;
- manifeste sa désapprobation en tenant des propos ou en faisant des gestes blessants, injurieux ou grossiers ou en commettant d'autres « infractions orales » ;
- empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains ou de le lancer, ou joue ou essaie de jouer le ballon alors que le gardien est en train de le lâcher ou de le lancer ;
- commet d'autres infractions non mentionnées dans les Lois du Jeu de Futsal et pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'exclure un joueur.

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

- s'il est en possession du ballon avec ses mains, ses bras ou ses pieds dans sa propre moitié de terrain pendant plus de quatre secondes ;
- après avoir joué le ballon, où qu'il se trouve sur le terrain, s'il le touche à nouveau dans sa propre moitié de terrain après que le ballon lui a été délibérément transmis par un coéquipier sans qu'un adversaire l'ait joué ou touché entre-temps ;
- s'il touche le ballon avec les mains ou les bras dans sa surface de réparation après qu'il lui a été délibérément transmis par un coéquipier ;
- s'il touche le ballon avec les mains ou les bras dans sa surface de réparation après l'avoir directement reçu à la suite d'une rentrée de touche effectuée par un coéquipier ;
- lorsque le règlement national l'interdit dans le futsal de base, de jeunes, de vétérans et/ou d'handicapés, s'il lance le ballon à la main directement au-delà de la ligne médiane sur une sortie de but ; le coup franc doit alors être tiré depuis l'endroit où le ballon a franchi la ligne médiane.

Un gardien de but est considéré comme en possession du ballon quand :

- il tient le ballon entre ses mains ou entre sa main et une surface (par ex. : le sol, son corps) ou quand le ballon est en contact avec une quelconque partie de ses mains ou ses bras ;
- il tient le ballon sur sa main ouverte ;
- il fait rebondir le ballon sur le sol ou le lance en l'air.

Jeu dangereux

Par « jeu dangereux », on entend toute action d'un joueur qui, en essayant de jouer le ballon, risque de blesser quelqu'un (y compris lui-même) ou empêche l'adversaire de jouer le ballon par crainte d'être blessé.

Un ciseau ou un retourné acrobatique est autorisé s'il ne représente pas de danger pour l'adversaire.

Faire obstacle à la progression d'un adversaire sans contact

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

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

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

Bloquer un adversaire

Le fait de bloquer un adversaire peut être une tactique légitime du futsal, à condition que le joueur effectuant le blocage soit immobile au moment du contact, qu'il ne provoque pas intentionnellement le contact en se déplaçant ou en mettant son corps en travers du chemin de son adversaire, et que ce dernier ait la possibilité d'échapper au blocage. Qu'il soit en possession du ballon ou non, un adversaire peut être bloqué.

3 Approche disciplinaire

Les arbitres ont autorité pour infliger des sanctions disciplinaires à partir du moment où ils pénètrent sur le terrain pour l'inspection d'avant-match et jusqu'à ce qu'ils le quittent après le coup de sifflet final (séance de tirs au but comprise).

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

Un joueur ou un officiel d'équipe qui enfreint les Lois du Jeu de Futsal ou qui commet une faute passible d'avertissement ou d'exclusion, sur le terrain comme en dehors, contre quiconque, sera sanctionné conformément à la nature de l'infraction commise.

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

Les joueurs, remplaçants ou officiels d'équipe peuvent se voir infliger un carton jaune ou un carton rouge.

Joueurs et remplaçants

Reprise du jeu retardée pour infliger un carton

Lorsque les arbitres ont décidé d'avertir ou d'exclure un joueur, le jeu ne doit pas reprendre avant que la sanction n'ait été infligée.

Avantage

Si les arbitres décident d'appliquer la règle de l'avantage après une faute qui aurait justifié un avertissement ou une exclusion si le jeu avait été interrompu, il devra signifier cet avertissement ou cette exclusion au prochain arrêt de jeu. Si le joueur a tenté (sans succès) d'annihiler une occasion de but manifeste, il sera averti pour comportement antisportif.

La règle de l'avantage ne doit pas être appliquée dans des situations impliquant une faute grossière, un acte de brutalité, une faute passible d'un second avertissement ou une (sixième ou plus) faute cumulée, à moins qu'une occasion de but manifeste ne se dessine. Les arbitres devront alors exclure le joueur au prochain arrêt de jeu, à moins que celui-ci ne joue ou ne dispute le ballon, ou n'interfère avec un adversaire. À ce moment-là, les arbitres devront interrompre le jeu, exclure le joueur et faire reprendre le jeu par un coup franc indirect, à moins que le joueur n'ait commis une faute plus grave.

Si les arbitres décident d'appliquer la règle de l'avantage et infligent un deuxième carton jaune ou un carton rouge après que le but a été marqué, l'équipe sanctionnée continue de jouer avec le même nombre de joueurs, un remplaçant devant alors rentrer pour le joueur exclu. Si le but n'est pas marqué, l'équipe continue avec un joueur en moins.

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

Infractions passibles d'avertissement

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

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

Un remplaçant doit être averti s'il commet l'une des infractions suivantes :

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

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

Avertissements pour comportement antisportif

Un joueur doit être averti pour comportement antisportif notamment s'il :

- tente de tromper les arbitres en faisant par exemple semblant d'être blessé ou victime d'une faute (simulation) ;
- commet, de manière inconsidérée, une infraction passible d'un coup franc direct ;
- touche le ballon de la main pour interférer dans une attaque prometteuse ou la stopper ;
- commet une faute pour interférer dans une attaque prometteuse ou la stopper – sauf lorsque les arbitres accordent un penalty pour une faute où le joueur a tenté de jouer le ballon ;
- annihile une occasion de but manifeste de l'adversaire en commettant une faute avec intention de jouer le ballon – si les arbitres accordent un penalty.

- joue le ballon de la main pour tenter de marquer un but – que sa tentative réussisse ou non – ou pour empêcher l’adversaire de marquer un but – sans y parvenir ;
- trace des marques non autorisées sur le terrain ;
- joue le ballon alors qu’il est en train de quitter le terrain après en avoir reçu l’ordre ;
- se comporte d’une manière allant à l’encontre de l’esprit du jeu ;
- use délibérément d’une stratégie irrespectueuse pour passer le ballon (y compris sur coup franc) à son gardien – de la tête, de la poitrine, du genou, etc. – dans le but de contourner la Loi ;
- distrait verbalement un adversaire alors que le jeu est en cours ;
- déplace ou renverse délibérément un but (sans empêcher l’équipe adverse de marquer un but ou lui annihiler une occasion de but manifeste).

Célébration d’un but

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

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

Un joueur doit être averti – même si le but est annulé :

- s’il s’approche des spectateurs d’une telle façon qu’il entraîne des problèmes de sécurité ;
- s’il fait des gestes provocateurs, moqueurs ou offensants ou agit de façon provocatrice, moqueuse ou offensante ;
- s’il recouvre sa tête ou son visage d’un masque ou autre article analogue ;
- s’il enlève son maillot ou s’en couvre la tête.

Fautes passibles d’exclusion

Un joueur ou un remplaçant qui commet l’une des fautes suivantes doit être exclu s’il :

- empêche l’équipe adverse de marquer un but ou annihile une occasion de but manifeste en commettant une main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation) ou déplace ou renverse un but (de manière à ce que cela ne permette pas au ballon de passer la ligne de but) ;
- empêche un adversaire se dirigeant vers le but de marquer ou annihile une occasion de but manifeste (à condition que le gardien qui défend ne soit pas dans ses buts) en commettant une faute passible d’un coup franc (sauf précision apportée à la section suivante) ;
- commet une faute grossière ;

- crache sur/vers ou mord quelqu'un ;
- adopte un comportement violent ;
- tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers ;
- reçoit un second avertissement au cours du même match.

Tout joueur ou remplaçant ayant été exclu doit quitter les abords du terrain ainsi que la surface technique.

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

Si un joueur empêche l'équipe adverse de marquer ou annihile une occasion de but manifeste en commettant une main, le joueur doit être exclu quel que soit l'endroit de la faute.

Si un joueur commet une faute dans sa surface de réparation contre un adversaire pour annihiler une occasion de but manifeste et que les arbitres accordent un penalty, le joueur fautif est averti s'il a tenté de jouer le ballon ; dans toutes les autres circonstances (par ex. : tenir, tirer ou pousser, aucune possibilité de jouer le ballon, etc.), le joueur fautif doit être exclu.

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

Pour déterminer s'il s'agit d'une telle situation, les critères suivants doivent être pris en compte :

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

Si le gardien se trouve devant son propre but et qu'il le défend, on considère qu'aucune infraction de type « empêcher de marquer un but » ou « annihiler une occasion de but manifeste » ne peut être commise, même si la situation correspond aux autres critères.

Si un gardien de but commet une infraction qui annihile une occasion de but manifeste pour l'équipe adverse ou qui l'empêche de marquer un but en touchant le ballon de la main en dehors de sa surface de réparation alors

que son but est vide ou qu'il n'est défendu que par un joueur de champ de son équipe, on considère qu'il est bien coupable d'une telle infraction.

Si le nombre de joueurs de l'équipe qui attaque est supérieur au nombre de joueurs de l'équipe qui défend (hors gardien de but), la situation doit être considérée comme pouvant potentiellement amener à une infraction visant à empêcher de marquer un but ou à annihiler une occasion de but manifeste.

Faute grossière

Tacler ou disputer le ballon tout en mettant en danger l'intégrité physique d'un adversaire ou en agissant avec violence ou brutalité doit être sanctionné comme faute grossière.

Se rend coupable d'une faute grossière tout joueur qui dispute avec violence le ballon de face, de côté ou par derrière – avec une ou deux jambes en avant – ou qui met en danger l'intégrité physique de l'adversaire.

Acte de brutalité

Se rend coupable d'un acte de brutalité un joueur qui agit ou essaie d'agir avec violence ou brutalité envers un adversaire, sans disputer le ballon, ou envers toute autre personne, qu'il y ait eu contact ou non.

Un acte de brutalité peut se produire sur le terrain ou en dehors, que le ballon soit en jeu ou non.

La règle de l'avantage ne doit pas être appliquée dans des situations impliquant un acte de brutalité, à moins qu'une occasion de but manifeste ne se dessine. Dans ce cas, les arbitres devront exclure le joueur ayant commis l'acte de brutalité au prochain arrêt de jeu.

Les actes de brutalité entraînant souvent des altercations générales entre les joueurs, les arbitres doivent par conséquent essayer d'éviter ces situations en intervenant de manière stricte et rapide.

Un joueur ou un remplaçant qui se rend coupable d'un acte de brutalité doit être exclu.

Officiels d'équipe

Si une infraction est commise par un officiel d'équipe et que la personne fautive ne peut pas être identifiée, c'est l'entraîneur principal qui recevra la sanction.

Mise en garde

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

- pénétrer sur le terrain de manière respectueuse, sans chercher la confrontation ;
- ne pas coopérer avec les arbitres, par exemple en ignorant les instructions d'un arbitre assistant ;
- exprimer un léger désaccord (par la parole ou par des gestes) envers une décision ;
- quitter plusieurs fois la surface technique sans commettre d'autre infraction.

Avertissement

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

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

Exclusion

Les infractions suivantes sont passibles d'exclusion (liste non exhaustive) :

- retarder la reprise du jeu de l'équipe adverse (par exemple en gardant le ballon ou en le dégageant, ou en faisant obstacle à un joueur) ;
- quitter délibérément la surface technique pour :
 - signifier sa désapprobation ou se plaindre auprès d'un arbitre ;
 - agir de manière provocatrice ou offensante ;

- pénétrer dans la surface technique de l'équipe adverse de manière agressive ou en cherchant la confrontation ;
- jeter ou botter délibérément un objet sur le terrain ;
- pénétrer sur le terrain pour :
 - chercher la confrontation avec un arbitre (y compris à la mi-temps ou à l'issue du match) ;
 - interférer avec le jeu, un adversaire ou un arbitre ;
- se comporter de manière agressive (y compris par un crachat ou une morsure) envers toute autre personne ;
- recevoir un second avertissement au cours du même match ;
- tenir des propos ou faire des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers ;
- utiliser de manière illicite des équipements électroniques ou de communication et/ou se comporter de manière inappropriée du fait de l'utilisation de ces équipements ;
- adopter un comportement violent.

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

Dans tous les cas, les arbitres doivent prendre la sanction disciplinaire appropriée :

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

4 Reprise du jeu après des fautes et incorrections

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

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

- un adversaire – coup franc indirect ou direct, ou penalty ;
- un coéquipier, un remplaçant, un joueur exclu, un officiel d'équipe ou un arbitre – coup franc direct ou penalty ;
- toute autre personne – balle à terre.

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

Si, lorsque le ballon est en jeu :

- un joueur commet en dehors du terrain une faute contre un arbitre, un joueur adverse, un remplaçant adverse, un joueur exclu adverse, ou un officiel d'équipe adverse ; ou
- un remplaçant, un joueur exclu ou un officiel d'équipe commet en dehors du terrain une faute contre, ou interfère avec, un joueur adverse ou un arbitre :

le jeu reprendra par un coup franc à exécuter depuis le point de la limite du terrain le plus proche de l'endroit où l'infraction/interférence a été commise ; un penalty sera accordé si l'infraction exige un coup franc direct et que le point de la limite du terrain la plus proche est la ligne de but délimitant la surface de réparation de l'équipe à qui appartient la personne fautive.

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

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

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

Si un remplaçant, un joueur exclu, un joueur se trouvant temporairement en dehors du terrain ou un officiel d'équipe lance ou botte un objet sur le terrain et que cela interfère avec le jeu, un adversaire ou un arbitre, le jeu reprendra par un coup franc direct exécuté depuis l'endroit où l'objet a interféré avec le jeu ou depuis l'endroit où il a (ou aurait) touché l'adversaire, l'arbitre ou le ballon (ou par un penalty si cela s'est produit dans la surface de réparation de l'équipe à laquelle appartient la personne fautive).

LOI 13 – COUPS FRANCS

1

Types de coups francs

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

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

Signal du coup franc indirect

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

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

Le ballon entre dans le but

- Si le ballon entre directement dans le but de l'équipe adverse dans le cadre d'un coup franc direct, le but est accordé.
- Si le ballon entre directement dans le but de l'équipe adverse dans le cadre d'un coup franc indirect, une sortie de but est accordée à ladite équipe adverse (sauf si l'un des arbitres – ou les deux – n'a pas signalé le caractère indirect du coup franc).
- Si le ballon entre directement dans le but de l'équipe de l'exécutant dans le cadre d'un coup franc direct ou indirect, un corner est accordé à l'équipe adverse.

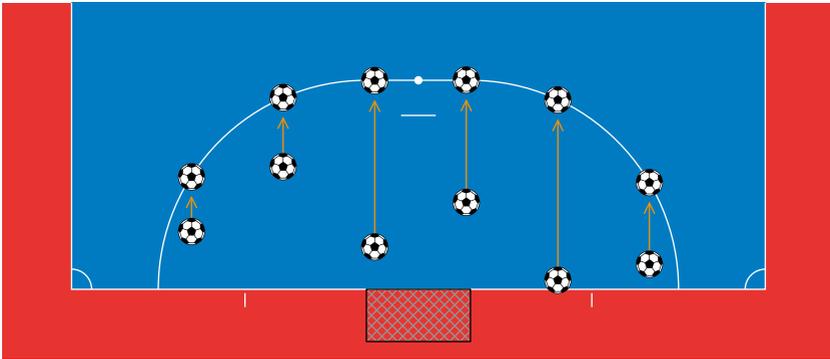
2

Procédure

Tous les coups francs doivent être exécutés :

- dans les quatre secondes ;
- depuis l'endroit où l'infraction a été commise, sauf :
 - les coups francs directs accordés à l'équipe qui défend dans sa propre surface de réparation peuvent être exécutés depuis n'importe quel endroit de cette surface ;

- les coups francs indirects accordés pour une faute commise dans la surface de réparation, ou pour une infraction pour laquelle le jeu a été interrompu alors que le ballon se trouvait dans la surface de réparation, doivent être exécutés depuis la ligne de ladite surface, au point le plus proche de l'endroit où la faute a eu lieu ou où le ballon se trouvait – en suivant une ligne imaginaire parallèle à la ligne de touche (tel qu'indiqué dans l'image ci-dessous) ;



- les coups francs accordés parce qu'un joueur est entré, revenu ou a quitté le terrain sans autorisation et qui doivent être exécutés depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, à moins que cela ait été dans la surface de réparation, auquel cas le coup franc devra être tiré depuis 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 – en suivant une ligne imaginaire parallèle à la ligne de touche (tel qu'indiqué dans l'image ci-dessus). Cependant, si le joueur commet une faute en dehors du terrain, le jeu reprendra par un coup franc exécuté depuis le point de la limite du terrain le plus proche de l'endroit où la faute a été commise. Si la faute est passible d'un coup franc direct et si ledit point se trouve sur la ligne de but du joueur fautif, les arbitres accorderont un penalty ;
- dans les situations où les Lois du Jeu désignent une autre position.

Le ballon :

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

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

- à au moins 5 m du ballon ;

- en dehors de la surface de réparation pour les coups francs accordés à une équipe à l'intérieur de sa propre surface de réparation.

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

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

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

Si un joueur exécutant correctement un coup franc botte intentionnellement – mais pas de manière imprudente, inconsidérée ou violente – le ballon contre un adversaire afin de pouvoir ensuite le rejouer, les arbitres doivent permettre au jeu de se poursuivre.

3 Infractions et sanctions

Si un adversaire ne se trouve pas à distance réglementaire lors de l'exécution du coup franc, celui-ci devra être retiré – sauf si la règle de l'avantage peut être appliquée. Si un joueur décide d'exécuter un coup franc rapidement et qu'un adversaire se trouvant à moins de 5 m intercepte le ballon, les arbitres doivent permettre au jeu de se poursuivre. Un adversaire empêchant délibérément l'exécution rapide d'un coup franc doit être averti pour avoir retardé la reprise du jeu.

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

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

Si un adversaire se trouvant dans la surface de réparation lorsque le coup franc est exécuté, ou entrant dans ladite surface avant que le ballon ne

soit en jeu, touche ou dispute le ballon avant que celui-ci ne soit en jeu, le coup franc doit être retiré.

Si, une fois que le ballon est en jeu, l'exécutant le retouche avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur, un coup franc indirect est accordé. Et si l'exécutant commet une main :

- un coup franc direct est accordé ;
- un penalty est accordé si l'infraction s'est produite à l'intérieur de la surface de réparation de l'exécutant – sauf si celui-ci était le gardien de but, auquel cas un coup franc indirect est accordé.

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

4 Fautes cumulées

- Toutes les fautes sanctionnées par un coup franc direct ou par un penalty qui sont mentionnées dans la Loi 12 sont des fautes cumulables.
- Les fautes cumulables qui sont commises par chaque équipe au cours de chaque période sont consignées dans le rapport de match.
- Les arbitres peuvent appliquer la règle de l'avantage tant que l'équipe fautive n'a pas encore commis cinq fautes cumulées et que la faute n'empêche pas l'équipe adverse de marquer un but ou qu'elle n'annihile pas une occasion de but manifeste.
- Si la règle de l'avantage a été appliquée, les arbitres attendent que le ballon ne soit plus en jeu pour indiquer au chronométreur et au troisième arbitre, en effectuant le signal obligatoire, que la faute cumulable doit être comptabilisée.
- En cas de prolongation, toutes les fautes cumulées lors de la deuxième période du match sont maintenues pendant la prolongation.

5 Coups francs directs à partir de la sixième faute cumulée

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

Un but peut être marqué directement à la suite d'une (sixième ou plus) faute cumulée et le tireur doit tenter de le faire.

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

Procédure

- Le ballon doit être immobile sur le point des 10 m ou à l'endroit où la faute a été commise (si elle l'a été dans la zone comprise entre la ligne de but et la ligne imaginaire située en dehors de la surface de réparation de l'équipe qui défend, à 10 m de la ligne de but et parallèle à celle-ci).
- Si la faute est commise dans cette zone, l'exécutant peut choisir l'endroit depuis lequel tirer le coup franc : sur le point des 10 m ou à l'endroit où la faute a été commise.
- Les poteaux, la barre transversale et les filets doivent être immobiles.
- Le tireur doit clairement s'identifier.
- Le gardien de but doit se trouver à au moins 5 m du ballon jusqu'à ce que le tir soit effectué.
- Tous les autres joueurs doivent se trouver :
 - sur le terrain ;
 - à au moins 5 m du ballon ;
 - derrière le ballon ;
 - en dehors de la surface de réparation.
- Une fois que les joueurs sont positionnés conformément à la présente Loi, l'un des arbitres donnent le signal de tirer le coup franc.
- Le joueur exécutant le coup franc direct accordé à la suite d'une (sixième ou plus) faute cumulée doit le faire en direction du but adverse et avec l'intention de marquer ; les talonnades sont autorisées à condition que le ballon soit tiré en direction du but adverse et avec l'intention de marquer directement.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a clairement bougé en direction du but adverse.

- Le tireur ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.
- Si les arbitres accordent un coup franc direct à la suite d'une (sixième ou plus) faute cumulée alors qu'une période est sur le point de se terminer, celle-ci ne sera considérée comme tel qu'une fois que le coup franc direct aura été effectué. Le coup franc est considéré comme exécuté lorsque, une fois le ballon en jeu, une des situations suivantes se produit :
 - le ballon arrête de bouger ou est hors du jeu ;
 - le ballon est joué par tout joueur (y compris le tireur) qui n'est pas le gardien de but de l'équipe qui défend ;
 - les arbitres interrompent le jeu pour une faute commise par le tireur ou son équipe.

Si un joueur de l'équipe qui défend (y compris le gardien) commet une infraction et que le coup franc direct accordé à la suite d'une (sixième ou plus) faute cumulée est raté ou repoussé, le coup franc doit être retiré.

Infractions et sanctions

- Une fois que les arbitres ont donné le signal pour l'exécution d'un coup franc direct accordé à la suite d'une (sixième ou plus) faute cumulée, le tir doit être effectué dans les quatre secondes. Si ce n'est pas le cas, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse depuis l'endroit où le coup franc initial aurait dû être botté.
- Si, avant que le ballon ne soit en jeu :
 - le tireur ou un de ses coéquipiers commet une infraction :
 - le coup franc doit être retiré si le ballon entre dans le but ;
 - les arbitres interrompent le jeu et le font reprendre par un coup franc indirect pour l'équipe adverse si le ballon n'entre pas dans le but.

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

- un coup franc direct accordé à la suite d'une (sixième ou plus) faute cumulée qui n'est pas botté en direction du but adverse et avec l'intention de marquer directement ;
- un coéquipier du tireur proclamé exécute le tir – les arbitres avertiront alors le joueur qui a tiré le coup franc ;
- le tireur fait semblant de frapper le ballon après avoir terminé sa course, sachant que marquer un temps d'arrêt dans sa course est autorisé – les arbitres avertiront le tireur.

- le gardien de but de l'équipe qui défend ou un de ses coéquipiers commet une infraction :
 - le but doit être accordé si le ballon entre dans le but ;
 - le coup franc doit être rejoué si le ballon n'entre pas dans le but – le joueur fautif doit être averti.
- un joueur de chaque équipe commettent une infraction – le penalty doit être retiré sauf si un des joueurs commet une faute plus grave (par ex. : feinte illégale). Si le gardien et le tireur commettent une faute en même temps :
 - si le tir est manqué ou repoussé : le tir est à nouveau exécuté et les deux joueurs reçoivent un avertissement ;
 - si le tir est marqué : le but est refusé, le tireur reçoit un avertissement et le jeu reprend par un coup franc indirect pour l'équipe qui défend.

Au moment de l'exécution du coup franc, un adversaire qui fait obstacle au tireur alors que celui-ci avance vers le ballon doit être averti, même si ce joueur fautif a respecté la distance réglementaire minimale de 5 m.

- Si après que le coup franc direct accordé à la suite d'une (sixième ou plus) faute cumulée a été exécuté :
 - le tireur retouche le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :
 - un coup franc indirect (ou coup franc direct pour une main) est accordé à l'équipe adverse.
 - si le ballon entre en contact avec un agent extérieur une fois frappé en direction du but adverse :
 - le coup franc doit être retiré, sauf si le ballon allait entrer dans le but et que l'interférence n'empêchait pas le gardien ou un joueur de l'équipe qui défend de jouer le ballon. Le but devra être accordé si le ballon entre dans le but (même si le ballon a été touché), à moins que l'interférence n'ait été faite par l'équipe qui attaque.
 - le ballon, après avoir été repoussé par le gardien de but, la barre transversale ou un poteau, rebondit dans le terrain où il est alors touché par un agent extérieur :
 - les arbitres interrompent le jeu ;
 - le jeu reprend par une balle à terre à l'endroit où le ballon a touché l'agent extérieur.

Tableau récapitulatif

Résultat d'un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée		
Infraction	Le ballon entre dans le but	Le ballon n'entre pas dans le but
Empiètement d'un joueur de l'équipe qui attaque	À retirer	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend
Empiètement d'un joueur de l'équipe qui défend	But	À retirer et avertissement pour le joueur de l'équipe qui défend
Infraction du gardien	But	À retirer et avertissement pour le gardien
Ballon botté vers l'arrière	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend
Feinte illégale	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend et avertissement pour le tireur	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend et avertissement pour le tireur
Mauvais tireur (non identifié)	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend et avertissement pour le mauvais tireur	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend et avertissement pour le mauvais tireur
Le gardien de but et le tireur commettent une faute au même moment	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend et avertissement pour le tireur	À retirer et avertissement pour le tireur et le gardien de but

LOI 14 – PENALTY

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

Un but peut être marqué directement sur penalty.

1 Procédure

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

Le tireur doit clairement s'identifier.

Le gardien de but doit rester sur sa ligne de but, face au tireur, entre les poteaux et ne toucher ni les poteaux ni la barre transversale ni les filets de but avant que le tir ne soit effectué.

Mis à part le tireur et le gardien de but, tous les joueurs doivent se trouver :

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

Une fois que les joueurs sont positionnés conformément à la présente Loi, l'un des arbitres donne le signal de tirer le penalty.

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

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

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

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

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

- le ballon arrête de bouger ou est hors du jeu ;
- le ballon est joué par tout joueur (y compris le tireur) qui n'est pas le gardien de but de l'équipe qui défend ;
- les arbitres interrompent le jeu pour une faute commise par le tireur ou son équipe.

Si un joueur de l'équipe qui défend (y compris le gardien) commet une infraction et le penalty est raté ou repoussé, le penalty doit être retiré.

2 Infractions et sanctions

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

Si, avant que le ballon ne soit en jeu :

- le tireur ou un de ses coéquipiers commet une infraction :
 - le penalty devra être retiré si le ballon entre dans le but ;
 - les arbitres interrompent le jeu et le font reprendre par un coup franc indirect pour l'équipe adverse si le ballon n'entre pas dans le but.

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

- le penalty est tiré vers l'arrière ;
 - un coéquipier du tireur proclamé exécute le tir – les arbitres avertiront alors le joueur qui a tiré le penalty ;
 - le tireur fait semblant de frapper le ballon après avoir terminé sa course, sachant que marquer un temps d'arrêt dans sa course est autorisé – les arbitres avertiront le tireur.
- le gardien de but de l'équipe qui défend ou un de ses coéquipiers commet une infraction :
 - le but doit être accordé si le ballon entre dans le but ;
 - le penalty doit être rejoué si le ballon n'entre pas dans le but – le joueur fautif doit être averti.

- un joueur de chaque équipe commettent une infraction – le penalty doit être retiré sauf si un des joueurs commet une faute plus grave (par ex. : feinte illégale). Si le gardien et le tireur commettent une faute en même temps :
 - si le tir est manqué ou repoussé : le tir est à nouveau exécuté et les deux joueurs reçoivent un avertissement ;
 - si le tir est marqué : le but est refusé, le tireur reçoit un avertissement et le jeu reprend par un coup franc indirect pour l'équipe qui défend.

Au moment de l'exécution du penalty, un adversaire qui fait obstacle au tireur alors que celui-ci avance vers le ballon doit être averti, même si ce joueur fautif a respecté la distance réglementaire minimale de 5 m.

Si, après que le penalty a été botté :

- le tireur retouche le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :
 - un coup franc indirect (ou coup franc direct pour une main) est accordé.
- le ballon entre en contact avec un agent extérieur alors qu'il allait en direction du but adverse :
 - le penalty doit être retiré, sauf si le ballon allait entrer dans le but et que l'interférence n'empêchait pas le gardien ou un joueur de l'équipe qui défend de jouer le ballon. Le but devra être accordé si le ballon entre dans le but (même si le ballon a été touché), à moins que l'interférence n'ait été faite par l'équipe qui attaque.
- le ballon, après avoir été repoussé par le gardien de but, la barre transversale ou un poteau, rebondit dans le terrain où il est alors touché par un agent extérieur :
 - les arbitres interrompent le jeu ;
 - le jeu reprend par une balle à terre à l'endroit où il a touché l'agent extérieur.

Tableau récapitulatif

Résultat du penalty		
Infraction	Le ballon entre dans le but	Le ballon n'entre pas dans le but
Empiètement d'un joueur de l'équipe qui attaque	À retirer	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend
Empiètement d'un joueur de l'équipe qui défend	But	À retirer et avertissement pour le joueur de l'équipe qui défend
Infraction du gardien	But	À retirer et avertissement pour le gardien
Ballon botté vers l'arrière	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend
Feinte illégale	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend et avertissement pour le tireur	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend et avertissement pour le tireur
Mauvais tireur (non identifié)	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend et avertissement pour le mauvais tireur	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend et avertissement pour le mauvais tireur
Le gardien de but et le tireur commettent une faute au même moment	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend et avertissement pour le tireur	À retirer et avertissement pour le tireur et le gardien de but

LOI 15 – RENTRÉE DE TOUCHE

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

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

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

1 Procédure

Au moment de la rentrée de touche :

- le ballon doit être immobile et positionné sur la ligne de touche à l'endroit où il a quitté le terrain, ou au point le plus proche de l'endroit au-dessus duquel il a touché le plafond ;
- tous les adversaires doivent se trouver à au moins 5 m du point de la ligne de touche où doit être effectuée la rentrée de touche.

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

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

Si une rentrée de touche est exécutée et que le ballon ressort ensuite par la même ligne de touche sans qu'aucun joueur ne la touche, elle est attribuée à l'équipe adverse qui doit l'effectuer depuis l'endroit où la rentrée de touche initiale a été exécutée.

Si un joueur effectuant une rentrée de touche correctement botte intentionnellement – mais pas de manière imprudente, inconsidérée ou violente – le ballon contre un adversaire afin de pouvoir ensuite le rejouer, les arbitres doivent permettre au jeu de se poursuivre.

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

2 Infractions et sanctions

Si, une fois que le ballon est en jeu, l'exécutant retouche le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur, un coup franc indirect est accordé. Et si l'exécutant commet une main :

- un coup franc direct est accordé ;
- un penalty est accordé si l'infraction s'est produite à l'intérieur de la surface de réparation de l'exécutant – sauf si celui-ci était le gardien de but, auquel cas un coup franc indirect est accordé.

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

Pour toute autre infraction, la rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse.

LOI 16 – 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, au sol ou en l'air, sans qu'un but ait été marqué.

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

1 Procédure

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

2 Infractions et sanctions

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

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

Si, au moment de l'exécution de la sortie de but, des adversaires se trouvent encore à l'intérieur de la surface car ils n'ont pas eu le temps d'en sortir, les arbitres laissent le jeu se poursuivre. Si un adversaire se trouvant dans la surface de réparation lorsque la sortie de but est exécutée, ou

entrant dans la surface de réparation avant que le ballon ne soit en jeu, touche ou dispute le ballon avant qu'il ne soit en jeu, la sortie de but doit être rejouée.

Si un joueur entre dans la surface de réparation avant que le ballon ne soit en jeu et qu'il commet ou subit une faute, la sortie de but devra être rejouée et le joueur fautif pourra être averti ou exclu en fonction de la nature de sa faute.

Lorsque le règlement national l'interdit dans le futsal de base, de jeunes, de vétérans et d'handicapés, si le gardien de but lance le ballon à la main directement au-delà de la ligne médiane sur une sortie de but, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse, à tirer depuis l'endroit où le ballon a franchi la ligne médiane.

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

LOI 17 – CORNER

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

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

1 Procédure

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

2 Infractions et sanctions

Si, une fois que le ballon est en jeu, l'exécutant retouche le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur, un coup franc indirect est accordé. Et si l'exécutant le fait en commettant une main :

- un coup franc direct est accordé ;
- un penalty est accordé si l'infraction s'est produite à l'intérieur de la surface de réparation de l'exécutant, sauf si celui-ci était le gardien de but auquel cas un coup franc indirect est accordé.

Si un joueur effectuant correctement un corner botte intentionnellement – mais pas de manière imprudente, inconsidérée ou violente – le ballon contre un adversaire afin de pouvoir ensuite le rejouer, les arbitres doivent permettre au jeu de se poursuivre.

Pour toute autre infraction commise par l'équipe exécutant le corner, une sortie de but doit être accordée à l'équipe qui défend. Pour toute autre infraction commise par l'équipe qui défend, le corner doit être rejoué.

LOIS DU JEU DE FUTSAL

2020/21

DIRECTIVES PRATIQUES POUR LES ARBITRES DE FUTSAL

SIGNAUX	88
POSITIONNEMENT	101
INTERPRÉTATION ET RECOMMANDATIONS	122
TERMES DU FUTSAL	141
ARBITRES	150

SIGNAUX

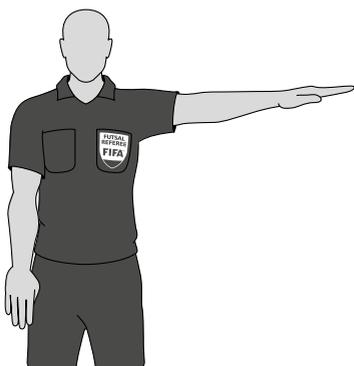
Les arbitres sont tenus d'effectuer les signaux décrits ci-dessous, sachant que la plupart d'entre eux ne peuvent être effectués que par un des arbitres et qu'un signal doit être effectué de manière simultanée par les deux arbitres.

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

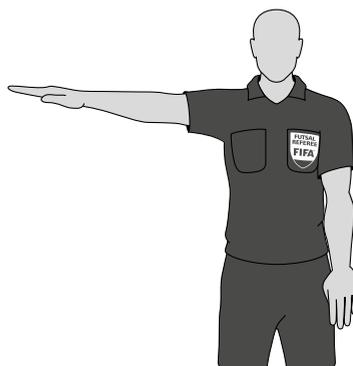
1. Signaux à effectuer par au moins un arbitre



Coup d'envoi/reprise du jeu



Coup franc direct/penalty (Option 1)



(Option 2)



Rentrée de touche (Option 1)



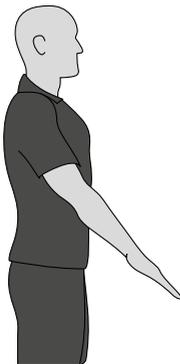
(Option 2)



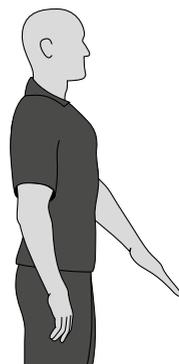
Corner (Option 1)



(Option 2)

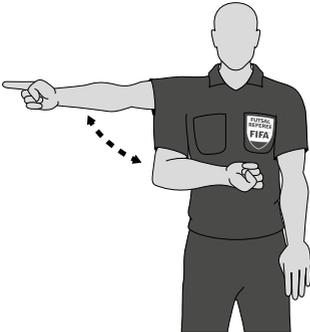


Sortie de but (Option 1)

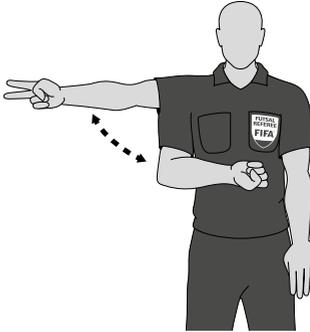


(Option 2)

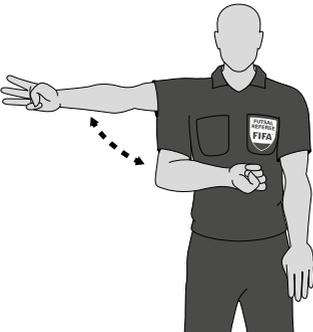
DÉCOMPTE DES QUATRE SECONDES



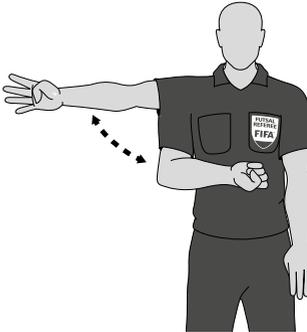
(Étape I)



(Étape II)



(Étape III)



(Étape IV)



(Étape V)

Au moins un arbitre doit clairement indiquer le décompte des quatre secondes :

- lors des reprises de jeu suivantes :
 - corners ;
 - rentrées de touche ;
 - sorties de but ;
 - coups francs directs ou indirects (y compris à la suite d'une sixième (ou plus) faute cumulée) ;
- lorsque le gardien contrôle le ballon dans sa propre moitié de terrain.

Les arbitres ne décomptent pas les quatre secondes pour les reprises suivantes :

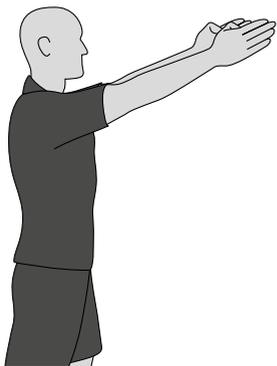
- coups d'envoi
- penalties



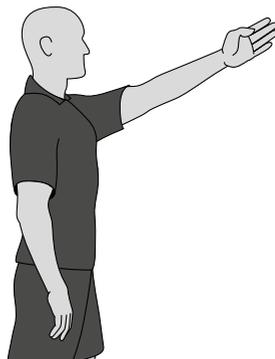
Cinquième faute cumulée



Temps mort



**Avantage pour une faute passible
d'un coup franc direct**



**Avantage pour une faute passible
d'un coup franc indirect**



**Avertissement
(carton jaune)**

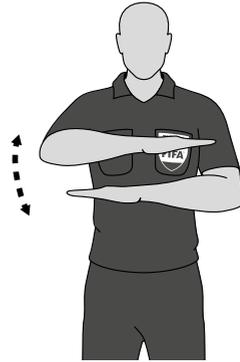


**Exclusion
(carton rouge)**

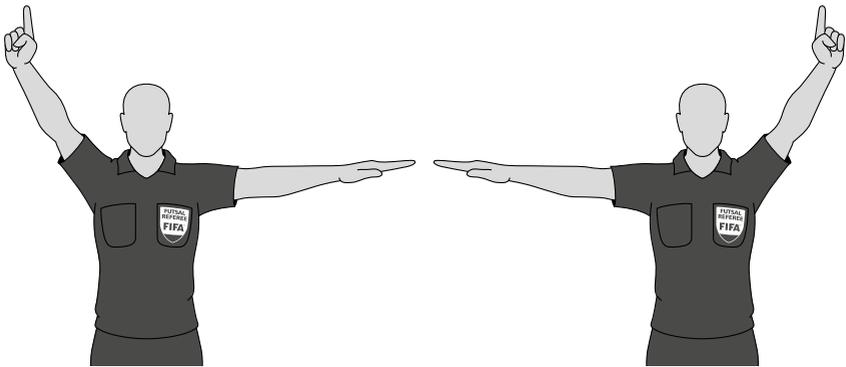
Faute cumulée : signal à montrer au chronométreur et au troisième arbitre après qu'un avantage a été appliqué et que le ballon n'est plus en jeu.



(Étape I)



(Étape II)



(Étape III : deux options)



Numéro de joueur – 1



Numéro de joueur – 2



Numéro de joueur – 3



Numéro de joueur – 4



Numéro de joueur – 5



Numéro de joueur – 6



Numéro de joueur – 7



Numéro de joueur – 8



Numéro de joueur – 9



Numéro de joueur – 10



Numéro de joueur – 11



Numéro de joueur – 12



Numéro de joueur – 13



Numéro de joueur – 14



Numéro de joueur – 15



Numéro de joueur – 30 (Étape I)



(Étape II)



Numéro de joueur – 52 (Étape I)



(Étape II)



Numéro de joueur – 60 (Étape I)



(Étape II)



Numéro de joueur – 84 (Étape I)



(Étape II)



Numéro de joueur – 90 (Étape I)



(Étape II)



Numéro de joueur – 96 (Étape I)



(Étape II)



But contre son camp (Étape I)



(Étape II)

2. Signal effectué par les deux arbitres pour la reprise du jeu



Coup franc indirect
 (le signal ne doit être effectué que par l'un des arbitres lorsque le coup franc est accordé)

3. Signaux effectués par les arbitres assistants



Temps mort

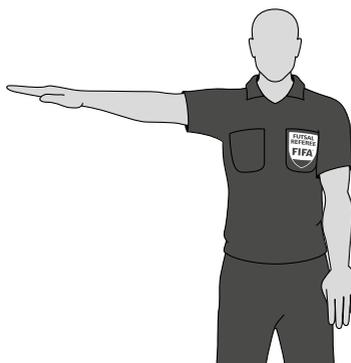


Cinquième faute cumulée

Le troisième arbitre ou l'arbitre assistant de réserve signale qu'un but a été marqué lorsqu'il surveille la ligne de but de l'équipe qui attaque.



(Étape I)



(Étape II)

POSITIONNEMENT

1. Placement lorsque le ballon est en jeu

Recommandations :

- Le jeu devrait se dérouler entre l'arbitre et le deuxième arbitre.
- Les arbitres doivent utiliser un système de diagonale.
- Se tenir en dehors et parallèle à la ligne de touche permet plus facilement d'avoir à la fois l'action et l'autre arbitre dans son champ de vision.
- L'arbitre le plus proche du jeu (la « zone d'action », c'est-à-dire l'endroit où le ballon se trouve à un moment donné) doit se trouver dans le champ vision de l'autre arbitre, tandis que celui-ci doit se concentrer sur le contrôle de la « zone d'influence » (l'endroit où le ballon ne se trouve pas, mais où des infractions ou des fautes pourraient être commises).
- L'un des arbitres doit être suffisamment proche de l'action pour suivre le jeu sans le perturber.
- Les arbitres n'entrent sur le terrain que pour avoir une meilleure vue du jeu.
- « Ce qu'il faut voir » ne se produit pas toujours à proximité du ballon. Les arbitres doivent également surveiller :
 - les confrontations agressives entre joueurs se trouvant loin du ballon ;
 - les potentielles fautes dans la surface de réparation vers laquelle se dirige le jeu ;
 - les fautes commises après que le ballon a été joué ;
 - la phase de jeu suivante.

2. Placement général pendant le match

Il est recommandé que l'un des arbitres se tienne à la hauteur de – ou derrière – l'avant-dernier joueur de l'équipe qui défend, voire à la hauteur du ballon ou derrière celui-ci s'il se trouve plus près de la ligne de but que l'avant-dernier joueur de l'équipe qui défend.

Les arbitres doivent toujours faire face au terrain. L'un des arbitres doit contrôler la zone d'action, tandis que l'autre arbitre doit contrôler la zone d'influence.

3. Le gardien de but lâche le ballon

L'un des arbitres doit se placer à la hauteur du gardien de but, afin de s'assurer qu'il ne retouche pas le ballon après l'avoir mis en jeu ou qu'il ne le touche pas avec les mains ou les bras en dehors de sa surface de réparation, et afin de contrôler le nombre de secondes pendant lesquelles le gardien de but reste en possession du ballon.

Lors d'une sortie de but, un des arbitres doit se placer de la même manière. Le décompte des quatre secondes débutera si le gardien se trouve à l'intérieur de sa propre surface de réparation. Un gardien qui met trop de temps à revenir dans sa surface pourra être averti pour avoir retardé la reprise du jeu.

Lorsque le gardien de but a lâché le ballon, les arbitres doivent se placer de manière à contrôler le jeu.

4. But marqué ou non marqué

Si un but est marqué sans qu'aucun doute ne soit possible, l'arbitre et le deuxième arbitre échangent un regard avant que l'arbitre se trouvant le plus près de la table de chronométrage se dirige vers le chronométrateur et le troisième arbitre afin de leur communiquer le numéro du buteur en effectuant le signal correspondant.

Si un but est marqué mais que le ballon est encore en jeu parce que la situation est incertaine, l'arbitre le plus proche du but donne un coup de sifflet pour attirer l'attention de l'autre arbitre. Puis, l'arbitre qui se trouve le plus près de la table de chronométrage se dirigera vers le chronométrateur et le troisième arbitre afin de leur communiquer le numéro du buteur en effectuant le signal correspondant.

Lorsqu'une équipe évolue avec un gardien volant, le troisième arbitre doit aider les arbitres se trouvant sur le terrain en se plaçant sur la ligne de but de l'équipe évoluant avec un gardien volant afin de mieux reconnaître si un but a été marqué ou non.

5. Placement lorsque le ballon est hors du jeu

La meilleure position est celle qui permet aux arbitres de prendre la bonne décision et d'avoir la meilleure vue du jeu et des joueurs. Toutes les recommandations relatives au positionnement sont basées sur des probabilités. Celles-ci doivent être adaptées en fonction des informations spécifiques aux équipes, aux joueurs et aux faits de jeu.

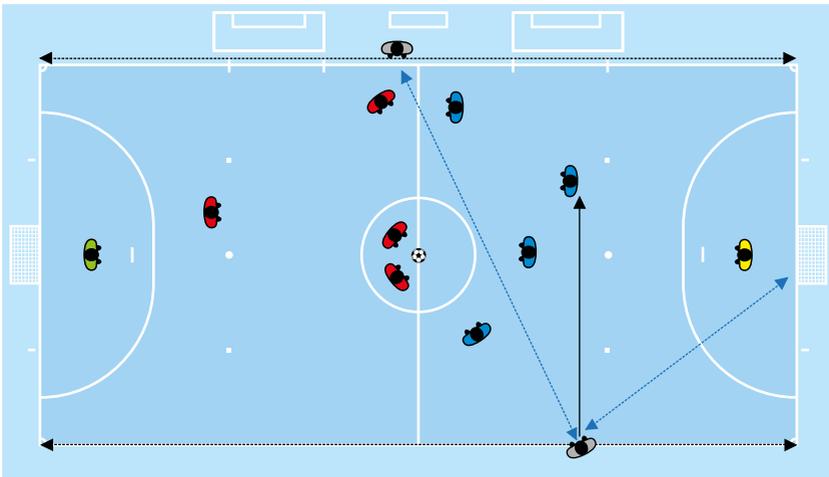
Les illustrations ci-dessous représentent les placements de base qui sont soit recommandés soit imposés aux arbitres. La référence à une « zone » vise à souligner le fait que chaque position recommandée ici couvre un espace à l'intérieur duquel la performance des arbitres devrait pouvoir être optimale. Cet espace peut être plus ou moins grand, ou avoir une forme différente suivant les circonstances du match.

6. Placement dans certaines situations

1. Placement pour le coup d'envoi

À chaque coup d'envoi, un arbitre doit se trouver sur la ligne de touche du côté des zones de remplacements, à 1 m de la ligne médiane du côté de l'équipe qui donne le coup d'envoi pour vérifier que celui-ci est effectué conformément à la procédure établie.

L'autre arbitre doit se trouver sur l'autre ligne de touche, à hauteur de l'avant-dernier joueur de l'équipe ne donnant pas le coup d'envoi.

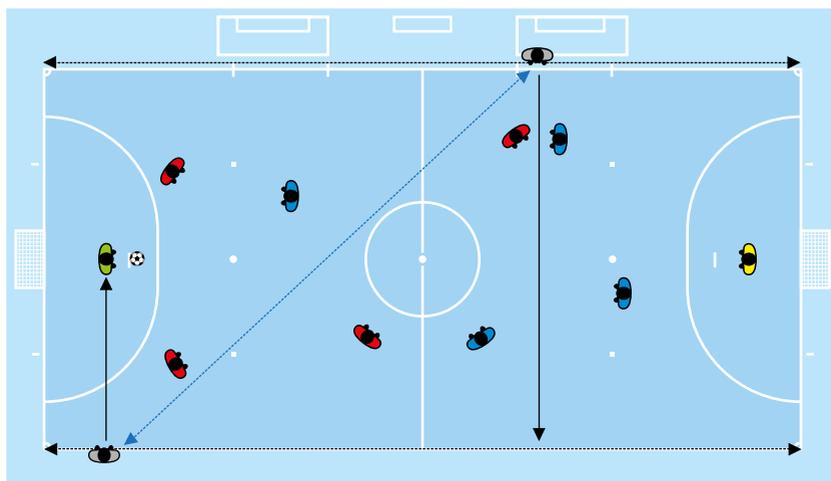


2. Placement pour une sortie de but

1. L'un des arbitres doit commencer par vérifier que le ballon est dans la surface de réparation :

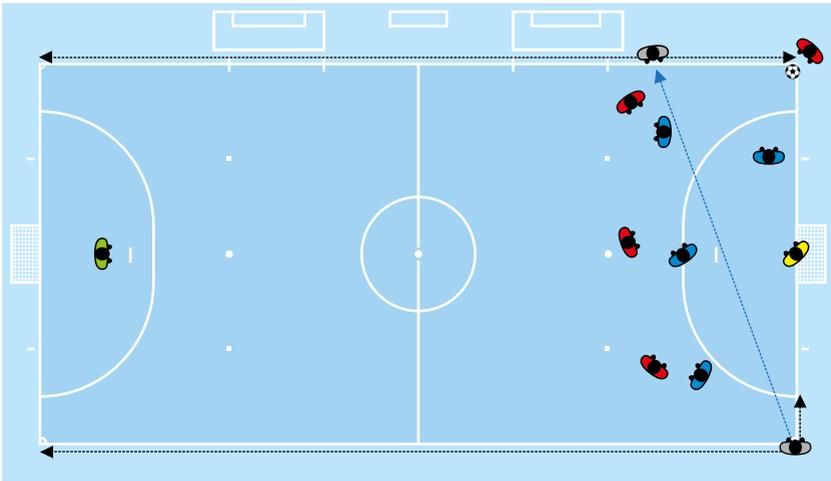
si ce n'est pas le cas, les arbitres peuvent commencer le décompte des quatre secondes s'ils estiment que le gardien de but est prêt à effectuer la sortie de but ou qu'il tarde à se saisir du ballon pour des raisons tactiques.

2. Une fois que le ballon est à l'intérieur de la surface de réparation, l'un des arbitres doit se placer à hauteur du gardien de but pour vérifier qu'il est prêt à mettre le ballon en jeu et que les joueurs de l'équipe adverse se trouvent bien à l'extérieur de ladite surface. Les arbitres signalent alors le décompte des quatre secondes, sauf s'il a déjà commencé conformément au point précédent.
3. Enfin, l'arbitre qui a supervisé la sortie de but doit se placer de manière à suivre le jeu, ce qui doit toujours constituer une priorité absolue.

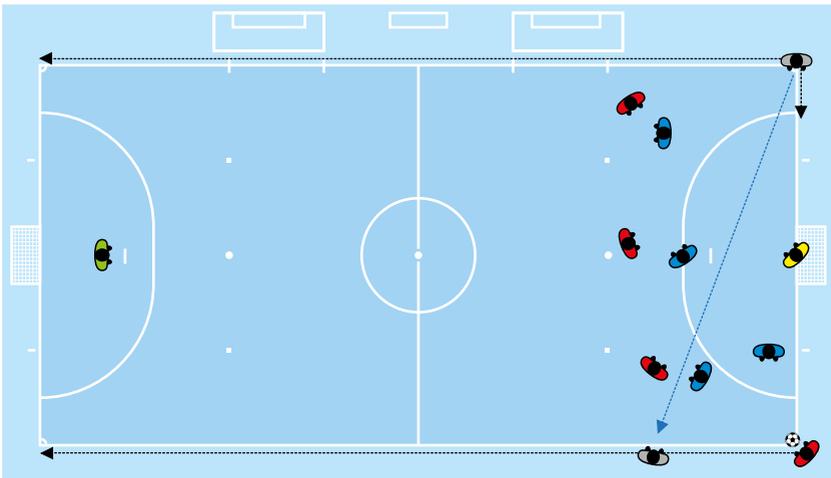


3. Placement pour un corner (1)

Sur un corner, l'arbitre qui se trouve le plus près de l'endroit où le corner doit être effectué se place sur la ligne de touche à environ 5 m de la surface de coin correspondante. Depuis cette position, cet arbitre doit vérifier que le ballon est correctement placé à l'intérieur de la surface de coin et que les joueurs de l'équipe respectent la distance réglementaire (5 m). L'autre arbitre se place dans la même moitié de terrain, mais de l'autre côté, à l'intersection de la ligne de touche et de la ligne de but. Cet arbitre pourra ainsi suivre le ballon ainsi que le comportement des joueurs.

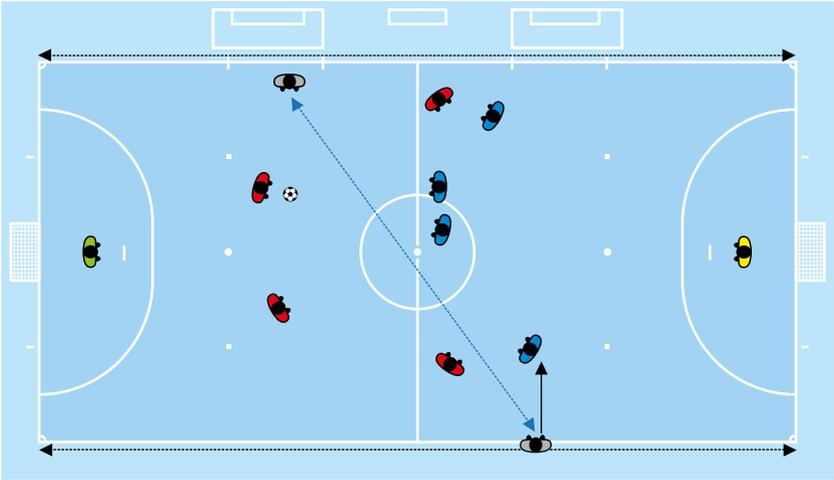


4. Placement pour un corner (2)

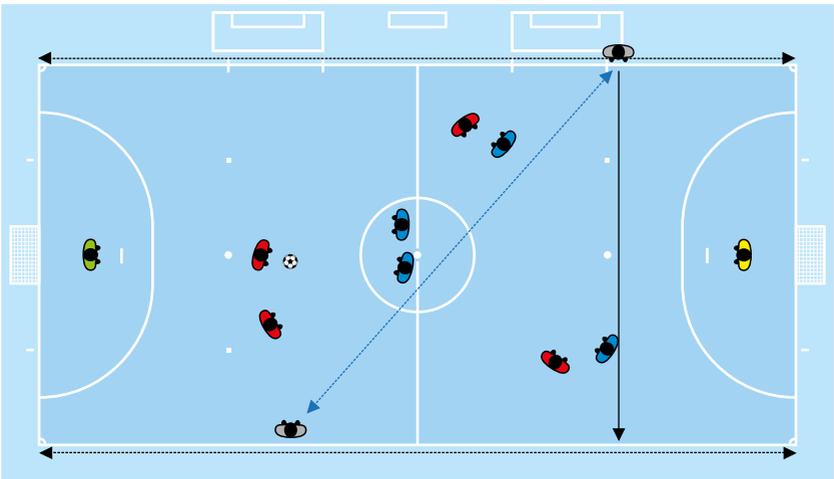


5. Placement pour un coup franc (1)

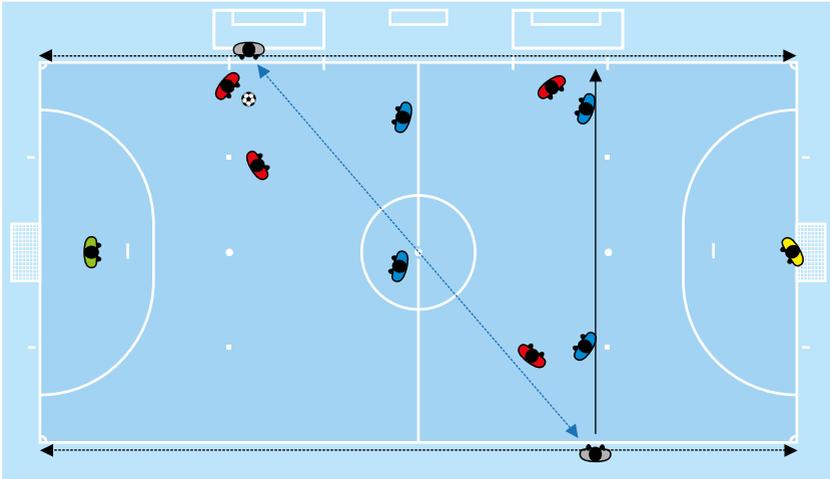
Lors d'un coup franc, l'arbitre le plus proche se place à hauteur de l'endroit où le coup franc va être exécuté et veille au bon positionnement du ballon ainsi qu'au respect de la distance réglementaire par les joueurs. L'autre arbitre doit se placer à hauteur de l'avant-dernier joueur de l'équipe qui défend ou sur la ligne de but, ce qui doit toujours constituer une priorité absolue. S'ils ne sont pas placés à hauteur de la ligne de but, les deux arbitres doivent être prêts à suivre la trajectoire du ballon en longeant la ligne de but en direction de la surface de coin en cas de frappe directe au but.



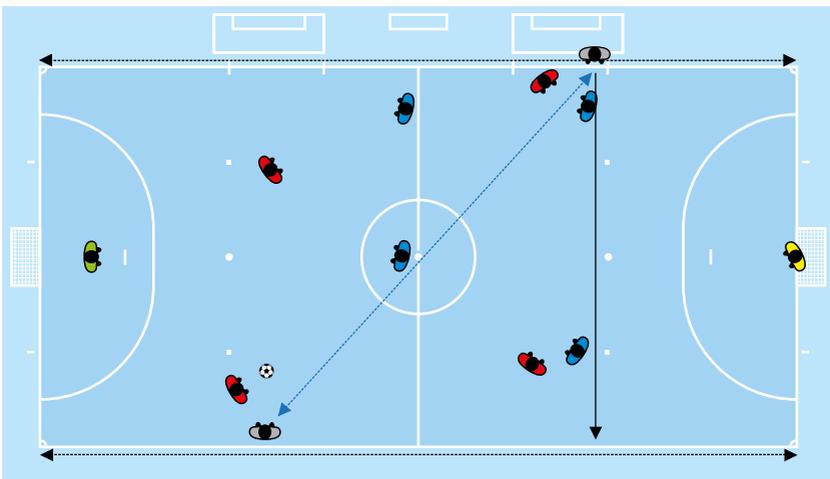
6. Placement pour un coup franc (2)



7. Placement pour un coup franc (3)

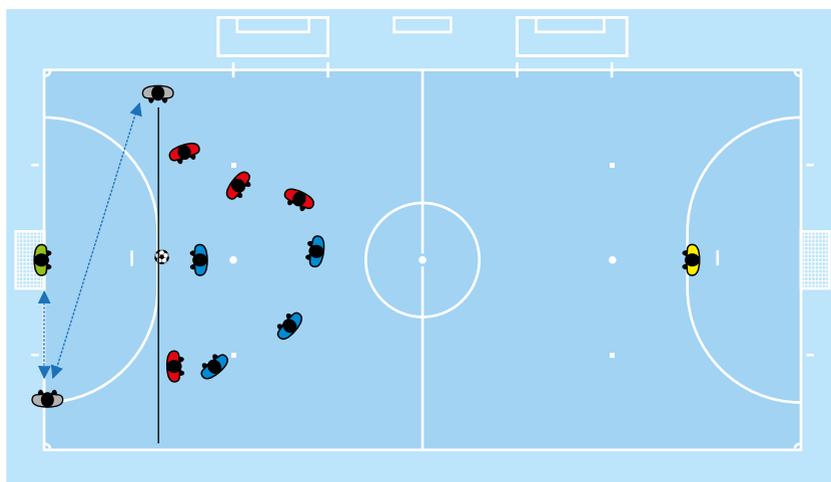


8. Placement pour un coup franc (4)



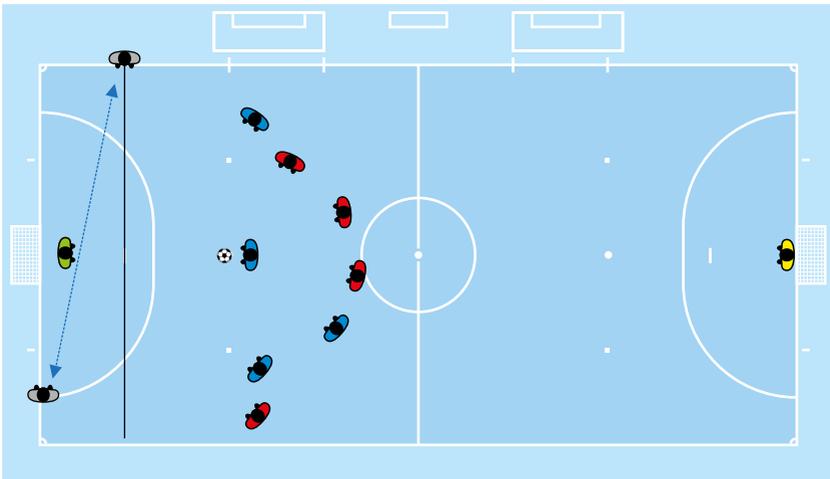
9. Placement pour un penalty

Un des arbitres se place à hauteur du point de penalty, à environ 5 m de celui-ci. Il doit veiller au bon positionnement du ballon, identifier l'exécutant et s'assurer que les joueurs respectent la distance réglementaire lors de l'exécution du tir. Cet arbitre ne donnera pas l'ordre d'exécuter le tir tant que le positionnement correct des joueurs n'aura pas été vérifié. Lorsque nécessaire, il pourra être aidé dans cette tâche par l'autre arbitre. Ce dernier doit se placer à l'intersection de la ligne de but et de la ligne de la surface de réparation afin de vérifier si le ballon entre dans le but. Si le gardien de but de l'équipe qui défend ne se conforme pas aux exigences de la Loi 14 avant l'exécution du penalty et que le but n'est pas marqué, l'arbitre donnera un coup de sifflet pour signaler que le penalty doit être retiré.



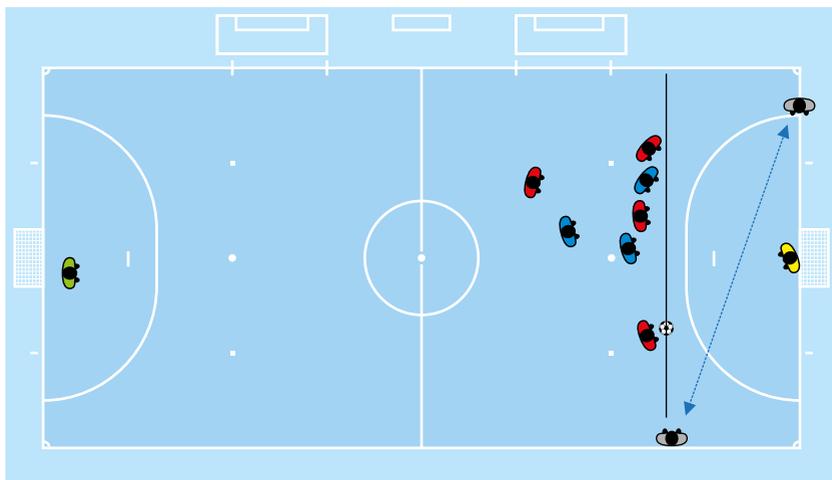
10. Placement pour un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée depuis le point des 10 m

L'un des arbitres se place à hauteur du point situé à l'intérieur de la surface de réparation qui indique la distance minimale de 5 m devant être respectée par le gardien de but par rapport au point des 10 m, tel que mentionné dans la Loi 1. Cet arbitre identifie le tireur et vérifie que les joueurs n'empiètent pas lorsque le tir est exécuté. Il ne donnera pas l'ordre d'exécuter le tir tant que le positionnement correct des joueurs et du ballon n'aura pas été vérifié. Lorsque nécessaire, il pourra être aidé dans cette tâche par l'autre arbitre. Ce dernier doit se placer à l'intersection de la ligne de but et de la ligne de la surface de réparation afin de vérifier si le ballon entre dans le but. Si le gardien de but de l'équipe qui défend ne se conforme pas aux exigences de la Loi 13 avant l'exécution du coup franc et que le but n'est pas marqué, l'arbitre donnera un coup de sifflet pour signaler que le coup franc doit être retiré.

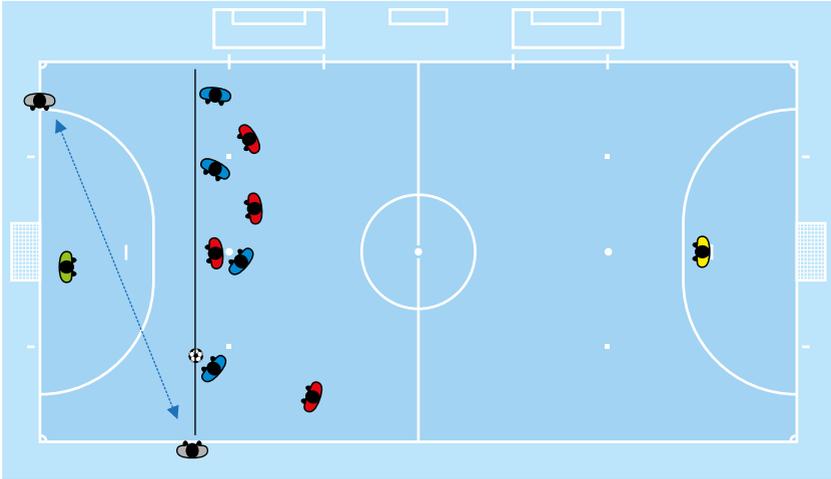


11. Placement pour un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée ailleurs qu'au point des 10 m (1)

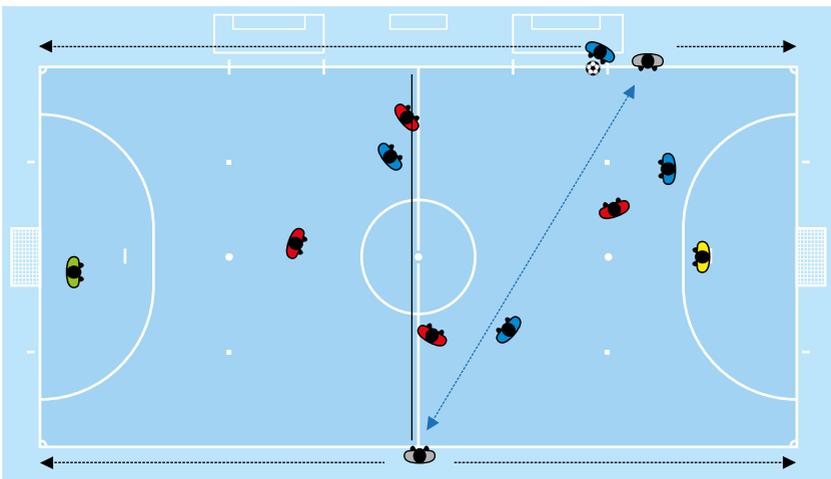
Un des arbitres se place à hauteur du ballon et vérifie que celui-ci est bien placé, identifie l'exécutant et s'assure que les joueurs respectent la distance réglementaire lors de l'exécution du tir. Cet arbitre ne donnera pas l'ordre d'exécuter le tir tant que le bon positionnement des joueurs n'aura pas été vérifié. Lorsque nécessaire, il pourra être aidé dans cette tâche par l'autre arbitre. Ce dernier doit se placer à l'intersection de la ligne de but et de la ligne de la surface de réparation afin de vérifier si le ballon entre dans le but. Si le gardien de but de l'équipe qui défend ne se conforme pas aux exigences de la Loi 13 avant l'exécution du coup franc et que le but n'est pas marqué, l'arbitre donnera un coup de sifflet pour signaler que le coup franc doit être retiré.



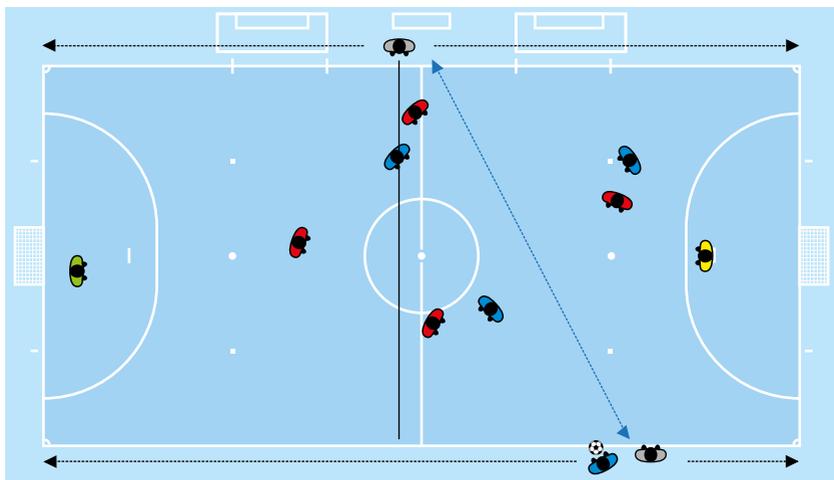
12. Placement pour un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée ailleurs qu'au point des 10 m (2)



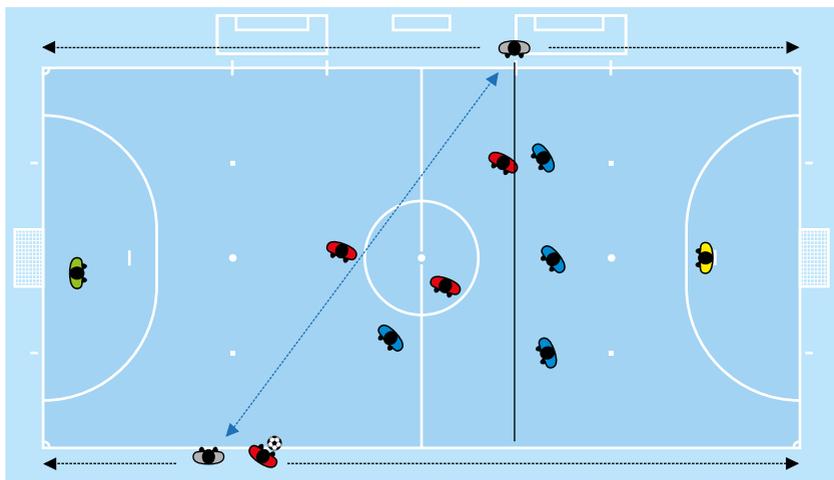
13. Placement pour une rentrée de touche (1)

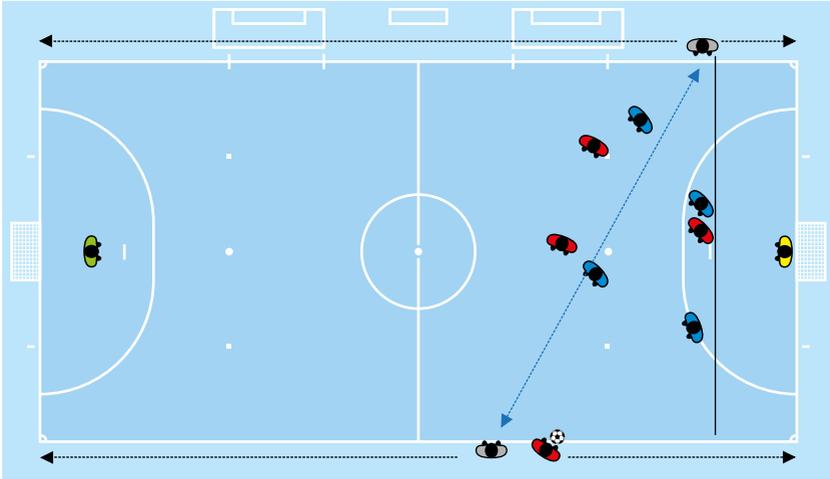


14. Placement pour une rentrée de touche (2)



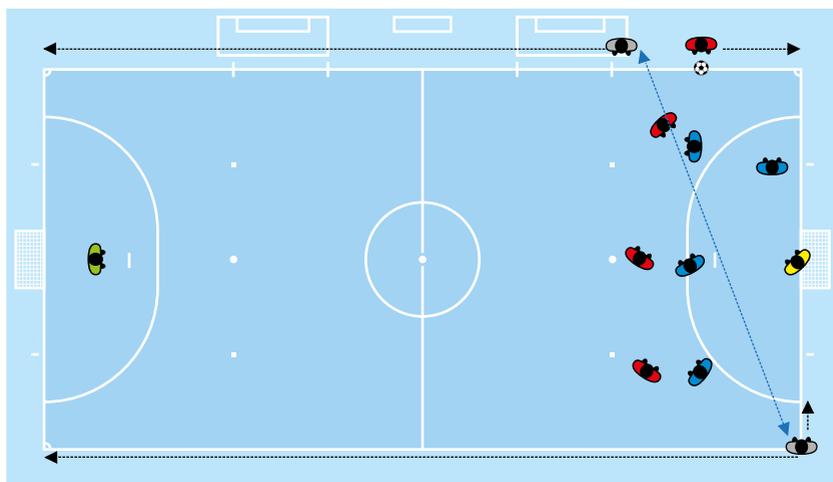
15. Placement pour une rentrée de touche (3)



16. Placement pour une rentrée de touche (4)

17. Placement pour une rentrée de touche (5)

Lors d'une rentrée de touche à effectuer à proximité de la surface de coin par l'équipe qui attaque, l'arbitre qui se trouve le plus près du point d'exécution doit se tenir à environ 5 m du ballon. Depuis cette position, cet arbitre contrôle que la rentrée de touche est effectuée conformément à la procédure et que les joueurs de l'équipe qui défend ne se situent pas à moins de 5 m de la ligne de touche. L'autre arbitre se place dans la même moitié de terrain, mais de l'autre côté, à l'intersection de la ligne de touche et de la ligne de but. Cet arbitre pourra ainsi suivre le ballon ainsi que le comportement des joueurs.



18A. Placement pour les tirs au but permettant de déterminer le vainqueur du match ou de la confrontation aller-retour (sans arbitre assistant de réserve)

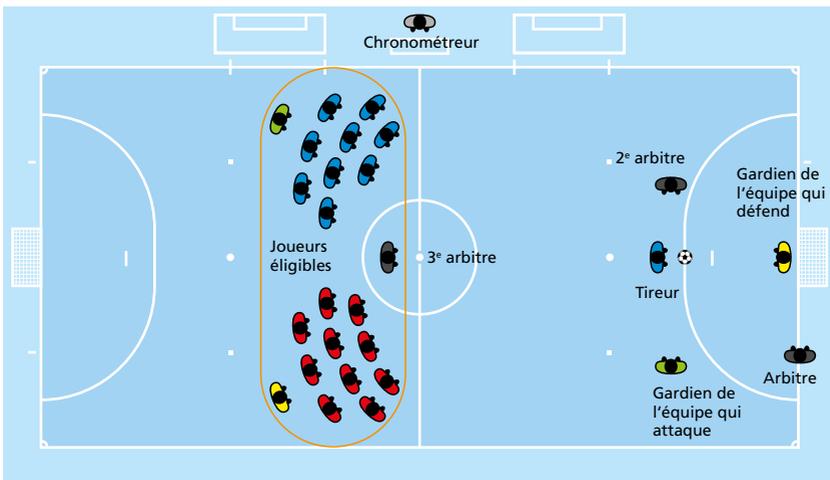
L'arbitre se place sur la ligne de but, à environ 2 m du but. Sa tâche principale consiste à surveiller si le ballon franchit la ligne et à s'assurer que le gardien se conforme aux exigences de la Loi 14.

S'il est évident que le ballon a franchi la ligne de but, l'arbitre doit échanger un regard avec le deuxième arbitre pour confirmer qu'aucune infraction n'a été commise.

Le deuxième arbitre se place à hauteur du point de penalty, à environ 3 m de celui-ci, afin de contrôler la position du ballon ainsi que celle du gardien de but dont le coéquipier exécute le tir. Le deuxième arbitre donne un coup de sifflet pour indiquer que le tir au but doit être exécuté.

Le troisième arbitre se place dans le rond central pour surveiller les autres joueurs autorisés des deux équipes.

Le chronométrateur se place à la table de chronométrage et veille au bon comportement des officiels d'équipe ainsi que des joueurs ne participant pas aux tirs au but.



Tous les arbitres consignent par écrit les tirs au but qui ont été effectués ainsi que le numéro des joueurs qui les ont exécutés.

18B. Placement pour les tirs au but permettant de déterminer le vainqueur du match ou de la confrontation aller-retour (avec arbitre assistant de réserve)

Si un arbitre assistant de réserve est désigné, les arbitres se placeront comme suit :

L'arbitre se place sur la ligne de but, à environ 2 m du but. Sa tâche principale consiste à surveiller si le ballon franchit la ligne et à s'assurer que le gardien se conforme aux exigences de la Loi 14.

S'il est évident que le ballon a franchi la ligne de but, l'arbitre doit échanger un regard avec les deuxième et troisième arbitres pour confirmer qu'aucune infraction n'a été commise.

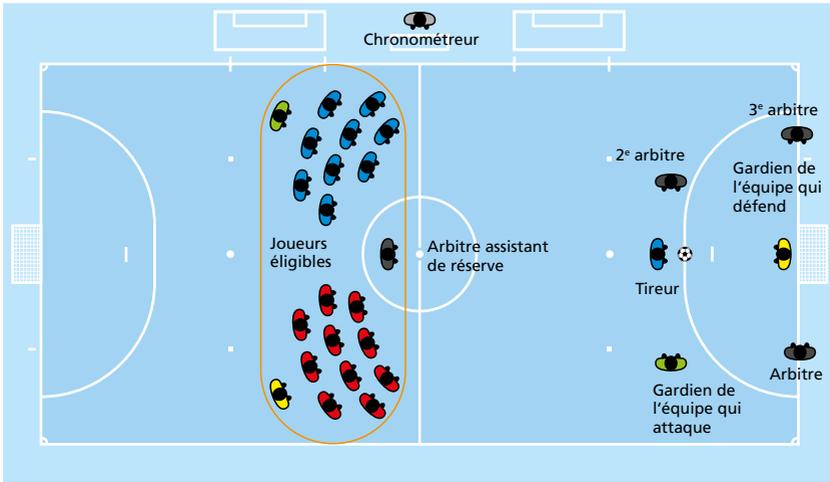
Le deuxième arbitre se place à hauteur du point de penalty, à environ 3 m de celui-ci, afin de contrôler la position du ballon ainsi que celle du gardien de but dont le coéquipier exécute le tir. Le deuxième arbitre donne un coup de sifflet pour indiquer que le tir au but doit être exécuté.

Le troisième arbitre se place sur la ligne de but, à environ 2 m du but, du côté opposé à l'arbitre. La tâche principale du troisième arbitre consiste à surveiller si le ballon franchit la ligne et à aider l'arbitre si cela est nécessaire.

L'arbitre assistant de réserve se place dans le rond central pour surveiller les autres joueurs autorisés des deux équipes.

Le chronométrateur se place à la table de chronométrage afin de :

- veiller au bon comportement des officiels d'équipe et des joueurs ne participant pas aux tirs au but ;
- remettre le tableau d'affichage à 0-0 et indiquer les tirs au but marqués.



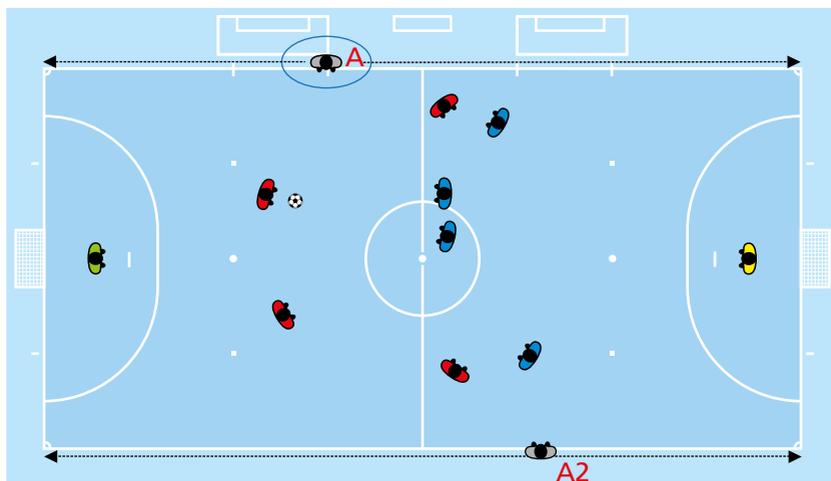
Tous les arbitres consignent par écrit les tirs au but qui ont été effectués ainsi que le numéro des joueurs qui les ont exécutés.

19. Placement lors du changement de côté des arbitres sur le terrain

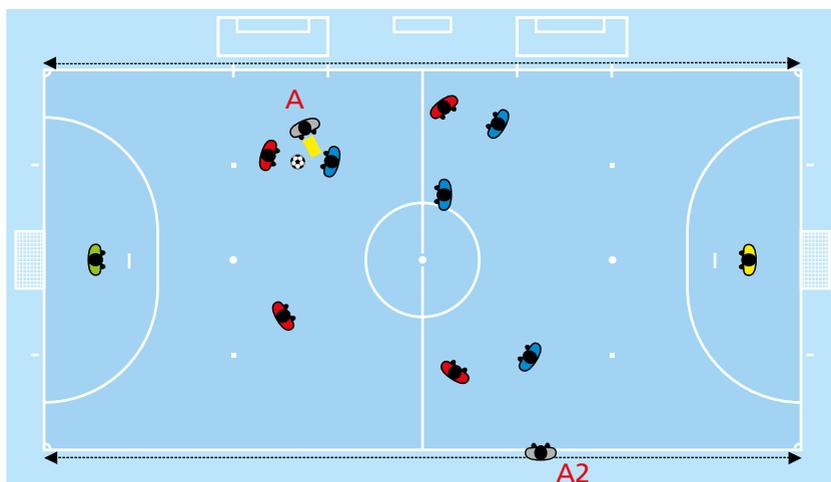
Les arbitres peuvent changer de côté sur le terrain s'ils considèrent que cela aura un impact positif sur le jeu. Les arbitres doivent cependant tenir compte des éléments suivants :

- Ils ne doivent pas changer de côté lorsque le ballon est en jeu.
- En principe, ils ne devraient changer de côté que lorsque l'arbitre situé du côté des bancs inflige un carton jaune ou rouge, ou prend toute autre décision importante pouvant entraîner des critiques ou la désapprobation de la part d'une des équipes – ou des deux.
- L'arbitre qui inflige le carton jaune ou rouge décide en général s'il souhaite changer de côté ou non.
- L'arbitre qui se retrouve du côté des bancs de touche après le changement de côté est celui qui donne le signal pour les reprises du jeu.
- Les arbitres peuvent retrouver leur côté « habituel » lorsque le jeu le permet.

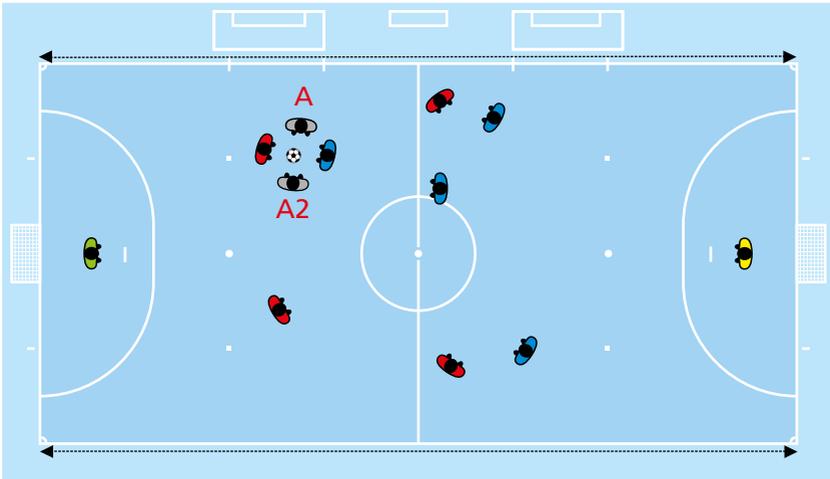
Exemple



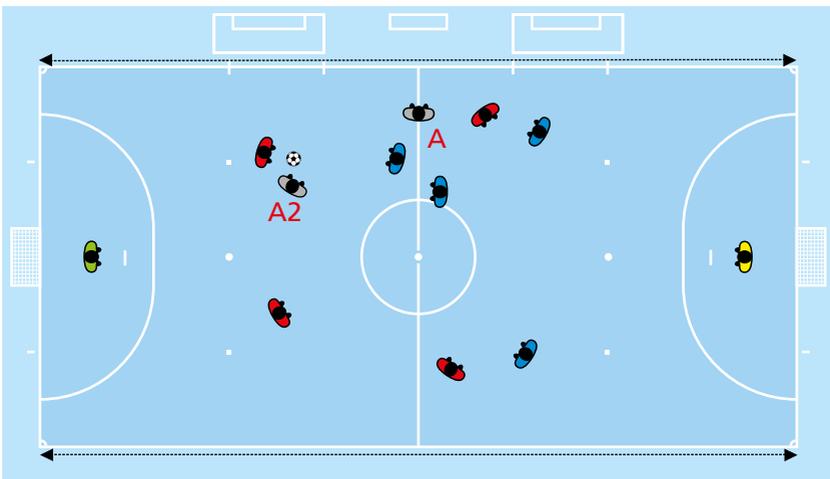
1) L'arbitre situé à proximité du banc siffle une faute.



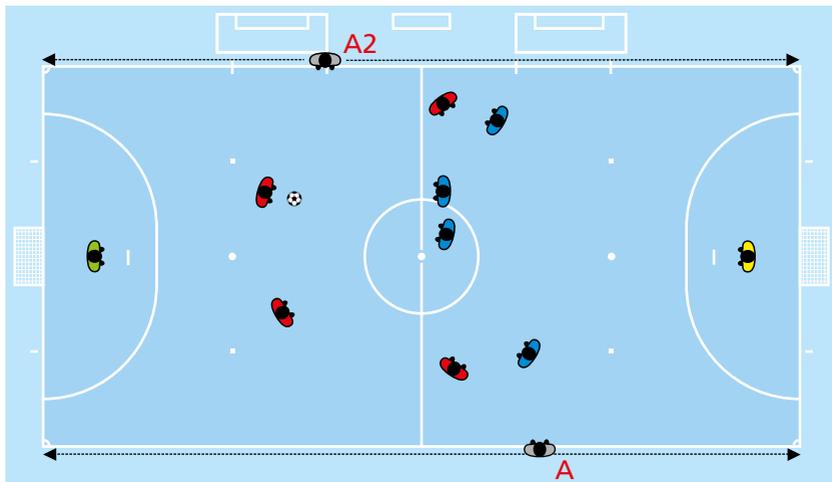
2) L'arbitre qui a sifflé se place à l'endroit où la faute a été commise pour infliger un carton jaune ou rouge.



3) L'autre arbitre se place à l'endroit où la faute a été commise pour aider son collègue à contrôler la situation (les joueurs et le ballon).



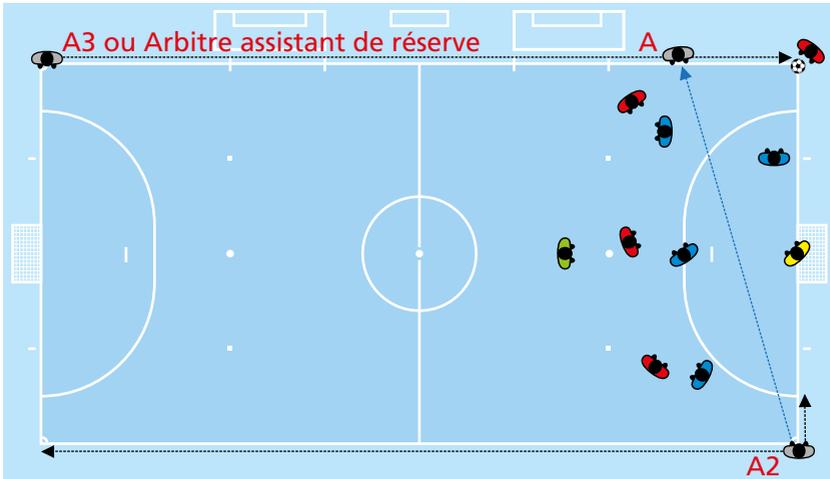
4) L'arbitre qui a infligé un carton jaune ou rouge va en direction de la table de chronométrage pour indiquer aux autres arbitres le numéro du joueur fautif. Le signal doit être effectué depuis la ligne médiane, à environ 5 m de la table de chronométrage.



5) Les arbitres font reprendre le jeu après avoir changé de côté. La reprise du jeu est sifflée par l'arbitre se trouvant du côté des bancs de touche.

20. Placement du troisième arbitre (ou de l'arbitre assistant de réserve) lorsqu'une équipe évolue avec un gardien volant

Lorsqu'une équipe évolue avec un gardien volant, le troisième arbitre (ou l'arbitre assistant de réserve) surveille la ligne de but de cette équipe lorsqu'elle attaque. Si un but est marqué du côté de l'équipe qui attaque, le troisième arbitre (ou l'arbitre assistant de réserve) en informe les autres arbitres en utilisant le signal correspondant.



Si les deux équipes évoluent avec un gardien volant et qu'un troisième arbitre et un arbitre assistant de réserve sont disponibles, le premier surveille la ligne de but d'une équipe, tandis que le second surveille la ligne de but de l'autre équipe.

INTERPRÉTATION ET RECOMMANDATIONS

LOI 3 – Joueurs

Si un joueur se trouvant en dehors du terrain après y avoir été autorisé par l'un des arbitres n'est pas remplacé et retourne sur le terrain sans l'autorisation d'un des arbitres ou du troisième arbitre, et qu'il commet ensuite une autre infraction passible d'un avertissement, le joueur doit être exclu pour avoir commis deux infractions passibles d'un avertissement. Par exemple : retourner sur le terrain sans l'autorisation d'un des arbitres puis faire trébucher un adversaire de manière inconsidérée. Si cette dernière infraction est commise de manière violente, le joueur doit être exclu directement.

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

Remplaçants

Si un remplaçant entre sur le terrain en enfreignant la procédure de remplacement ou de sorte que son équipe se retrouve en supériorité numérique, les arbitres – avec l'aide des autres arbitres – doivent suivre les directives suivantes :

- Interrompre le jeu, mais pas immédiatement si la règle de l'avantage peut être appliquée.
- Avertir le remplaçant pour comportement antisportif si son équipe s'est retrouvée en supériorité numérique ou pour non-respect de la procédure de remplacement.
- Exclure le remplaçant si celui-ci empêche l'équipe adverse de marquer un but ou annihile une occasion de but manifeste pour l'équipe adverse. Le nombre de joueurs est réduit conformément à la Loi 3, quelle que soit l'infraction commise (non-respect de la procédure de remplacement ou équipe en supériorité numérique).
- Le remplaçant doit quitter le terrain au prochain arrêt de jeu s'il ne l'a pas déjà fait, soit pour réaliser la procédure de remplacement en bonne et due forme – s'il s'agissait du motif de l'infraction –, soit pour se rendre dans la surface technique – si l'équipe jouait en supériorité numérique.
- Si les arbitres appliquent la règle de l'avantage :
 - ils doivent interrompre le jeu une fois que l'équipe du remplaçant aura la possession du ballon et le faire reprendre par un coup franc indirect pour l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au

moment de l'interruption, sauf si celui-ci se trouvait dans la surface de réparation (cf. Loi 13) ;

- et que l'équipe du remplaçant commet une infraction passible d'un coup franc indirect, d'un coup franc direct ou d'un penalty, ils doivent sanctionner ladite équipe en accordant la reprise de jeu applicable à l'équipe adverse. Si nécessaire, ils devront également infliger la sanction disciplinaire correspondant à l'infraction commise ;
- et que le jeu est interrompu parce que l'équipe n'ayant pas le remplaçant dans ses rangs a commis une infraction ou parce que le ballon est hors du jeu, ils doivent faire reprendre le jeu par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse. Si nécessaire, ils devront également infliger une sanction disciplinaire correspondant à l'infraction commise.
- Si, au début du match, un remplaçant désigné comme tel entre sur le terrain à la place d'un joueur désigné comme titulaire et que les arbitres ne sont pas informés de ce changement :
 - ils doivent permettre au remplaçant de continuer le match ;
 - aucune sanction disciplinaire n'est requise à l'encontre du remplaçant ;
 - ils doivent en rendre compte aux autorités compétentes.
- Si un remplaçant commet une infraction passible d'exclusion avant d'entrer sur le terrain, le nombre de joueurs de son équipe n'est pas réduit – un autre remplaçant peut entrer sur le terrain ou le joueur qui allait être remplacé peut y rester.

Sortie du terrain avec autorisation

En dehors de la procédure normale de remplacement, un joueur peut quitter le terrain sans l'autorisation d'un des arbitres dans les situations suivantes :

- dans le cadre d'une action de jeu lors de laquelle le joueur regagne immédiatement le terrain, par exemple pour jouer le ballon ou pour dribbler un adversaire. Il est toutefois interdit de sortir du terrain pour passer derrière un but avant d'y revenir dans l'optique de tromper un adversaire ; dans un tel cas, les arbitres interrompent le jeu si la règle de l'avantage ne peut pas être appliquée. S'ils ont interrompu le jeu, celui-ci devra reprendre par un coup franc indirect. Le joueur sera averti pour être sorti du terrain sans l'autorisation d'un des arbitres ;
- en raison d'une blessure. Le joueur devra obtenir l'autorisation d'un des arbitres pour revenir sur le terrain s'il n'a pas été remplacé. En cas de saignement, l'hémorragie devra avoir cessé – ce que devront vérifier les arbitres – pour que le joueur soit autorisé à retourner sur le terrain ;
- pour corriger ou remettre son équipement. S'il n'a pas été remplacé, le joueur devra obtenir l'autorisation d'un des arbitres pour regagner le terrain, et les arbitres devront vérifier son équipement avant son retour.

Sortie du terrain sans autorisation

Dans le cas où un joueur quitterait le terrain sans l'autorisation d'un des arbitres et pour des raisons qui ne sont pas prévues dans les présentes Lois du Jeu de Futsal, le chronométrateur ou le troisième arbitre fera retentir le signal sonore visant à avertir les arbitres si la règle de l'avantage ne peut pas être appliquée. S'il est nécessaire d'interrompre le jeu, les arbitres sanctionneront l'équipe du joueur fautif en accordant un coup franc indirect à l'équipe adverse. Si la règle de l'avantage est appliquée, le chronométrateur ou le troisième arbitre fera retentir le signal sonore à l'arrêt de jeu suivant. Le joueur sera averti pour être sorti du terrain sans l'autorisation d'un des arbitres.

Nombre minimum de joueurs

Bien qu'il ne soit pas possible de débiter un match lorsque l'une des équipes compte moins de trois joueurs, le nombre minimum de joueurs par équipe – remplaçants compris – est laissé à la discrétion des associations membres.

Un match ne peut se poursuivre si l'une ou l'autre équipe dispose de moins de trois joueurs. Cependant, si une équipe se retrouve avec moins de trois joueurs parce qu'un ou plusieurs d'entre eux ont délibérément quitté le terrain, les arbitres ne sont pas tenus d'arrêter immédiatement la rencontre et ils peuvent appliquer la règle de l'avantage. Dans un tel cas, les arbitres ne feront reprendre le match que lorsque l'équipe comptera au minimum trois joueurs.

Rafraîchissements

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

Joueurs exclus

- Si un joueur commet une infraction passible d'un deuxième avertissement, mais que les arbitres laissent l'avantage et que l'équipe du joueur fautif encaisse ensuite un but, le joueur fautif doit recevoir un deuxième avertissement pour incorrection et doit être exclu avant le coup d'envoi. Le nombre de joueurs évoluant sur le terrain n'est cependant pas réduit car l'infraction a été commise avant que le but ne soit marqué, ce qui signifie que le joueur exclu peut donc être remplacé.
- Si, pendant la mi-temps ou avant le début des périodes de la prolongation, un joueur commet une infraction passible d'exclusion, son équipe débutera la période de jeu suivante avec un joueur en moins.

LOI 5 – Arbitres

Pouvoirs et devoirs

Les arbitres doivent garder à l'esprit que le futsal est un sport de compétition, dans lequel le contact physique entre les joueurs constitue un aspect normal et acceptable qui fait partie du jeu. Toutefois, si les joueurs ne respectent pas les Lois du Jeu de Futsal et les principes du fair-play, les arbitres devront prendre les mesures nécessaires pour faire respecter ces lois et ces principes.

Les arbitres sont habilités à avertir ou à exclure des joueurs ou des officiels d'équipe pendant la mi-temps, après la fin du temps réglementaire ainsi que pendant la prolongation et les tirs au but.

Avantage

Les arbitres peuvent appliquer la règle de l'avantage à chaque fois qu'une infraction est commise et que les Lois du Jeu de Futsal n'interdisent pas de manière explicite d'appliquer cette règle. L'avantage peut par exemple être laissé si un gardien souhaite jouer rapidement une sortie de but alors que des joueurs adverses se trouvent encore dans sa surface de réparation ; en revanche, il ne peut pas être laissé lorsqu'une rentrée de touche est mal exécutée.

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

Les arbitres doivent prendre en compte les critères suivants pour décider de l'application de la règle de l'avantage :

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

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

Si l'infraction justifie un avertissement, celui-ci doit être donné lors du prochain arrêt de jeu. Ceci dit, sauf en cas d'avantage évident, il est recommandé aux arbitres d'interrompre le jeu pour avertir le joueur immédiatement. Si l'avertissement n'est pas infligé lors de l'arrêt de jeu suivant, il ne pourra plus l'être par la suite.

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

Plusieurs infractions commises de manière simultanée

Lorsque plusieurs infractions sont commises en même temps, les arbitres doivent sanctionner l'infraction la plus grave en termes de sanction, de reprise du jeu, de gravité physique et d'impact tactique.

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

Interférences extérieures

Les arbitres doivent interrompre le jeu si un spectateur fait retentir un coup de sifflet et qu'ils estiment que cela a perturbé le jeu – par exemple si un joueur s'est saisi du ballon avec les mains. Si le jeu a été interrompu, il devra reprendre par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption – sauf s'il se trouvait dans la surface de réparation (cf. Loi 8).

Décompte des quatre secondes lorsque le ballon est en jeu

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

Reprise du jeu

Les arbitres doivent veiller tout particulièrement à ce que les reprises du jeu (rentrée de touche, sortie de but, corner ou coup franc) soient effectuées rapidement, afin qu'elles ne servent pas des fins tactiques. S'ils

estiment que c'est le cas, les arbitres procèderont au décompte des quatre secondes sans forcément donner un coup de sifflet. Pour les reprises du jeu ne s'accompagnant pas d'un décompte de quatre secondes (coup d'envoi ou penalty), tout joueur qui retarde la reprise du jeu devra être averti.

Il est possible de placer des personnes munies de ballons autour du terrain afin de permettre au jeu de reprendre et de se dérouler plus rapidement.

Usage du sifflet

Un coup de sifflet est obligatoire pour :

- donner le coup d'envoi :
 - au début de chaque période de jeu (temps règlementaire et prolongation, le cas échéant) ;
 - afin de reprendre le jeu après un but ;
- interrompre le jeu :
 - afin d'accorder un coup franc ou un penalty ;
 - afin d'arrêter un match – temporairement ou définitivement – ou afin de confirmer le signal sonore du chronométreur à la fin d'une période ;
- reprendre le jeu par :
 - des coups francs, afin de s'assurer que les joueurs de l'équipe qui défend respectent la distance règlementaire ;
 - des tirs depuis le point des 10 m ;
 - des coups francs directs à partir de la sixième faute cumulée ;
 - des penalties ;
- reprendre le jeu à la suite d'une interruption due à :
 - un avertissement ou une exclusion infligé(e) en raison d'une incorrection ;
 - la blessure d'un ou plusieurs joueurs.

Un coup de sifflet n'est pas nécessaire pour :

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

Un usage trop fréquent du sifflet affaiblira son impact. Lorsque l'équipe qui bénéficie d'un coup franc, d'une rentrée de touche ou d'un corner demande à ce que la distance règlementaire soit respectée par les joueurs de l'équipe adverse – ou à ce que ceux-ci se placent correctement lors d'une sortie de but –, les arbitres annonceront clairement que le jeu ne pourra reprendre qu'après le coup de sifflet. Dans ce cas de figure, si un joueur joue le ballon avant le coup de sifflet, il sera averti pour avoir retardé la reprise du jeu.

Si, en cours de jeu, un des arbitres donne un coup de sifflet par erreur, les arbitres devront interrompre le jeu s'ils estiment qu'il y a eu interférence. Si le jeu a été interrompu, il devra reprendre par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption – sauf s'il se trouvait dans la surface de réparation (cf. Loi 8). Si le coup de sifflet n'a pas perturbé le jeu, les arbitres devront clairement indiquer que le jeu peut se poursuivre.

Gestuelle

La gestuelle est le langage corporel qui aide les arbitres à :

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

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

LOI 6 – Autres arbitres

Devoirs et responsabilités

Le troisième arbitre et le chronométreur doivent aider les arbitres à contrôler le match conformément aux Lois du Jeu de Futsal. Ils assistent également les arbitres dans tous les autres domaines liés à la gestion du match, à leur demande et selon leurs instructions. Leur champ d'activités consiste généralement à :

- inspecter le terrain, les ballons et l'équipement des joueurs ;
- contrôler si les problèmes d'équipement ou de saignement des joueurs ont été résolus ;
- contrôler la procédure de remplacement ;
- contrôler le temps et consigner par écrit les buts, les fautes cumulées et les incorrections.

Placement des arbitres assistants et coopération

1. Coup d'envoi

Le troisième arbitre doit se placer à la table de chronométrage et veiller à ce que les remplaçants, les officiels d'équipe et toute autre personne pertinente occupent la place qui leur est destinée.

Le chronométrateur doit se placer à la table de chronométrage et veiller à ce que le coup d'envoi soit correctement effectué.

2. Placement général pendant le match

Le troisième arbitre doit veiller au positionnement correct des remplaçants, des officiels d'équipe et de toute autre personne pertinente. Pour ce faire, il peut se déplacer le long de la ligne de touche lorsque cela est nécessaire, sans toutefois entrer sur le terrain.

Le chronométrateur doit se placer à la table de chronométrage et être prêt à arrêter le chronomètre ou à le faire repartir selon le déroulement du match.

3. Remplacements

Le troisième arbitre doit vérifier l'équipement des remplaçants et s'assurer que les remplacements sont effectués convenablement. Pour ce faire, il peut se déplacer le long de la ligne de touche lorsque cela est nécessaire, sans toutefois entrer sur le terrain.

4. Tirs au but

En l'absence d'un arbitre assistant de réserve, le troisième arbitre doit se placer, avec les joueurs participant à la séance de tirs au but, dans la moitié de terrain opposée à celle où se déroule la séance. Depuis cette position, il doit surveiller le comportement des joueurs et s'assurer qu'aucun d'entre eux ne tire une seconde fois avant que tous ses coéquipiers éligibles aient tiré.

Si un arbitre assistant de réserve est désigné, les arbitres se placeront de la manière suivante :

L'arbitre doit se placer sur la ligne de but, à environ 2 m du but. La tâche principale de l'arbitre consiste à surveiller si le ballon franchit la ligne et à s'assurer que le gardien ne s'avance pas.

S'il est évident que le ballon a franchi la ligne de but, l'arbitre échangera un regard avec les deuxième et troisième arbitres pour confirmer qu'aucune infraction n'a été commise.

Le deuxième arbitre doit se placer à hauteur du point de penalty, à environ 3 m de celui-ci, afin de contrôler la position du ballon ainsi que celle du gardien de but dont le coéquipier exécute le tir. Le deuxième arbitre donne un coup de sifflet pour indiquer que le tir au but doit être exécuté.

Le troisième arbitre doit se placer sur la ligne de but, à environ 2 m du but, du côté opposé à l'arbitre.

Sa tâche principale consiste à surveiller si le ballon franchit la ligne et, si nécessaire, à aider l'arbitre.

L'arbitre assistant de réserve doit se placer dans le rond central pour surveiller tous les joueurs qui participent aux tirs au but.

Le chronométreur doit se placer à la table de chronométrage afin de :

- veiller au bon comportement des officiels d'équipe et des joueurs ne participant pas aux tirs au but ;
- remettre le tableau d'affichage à 0-0 et y indiquer les tirs au but marqués.

Tous les arbitres consignent par écrit les tirs au but qui ont été effectués ainsi que le numéro des joueurs qui les ont exécutés.

Signaux des arbitres assistants

Les arbitres assistants doivent effectuer les signaux correspondant à la cinquième faute cumulée et à la demande de temps mort, en indiquant du bras le banc de l'équipe concernée.

Si le troisième arbitre surveille la ligne de but lorsque l'une des équipes ou les deux jouent avec un gardien volant, et que le ballon franchit la ligne de but qu'il surveille, il lève le bras et indique immédiatement le point central afin d'informer les arbitres qu'un but a été marqué.

Signal sonore

Le signal sonore est un signal essentiel dans un match. Il convient de ne l'utiliser que pour attirer l'attention des arbitres.

Le signal sonore est obligatoire dans les situations suivantes :

- Indiquer le début et la fin des périodes de jeu
- Signaler une demande de temps mort
- Signaler la fin d'un temps mort
- Signaler qu'une équipe a commis sa cinquième faute cumulée
- Signaler toute incorrection des remplaçants ou des officiels d'une équipe
- Signaler qu'une procédure de remplacement a été mal exécutée
- Signaler une erreur commise par les arbitres en matière disciplinaire
- Signaler des interférences extérieures

Si, en cours de match, le chronométrateur fait retentir le signal sonore par erreur, les arbitres devront interrompre le jeu s'ils estiment que le signal a perturbé le déroulement de la rencontre. Si le jeu a été interrompu, il devra reprendre par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption – sauf s'il se trouvait dans la surface de réparation (cf. Loi 8). Si le signal sonore n'a pas perturbé le jeu, les arbitres devront clairement indiquer que le jeu peut se poursuivre.

Si une équipe qui compte quatre fautes cumulées en commet une cinquième et que les arbitres décident d'appliquer la règle de l'avantage, le troisième arbitre placera sur la table de chronométrage une carte clairement visible correspondant à la cinquième faute cumulée.

Chronomètre

Si le chronomètre ne fonctionne pas correctement, le chronométrateur en informera les arbitres. Le chronométrateur devra continuer de mesurer le temps en utilisant un chronomètre manuel. Dans une telle situation, les arbitres assistants invitent un officiel de chaque équipe afin de les informer du temps restant.

Si, après un arrêt de jeu, le chronométrateur oublie de remettre le chronomètre en route, les arbitres demanderont à ce que le temps non comptabilisé soit ajouté.

Lors des reprises du jeu, le chronomètre est réenclenché de la façon suivante :

- Coup d'envoi : une fois que le ballon a été botté et a clairement bougé, conformément à la procédure correspondante
- Sortie de but : une fois que le gardien de but a lancé le ballon, conformément à la procédure correspondante
- Corner : une fois que le ballon a été botté et a clairement bougé, conformément à la procédure correspondante

- Rentrée de touche : une fois que le ballon a été botté et a clairement bougé, conformément à la procédure correspondante
- Coup franc direct en dehors de la surface de réparation : une fois que le ballon a été botté et a clairement bougé, conformément à la procédure correspondante
- Coup franc indirect en dehors de la surface de réparation pour l'une ou l'autre des équipes ou coup franc indirect exécuté depuis la ligne de la surface de réparation par l'équipe qui attaque : une fois que le ballon a été botté et a clairement bougé, conformément à la procédure correspondante
- Coup franc direct ou indirect à l'intérieur de la surface de réparation pour l'équipe qui défend : une fois que le ballon a été botté et a clairement bougé, conformément à la procédure correspondante
- Penalty : une fois que le ballon a été botté en direction du but adverse et a clairement bougé, conformément à la procédure correspondante
- Coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée : une fois que le ballon a été botté avec l'intention de marquer directement et a clairement bougé, conformément à la procédure correspondante
- Balle à terre : une fois que le ballon lâché par un des arbitres touche le sol, conformément à la procédure correspondante

LOI 8 – Coup d'envoi et reprise du jeu

Coup d'envoi

Les arbitres n'ont pas à solliciter l'attention des gardiens de but ou d'un quelconque autre joueur avant d'ordonner l'exécution du coup d'envoi.

LOI 12 – Fautes et incorrections

Charger un adversaire

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

- d'imprudence ;
- de témérité ;
- de violence.

Tenir/retenir un adversaire

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

Les arbitres doivent intervenir rapidement et avec fermeté à l'encontre des joueurs qui tiennent/retiennent leurs adversaires, en particulier à l'intérieur de la surface de réparation ainsi que lors de corners, rentrées de touche et coups francs.

Dans ces situations, les arbitres doivent :

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

Si un joueur de l'équipe qui défend commence à tenir/retenir un joueur de l'équipe qui attaque à l'extérieur de la surface de réparation, mais poursuit son infraction à l'intérieur de la surface, les arbitres accorderont un penalty.

Sanctions disciplinaires

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

Reprise du jeu

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

Main

Sanctions disciplinaires

Dans certaines circonstances, un joueur qui touche délibérément le ballon de la main ou du bras doit recevoir un avertissement pour comportement antisportif, notamment :

- lorsqu'il le fait pour empêcher un adversaire de s'emparer du ballon ;
- lorsqu'il le fait pour tenter de marquer un but ;

- lorsqu'il tente d'empêcher un but ou lorsqu'il annihile une occasion de but manifeste alors que le gardien n'est pas dans sa surface de réparation, sans pour autant parvenir à ses fins.

Un joueur doit être exclu s'il empêche vraiment l'équipe adverse de marquer ou s'il annihile réellement une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main ou du bras. Cette sanction n'est pas dictée par le fait que le joueur a touché délibérément le ballon de la main ou du bras, mais par le fait qu'il a empêché l'équipe adverse de marquer un but par son intervention inacceptable et déloyale.

Reprise du jeu

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

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

Infractions du gardien de but

Un gardien de but ne peut pas être en possession du ballon dans sa moitié de terrain pendant plus de quatre secondes, que ce soit :

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

Dans ces cas, l'arbitre le plus proche du gardien de but doit ostensiblement signaler le décompte des quatre secondes.

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

De plus, après l'avoir joué et où qu'il se trouve sur le terrain, un gardien ne peut pas retoucher le ballon dans sa moitié de terrain après que celui-ci lui a été délibérément transmis par un coéquipier sans qu'un adversaire l'ait joué ou touché entre-temps.

Aussi, le gardien de but ne peut en aucun cas toucher le ballon avec les mains ou les bras dans sa surface de réparation après qu'il a été botté dans sa direction par un coéquipier, y compris directement sur une rentrée de touche.

Reprise du jeu

- Coup franc indirect.

Infractions contre le gardien de but

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

Les situations suivantes constituent des infractions :

- Le fait d'empêcher un gardien de but de lâcher le ballon, par exemple pour le faire rebondir.
- Le fait de jouer le ballon ou d'essayer de le jouer alors que le gardien de but le tient dans la paume de sa main.
 - Un joueur jouant ou tentant de jouer le ballon alors que le gardien de but est en train de le lâcher doit être sanctionné pour jeu dangereux.
- Le fait de gêner de manière déloyale les mouvements du gardien de but, notamment lors de l'exécution d'un corner.

Lorsqu'un joueur de l'équipe qui attaque entre en contact physique avec le gardien de but dans la surface de réparation de ce dernier, cela ne constitue pas forcément une infraction, sauf si ledit joueur saute, charge ou pousse le gardien de manière imprudente, téméraire ou violente.

Reprise du jeu

Si le jeu est interrompu en raison d'une infraction commise contre le gardien de but dans les conditions susmentionnées et que les arbitres ne peuvent pas appliquer la règle de l'avantage, le jeu reprendra par un coup franc indirect, sauf si le joueur de l'équipe qui attaque a sauté, chargé ou poussé le gardien de manière imprudente, téméraire ou violente. Dans ce cas, indépendamment de toute sanction disciplinaire qu'ils pourront décider d'appliquer, les arbitres feront reprendre le jeu par un coup franc direct depuis l'endroit où l'infraction a été commise.

Jeu dangereux

Le jeu dangereux n'implique pas forcément un contact physique entre les joueurs. En cas de contact physique, l'action se transforme en infraction qui peut être sanctionnée d'un coup franc direct ou d'un penalty. En cas de contact physique, les arbitres doivent sérieusement envisager la

possibilité qu'une incorrection – au minimum – ait également pu être commise.

Sanctions disciplinaires

- Si un joueur se rend coupable de jeu dangereux lors d'un duel « normal » pour le ballon, les arbitres ne doivent pas prendre de sanction disciplinaire. Si l'action implique un risque de blessure évident, les arbitres doivent avertir le joueur pour avoir disputé le ballon de manière téméraire.
- Si un joueur annihile une occasion de but manifeste en jouant dangereusement, les arbitres doivent l'exclure.

Reprise du jeu

- Coup franc indirect.

S'il y a contact physique ou si les arbitres estiment que le joueur a agi avec imprudence, témérité ou violence, il s'agit d'un autre type d'infraction, qui sera sanctionnée d'un coup franc direct ou d'un penalty.

Manifester sa désapprobation en paroles ou en actes

Un joueur ou un remplaçant qui manifeste sa désapprobation (verbalement ou d'une autre manière) vis-à-vis d'une décision arbitrale doit être averti.

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

Un joueur ou un remplaçant qui agresse un arbitre ou se rend coupable de propos ou de gestes blessants, injurieux ou grossiers doit être exclu.

Retarder la reprise du jeu

Les arbitres avertiront les joueurs qui retardent la reprise du jeu en recourant à des manœuvres comme :

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

Simulation

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

Altercations générales

En cas d'altercation générale :

- les arbitres doivent identifier rapidement et de façon efficace le ou les joueur(s) ayant provoqué l'altercation générale ;
- les arbitres doivent se placer autour de l'altercation de façon à pouvoir constater tous les incidents et infractions ;
- le troisième arbitre et l'arbitre assistant de réserve (le cas échéant) doivent, si nécessaire, entrer sur le terrain pour aider les arbitres ;
- les arbitres doivent infliger les sanctions disciplinaires adéquates une fois l'altercation générale terminée.

Infractions répétées

Les arbitres doivent toujours être attentifs aux joueurs qui enfreignent les Lois du Jeu de Futsal de manière répétée. Ils doivent notamment être conscients du fait qu'un joueur qui commet de nombreuses infractions, même si celles-ci sont de nature différente, doit être averti pour infractions répétées aux Lois du Jeu de Futsal.

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

Faute grossière

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

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

LOI 13 – Coups francs

Distance

Si un joueur décide d'exécuter un coup franc rapidement et qu'un adversaire se trouvant à moins de 5 m intercepte le ballon, les arbitres doivent laisser le jeu se poursuivre.

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

En cas de coup franc exécuté par l'équipe qui défend dans sa surface de réparation, si un ou plusieurs adversaires se trouvent encore dans la surface parce qu'ils n'ont pas eu le temps d'en sortir, les arbitres doivent laisser le jeu se poursuivre.

LOI 14 – Penalty

Procédure

- Si le ballon éclate après avoir rebondi sur l'un des poteaux ou sur la barre transversale et entre dans le but, les arbitres doivent accorder le but.
- Si le ballon éclate après avoir rebondi sur l'un des poteaux ou sur la barre transversale mais n'entre pas dans le but, les arbitres ne font pas retirer le penalty, mais interrompent le jeu qui devra reprendre par une balle à terre.
- Si les arbitres font retirer le penalty, celui-ci ne doit pas obligatoirement être exécuté par le même joueur.
- Si le tireur exécute le penalty avant que les arbitres n'aient donné le signal applicable, les arbitres font retirer le penalty et avertissent le joueur.

LOI 15 – Rentrée de touche

Procédure en cas d'infraction

Les arbitres doivent rappeler aux joueurs de l'équipe qui défend qu'ils doivent se trouver à au moins 5 m de l'endroit où la rentrée de touche est effectuée. Lorsque nécessaire, les arbitres doivent mettre en garde tout joueur ne respectant pas la distance réglementaire avant que la rentrée de touche ne soit effectuée. En cas de non-respect de la consigne, le

joueur doit être averti. Le jeu reprendra par une rentrée de touche et le décompte des quatre secondes recommencera s'il avait déjà débuté.

Si une rentrée de touche n'est pas effectuée correctement, les arbitres ne pourront pas appliquer la règle de l'avantage – même si l'équipe adverse récupère directement le ballon. Ils devront faire rejouer la rentrée de touche par l'équipe adverse.

LOI 16 – Sortie de but

Procédure en cas d'infraction

Avant que le ballon ne soit en jeu, si un adversaire entre dans la surface de réparation ou s'il s'y trouve encore et qu'un joueur de l'équipe qui défend commet une faute sur lui, la sortie de but devra être rejouée tandis que le joueur de l'équipe qui défend pourra être averti ou exclu (en fonction de la nature de l'infraction).

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

Si le gardien, qui exécute la sortie de but correctement, lance intentionnellement le ballon sur un adversaire – mais pas de manière imprudente, inconsidérée ou violente – les arbitres doivent alors laisser le jeu de se poursuivre.

Si le gardien qui exécute la sortie de but ne lance pas le ballon depuis l'intérieur de sa surface de réparation, les arbitres ordonneront que la sortie de but soit rejouée. Dès que le gardien sera prêt à le faire, le décompte des quatre secondes recommencera là où il a été arrêté.

Les arbitres commencent le décompte des quatre secondes lorsque le gardien de but contrôle le ballon, qu'il le tienne dans ses mains/bras ou qu'il le touche du pied.

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

Si un gardien effectue la sortie de but au pied, les arbitres le mettront en garde et lui demanderont de l'exécuter à la main. Le décompte des quatre secondes recommencera là où il a été arrêté dès que le gardien est prêt à rejouer la sortie de but.

LOI 17 – Corner

Procédure en cas d'infraction

Les arbitres doivent rappeler aux joueurs de l'équipe qui défend qu'ils doivent se tenir à au moins 5 m de la surface de coin jusqu'à ce que le ballon soit en jeu. Lorsque nécessaire, les arbitres doivent mettre en garde tout joueur ne respectant pas la distance réglementaire avant que le corner ne soit effectué. En cas de non-respect de la consigne, le joueur devra être averti.

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

Si, dans le cadre d'une action de jeu, le gardien se retrouve hors de son but ou du terrain, l'équipe adverse pourra exécuter le corner rapidement.

TERMES DU FUTSAL

A

Acte de brutalité

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

Agent extérieur

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

Arrêter définitivement

Mettre prématurément fin à un match.

Avantage

Les arbitres laissent le jeu se poursuivre lorsqu'une infraction a été commise mais que cela profite à l'équipe non fautive.

Avertissement

Sanction disciplinaire entraînant un rapport à l'autorité disciplinaire et matérialisée par un carton jaune ; deux avertissements infligés au même joueur, remplaçant ou officiel d'équipe dans un match entraînent son exclusion.

B

Bloquer un adversaire

Action par laquelle un joueur gêne un adversaire ou l'empêche d'atteindre le ballon ou une zone du terrain, mais sans qu'il y ait contact.

Balle à terre

Moyen « neutre » de reprendre le jeu ; les arbitres laissent tomber le ballon pour l'un des joueurs de l'équipe qui a touché le ballon en dernier (sauf dans la surface de réparation où ils laissent tomber le ballon pour le gardien de but). Le ballon est en jeu dès qu'il touche le sol.

Botter

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

Brutalité

Attitude délibérément violente.

Blessure critique

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

Blessure grave

Blessure jugée suffisamment grave pour que le jeu soit arrêté, mais pour laquelle le joueur doit être sorti du terrain par l'encadrement médical pour être examiné et soigné. Le match pouvant alors reprendre.

C

Charge

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

Comportement antisportif

Attitude contraire au principe de fair-play ; passible d'avertissement.

Coup franc direct

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

Coup franc indirect

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

Coup franc rapidement joué

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

D

Délibéré

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

Désapprobation

Désaccord manifesté verbalement et/ou gestuellement envers la décision des arbitres ; passible d'avertissement.

Discrétion

Pouvoir de jugement qu'ont les arbitres lorsqu'ils prennent une décision.

Disputer le ballon

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

Distance de jeu

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

Distraire

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

E

Encadrement

Ensemble des officiels d'équipe (voir « officiel d'équipe ») figurant sur la feuille de match (principalement encadrement technique et encadrement médical).

Esprit du jeu

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

Évaluation d'une blessure

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

Exclusion

Sanction disciplinaire matérialisée par un carton rouge et imposant au joueur concerné de quitter le terrain pour le restant du match.

F

Faire obstacle à la progression d'un adversaire

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

Faute cumulable

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

Faute grossière

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

Feinte

Action visant à troubler l'adversaire. Les présentes Lois du Jeu de Futsal considèrent certaines feintes comme autorisées et d'autres comme « illégales ».

Feuille de match

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

G

Gardien volant

Gardien évoluant (temporairement) comme joueur de champ, souvent dans la moitié de terrain adverse, laissant ainsi son but vide. Un gardien

volant peut être le gardien de but habituel de l'équipe ou un autre joueur entré en jeu pour remplacer le gardien habituel spécifiquement à cette fin.

I

Imprudent

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

Inconsidéré

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

Infraction/faute

Action qui enfreint les Lois du Jeu de Futsal.

Intercepter

Empêcher un ballon d'atteindre sa destination prévue.

J

Jouer

Action pour un joueur de toucher le ballon.

M

Mise en garde

Réprimande verbale constituant le premier niveau de l'approche disciplinaire (sans sanction).

Mettre en danger l'intégrité physique d'un adversaire

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

N

Négligeable

Anodin, infime.

O

Officiel d'équipe

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

P

Prolongation

Procédure impliquant deux périodes de jeu supplémentaires (de 5 min chacune) et visant à départager les équipes en cas d'égalité à l'issue du temps réglementaire.

Propos ou gestes blessants, injurieux et/ou grossiers

Propos ou gestes grossiers, blessants ou irrespectueux ; passible d'exclusion (carton rouge).

R

Réduction numérique de deux minutes

Situation où une équipe, après qu'un de ses joueurs a été exclu, voit le nombre de ses joueurs présents sur le terrain réduit pendant deux minutes de temps de jeu effectif. Dans certaines circonstances, le nombre de joueurs peut être rétabli avant que les deux minutes ne se soient écoulées si l'équipe adverse marque un but.

Règle des buts inscrits à l'extérieur

Méthode permettant de décider l'issue d'un match lorsque les deux équipes ont inscrit le même nombre de buts ; les buts inscrits à l'extérieur comptent double.

Reprise du jeu

Moyen de remettre le ballon en jeu après une interruption.

S

Sanction disciplinaire

Action disciplinaire prise par les arbitres.

Sanctionner

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

Signal

Indication dont se servent les arbitres pour communiquer leurs décisions de manière visuelle (en général mouvement de la main ou du bras) ou acoustique (coup de sifflet).

Simulation

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

Surface technique

Zone délimitée permettant aux officiels d'équipe et aux remplaçants de s'asseoir.

Suspendre

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

Système électronique de suivi et d'évaluation des performances

Équipement qui enregistre et analyse des données sur la performance physique et physiologique d'un joueur.

T

Tacler

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

Temps de jeu effectif

Temps durant lequel le ballon est en jeu, tel que comptabilisé par le chronomètre. Le chronomètre est arrêté lorsque le ballon n'est plus en jeu ou que le jeu est interrompu pour toute autre raison.

Temps mort

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

Terrain

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

Tirs au but

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

Tromper

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

V

Violent

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

Z

Zone d'action

Zone du terrain où le ballon se trouve et où le jeu a lieu.

Zone d'influence

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

ARBITRES

Officiel de match

Terme générique désignant toute personne chargée de contrôler un match de futsal au nom de la fédération de football/futsal et/ou de l'organisateur de la compétition concernée.

Arbitres sur le terrain

Arbitre

Arbitre principal d'un match ; évolue sur le terrain. Les autres arbitres évoluent sous son contrôle et ses ordres. L'arbitre (principal) est toujours celui qui prend la décision finale.

Deuxième arbitre

Le deuxième arbitre d'un match ; évolue sur le terrain. Les autres arbitres évoluent sous son contrôle et ses ordres. Le deuxième arbitre évolue toujours sous la supervision de l'arbitre (principal).

Autres arbitres

Les organisateurs de compétitions peuvent désigner d'autres arbitres pour aider les arbitres sur le terrain :

- Troisième arbitre
Arbitre assistant qui aide en particulier les arbitres à contrôler les officiels d'équipe et les remplaçants, à consigner les informations clés relatives au match, telles que les fautes cumulées, et à prendre des décisions.
- Arbitre assistant de réserve
Arbitre assistant remplaçant le troisième arbitre ou le chronométreur si l'un d'eux n'est plus en mesure de continuer.
- Chronométreur
Arbitre dont la principale responsabilité consiste à contrôler le temps de jeu effectif.

Fédération Internationale de Football Association

The image features a dark blue background with several light blue geometric elements. A prominent diagonal line runs from the bottom left towards the top right. Another diagonal line is positioned above it, intersecting it. A curved line, resembling a semi-circle or a portion of a larger circle, is located in the lower half of the image. Three solid light blue circles of varying sizes are scattered across the composition: one in the middle-right area, one in the lower right, and one near the bottom center.