

FIFA®

LOIS DU JEU DE

Futsal

2025/26



Fédération Internationale de Football Association

Président : Gianni Infantino

Secrétaire Général : Mattias Grafström

Adresse : FIFA

FIFA-Strasse 20

Boîte postale

8044 Zurich

Suisse

Téléphone : +41 (0)43 222 7777

Site Internet : FIFA.com

Lois du Jeu de FUTSAL

2025/26

Approuvées par le Bureau du Conseil

Reproduction ou traduction complète ou partielle
seulement avec l'autorisation spéciale de la FIFA.

En vigueur à compter du 5 septembre 2025.

TABLE DES MATIÈRES

REMARQUES RELATIVES AUX LOIS DU JEU DE FUTSAL	9
---	---

LOI 1 – TERRAIN	14
-----------------	----

1	Surface de jeu	15
2	Marquage du terrain	15
3	Dimensions du terrain	17
4	Surface de réparation	18
5	Point des 10 m	19
6	Zones de remplacements	19
7	Surface de coin	20
8	Surface technique	20
9	Buts	21
10	Déplacement des buts	23
11	Publicité, logos et emblèmes sur le terrain	25
12	Publicité sur les filets des buts	26
13	Publicité dans les surfaces techniques	26
14	Publicité autour du terrain	26
15	Musique de fond et effets sonores	26

LOI 2 – BALLON	27
----------------	----

1	Spécifications	28
2	Publicité sur le ballon	28
3	Remplacement d'un ballon défectueux	28
4	Ballons supplémentaires	29
5	Ballons supplémentaires sur le terrain	29
6	But avec un ballon défectueux	29

LOI 3 – JOUEURS 30

1	Nombre de joueurs	31
2	Nombre de remplacements et remplaçants	31
3	Remise de la liste des joueurs et des remplaçants	32
4	Procédure de remplacement	32
5	Échauffement	33
6	Permutation avec le gardien de but	33
7	Infractions et sanctions	33
8	Joueurs et remplaçants exclus	34
9	Personnes supplémentaires sur le terrain	35
10	But marqué avec personne supplémentaire sur le terrain	35
11	Retour incorrect au jeu d'un joueur se trouvant hors du terrain	36
12	Capitaine de l'équipe	37

LOI 4 – ÉQUIPEMENT DES JOUEURS 38

1	Sécurité	39
2	Équipement obligatoire	39
3	Couleurs	40
4	Autre équipement	40
5	Slogans, messages, images et publicité	42
6	Infractions et sanctions	44
7	Numéros des joueurs	44

LOI 5 – ARBITRES 45

1	Autorité des arbitres	46
2	Décisions des arbitres	46
3	Pouvoirs et devoirs	47
4	Responsabilité des arbitres	49
5	Matches internationaux	50
6	Équipement des arbitres	51
7	Soutien vidéo	51

LOI 6 – AUTRES ARBITRES 53

- | | | |
|---|------------------------|----|
| 1 | Arbitres assistants | 54 |
| 2 | Pouvoirs et devoirs | 54 |
| 3 | Matches internationaux | 57 |
| 4 | Quatrième arbitre | 58 |

LOI 7 – DURÉE DU MATCH 59

- | | | |
|---|--------------------------|----|
| 1 | Périodes de jeu | 60 |
| 2 | Fin des périodes de jeu | 60 |
| 3 | Temps mort | 61 |
| 4 | Mi-temps | 61 |
| 5 | Arrêt définitif du match | 62 |

LOI 8 – COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU 63

- | | | |
|---|---------------|----|
| 1 | Coup d'envoi | 64 |
| 2 | Balle à terre | 65 |

LOI 9 – BALLON EN JEU ET HORS DU JEU 67

- | | | |
|---|--------------------|----|
| 1 | Ballon hors du jeu | 68 |
| 2 | Ballon en jeu | 68 |
| 3 | Terrain couvert | 68 |

LOI 10 – ISSUE D'UN MATCH 69

- | | | |
|---|-----------------------------|----|
| 1 | But marqué | 70 |
| 2 | Équipe victorieuse | 70 |
| 3 | Tirs au but | 71 |
| 4 | Buts inscrits à l'extérieur | 73 |

LOI 11 – HORS-JEU 74

LOI 12 – FAUTES ET INCORRECTIONS 76

- | | | |
|---|--|----|
| 1 | Coup franc direct | 77 |
| 2 | Coup franc indirect | 79 |
| 3 | Mesures disciplinaires | 81 |
| 4 | Reprise du jeu après des fautes et incorrections | 93 |

LOI 13 – COUPS FRANCS 95

- | | | |
|---|---|-----|
| 1 | Types de coups francs | 96 |
| 2 | Procédure | 96 |
| 3 | Infractions et sanctions | 98 |
| 4 | Fautes cumulées | 99 |
| 5 | Coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée de chaque équipe dans chaque période | 100 |
| 6 | Tableau récapitulatif : coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée de chaque équipe dans chaque période | 105 |

LOI 14 – PENALTY 106

- | | | |
|---|--------------------------|-----|
| 1 | Procédure | 107 |
| 2 | Infractions et sanctions | 108 |
| 3 | Tableau récapitulatif | 111 |

LOI 15 – RENTRÉE DE TOUCHE 112

- | | | |
|---|--------------------------|-----|
| 1 | Procédure | 113 |
| 2 | Infractions et sanctions | 114 |

LOI 16 – SORTIE DE BUT 115

- | | | |
|---|--------------------------|-----|
| 1 | Procédure | 116 |
| 2 | Infractions et sanctions | 117 |

LOI 17 – CORNER 118

- | | | |
|---|--------------------------|-----|
| 1 | Procédure | 119 |
| 2 | Infractions et sanctions | 119 |

PROTOCOLE DE SOUTIEN VIDÉO 121

- | | | |
|---|---|-----|
| 1 | Principes | 122 |
| 2 | Incidents/décisions pouvant faire l'objet d'une analyse | 123 |
| 3 | Dispositions pratiques | 124 |
| 4 | Procédures | 125 |

DIRECTIVES PRATIQUES POUR LES ARBITRES DE FUTSAL 129

- | | | |
|--|-----------------------------------|-----|
| | Signaux | 131 |
| | Positionnement | 144 |
| | Interprétation et recommandations | 164 |

TERMES DU FUTSAL 187

TERMES DE L'ARBITRAGE 198

Remarques relatives aux Lois du Jeu de Futsal



LANGUES OFFICIELLES

La FIFA publie les Lois du Jeu de Futsal en anglais, arabe, 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 2025/26 auprès de la FIFA en envoyant un courriel à l'adresse suivante : 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](https://www.fifa.com).

Le masculin générique utilisé par souci de concision dans la version française s'applique au sexe féminin, de même que le singulier peut avoir un sens pluriel et vice-versa.

APPLICATION DES LOIS DU JEU DE FUTSAL

Le fait que les mêmes Lois du Jeu 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 du Jeu 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, tout en respectant l'intégrité des Lois du Jeu de Futsal.

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

AJUSTEMENTS DES LOIS DU JEU DE FUTSAL

En raison de l'universalité des Lois du Jeu de Futsal, le futsal se joue de manière identique dans toutes les parties 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 fédérations nationales modifier certaines sections « organisationnelles » des Lois du Jeu de Futsal pour certaines catégories de futsal. Cependant, la FIFA estime que les fédérations nationales devraient disposer de davantage de souplesse pour modifier la façon dont le futsal est organisé si cela profite à la discipline dans leur pays.

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

Par conséquent, les fédérations nationales, les confédérations et la FIFA) ont maintenant la possibilité de modifier certains des aspects organisationnels suivants des Lois du Jeu de Futsal dont elles sont responsables :

Futsal de base, de jeunes, de vétérans et d'handicapés :

- dimensions du terrain ;
- circonférence, poids et matière du ballon ;
- dimensions des buts ;
- exigences spécifiques concernant le brassard que le capitaine doit porter ;
- 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.

En outre, afin de donner plus de flexibilité aux fédérations dans le développement du futsal sur leur territoire, les changements suivants, concernant les « catégories » du futsal, sont autorisés :

- les fédérations nationales, les confédérations et la FIFA ont la possibilité de décider des contraintes d'âge pour le futsal de jeunes et vétérans ;
- chaque fédération nationale pourra déterminer quelles compétitions, aux niveaux les plus basiques, sont désignées comme étant du « futsal de base.



Les fédérations nationales ont la possibilité d'approuver certains de ces ajustements 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 au renvoi à la main par le gardien pour le futsal de base, de jeunes, de vétérans et d'handicapés, sous réserve de leur approbation par la fédération nationale ou la confédération organisant la compétition, ou la FIFA – selon les cas.

Vous trouverez une référence aux restrictions dans la loi suivante :

Loi 12 – Fautes et incorrections

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

[...]

- lance ballon à la main au-delà de la ligne médiane alors que le règlement national l'interdit dans le futsal de base, de jeunes, de vétérans et/ ou d'handicapés ; 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 lance le ballon à la main directement au-delà de la ligne médiane, 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 fédérations nationales sont priées d'informer la FIFA de tout éventuel recours à ces ajustements – et du niveau auquel ils sont appliqués –, car ces informations, ainsi que les raisons justifiant ces ajustements, permettront d'identifier des stratégies ou idées que la FIFA pourra reprendre afin de contribuer au développement du futsal dans d'autres pays.

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

À chaque proposition de modification, nous nous concentrons sur les points suivants : équité, intégrité, respect, sécurité, plaisir des participants et manière dont 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 puissent se produire, les Lois du Jeu de Futsal doivent rendre la discipline aussi sûre que 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. Le caractère inacceptable de tout jeu dangereux est matérialisé par la formulation des passages des Lois du Jeu de Futsal consacrés aux mesures disciplinaires, où l'on parle par exemple de « charge inconsidérée » (passible d'un avertissement, symbolisé par un carton jaune), de « mise en danger de l'intégrité physique d'un adversaire » ou encore d'« excès d'engagement » (passibles d'exclusion, symbolisées par un carton rouge).

Le futsal doit être une source de plaisir pour les joueurs, les arbitres et les entraîneurs, tout comme pour les spectateurs, les supporters, les dirigeants, etc. Les modifications apportées à cette édition des Lois du Jeu de Futsal doivent aider à rendre la discipline attrayante afin que tout le monde – sans distinction d'âge, de couleur de peau, de religion, de culture, d'origine ethnique, de genre, d'orientation sexuelle, de handicap, etc. – souhaite y participer et en tirer de la satisfaction.

Ces modifications ont pour but de simplifier le sport et d'aligner de nombreux aspects du texte à celui applicable au football, mais dans la mesure où de nombreuses situations sont « subjectives » et où les arbitres sont humains (et font donc des erreurs), certaines décisions seront forcément sujettes à la polémique.

Les Lois du Jeu de Futsal ne peuvent envisager toutes les situations possibles et imaginables. Lorsqu'elles ne prévoient pas un cas de figure, la FIFA attend des arbitres qu'ils prennent une décision dans l'« esprit » du jeu en tenant compte de leur compréhension du futsal. Bien souvent, ils doivent alors se poser la question suivante : « Est-ce que cela est bénéfique pour le futsal ? ».



Loi 1

Terrain



1 SURFACE DE JEU

La surface de jeu doit être plate, lisse, dépourvue d'aspérités, non abrasive, et de préférence en bois. 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 :



Les terrains en pelouse synthétique sont autorisés dans certains cas exceptionnels, uniquement dans le cadre de compétitions nationales et sous réserve que cela soit spécifié dans le règlement de la compétition.

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 doivent arrêter le jeu s'ils ne peuvent pas appliquer la règle de l'avantage et avertir le joueur fautif pour comportement antisportif. Le jeu reprend par un coup franc.

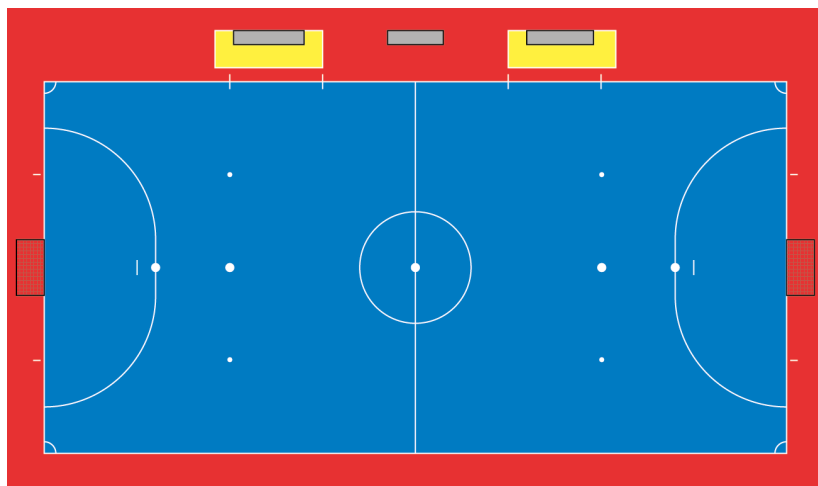
indirect pour l'équipe adverse depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, sauf si celui-ci se trouvait dans la surface de réparation (cf. Loi 13).

Les deux lignes de délimitation les plus longues sont appelées lignes de touche. Les deux plus courtes sont les lignes de fond. La partie des lignes de fond située entre la position normale des poteaux constitue la ligne de but.

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

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

Pour matérialiser la distance à respecter par les joueurs de l'équipe qui défend lors de l'exécution d'un corner (5 m), une marque doit être tracée à l'extérieur du terrain, à 5 m de la surface de coin, perpendiculairement à la ligne de fond 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 fond. Toutes les lignes doivent avoir une largeur de 8 cm.

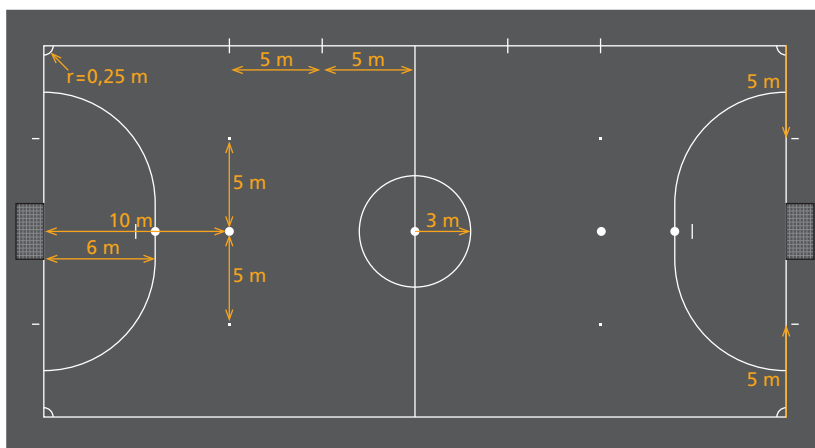
Pour les rencontres qui ne sont pas des matches internationaux, les dimensions à respecter sont les suivantes :

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

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



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

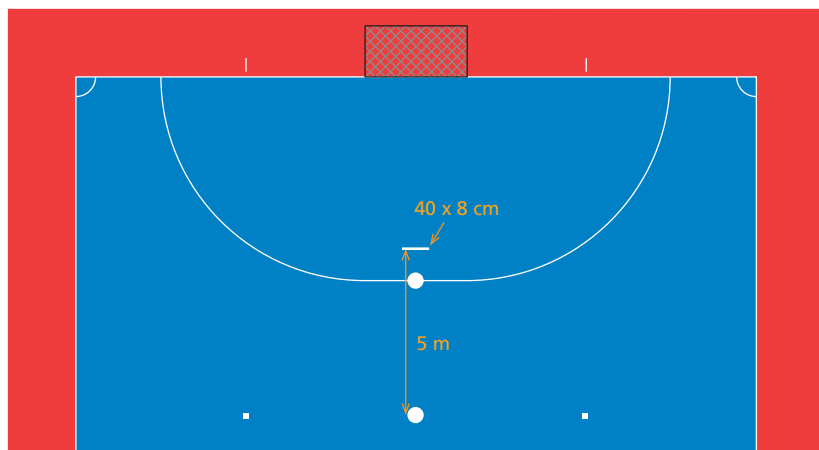
La distance entre le point de penalty et le but est mesurée entre le centre du point de penalty et la limite extérieure de la ligne de but.

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

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

4 SURFACE DE RÉPARATION

Deux lignes imaginaires de 6 m de longueur sont tracées à partir du bord extérieur de chaque poteau, perpendiculaires à la ligne de fond. Au bout de chacune ces lignes, un quart de cercle est tracé dans la direction de la ligne de touche la plus proche, chacun avec un rayon de 6 m depuis le bord extérieur de chaque poteau. La partie supérieure de chaque quart de cercle est reliée par une ligne de 3,16 m de longueur, parallèle à la ligne de but. L'espace délimité par ces lignes et la ligne de fond 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 fond et parallèle à celle-ci, délimite la zone où, si un joueur commet une infraction passible d'un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée à l'intérieur de celle-ci, l'équipe adverse peut choisir de tirer ce coup franc depuis le point des 10 m ou depuis l'endroit où l'infraction a été commise.

6 ZONES DE REMPLACEMENTS

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

- Elles se trouvent 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 SURFACE DE COIN

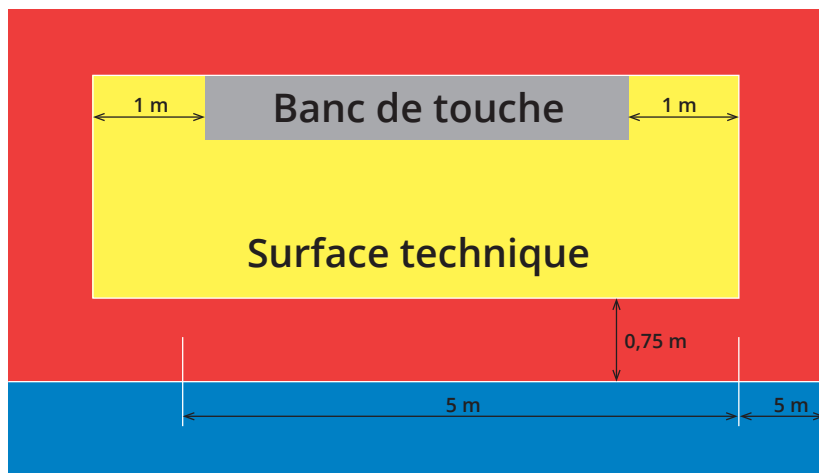
Un quart de cercle d'un rayon de 25 cm est tracé à chaque coin du terrain, à l'intérieur de celui-ci. La ligne délimitant la surface de coin fait 8 cm de largeur.

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 demeurent applicables :

- La surface technique ne doit s'étendre 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 prenant place 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 kinésithérapeute 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 peuvent s'échauffer dans la zone prévue à cet effet derrière la surface technique, accompagnés d'un préparateur physique. S'il n'y a pas de telle zone, ils peuvent s'échauffer près de la ligne de touche à condition qu'ils ne gênent pas les déplacements des joueurs ainsi que des arbitres et qu'ils se comportent correctement.

Zone de remplacements et surface technique



Sécurité

Le règlement de chaque compétition doit indiquer la distance minimale entre les limites du terrain (lignes de touche et de fond) et les barrières séparant les spectateurs (notamment les panneaux publicitaires, etc.), de manière à toujours assurer la sécurité des participants.

9 BUTS

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

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 et ne doivent en aucun cas présenter un danger.

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

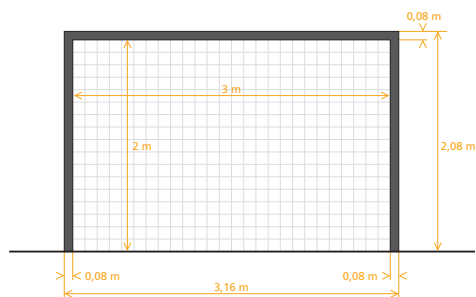
La distance séparant l'intérieur des deux poteaux est de 3 m et le bord inférieur de la barre transversale se situe à 2 m du sol.

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

Il est recommandé que tous les buts utilisés lors de compétitions officielles organisées sous l'égide de la FIFA ou des confédérations ne comportent pas d'éléments protubérants (autres que les poteaux et la barre transversale – par ex. barres de soutien) pouvant empêcher le ballon d'entrer dans le but.

Si la barre transversale est déplacée ou se rompt, le jeu doit être arrêté jusqu'à ce qu'elle soit réparée ou remise en place. S'il n'est pas possible de la réparer, 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 (cf. Loi 8).

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



Pour garantir l'intégrité des participants, les buts ne doivent pas être fixés au sol. Ils doivent en revanche disposer d'un système de stabilisation adapté, comme un poids adéquat à l'arrière afin d'éviter qu'ils ne se renversent.

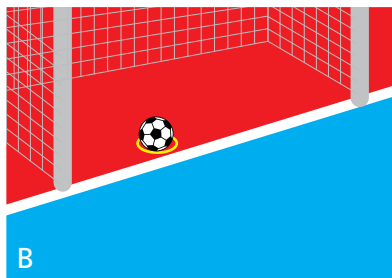
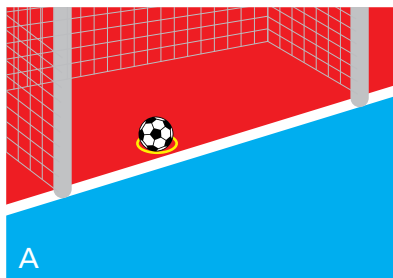


Les buts amovibles ne sont autorisés que s'ils remplissent ce dernier critère.

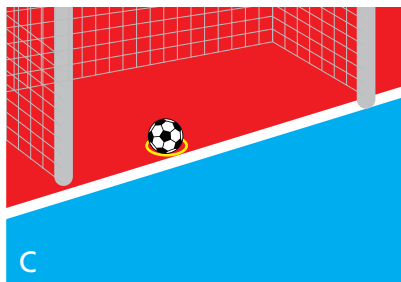
10 DÉPLACEMENT DES BUTS

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

But bien placé



But déplacé



A = But marqué.

B = Si les deux poteaux touchent la ligne de fond, les arbitres doivent accorder le but lorsque le ballon a entièrement franchi la ligne de but.

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

Afin de déterminer si le ballon est entré ou non dans le but lorsqu'un but est déplacé ou renversé, il convient d'évaluer si le ballon a entièrement franchi la ligne de but, en passant sous la barre transversale, à un endroit qui aurait été situé entre les poteaux si ceux-ci avaient été positionnés correctement, que le ballon ait ou non touché les poteaux ou la barre transversale. Si le but est renversé, il convient de tenir compte de la hauteur normale de la barre transversale.

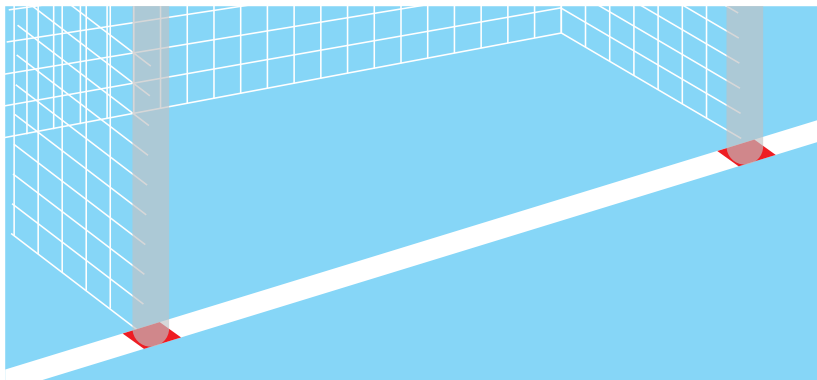
Si un joueur de l'équipe qui défend (y compris le gardien) déplace ou renverse son but et :

- le ballon n'entre pas dans le but ou ne le touche pas, le jeu est arrêté et :
 - s'il s'agissait d'une action accidentelle, le match doit reprendre par une balle à terre ;
 - s'il s'agissait d'une action délibérée, le match doit reprendre par un coup franc indirect et le joueur fautif doit être averti ;
- le ballon touche le but sans entrer dans celui-ci, le jeu est arrêté et :
 - s'il s'agissait d'une action accidentelle, le match doit reprendre par une balle à terre ;

- s'il s'agissait d'une action délibérée, le match doit reprendre par un penalty et le joueur fautif doit être exclu pour avoir empêché l'équipe adverse de marquer ou annihilé une occasion de but manifeste ;
- le ballon entre dans le but, le but est accordé et, en cas d'action délibérée, le joueur fautif doit être averti.

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

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



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

11 PUBLICITÉ, LOGOS ET EMBLÈMES SUR LE TERRAIN

Si le règlement de la compétition ne l'interdit pas, il est possible d'apposer de la publicité ainsi que la reproduction – physique ou virtuelle – des logos ou emblèmes de la FIFA, des confédérations, des fédérations nationales, des compétitions, des clubs ou d'autres instances sur la surface de jeu et les surfaces techniques, à condition que cela

ne distraie ou ne perturbe pas les joueurs ou les arbitres. Toutefois, aucune publicité, logo ou emblème ne peut figurer à moins de 0,75 m des limites du terrain ou sur un quelconque marquage, à moins que les publicités, logos ou emblèmes en question soient situés sur la ligne médiane, à l'extérieur du rond central.

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 fond que la profondeur du filet de but ;
- à 1 m du filet de but.

15 MUSIQUE DE FOND ET EFFETS SONORES

La musique de fond et les effets sonores sont autorisés pendant un match. En revanche, ils ne doivent pas interférer avec les coups de sifflet des arbitres ou le signal sonore / coup de sifflet du chronométrateur, ni les couvrir. Ils ne doivent pas non plus gêner la communication entre ou parmi les joueurs, remplaçants, officiels d'équipe et/ou arbitres.

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.

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

Tous les ballons utilisés dans des matches de compétitions officielles organisées sous l'égide de la FIFA ou des confédérations doivent être conformes aux normes du Programme Qualité de la FIFA pour les ballons et porter un de ses labels de qualité.

Ces labels indiquent que le ballon a été dûment testé et qu'il satisfait aux spécifications techniques définies pour le label concerné, qui s'ajoutent aux spécifications minimales stipulées dans la Loi 2 et doivent être approuvées 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 fédérations nationales, toute publicité commerciale est interdite sur le ballon. Seuls peuvent y figurer le logo/emblème de la compétition, le nom de l'organisateur de la compétition et la marque du fabricant du ballon. Le règlement de chaque compétition peut imposer des restrictions quant au format et au nombre de ces mentions.

3 REMPLACEMENT D'UN BALLON DÉFECTUEUX

Si le ballon est endommagé en cours de match, le jeu est interrompu et doit reprendre par une balle à terre (cf. Loi 8). Une exception est faite lorsque le ballon est endommagé après avoir heurté l'un des poteaux ou la barre transversale et entre directement dans le but (cf. section 6 de la présente Loi).

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

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

Le ballon ne peut être remplacé pendant le match qu'avec l'autorisation 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 alors que le ballon est en jeu, les arbitres ne doivent interrompre ce dernier que si ledit ballon interfère avec le jeu. Celui-ci reprendra par une balle à terre (cf. Loi 8).

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

6 BUT AVEC UN BALLON DÉFECTUEUX

Si le ballon est endommagé après avoir heurté l'un des poteaux ou la barre transversale et entre directement dans le but, les arbitres accordent 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 débuter ou reprendre si l'une des deux équipes compte moins de trois joueurs.

Si une équipe se retrouve avec moins de trois joueurs parce qu'un ou plusieurs joueurs a/ont 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 commence un match avec moins de cinq joueurs, seuls les joueurs et remplaçants inscrits sur la liste de départ 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

Il est possible d'utiliser neuf remplaçants au maximum au cours d'un match disputé dans le cadre d'une compétition officielle organisée par la FIFA, les confédérations ou la fédération nationale concernée. Le règlement de la compétition doit préciser le nombre de remplaçants qu'il est possible d'inscrire.

Autres matches

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

Dans tous les autres matches, un plus grand nombre de remplaçants peut être inscrit et utilisé si :

- les équipes concernées s'entendent sur le nombre maximum autorisé ;
- les arbitres en sont 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, il ne sera pas possible de recourir à plus de dix remplaçants.



3 REMISE DE LA LISTE DES JOUEURS ET DES REMPLAÇANTS

Lors de chaque match, les noms des joueurs et des remplaçants doivent être communiqués aux arbitres avant le début du match, qu'ils soient présents ou non. Aucun 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 de chaque remplacement, il convient d'observer les dispositions suivantes :

- Le joueur remplacé quitte le terrain par la zone de remplacements de son équipe, sauf exception énoncée dans les présentes Lois du Jeu 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 peut uniquement entrer sur le terrain 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.
- Le remplacement s'achève une fois que le remplaçant est entièrement entré sur le terrain par la zone de remplacements, après avoir donné la chasuble au joueur qu'il remplace, sauf si ce dernier a dû quitter le terrain par une autre zone pour des raisons prévues dans les présentes Lois du Jeu de Futsal, auquel cas le remplaçant donne la chasuble au troisième arbitre.
- Le remplaçant devient alors joueur et le joueur qu'il a remplacé devient remplaçant.
- Dans certaines circonstances, l'arbitre peut refuser l'entrée en jeu d'un remplaçant, par exemple s'il ne porte pas l'équipement adéquat.
- Un remplaçant qui n'a pas effectué la procédure de remplacement ne peut reprendre le jeu en exécutant une rentrée de touche, un penalty, un coup franc, un corner ou une sortie de but ou en recevant une balle à terre.
- Un joueur remplacé peut revenir sur le terrain par la suite.
- 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.
- Tout joueur peut prendre la place du gardien de but. Cependant, il doit le faire quand le jeu est 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 muni au dos de son propre numéro. Le règlement de chaque compétition peut également stipuler 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 pénètre sur le terrain avant que le joueur remplacé l'ait quitté ou s'il entre en jeu sans passer par la zone de remplacements :

- les arbitres interrompent le jeu (mais pas immédiatement si la règle de l'avantage peut être appliquée) ;
- les arbitres avertiront le remplaçant pour être entré sur le terrain sans avoir respecté la procédure de remplacement et 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 ou interfère avec le jeu, 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, pour des motifs non précisés dans les Lois du Jeu de Futsal, un joueur remplacé sort du terrain à un endroit autre que la zone de remplacements, les arbitres interrompent le jeu (mais pas immédiatement si la règle de l'avantage peut être appliquée) et ils 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 JOUEURS ET REMPLAÇANTS EXCLUS

Un joueur qui est exclu :

- avant la remise de la liste de départ ne peut être inscrit sur ladite liste à quelque titre que ce soit ;
- après avoir été inscrit comme titulaire sur la liste de départ et avant le coup d'envoi peut être remplacé par un des joueurs inscrits comme remplaçants – 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 chronométrateur ou du troisième arbitre, entrer sur le terrain 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), à moins qu'un but soit marqué avant que les deux minutes ne se soient écoulées, auquel cas les dispositions suivantes s'appliquent :

- Si les équipes jouent à cinq contre quatre ou à quatre contre trois et l'équipe en supériorité numérique marque un but, celle en infériorité numérique pourra récupérer un joueur.
- Si les deux équipes jouent avec quatre ou trois joueurs et un but est marqué, les deux équipes conserveront le même nombre de joueurs jusqu'à ce que les deux minutes se soient écoulées.
- Si les équipes jouent à cinq contre trois et l'équipe en supériorité numérique marque un but, l'équipe en infériorité numérique pourra récupérer un joueur.
- Si l'équipe en infériorité numérique marque un but, le match se poursuivra avec le même nombre de joueurs jusqu'à ce que les 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 liste de départ sont les officiels d'équipe. Toute personne non inscrite sur la liste de départ 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, avec l'ajout d'une faute cumulée, sauf si un penalty a été accordé ;
- 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 l'interférence n'empêche pas le joueur de l'équipe qui défend de jouer le ballon, le but est accordé lorsque le ballon franchit la ligne de but (même s'il y a eu contact avec le ballon), à moins que l'équipe qui attaque soit à l'origine de l'interférence.

Si, après qu'un but a été marqué et que le jeu a repris, 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 par 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 marqué et avant que le jeu reprenne, les arbitres se rendent compte qu'une personne supplémentaire se trouvait sur le terrain lorsque le but a été inscrit :

- Les arbitres doivent annuler 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 et si cette personne a interféré avec le jeu ; le jeu doit reprendre par un coup franc direct depuis l'endroit où se trouvait la personne supplémentaire ou un penalty si l'interférence a eu lieu dans la surface de réparation, avec l'ajout d'une faute cumulée, sauf si un penalty a été accordé ;
 - un agent extérieur ayant interféré avec le jeu en déviant le ballon dans le but ou en empêchant un joueur de l'équipe qui défendait de jouer le ballon ; le jeu doit reprendre par une balle à terre.
- Les arbitres doivent valider 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 doivent faire quitter le terrain à la personne supplémentaire.

11 RETOUR INCORRECT AU JEU D'UN JOUEUR SE TROUVANT HORS DU TERRAIN

Si un joueur qui doit attendre l'autorisation 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 depuis l'endroit de l'éventuelle interférence ou un penalty, si celle-ci a eu lieu dans la surface de réparation, avec l'ajout d'une faute cumulée, sauf si un penalty a été accordé ;
- par un coup franc indirect s'il n'y a pas eu d'interférence.

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

12 CAPITAINE DE L'ÉQUIPE

Chaque équipe est tenue d'avoir un capitaine portant un brassard. 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 ni quoi que ce soit de dangereux.

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

Les joueurs et remplaçants doivent être inspectés avant le début du match. Si un joueur porte ou utilise un objet ou un bijou non autorisé ou dangereux sur le terrain, les arbitres doivent ordonner au joueur :

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

Un joueur refusant d'obtempérer ou remettant l'objet ou bijou en question par la suite doit être averti.

2 ÉQUIPEMENT OBLIGATOIRE

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

- un maillot avec des manches ;
- un short ;
- des chaussettes – tout ruban adhésif ou autre matériau appliqué ou porté à l'extérieur des chaussettes doit être de la même couleur que la partie de la chaussette sur laquelle il est appliqué ou qu'il couvre ;
- des protège-tibias – ceux-ci doivent être en matière adéquate et d'une taille appropriée pour offrir un degré de protection raisonnable et doivent être recouverts par les chaussettes. Il incombe aux joueurs de porter des protège-tibias adéquats et d'une taille appropriée ;
- des chaussures.

Le capitaine de l'équipe doit porter le brassard fourni ou autorisé par l'organisateur de la compétition concernée ou un brassard d'une seule couleur sur lequel pourra figurer le mot « capitaine », une traduction de ce mot ou encore la lettre « C », qui devront eux aussi être d'une seule couleur (voir également la section « Ajustements des Lois du Jeu de Futsal »).



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 autorisent à jouer le match.

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

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

Le règlement de chaque 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 gants, les casques, les masques faciaux, les genouillères et les coudières en matériaux souples, légers et rembourrés sont autorisées, tout comme les lunettes de sport. Les gardiens peuvent porter un pantalon.

Chasubles

Chaque remplaçant doit porter une chasuble afin de pouvoir être identifié comme tel. 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 est porté, celui-ci :

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

Genouillères et coudières

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

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

Systèmes de communication électroniques

Les joueurs (y compris les remplaçants et joueurs exclus) ne sont pas autorisés à porter ou utiliser une quelconque 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 la santé ou la sécurité des joueurs, ou bien lorsque cela est effectué à des fins tactiques. Toutefois, seuls de petits appareils mobiles et manuels (microphones, casques, écouteurs, téléphones portables, smartphones, montres connectées, tablettes, ordinateurs portables, etc.) peuvent être utilisés.

Un officiel 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

Lorsque les joueurs utilisent des systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances avec technologie embarquée lors de matches disputés dans une compétition officielle organisée sous les auspices de la FIFA, des confédérations ou des fédérations nationales, l'organisateur de la compétition doit s'assurer que la technologie embarquée sur le système des joueurs n'est pas dangereuse et répond aux exigences du Programme Qualité de la FIFA pour les systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances.

Quand des systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances sont fournis par l'organisateur du match ou de la compétition pour des matches de compétition officielle, il est de sa responsabilité de s'assurer que les informations et données transmises à partir de ces dispositifs/systèmes vers la surface technique sont fiables et précises.

Le Programme Qualité de la FIFA pour les systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances aide les organisateurs de compétitions dans l'approbation de systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances fiables et précis.

5 SLOGANS, MESSAGES, IMAGES ET PUBLICITÉ

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

Principes

La Loi 4 s'applique à tout l'équipement (y compris les vêtements) porté par les joueurs et les remplaçants ; ses principes s'appliquent également à tous les officiels d'équipe présents dans la 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 la fédération nationale, de la confédération ou de la FIFA ;

- les détails essentiels d'un match (équipes, date, compétition/événement, site).
- Les slogans, messages ou images autorisé(e)s doivent, dans la mesure du possible, être limité(e)s à l'avant du maillot 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 :

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

Tout(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 ministères, bureaux ou fonctions ;
- toute organisation à caractère discriminatoire ;
- toute organisation dont les objectifs/actions sont susceptibles d'offenser un grand nombre de personnes ;
- tout acte/événement politique spécifique.

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

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



6 INFRACTIONS ET SANCTIONS

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

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

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

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

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

7 NUMÉROS DES JOUEURS

Le règlement de chaque compétition doit préciser le principe de numérotation des joueurs, les numéros allant normalement de 1 à 15 et le numéro 1 étant réservé à un 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 distinguer de la couleur prédominante du maillot. Le règlement de chaque 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 principal 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.

Les décisions des arbitres sur le terrain et de tous les autres arbitres doivent toujours être respectées.

Si le jeu a repris ou si les arbitres ont effectué un signal pour confirmer la fin de la première ou de la seconde période (y compris de la prolongation) et ont quitté le terrain et ses abords après que le chronomètreur a fait retentir le signal sonore, ou encore que le match a été définitivement arrêté, la reprise du 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 infraction passible d'avertissement ou d'exclusion, mais que le jeu reprenne avant que les arbitres voient l'indication ou entendent la communication. Les arbitres peuvent toujours prendre la mesure disciplinaire adéquate, mais la reprise du jeu correspondant à l'infraction 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 ;
- consignent par écrit les événements du match ;
- décident d'interrompre le jeu, à leur discrétion, en cas d'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 – les arbitres peuvent 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 – les arbitres doivent alors interrompre le jeu et le faire reprendre par une balle à terre ;
 - un ballon supplémentaire, un objet ou un animal se retrouve sur le terrain durant la rencontre – les arbitres doivent alors :
 - interrompre le jeu (et le faire reprendre par une balle à terre) s'il y a une interférence, sauf si le ballon va entrer dans le but et l'interférence n'empêche pas un joueur de l'équipe qui défend de le jouer, auquel cas le but est accordé si le ballon rentre (même s'il a été touché), à moins que l'interférence ait été commise par l'équipe qui attaque ;
 - laisser le jeu se poursuivre dans le cas contraire et veiller à ce que l'élément soit retiré le plus vite possible ;
- interrompent 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 de but, ne peut être soigné sur le terrain et peut uniquement y retourner une fois que le jeu a repris. Il doit entrer sur le terrain depuis la zone de remplacements. Les seules exceptions concernent :



- des joueurs de la même équipe entrés en collision et nécessitant des soins ;
- une blessure grave ;
- un joueur blessé à la suite d'une infraction avec contact pour laquelle l'adversaire est averti ou exclu (par ex. faute grossière ou effectuée de manière inconsidérée), pour autant que l'évaluation de la blessure ou les soins soient effectués rapidement ;
- un penalty accordé pour lequel le joueur blessé est le tireur attitré ;
- un penalty accordé pour lequel le joueur blessé est le gardien de but ;
- 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 les médecins et/ou les brancardiers ont été autorisés à pénétrer sur le terrain, le joueur concerné quitte le terrain sur une civière ou en marchant. Le joueur doit être averti pour comportement antisportif s'il ne respecte pas l'instruction ;
- doivent montrer un carton jaune ou rouge avant que le joueur ait quitté le terrain pour se faire soigner s'ils décident de l'avertir ou de l'exclure ;
- lorsque le jeu a été interrompu, le font reprendre par une balle à terre s'il n'a pas été arrêté pour une autre raison que la blessure d'un joueur ou si la blessure n'a pas été causée par une infraction aux Lois du Jeu ;
- laissent le jeu se poursuivre s'ils considèrent qu'un joueur n'est que légèrement blessé ;
- laissent le jeu se poursuivre si l'équipe contre laquelle une infraction a été commise se retrouve néanmoins en situation avantageuse et sanctionnent l'infraction commise initialement si l'avantage escompté n'intervient pas immédiatement ou au bout de quelques secondes ;
- sanctionnent l'infraction la plus grave quand plusieurs infractions sont commises simultanément ;
- prennent des mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une infraction passible d'avertissement ou d'exclusion. Ils ne sont pas tenus 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 pas être identifiée, c'est l'entraîneur principal présent dans la surface technique qui recevra la sanction.

Un officiel d'équipe membre du corps médical commettant une infraction passible d'exclusion peut rester sur le banc si l'équipe ne dispose d'aucune autre personne du corps médical, et ce afin de continuer à garantir une assistance médicale aux joueurs qui en auraient besoin ;

- prennent des décisions avec l'aide des autres arbitres concernant tout incident qu'ils n'ont pas vu ;
- s'assurent qu'aucune personne non autorisée ne pénètre sur le terrain ;
- donnent le signal de la reprise du match après une interruption du jeu ;
- doivent effectuer les signaux décrits dans la rubrique intitulée « Signaux des arbitres » ;
- doivent, selon ce qu'exige la situation, 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 d'officiels d'équipe, ainsi que tout autre incident qui serait survenu avant, pendant ou après le match.

L'arbitre principal :

- assure la fonction de chronométreur et de troisième arbitre en l'absence de ces deux arbitres assistants ;
- suspend ou arrête définitivement le match, à sa discrétion, en cas d'infraction aux Lois du Jeu de Futsal ;
- suspend ou arrête définitivement le match, à sa discrétion, en cas d'interférence extérieure de quelque nature que ce soit.

Le deuxième arbitre :

- remplace l'arbitre principal 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 association ou à tout autre organisme – qui soit imputé ou puisse être imputable à une décision prise conformément aux Lois du Jeu de Futsal ou aux procédures normales requises pour organiser un match, le disputer ou le contrôler.

Il peut s'agir de :

- la décision de permettre ou d'interdire 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, du ballon et de l'équipement utilisés pour le match ;
- la décision d'interrompre ou non le match en raison de l'interférence de spectateurs ou de tout problème survenu dans les zones réservées aux spectateurs ;
- la décision d'interrompre ou non le match afin de permettre le transport d'un joueur blessé hors du terrain pour être soigné ;
- la décision d'obliger un joueur blessé à être transporté hors du terrain pour être soigné (mis à part les exceptions susmentionnées) ;
- la décision de permettre ou d'interdire à un joueur de porter certains vêtements ou éléments d'équipement ;
- la décision de permettre ou d'interdire (pour autant que cela soit de son ressort) à quelque personne que ce soit (y compris aux officiels des équipes, aux responsables du site, aux responsables sécurité, aux photographes ou aux autres représentants des médias) de se tenir aux abords du terrain ;
- toute autre décision que les arbitres peuvent prendre conformément aux Lois du Jeu de Futsal ou conformément à leurs obligations telles qu'elles sont définies dans les règlements et prescriptions de la FIFA, des confédérations, des fédérations nationales ou des organisateurs de compétitions sous la responsabilité desquels ou 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 avoir l'équipement suivant :

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

Autre équipement

Les arbitres sont autorisés à utiliser :

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

Les arbitres n'ont pas le droit de porter d'autre équipement électronique, y compris des caméras.

Les arbitres n'ont pas le droit de porter des bijoux, à l'exception d'une montre ou d'un appareil équivalent pour chronométrer le match en cas d'absence du chronomètreur.

7 SOUTIEN VIDÉO

Le recours au soutien vidéo est uniquement permis lors des matches ou compétitions pour lesquels l'organisateur a rempli l'ensemble des exigences protocolaires et de mise en œuvre correspondantes (telles qu'établies par la FIFA) et a également reçu l'autorisation écrite de la FIFA.

Les arbitres font appel au soutien vidéo lorsque l'entraîneur principal d'une équipe (ou, en son absence, un officiel d'équipe désigné) leur demande de revoir une décision relative aux situations suivantes :

- But marqué/non marqué
- Penalty/pas de penalty
- Cartons rouges directs



Identité erronée

En outre, le soutien vidéo peut également être utilisée lorsque les deux arbitres sont en désaccord concernant un incident en lien avec une des catégories susmentionnées.

Le recours au soutien vidéo est également laissé à la discrétion des arbitres pour les situations suivantes :

- Dysfonctionnement du chronomètre
- (Ré)enclenchement/arrêt incorrect du chronomètre au regard des Lois 6 et 7
- Vérification qu'un but a été marqué ou non
- Confirmation que le ballon a franchi ou non la ligne de but avant retentissement du signal sonore indiquant la fin d'une période

L'assistance implique de visionner la situation une ou plusieurs fois. Les arbitres analysent les images directement et l'arbitre principal prend la décision finale. La décision initiale doit être maintenue si les images ne font pas état d'une « erreur manifeste » ou d'un « incident grave manqué ».

Loi 6

Autres arbitres



1 ARBITRES ASSISTANTS

Trois arbitres assistants peuvent être désignés (un troisième arbitre, un quatrième 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, du côté des zones de remplacements et à hauteur de la ligne médiane. Le chronométrateur devra rester assis à la table de chronométrage, tandis que le troisième et quatrième arbitre pourront décider de rester debout ou de s'asseoir pour exercer leurs fonctions.

Le chronométrateur ainsi que le troisième et quatrième arbitre doivent recevoir une console de chronométrage adaptée ainsi que le matériel nécessaire pour comptabiliser le nombre de fautes accumulées de la part de la fédération ou du club sur le terrain de laquelle ou duquel est disputé le match. S'ils disposent d'un meilleur angle de vue, ils peuvent alerter l'arbitre en cas de faute.

Ils doivent disposer 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 joueurs qui ont marqué des buts ;
- 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 cumulées au cours d'une même période ;

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

FIFA®

TIMEOUT

TEMPS MORT

TIEMPO MUERTO

وقت مستقطع

- 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.

يمكن للاعب البديل أن يدخل أرضية الملعب إذا
تبقت في الكرونومتر ____ دقيقة/دقائق، و ____ ثانية/ثوانٍ
على نهاية الشوط ____.



- contrôle, sous la supervision des arbitres, le retour au jeu d'un joueur qui a dû quitter le terrain pour corriger son équipement ;
- contrôle, sous la supervision des arbitres, 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 dans l'avertissement ou l'exclusion d'un joueur, ou un comportement violent s'étant produit hors 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 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, selon ce qu'exige la situation, 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 serait blessé ou indisposé.

Le chronométrateur :

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

- enclenche le chronomètre lorsque le premier coup d'envoi de chaque période est effectué correctement ;
- arrête le chronomètre lorsque le ballon n'est pas en jeu ;
- 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 ou une balle à terre ;
- arrête le chronomètre quand un but est marqué, quand un penalty ou un coup franc est accordé, ou quand un joueur s'est blessé ;
- arrête le chronomètre quand les arbitres le lui demandent ;
- indique si possible sur le panneau d'affichage les buts, le nombre de fautes cumulées et les périodes de jeu ;

- annonce, après en avoir été informé par le troisième arbitre ou l'un des arbitres sur le terrain et à l'aide d'un sifflet ou de tout autre signal sonore différent de celui utilisé par les arbitres, la demande de temps mort formulée par une des équipes ;
- assure le chronométrage de la minute de temps mort ;
- 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 ;
- annonce, après en avoir été informé par le troisième arbitre et à l'aide d'un sifflet ou de tout autre signal sonore différent de celui utilisé par les arbitres, la cinquième faute cumulée d'une équipe ;
- chronomètre la période de deux minutes pendant laquelle une équipe se retrouve en infériorité numérique ;
- 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 temps réglementaire ou la fin d'une période de prolongation, le cas échéant ;
- se place aux abords du terrain conformément aux dispositions du chapitre « Directives pratiques pour les arbitres de futsal » ;
- se charge des prérogatives spécifiques du troisième arbitre en l'absence de ce dernier et dans le cas où un quatrième arbitre n'a pas été désigné ;
- 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 nécessaires (chronométrage précis, dispositif permettant de chronométrer simultanément 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 de jeu).



4 QUATRIÈME ARBITRE

Un quatrième arbitre peut être désigné en vertu du règlement de la compétition concernée. Son rôle et ses obligations doivent être en conformité avec les Lois du Jeu de Futsal.

Le quatrième arbitre :

- remplace le troisième arbitre dans le cas où un des arbitres ne pourrait plus débiter ou poursuivre sa mission, ou remplace le chronométreur si nécessaire ;
- est chargé d'assister les arbitres et le troisième arbitre avant, pendant et après le match, à la demande de ceux-ci, y compris pour des tâches administratives ;
- remet après le match un rapport aux autorités compétentes sur toutes les incorrections ou les autres incidents survenu(e)s en dehors du champ de vision des arbitres et informe ces derniers de la rédaction d'un tel rapport ;
- consigne par écrit tous les incidents survenus avant, pendant et après le match ;
- est muni d'un chronomètre manuel pour parer à toute éventualité ;
- se place près du chronométreur de sorte à pouvoir aider les arbitres en 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

Chaque période – y compris de prolongation, s'il y a lieu – s'achève à l'issue du temps imparti.

Le chronomètreur signale la fin de chacune des périodes et, le cas échéant, des périodes de la prolongation, à l'aide d'un signal sonore différent de celui utilisé par les arbitres.

- La période prend fin lorsque le signal sonore retentit, même si les arbitres ne donnent pas de coup de sifflet. Toutefois, en l'absence d'un chronomètreur ou si le signal n'a pu retentir en raison d'une défaillance matérielle, l'arbitre confirme que la période de 20 minutes ou le temps imparti pour chaque période de la prolongation est écoulé(e). Il signale la fin de la période à l'aide de son sifflet.
- Si les arbitres accordent un coup franc direct après une sixième faute cumulée ou un penalty alors qu'une période de jeu est sur le point de se terminer, celle-ci ne sera considérée comme tel qu'une fois le coup franc direct ou le penalty exécuté. Ce coup franc direct ou penalty est considéré comme exécuté lorsque, une fois le ballon en jeu, l'une des situations suivantes se produit :
 - le ballon arrête de bouger ou est hors du jeu ;
 - le ballon est joué par tout joueur (y compris le tireur) qui n'est pas le gardien de but de l'équipe qui défend ;
 - les arbitres interrompent le jeu pour une infraction commise par le tireur ou un de ses coéquipiers.

Si un joueur de l'équipe qui défend commet une infraction avant que le coup franc direct ou le penalty soit exécuté, les arbitres demandent à le faire retirer ou accordent un autre coup franc direct ou penalty selon le cas, conformément aux Lois du Jeu de Futsal.

- Un but marqué conformément aux Lois 1 et 10, mais après la fin de la période, telle qu'indiquée par le chronomètreur 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 chronométreur, 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 le ballon n'est plus en jeu et que l'équipe qui l'a sollicité bénéficie de la remise en jeu ou d'une balle à terre.
- Pendant un temps mort :
 - les joueurs peuvent rester sur le terrain ou en sortir. S'ils souhaitent se désaltérer, ils doivent en sortir ;
 - les remplaçants doivent rester en dehors du terrain ;
 - les officiels d'équipe ne sont pas autorisés à donner leurs consignes depuis le terrain.
- Les remplacements de joueurs ne peuvent être effectués qu'après la fin du temps mort, qui sera indiquée au moyen 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 devant pas durer plus de 15 minutes. Aucune mi-temps n'est accordée entre les deux périodes de la prolongation, le cas échéant : les équipes changent tout simplement de côté sur le terrain et les officiels d'équipe et remplaçants changent de banc. Une brève pause de rafraîchissement (d'une durée maximum d'une minute) est néanmoins autorisée après la première période de la prolongation.



Le règlement de chaque compétition doit préciser la durée de la mi-temps. Cette durée 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 dans le règlement de la compétition concernée ou décision des organisateurs.

Loi 8

Coup d'envoi et
reprise du jeu



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

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

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

1 COUP D'ENVOI

Procédure

- L'arbitre principal effectue le toss (pile ou face) et l'équipe qui le remporte choisit d'effectuer le coup d'envoi de la première ou de la deuxième période et, le cas échéant, le coup d'envoi de la première ou de la deuxième période de la prolongation.
- Sauf disposition contraire dans le règlement de la compétition concernée, l'équipe à domicile choisit le but en direction duquel elle attaquera durant la première période et, le cas échéant, durant la première période de la prolongation.
- L'équipe qui n'a pas effectué le coup d'envoi de la première période donne le coup d'envoi de la seconde période.
- En seconde période, les équipes changent de camp.
- À la mi-temps, les équipes changent de banc de sorte à ce que celui-ci soit du côté du terrain où elles défendent.
- Quand une équipe a marqué un but, c'est l'autre équipe qui procède au coup d'envoi.

À chaque coup d'envoi :

- tous les joueurs, à l'exception du joueur donnant le coup d'envoi, doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain ;
- les adversaires de l'équipe procédant au coup d'envoi doivent se tenir au moins à 3 m du ballon tant qu'il n'est pas en jeu ;
- le ballon doit être placé sur le point central et être immobile ;
- l'arbitre positionné sur le terrain du côté des bancs des équipes signale par un coup de sifflet que le coup d'envoi peut être exécuté ;

- le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a clairement bougé ;
- il est possible de marquer un but à l'adversaire directement sur le coup d'envoi ; si le ballon entre directement dans le but de l'exécutant, un corner est accordé à l'adversaire.

Infractions et sanctions

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

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

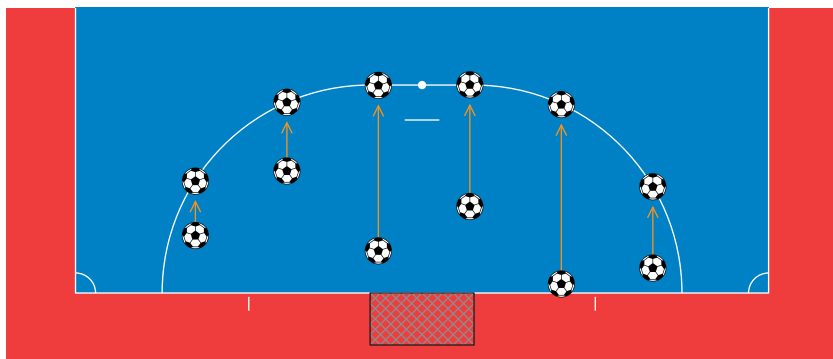
2 BALLE À TERRE

Procédure

L'un des arbitres donne la balle à terre à un joueur de l'équipe qui, aux yeux des arbitres, a ou aurait récupéré la possession lorsque le jeu a été interrompu ; à défaut, la balle à terre est donnée à un joueur de l'équipe qui a touché le ballon pour la dernière fois.

La balle à terre est donnée à l'endroit où le jeu a été interrompu, sauf si le ballon se trouvait dans la surface de réparation de l'équipe qui défendait et que l'équipe qui attaquait avait ou aurait récupéré la possession (ou a été la dernière à toucher le ballon, s'il n'est pas possible de déterminer quelle équipe avait ou aurait récupéré la possession). Le cas échéant, le ballon est mis à terre pour un joueur de l'équipe qui attaquait sur la ligne de la surface de réparation, au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été interrompu, en suivant une ligne imaginaire parallèle à la ligne de touche (tel qu'indiqué dans l'illustration ci-après).





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

Infractions et sanctions

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

Toutefois, si pour des raisons hors du contrôle de l'équipe pour laquelle la balle à terre était destinée (caractéristiques du terrain ou balle à terre mal effectuée), le ballon entre dans un but avant qu'au moins deux joueurs l'aient touché, la procédure de balle à terre est 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 une ligne de fond ou une ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air ;
- le jeu a été interrompu par les arbitres ;
- il touche le plafond.

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

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

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

2 BALLON EN JEU

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

Si un officiel d'équipe, un remplaçant, un joueur exclu ou un joueur sorti temporairement du terrain (pour cause de blessure, changement d'équipement, etc.) touche le ballon – sans avoir l'intention d'interférer de façon abusive avec le jeu – alors que celui-ci est encore en jeu mais est clairement sur le point de sortir du terrain, un coup franc indirect est accordé, mais la personne concernée n'est pas sanctionnée.

3 TERRAIN COUVERT

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

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

Loi 10

Issue d'un
match



1 BUT MARQUÉ

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

Si le but a été déplacé ou renversé, de manière accidentelle ou délibérée, par un joueur de l'équipe qui défend (y compris le gardien) et 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 un 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 dans le 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 de but

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

2 ÉQUIPE VICTORIEUSE

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

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 d'une durée égale ne devant pas excéder 5 minutes chacune. Le règlement de la compétition doit stipuler 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.

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

Procédure

Avant les tirs au but

- Le but sur lequel les tirs au but seront exécutés fait l'objet d'un toss (pile ou face), sauf indication contraire dans le règlement de la compétition concernée ou existence d'éléments (caractéristiques du terrain, sécurité, emplacement des caméras, etc.) obligeant l'arbitre à prendre la décision.
- L'arbitre tire à pile ou face ; l'équipe favorisée par le sort choisira de tirer en première ou en deuxième.
- Les équipes conservent le banc qu'elles occupaient durant la seconde mi-temps ou, le cas échéant, la seconde mi-temps de la prolongation.
- L'ensemble des joueurs et des remplaçants ont le droit de participer aux tirs au but, sauf ceux exclus/blessés au moment où le match ou la prolongation s'est fini(e).
- Chaque équipe est chargée de choisir les joueurs et remplaçants qui participeront aux tirs au but, ainsi que l'ordre dans lequel ils participeront. L'ordre n'a pas besoin d'être communiqué aux arbitres.
- Si, à la fin du match ou, le cas échéant, de la prolongation et avant les tirs au but, une équipe se retrouve en supériorité numérique (remplaçants compris), elle peut choisir de conserver son effectif au complet ou de réduire le nombre de ses joueurs afin d'être à égalité avec son adversaire et doit informer les arbitres, le cas échéant, du nom et du numéro de chaque joueur retiré. À l'exception des cas présentés ci-après, un joueur retiré ne peut participer aux tirs au but, que ce soit en qualité de tireur ou de gardien de but.
- Un gardien de but n'étant plus en mesure de continuer avant ou pendant les tirs au but peut être remplacé par un joueur ou un remplaçant ayant été retiré pour mettre le



nombre de joueurs à égalité. Le gardien remplacé ne pourra cependant plus participer aux tirs au but ni exécuter de tir.

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

Pendant les tirs au but

- Seuls les joueurs et remplaçants autorisés, ainsi que les arbitres, peuvent rester sur le terrain.
- Tous les joueurs et remplaçants autorisés, excepté le tireur et les deux gardiens de but, doivent rester dans le rond central, sur la ligne médiane ou juste derrière celle-ci.
- Le gardien de l'équipe du tireur doit rester sur le terrain, en dehors de la surface de réparation, à hauteur du point de penalty mais à une distance d'au moins 5 m de celui-ci et du côté du terrain situé à l'opposé des bancs de touche ainsi que du deuxième arbitre.
- Un joueur ou remplaçant autorisé peut remplacer le gardien de but.
- Le tir est terminé lorsque le ballon arrête de bouger ou est hors du jeu, ou quand les arbitres interrompent le jeu pour une infraction ; le tireur ne peut rejouer le ballon.
- 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 une mise garde lors de la première infraction et un avertissement en cas de récidive(s).
- Si le tireur est sanctionné pour une infraction commise après que 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, le tir est considéré comme raté et le tireur reçoit un avertissement.
- Si, pendant les tirs au but, une équipe se retrouve en infériorité numérique, celle qui est en supériorité numérique peut choisir de conserver son effectif au complet ou de réduire le nombre de ses joueurs afin d'être à égalité avec son adversaire et doit informer les arbitres, le cas échéant, du nom et du numéro de chaque joueur retiré. À l'exception des cas présentés ci-avant, un joueur retiré ne peut plus participer aux tirs au but, que ce soit en qualité de tireur ou de gardien de but.

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

- Les tirs sont exécutés alternativement par chaque équipe.

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

Remplacements et exclusions pendant les tirs au but

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

4 BUTS INSCRITS À L'EXTÉRIEUR

Si les équipes disputent des matches aller-retour et qu'elles sont à égalité sur l'ensemble des deux matches, le règlement de la compétition concernée peut prévoir que tout but marqué sur le terrain de l'équipe adverse compte 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 infractions suivantes de manière imprudente ou inconsidérée ou avec un excès d'engagement :

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

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

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

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

- commet une « main » intentionnelle et/ou pour laquelle la position de son bras/ sa main augmente artificiellement la surface couverte par son corps (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation) ;
- tient ou retient un adversaire ;
- fait obstacle à la progression d'un adversaire avec contact ;
- crache sur/vers ou mord quelqu'un inscrit sur la liste de départ ou un arbitre ;

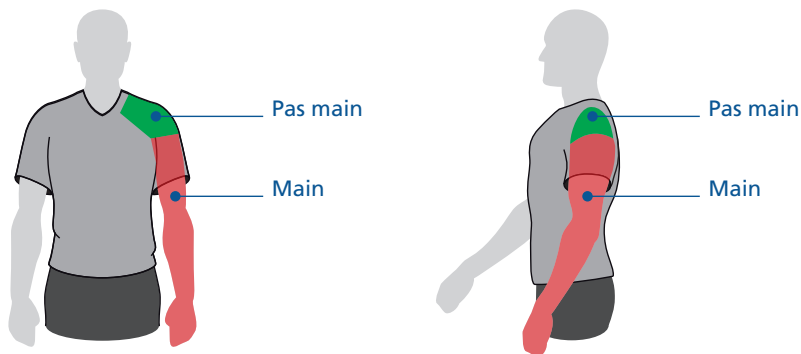


- lance/botte un objet sur/vers le ballon, un adversaire ou un arbitre, touche le ballon avec un objet tenu à la main, ou déplace délibérément le but afin que celui-ci touche le ballon.

Toutes les infractions répertoriées dans cette rubrique sont des fautes cumulées. En revanche, les situations donnant lieu à un penalty ne verront pas l'ajout d'une faute cumulée.

Main

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



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

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

- touche délibérément le ballon du bras ou de la main, par exemple avec mouvement du bras ou de la main vers le ballon ;
- touche le ballon du bras ou de la main en ayant artificiellement augmenté la surface couverte par son corps. Il est considéré qu'un joueur a artificiellement augmenté la surface couverte par son corps lorsque la position de son bras ou de sa main n'est pas une conséquence du mouvement de son corps dans cette situation spécifique ou n'est pas justifiable par un tel mouvement. En ayant son bras ou sa main dans une telle position, le joueur prend le risque de toucher le ballon avec ces parties du corps et ainsi d'être sanctionné.

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

2 COUP FRANC INDIRECT

Un coup franc indirect est accordé lorsqu'un joueur :

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

Si aucun but n'est marqué immédiatement après qu'un joueur a accidentellement touché le ballon du bras ou de la main, et sous réserve que la position du bras ou de la



main n'ait pas augmenté artificiellement la surface couverte par le corps de ce joueur, le jeu doit se poursuivre.

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

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

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

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

- tient le ballon entre ses jambes/pieds ou ses bras/mains ou entre son bras/sa main et une surface (par ex. le sol, son corps) ou quand le ballon entre en contact avec une partie quelconque de ses mains, ses bras ou ses jambes ;
- tient le ballon sur sa main ouverte ;
- fait rebondir le ballon sur le sol ou le lance en l'air ;
- conduit le ballon, à la main ou au pied.

Si un gardien de but est en possession du ballon avec ses mains, aucun adversaire ne peut le lui disputer.

Jouer de manière dangereuse

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

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

Faire obstacle à la progression d'un adversaire sans contact

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

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

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

Obstruction

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

3 MESURES DISCIPLINAIRES

Les arbitres ont autorité pour prendre des mesures 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.

Si les arbitres doivent avertir un joueur, un remplaçant ou un officiel d'équipe désigné comme tel avant le début du match, ils doivent le faire verbalement sans montrer de carton jaune et le signaler aux autorités compétentes après le match.



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

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

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

Seuls les joueurs, 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 ait été infligée, à moins que l'équipe adverse joue rapidement le coup franc et se procure une occasion de but manifeste avant que les arbitres aient pu commencer la procédure de signification de la sanction disciplinaire. La sanction est alors infligée au prochain arrêt de jeu. Si l'infraction a annihilé une occasion de but manifeste, le joueur est averti ; si l'infraction a perturbé ou stoppé une attaque prometteuse, le joueur n'est pas averti.

Avantage

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

La règle de l'avantage ne doit pas être appliquée dans des situations impliquant une faute grossière, un comportement violent, une infraction passible d'un second avertissement ou une faute cumulée (sixième ou plus), à moins qu'une occasion de but manifeste ne se dessine. Les arbitres devront alors exclure le joueur au prochain arrêt de jeu, à moins que le joueur joue ou dispute le ballon ou interfère avec un adversaire, auquel cas les

arbitres devront interrompre le jeu, exclure le joueur et faire reprendre le jeu par un coup franc indirect, à moins que le joueur ait commis une infraction plus grave.

Si les arbitres décident d'appliquer la règle de l'avantage et infligent un deuxième carton jaune ou un carton rouge après qu'un but a été marqué, l'équipe sanctionnée continue de jouer avec le même nombre de joueurs, un remplaçant devant remplacer le joueur exclu. Si aucun but n'est 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 sur le terrain ou le quitter sans l'autorisation d'un des arbitres ou sans avoir respecté la procédure de remplacement ;
- ne pas respecter la distance réglementaire lors de l'exécution d'une balle à terre, d'un corner, d'un coup franc ou d'une rentrée de touche ;
- enfreindre de manière répétée les Lois du Jeu de Futsal (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 infractions distinctes et passibles d'un avertissement sont commises (même à quelques instants d'intervalle), elles doivent être sanctionnées de deux avertissements, par exemple si un joueur ne pénètre pas sur le terrain via la zone de remplacements puis effectue une intervention inconsidérée.



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, sauf lorsque les arbitres accordent un penalty pour une main non délibérée ;
- empêche l'équipe adverse de marquer ou annihile une occasion de but manifeste et les arbitres accordent un penalty pour une main non délibérée ;
- commet toute autre infraction interférant dans une attaque prometteuse ou la stoppant, sauf lorsque les arbitres accordent un penalty pour une infraction dans le cadre de laquelle le joueur a tenté de jouer le ballon ou d'en disputer la possession ;
- annihile une occasion de but manifeste de l'adversaire en commettant une faute avec intention de jouer le ballon ou d'en disputer la possession – si 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 ;
- initie délibérément une stratégie pour que le ballon soit passé (y compris sur coup franc) à son gardien de but de la tête, de la poitrine, du genou, etc. dans le but de contourner la Loi et ce, que le gardien touche ou non le ballon des mains ; le gardien de but est averti s'il est celui qui initie cette stratégie délibérée ;
- distrait verbalement un adversaire alors que le jeu est en cours ;
- déplace ou renverse délibérément un but (sans annihiler une occasion de but manifeste de l'équipe adverse ou l'empêcher de marquer un but).

Célébration d'un but

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

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

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

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

Infractions passibles d'exclusion

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

- annihiler une occasion de but manifeste de l'équipe adverse ou l'empêcher de marquer un but en commettant une main délibérée ou en déplaçant ou renversant délibérément le but (de manière à ce que cela ne permette pas au ballon de passer la ligne de but) ;
- annihiler une occasion de but manifeste de l'équipe adverse ou l'empêcher de marquer un but en commettant une main non délibérée en dehors de sa surface de réparation ;
- annihiler une occasion de but manifeste de l'équipe adverse ou l'empêcher de marquer un but alors qu'elle se dirige vers le but, en commettant une infraction passible d'un coup franc ou d'un penalty sans tenter de jouer le ballon ou d'en disputer la possession ;
- annihiler une occasion de but manifeste de l'équipe adverse ou l'empêcher de marquer un but alors qu'elle se dirige vers le but, en commettant une infraction passible d'un coup franc en tentant de jouer le ballon ou d'en disputer la possession ;
- commettre une faute grossière ;
- cracher sur/vers ou mordre quelqu'un ;
- adopter un comportement violent ;
- tenir des propos blessants, injurieux et/ou grossiers ou agir de façon blessante, injurieuse et/ou avec grossièreté ;
- recevoir un second avertissement au cours du même match.

Tout joueur 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 délibérée, le joueur doit être exclu quel que soit l'endroit de l'infraction.

Si un joueur empêche l'équipe adverse de marquer ou annihile une occasion de but manifeste en commettant une main non délibérée et les arbitres accordent un penalty, le joueur fautif doit être averti.

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

Un joueur, un joueur exclu, 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 remplacement et qui interfère avec le jeu et commet une infraction pour empêcher l'équipe adverse de marquer ou annihiler une occasion de but manifeste est coupable d'une infraction passible d'exclusion.

Pour déterminer si la situation empêche de marquer un but ou annihile une occasion de but manifeste, les critères suivants doivent être pris en compte :

- la distance entre l'endroit de l'infraction et le but ;
- le sens du jeu ;
- la probabilité de conserver ou de récupérer le ballon ;
- le positionnement et le nombre de joueurs actifs de l'équipe qui défend, gardien compris ;
- le fait que le but soit « défendu » ou non ;
- le positionnement et le nombre de joueurs actifs de l'équipe qui attaque.

L'on considère que le but est défendu lorsque le gardien de but se situe dans sa propre surface de réparation, à l'intérieur d'un triangle imaginaire formé par les poteaux et le ballon.

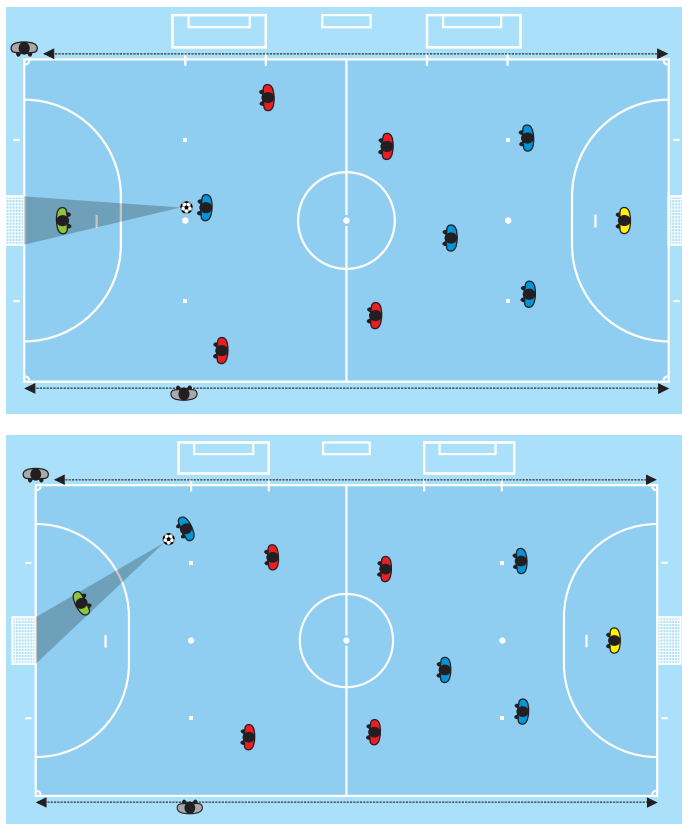
Une infraction est plus susceptible d'être considérée comme empêchant de marquer un but ou annihilant une occasion de but manifeste si :

- le but n'est pas défendu ;

- le nombre de joueurs actifs de l'équipe qui attaque est supérieur au nombre de joueurs actifs de l'équipe qui défend (en incluant le gardien de but de l'équipe qui défend mais en excluant le joueur ayant commis l'infraction).

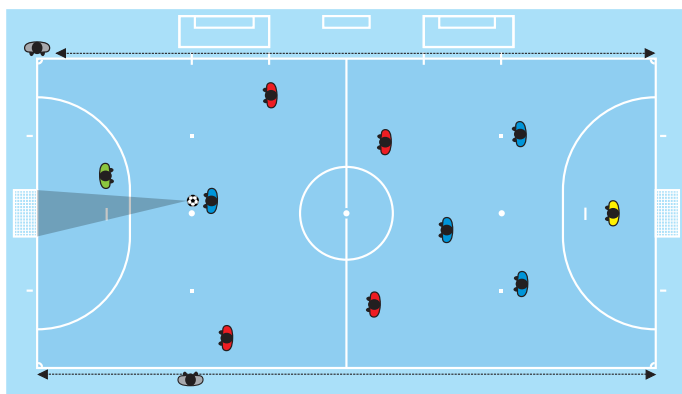
Toutefois, le fait que le but soit défendu n'implique pas qu'une infraction empêchant de marquer un but ou annihilant une occasion de but manifeste ne peut pas être commise, et le fait que le but ne soit pas défendu n'implique pas que toutes les infractions soient considérées comme empêchant de marquer un but ou annihilant une occasion de but manifeste.

But défendu



But non défendu





Si un remplaçant, un joueur exclu ou un officiel d'équipe empêche de marquer un but ou annihile une occasion de but manifeste pour l'équipe adverse ou l'empêche de marquer un but en commettant une faute passible d'un coup franc, le nombre de joueurs de l'équipe fautive est réduit conformément à la Loi 3.

Tableau récapitulatif

Type d'infraction	Nature de l'infraction	Perturber ou stopper une attaque prometteuse		Empêcher de marquer un but ou annihiler une occasion de but manifeste	
		Dans la surface de réparation (penalty)	Hors de la surface de réparation (coup franc)	Dans la surface de réparation (penalty)	Hors de la surface de réparation (coup franc)
Main	Non délibéré	Pas de sanction	Carton jaune	Carton jaune	Carton rouge
	Délibérée	Carton jaune	Carton jaune	Carton rouge	Carton rouge
Infraction avec contact	Tentative de jouer le ballon ou d'en disputer la possession	Pas de sanction	Carton jaune	Carton jaune	Carton rouge
	Pas de tentative de jouer le ballon ou d'en disputer la possession	Carton jaune	Carton jaune	Carton rouge	Carton rouge

Faute grossière

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

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

Comportement violent

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

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

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

Les comportements violents entraînant souvent des altercations générales, les arbitres doivent essayer d'éviter ces situations en intervenant rapidement.

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

Officiels d'équipe

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

Mise en garde

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

- pénétrer sur le terrain de manière respectueuse, sans chercher la confrontation ;
- ne pas coopérer avec les arbitres, par exemple en ignorant les instructions d'un arbitre assistant ;
- exprimer un léger désaccord (par la parole ou par des actes) 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 par son équipe ;
- pénétrer volontairement dans la surface technique de l'équipe adverse (sans chercher la confrontation) ;
- manifester sa désapprobation par la parole ou par des actes, notamment en :
 - jetant ou donnant des coups de pied dans des bouteilles ou autres objets ;



- faisant des gestes montrant clairement un manque de respect envers le corps arbitral (par ex. applaudissement sarcastique) ;
- demander excessivement ou avec persistance d'infliger des cartons à l'adversaire ;
- agir de manière provocatrice ou offensante ;
- adopter de manière répétée un comportement répréhensible (mises en garde répétées) ;
- se comporter d'une manière allant à l'encontre de l'esprit du jeu.

Exclusion

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

- retarder la reprise du jeu par l'équipe adverse (par ex. en gardant le ballon ou en le dégageant, ou en faisant obstacle à un joueur) ;
- quitter délibérément la 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 ou physique (incluant crachat et morsure) envers toute autre personne ;
- recevoir un second avertissement au cours du même match ;
- tenir des propos blessants, injurieux et/ou grossiers ou agir de façon blessante, injurieuse et/ou avec grossièreté ;
- utiliser de manière illicite de l'équipement électronique ou de communication et/ou se comporter de manière inappropriée du fait de l'utilisation d'équipement électronique ou de communication ;

- adopter un comportement violent.

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

Dans tous les cas, 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 reprend conformément à la procédure applicable à la décision prise.

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

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

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

Si, lorsque le ballon est en jeu :

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



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

Si un joueur commet une infraction en dehors du terrain contre un autre joueur, 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 l'infraction a été commise.

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

Si un joueur qui se trouve sur le terrain ou à l'extérieur lance ou botte un objet (autre que le ballon du match) vers un joueur adverse, ou lance ou botte un objet (y compris un ballon) vers un 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 à l'endroit où il a (ou aurait) heurté la personne ou le ballon, ou par un penalty si cela s'est produit dans la surface de réparation du joueur fautif. Si l'endroit se trouve en dehors du terrain, le coup franc sera exécuté depuis le point le plus proche de la limite du terrain. Un penalty sera accordé si le point de la limite du terrain la plus proche se trouve sur la partie de la ligne de fond 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 jette ou botte un objet sur le terrain et cela interfère avec le jeu, un adversaire ou un arbitre, le jeu reprendra par un coup franc direct exécuté depuis l'endroit où l'objet a interféré avec le jeu ou depuis l'endroit où il a (ou aurait) heurté l'adversaire, l'arbitre ou le ballon (ou par un penalty si cela s'est produit dans la surface de réparation du fautif).

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

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 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

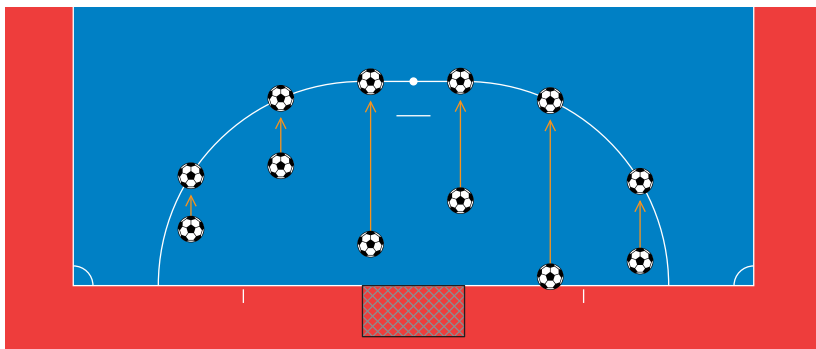
- Si un coup franc direct est tiré directement dans le but de l'équipe adverse, le but est accordé.
- Si un coup franc indirect est tiré directement dans le but de l'équipe adverse, une sortie de but est accordée à ladite équipe adverse (sauf si l'un des arbitres – ou les deux – n'a pas signalé le caractère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

2 PROCÉDURE

Tous les coups francs doivent être exécutés :

- dans les quatre secondes ;
- depuis l'endroit où l'infraction a été commise, sauf :
 - les coups francs accordés à l'équipe qui défend dans sa propre surface de réparation, qui peuvent être exécutés depuis n'importe quel endroit de cette surface ;
 - les coups francs indirects accordés pour une infraction commise par l'équipe qui défend dans sa propre surface de réparation, ou pour une infraction pour laquelle le jeu a été interrompu alors que le ballon se trouvait dans la surface de réparation

de l'équipe qui défend, qui doivent être exécutés depuis la ligne de ladite surface, depuis le point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise ou de l'endroit où le ballon se trouvait – en suivant une ligne imaginaire parallèle à la ligne de touche (tel qu'indiqué dans l'illustration ci-dessous) ;



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

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

- à au moins 5 m du ballon ;

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

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

Un coup franc peut être exécuté en levant le ballon d'un pied ou des deux pieds. Faire semblant de tirer un coup franc est permis, cela fait partie du jeu.

Si un joueur exécutant correctement un coup franc botte intentionnellement – mais pas de manière imprudente ou inconsidérée ou avec un excès d'engagement – le ballon contre un adversaire afin de pouvoir ensuite le rejouer, 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. Cependant, un adversaire empêchant délibérément l'exécution rapide d'un coup franc doit être averti pour avoir retardé la reprise du jeu.

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

Si, lorsqu'un coup franc est exécuté par une équipe dans sa propre surface de réparation, des adversaires sont encore dans la surface parce qu'ils n'ont pas eu le temps d'en sortir, 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 soit en jeu, touche ou dispute le ballon, le coup franc doit être retiré.

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

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

Si, une fois le ballon en jeu, le tireur quitte le terrain et est remplacé (conformément à la procédure de remplacement) par un remplaçant qui touche le ballon avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse depuis l'endroit où le ballon a été touché par le joueur qui vient de pénétrer sur le terrain, à moins qu'il s'agisse de la surface de réparation du joueur. Dans ce dernier cas, le coup franc indirect accordé à l'équipe adverse doit être exécuté depuis la ligne de la surface de réparation, au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment 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 section 2 de la présente Loi).

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

4 FAUTES CUMULÉES

- Toutes les fautes sanctionnées par un coup franc direct qui sont mentionnées dans les Lois 3, 4 et 12 sont des fautes cumulées.
- Les fautes cumulées 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'annihile pas une occasion de but manifeste de l'équipe adverse ou ne l'empêche pas de marquer.
- Si la règle de l'avantage a été appliquée, les arbitres attendent que le ballon ne soit plus en jeu pour indiquer au chronométrateur et au troisième arbitre, en effectuant le signal obligatoire, que la faute cumulée doit être comptabilisée.
- En cas de prolongation, toutes les fautes cumulées commises lors de la deuxième période du match sont maintenues pendant la prolongation.



5 COUP FRANC DIRECT À PARTIR DE LA SIXIÈME FAUTE CUMULÉE DE CHAQUE ÉQUIPE DANS CHAQUE PÉRIODE

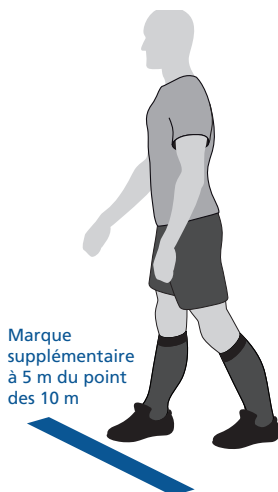
Dans chaque période, les arbitres accordent un coup franc direct à chaque faute commise après la cinquième faute cumulée par une équipe dans chaque période. Néanmoins, si ladite faute cumulée est commise dans la surface de réparation de l'équipe du joueur fautif, un penalty est accordé.

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

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

Procédure

- Le ballon doit être immobile et positionné sur le point des 10 m – une partie devant être en contact avec le centre dudit point des 10 m ou à l'aplomb de celui-ci –, ou à l'endroit où la faute entraînant le coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée a été commise (si elle l'a été dans la zone comprise entre la ligne de fond et la ligne imaginaire située en dehors de la surface de réparation de l'équipe qui défend, à 10 m de la ligne de fond et parallèle à celle-ci).
- Si la faute entraînant le coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée est commise dans cette zone, le tireur peut choisir l'endroit depuis lequel exécuter le coup franc : sur le point des 10 m ou à l'endroit où la faute a été commise.
- Les poteaux, la barre transversale et les filets doivent être immobiles.
- Le tireur doit se faire clairement identifier.
- Le gardien de but doit se trouver à au moins 5 m du ballon jusqu'à ce que le coup franc soit exécuté et ne peut, en outre, se comporter de façon à distraire le tireur (en retardant le coup franc ou en touchant les poteaux, la barre transversale ou les filets du but, par exemple).
- Tous les autres joueurs doivent se trouver :
 - sur le terrain ;
 - au minimum à 5 m du ballon ;*
 - derrière le ballon ;
 - en dehors de la surface de réparation.



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

- Une fois que les joueurs sont positionnés conformément à la présente Loi, l'un des arbitres donne le signal pour l'exécution du coup franc.
- Le joueur exécutant le coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée doit botter le ballon en direction du but adverse avec l'intention de marquer directement ; les talonnades sont autorisées à condition que le ballon soit botté en direction du but adverse avec l'intention de marquer directement.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a clairement bougé en direction du but adverse.
- Le tireur ne peut pas retoucher le ballon avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur.
- Si les arbitres accordent un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée alors qu'une période de jeu est sur le point de se terminer, celle-ci ne sera considérée comme tel qu'une fois le coup franc direct exécuté. Le coup franc est considéré comme exécuté lorsque, une fois le ballon en jeu, l'une des situations suivantes se produit :
 - le ballon arrête de bouger ou est hors du jeu ;
 - le ballon est joué par tout joueur (y compris le tireur) qui n'est pas le gardien de but de l'équipe qui défend ;



- les arbitres interrompent le jeu pour une infraction commise par le tireur ou un de ses coéquipiers.

Infractions et sanctions

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

Empiètement par les joueurs (à l'exception du gardien de but de l'équipe en défense)

- Un coéquipier du tireur est pénalisé en cas d'empiètement uniquement si :
 - l'empiètement a clairement influencé le gardien ; ou
 - le joueur qui a commis l'empiètement joue le ballon ou dispute le ballon à un adversaire puis marque un but, tente de marquer un but ou procure une occasion de but.
- Un coéquipier du gardien de but est pénalisé en cas d'empiètement uniquement si :
 - l'empiètement a clairement influencé le tireur ; ou
 - le joueur qui a commis l'empiètement joue le ballon ou dispute le ballon à un adversaire, empêchant l'équipe adverse de marquer un but ou de se procurer une occasion de but.

Si un coéquipier du gardien est sanctionné pour un empiètement, il reçoit une mise en garde lors d'une première infraction et un avertissement en cas de récidive(s) durant le match.

Si, avant que le ballon soit en jeu :

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

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

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

- un coéquipier du tireur identifié effectue le tir, auquel cas les arbitres avertiront également alors le joueur qui a tiré ;
- le tireur fait semblant de frapper le ballon après avoir terminé sa course (effectuer une feinte pendant la course est autorisé), auquel cas les arbitres avertiront également le tireur ;
- le gardien de but de l'équipe qui défend commet une infraction :
 - le but devra être accordé si le ballon pénètre dans le but ;
 - le coup franc ne sera pas retiré si le ballon manque le but ou rebondit sur le(s) poteau(x) et/ou la barre transversale, à moins que l'infraction du gardien ait clairement perturbé le tireur ;
 - le coup franc devra être retiré si le gardien empêche le ballon d'entrer dans le but.

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

- un coéquipier du gardien de but de l'équipe qui défend commet une infraction :
 - le but devra être accordé si le ballon pénètre dans le but ;
 - le coup franc devra être retiré si le ballon ne pénètre pas dans le but. Le joueur fautif reçoit alors une mise en garde lors d'une première infraction et un avertissement en cas de récidive(s) durant le match ;
- un joueur de chaque équipe commet une infraction, le coup franc devra être retiré, à moins qu'un joueur ait commis une infraction plus grave, par exemple une feinte illégale ; les joueurs fautifs reçoivent une mise en garde lors d'une première infraction et un avertissement en cas de récidive(s) durant le match. Si un joueur commet une infraction plus grave, l'équipe adverse bénéficie d'un coup franc indirect et le joueur fautif est directement averti, sans mise en garde préalable ;
- le gardien de l'équipe qui défend et le tireur commettent une infraction en même temps, le tireur sera averti et le jeu reprendra par un coup franc indirect en faveur de l'équipe qui défend.

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



Si après que le coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée a été exécuté :

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

6 TABLEAU RÉCAPITULATIF : COUP FRANC DIRECT À PARTIR DE LA SIXIÈME FAUTE CUMULÉE DE CHAQUE ÉQUIPE DANS CHAQUE PÉRIODE

Issue 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	Incidence : coup franc à retirer Pas d'incidence : but	Incidence : coup franc indirect pour l'équipe qui défend Pas d'incidence : coup franc pas à retirer
Empiètement d'un joueur de l'équipe qui défend	Incidence: but Pas d'incidence : but	Incidence : coup franc à retirer ; le joueur fautif est mis en garde et averti en cas de récidive(s) Pas d'incidence : coup franc pas à retirer
Empiètement d'un joueur de l'équipe qui attaque et de l'équipe qui défend	Incidence: coup franc à retirer ; les joueurs fautif sont mis en garde et avertis en cas de récidive(s) Pas d'incidence : but	Incidence : coup franc à retirer ; les joueurs fautifs sont mis en garde et avertis en cas de récidive(s) Pas d'incidence : coup franc pas à retirer
Infraction du gardien	But	Pas d'arrêt : coup franc pas à retirer (à moins que le tireur ait été clairement perturbé) Arrêt : coup franc à retirer ; le gardien est mis en garde et averti en cas de récidive(s)
Le gardien de but et le tireur commettent une infraction au même moment	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend et avertissement pour le tireur sans mise en garde	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend et avertissement pour le tireur sans mise en garde
Ballon botté pas directement vers le but adverse avec l'intention de marquer directement	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend
Coup franc pas effectué dans les quatre secondes	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 sans mise en garde	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend et avertissement pour le tireur sans mise en garde
Mauvais tireur (non identifié)	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend et avertissement pour le mauvais tireur sans mise en garde	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend et avertissement pour le mauvais tireur sans mise en garde



Loi 14

Penalty



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

Un but peut être marqué directement sur penalty.

1 PROCÉDURE

Le ballon doit être immobile et positionné sur le point de penalty – une partie devant être en contact avec le centre dudit point de penalty ou à l'aplomb de celui-ci ; le but (poteaux, barre transversale et filets) doit également être immobile.

Le tireur doit se faire clairement identifier.

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

2 INFRACTIONS ET SANCTIONS

Une fois que les arbitres ont donné le signal de 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.

Empiètement par les joueurs (à l'exception du gardien de but de l'équipe en défense)

- Un coéquipier du tireur est pénalisé en cas d'empiètement uniquement si :
 - l'empiètement a clairement influencé le gardien ; ou
 - le joueur qui a commis l'empiètement joue le ballon ou dispute le ballon à un adversaire puis marque un but, tente de marquer un but ou procure une occasion de but.
- Un coéquipier du gardien de but est pénalisé en cas d'empiètement uniquement si :
 - l'empiètement a clairement influencé le tireur ; ou
 - le joueur qui a commis l'empiètement joue le ballon ou dispute le ballon à un adversaire, empêchant l'équipe adverse de marquer un but ou de se procurer une occasion de but.

Si un coéquipier du gardien est sanctionné pour un empiètement, il reçoit une mise en garde lors d'une première infraction et un avertissement en cas de récidive(s) durant le match.

Si, avant que le ballon soit en jeu :

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

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

- le penalty est tiré vers l'arrière ;
- un coéquipier du tireur proclamé exécute le tir – les arbitres avertiront alors le joueur qui a tiré le penalty ;
- le tireur fait semblant de frapper le ballon après avoir terminé sa course (effectuer une feinte pendant la course est autorisé), auquel cas les arbitres avertiront également le tireur ;
- le gardien de but de l'équipe qui défend commet une infraction :
 - le but devra être accordé si le ballon pénètre dans le but ;
 - le penalty ne devra pas être retiré si le ballon manque le but ou rebondit sur le(s) poteau(x) et/ou la barre transversale, à moins que l'infraction du gardien ait clairement perturbé le tireur ;
 - le penalty devra être retiré si le gardien empêche le ballon d'entrer dans le but.

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

- un coéquipier du gardien de but de l'équipe qui défend commet une infraction :
 - le but devra être accordé si le ballon pénètre dans le but ;
 - le penalty doit être retiré si le ballon n'entre pas dans le but. Le joueur fautif reçoit une mise en garde lors d'une première infraction.
- un joueur de chaque équipe commet une infraction, le penalty devra être retiré, sauf si un des joueurs commet une infraction plus grave, par exemple une feinte illégale. Les joueurs fautifs reçoivent une mise en garde lors d'une première infraction et un avertissement en cas de récidive(s) durant le match. Si un joueur commet une infraction plus grave, l'équipe adverse bénéficie d'un coup franc indirect et le joueur fautif est directement averti, sans mise en garde préalable.
- le gardien de l'équipe qui défend et le tireur commettent une infraction en même temps, le tireur sera averti et le jeu reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe qui défend.



Un adversaire qui fait obstacle au tireur alors que celui-ci avance vers le ballon pour exécuter le penalty doit être averti, même si ce joueur fautif a respecté la distance réglementaire de 5 m minimum.

Si, après que le penalty est tiré :

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

3 TABLEAU RÉCAPITULATIF

Issue 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	Incidence: penalty à retirer Pas d'incidence : but	Incidence : coup franc indirect pour l'équipe qui défend Pas d'incidence : penalty pas à retirer
Empiètement d'un joueur de l'équipe qui défend	Incidence: but Pas d'incidence : but	Incidence : penalty à retirer ; le joueur fautif est mis en garde et averti en cas de récidive(s) Pas d'incidence : penalty pas à retirer
Empiètement d'un joueur de l'équipe qui attaque et de l'équipe qui défend	Incidence : penalty à retirer ; les joueurs fautifs sont mis en garde et avertis en cas de récidive(s) Pas d'incidence : but	Incidence : penalty à retirer ; les joueurs fautifs sont mis en garde et avertis en cas de récidive(s) Pas d'incidence : penalty pas à retirer
Infraction du gardien	But	Pas d'arrêt : penalty pas à retirer (à moins que le tireur ait été clairement perturbé) Arrêt : penalty à retirer ; le gardien est mis en garde et averti en cas de récidive(s)
Le gardien de but et le tireur commettent une infraction au même moment	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend et avertissement pour le tireur sans mise en garde	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend et avertissement pour le tireur sans mise en garde
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 sans mise en garde	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend et avertissement pour le tireur sans mise en garde
Mauvais tireur (non identifié)	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend et avertissement pour le mauvais tireur sans mise en garde	Coup franc indirect pour l'équipe qui défend et avertissement pour le mauvais tireur sans mise en garde



Loi 15

Rentrée de
touche



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

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

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

1 PROCÉDURE

Au moment de la rentrée de touche :

- le ballon doit être immobile et positionné sur la ligne de touche à l'endroit où il a quitté le terrain, ou au point le plus proche de l'endroit au-dessus duquel il a touché le plafond ;
- seul le joueur qui effectue la rentrée de touche peut se trouver en dehors du terrain (sauf disposition contraire des Lois du Jeu de Futsal – cf. Directives pratiques pour les arbitres de Futsal, rubrique « Sortie du terrain avec autorisation ») ;
- tous les adversaires doivent se trouver à au moins 5 m du point de la ligne de touche où la rentrée de touche doit être exécutée.

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

Le ballon doit être mis en jeu dans les quatre secondes suivant le moment où l'équipe est prête à l'exécuter ou après que 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 en touche sans qu'aucun joueur ne le touche, une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse, à exécuter depuis l'endroit où le ballon est sorti après la rentrée de touche initiale.

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

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



2 INFRACTIONS ET SANCTIONS

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

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

Si, une fois le ballon en jeu, l'exécutant quitte le terrain et est remplacé (conformément à la procédure de remplacement) par un remplaçant qui touche le ballon avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse depuis l'endroit où le ballon a été touché par le joueur qui vient de pénétrer sur le terrain, à moins qu'il s'agisse de la surface de réparation du joueur. Dans ce dernier cas, le coup franc indirect accordé à l'équipe adverse doit être exécuté depuis la ligne de la surface de réparation, au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où l'infraction a été commise – en suivant une ligne imaginaire parallèle à la ligne de touche (cf. Loi 13).

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

Si un coéquipier de l'exécutant se trouve hors du terrain au moment de l'exécution de la rentrée de touche, une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse. S'il s'agissait d'une tentative de tromper un adversaire ou de gagner une position avantageuse, le joueur fautif doit être averti.

Pour toute autre infraction, y compris lorsqu'une rentrée de touche n'est pas effectuée dans les quatre secondes, une rentrée de touche doit être accordée à l'équipe adverse.

Loi 16

Sortie de but



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

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

1 PROCÉDURE

- Le ballon est lancé ou lâché depuis n'importe quel point de la surface de réparation par le gardien de l'équipe qui défendait.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il a été lancé ou lâché et a clairement bougé.
- Le ballon doit être mis en jeu dans les quatre secondes suivant le moment où l'équipe est prête à l'exécuter ou après que 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 le ballon en jeu, le gardien qui a exécuté la sortie de but le retouche avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur, un coup franc indirect est accordé ; si le gardien commet une faute de main :

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

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

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

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

Si le gardien lance le ballon à la main au-delà de la ligne médiane sans qu'il ne touche sa propre moitié de terrain ou un autre joueur, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse, à tirer depuis l'endroit où le ballon a franchi la ligne médiane.

Lorsque le règlement national l'interdit dans le futsal de base, de jeunes, de vétérans et/ ou d'handicapés, si le gardien lance le ballon à la main directement au-delà de la ligne médiane, 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 de nouveau exécutée.



Loi 17

Corner



Lorsque le ballon est touché en dernier par un joueur de l'équipe qui défend et franchit entièrement la ligne de fond à terre ou en l'air sans qu'un but ait été marqué, un corner est accordé. Un but peut être marqué directement sur corner, mais uniquement contre l'équipe adverse ; si le ballon pénètre directement dans le but du tireur, un corner sera accordé à l'adversaire.

1 PROCÉDURE

- Le ballon doit être positionné dans la surface de coin la plus proche de l'endroit où il a franchi la ligne de fond.
- Le ballon doit être immobile et botté par un joueur de l'équipe qui attaque.
- Le ballon doit être mis en jeu dans les quatre secondes suivant le moment où l'équipe est prête à l'exécuter ou après que 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.
- Au moment où le ballon est mis en jeu, seul le tireur peut se trouver en dehors du terrain (sauf cas prévus par les Lois du Jeu de Futsal – cf. Directives pratiques pour les arbitres de Futsal, rubrique « Sortie du terrain avec autorisation »).
- Les adversaires doivent se tenir au moins à 5 m de la surface de coin jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

2 INFRACTIONS ET SANCTIONS

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

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

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

Si un coéquipier de l'exécutant se trouve hors du terrain au moment de l'exécution du corner, une sortie de but est accordée à l'équipe adverse. S'il s'agissait d'une tentative



de tromper un adversaire ou de gagner une position avantageuse, le joueur fautif doit être averti.

Pour toute autre infraction, y compris lorsqu'un corner n'est pas effectué dans les quatre secondes, une sortie de but doit être accordée à l'équipe adverse.

Protocole de soutien vidéo



1 PRINCIPES

Les arbitres font appel au soutien vidéo lorsque l'entraîneur principal d'une équipe (ou, en son absence, un officiel d'équipe désigné comme tel sur la liste de départ) leur demande de revoir une décision relative aux situations suivantes :

1. But marqué / non marqué
2. Penalty / pas de penalty
3. Carton rouge direct
4. Identité erronée

En outre, le soutien vidéo peut également être utilisé lorsque les deux arbitres sont en désaccord concernant un incident en lien avec une des catégories susmentionnées.

Le recours au soutien vidéo est également laissé à la discrétion des arbitres pour les situations suivantes :

5. Dysfonctionnement du chronomètre
6. (Ré)enclenchement/arrêt incorrect du chronomètre au regard des Lois 6 et 7
7. Vérification qu'un but a été marqué ou non
8. Vérification que le ballon est entré dans le but avant le signal sonore indiquant la fin d'une période (nonobstant l'exception selon laquelle une période peut être étendue pour permettre l'exécution d'un penalty ou d'un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée)

Un appel à la vidéo validé entraîne la modification de la décision initiale des arbitres, tandis qu'un appel à la vidéo invalidé entraîne la confirmation de la décision initiale. La décision initiale doit être maintenue si les images ne font pas état d'une « erreur manifeste » ou d'un « incident grave manqué ».

Le nombre d'appels à la vidéo validés n'est pas limité.

Chaque équipe bénéficie en outre d'un appel à la vidéo invalidé par mi-temps. Les appels à la vidéo qui ne sont pas utilisés au cours de la première mi-temps ne sont pas reportés sur la seconde mi-temps.

Si une prolongation a lieu pour départager le gagnant du match, chaque équipe dispose d'un appel à la vidéo invalidé supplémentaire. Les appels à la vidéo qui ne sont pas utilisés au cours de la deuxième mi-temps ne sont pas reportés sur la prolongation.

Si une séance de tirs au but a lieu pour départager le gagnant du match, chaque équipe dispose d'un appel à la vidéo invalidé supplémentaire. Les appels à la vidéo qui ne sont pas utilisés au cours du match ne sont pas reportés sur la séance de tirs au but.

Si un temps mort a été accordé, les appels à la vidéo ne peuvent pas être utilisés pour des situations survenues avant le temps mort.

Les arbitres analysent les images directement et l'arbitre principal prend la décision finale.

Les arbitres doivent rester « visibles » pendant la procédure d'analyse afin de garantir la transparence du processus.

Si le jeu se poursuit après un incident ou une situation qui est ensuite analysé(e) à la vidéo, une éventuelle sanction disciplinaire prise ou requise durant cette période n'est pas annulée, même si la décision initiale est modifiée (sauf dans le cas d'un carton jaune infligé pour avoir stoppé ou perturbé une attaque prometteuse ou d'un carton rouge pour avoir annihilé une occasion de but manifeste).

La période de jeu pouvant être analysée avant et après un incident ou une situation spécifique est déterminée par le présent protocole.

2 INCIDENTS/DÉCISIONS POUVANT FAIRE L'OBJET D'UNE ANALYSE

Les catégories de décisions ou d'incidents pouvant être analysées sont les suivantes :

1. Buts
 - 1.1 Infraction de l'équipe en attaque durant l'action ayant amené le but, ou but marqué de manière non valable (main, faute, etc.)
 - 1.2 Ballon hors du jeu avant le but
 - 1.3 But marqué ou non marqué
2. Incidents dans la surface de réparation
 - 2.1 Penalty non accordé
 - 2.2 Penalty injustement accordé
 - 2.3 Infraction de l'équipe en attaque dans l'action ayant amené le penalty (main, faute, etc.)
 - 2.4 Faute commise dans ou hors de la surface
 - 2.5 Ballon hors du jeu avant l'incident



3. Cartons rouges directs
 - 3.1 Empêcher de marquer un but ou annihiler une occasion de but manifeste
 - 3.2 Faute grossière
 - 3.3 Comportement violent, morsure ou crachat sur/vers une autre personne
 - 3.4 Actes blessants, injurieux ou effectués avec grossièreté
4. Identité erronée (pour carton jaune ou rouge)

Si les arbitres sanctionnent une infraction puis administrent un carton jaune ou rouge à un mauvais joueur de l'équipe fautive, l'identité du joueur fautif peut faire l'objet d'une analyse ; l'infraction elle-même ne peut être analysée sauf si elle est liée à un but, une situation de penalty ou un carton rouge direct.

Le recours au soutien vidéo est également laissé à la discrétion des arbitres pour les situations suivantes :

1. Dysfonctionnement du chronomètre
2. (Ré)enclenchement/arrêt incorrect du chronomètre au regard des Lois 6 et 7
3. Vérification qu'un but a été marqué ou non
4. Vérification que le ballon est entré dans le but avant le signal sonore indiquant la fin d'une période (nonobstant l'exception selon laquelle une période peut être étendue pour permettre l'exécution d'un penalty ou d'un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée)

3 DISPOSITIONS PRATIQUES

L'utilisation du soutien vidéo dans un match de futsal requiert les dispositions pratiques suivantes :

1. De manière générale, les caméras utilisées doivent couvrir l'ensemble du terrain, l'horloge principale, les buts et les deux surfaces de réparation. Cela signifie qu'au moins une caméra couvrant l'ensemble du terrain doit être utilisée, et il est recommandé d'utiliser des caméras distinctes pour chaque surface de réparation (y compris une caméra pour chaque ligne de fond, focalisée sur la ligne de but) ainsi que pour l'horloge principale.
2. Le technicien vidéo bénéficie d'un accès indépendant à toutes les images vidéo produites par le diffuseur, ainsi que du contrôle de celles-ci.

3. La zone de visionnage désigne l'endroit où les arbitres effectuent l'analyse vidéo avant que la décision finale soit prise. Elle doit se trouver près du terrain et son emplacement doit être clairement délimité.
4. La zone de visionnage doit comporter deux écrans :
 - Un écran à disposition du technicien vidéo, qui assiste les arbitres durant leur analyse des images.
 - Un écran face au terrain permettant aux arbitres d'analyser les images.
5. Le technicien vidéo assiste les arbitres pendant leur analyse en affichant sur leur écran les images qu'ils souhaitent voir (différents angles de caméras, modification de la vitesse du ralenti, etc.).
6. Le technicien vidéo doit avoir suivi une formation spécifique, incluant une familiarisation avec les Lois du Jeu de Futsal, et disposer des certifications requises.
7. En cas de dysfonctionnement des outils technologiques, et si aucun équipement de rechange n'est disponible, il conviendra de renoncer au soutien vidéo. Les deux équipes doivent en être informées immédiatement.
8. Une certification étant nécessaire pour exercer la fonction de technicien vidéo, seule une personne qualifiée pour ce rôle peut être autorisée à remplacer le technicien vidéo si celui-ci est dans l'incapacité de débiter ou de poursuivre le match. Si aucun remplaçant qualifié n'est disponible, le match débute se poursuit sans soutien vidéo et les deux équipes doivent en être informées immédiatement.

4 PROCÉDURES

Décision initiale

Les arbitres doivent toujours prendre une décision initiale (et infliger toute sanction disciplinaire correspondante si nécessaire) comme s'il n'y avait pas de soutien vidéo (sauf en cas d'incident grave manqué).

Challenge vidéo ou décision par les arbitres d'effectuer une analyse vidéo

1. Pour demander l'appel à la vidéo, l'entraîneur principal (ou, en son absence, un officiel d'équipe désigné comme tel sur la liste de départ) doit immédiatement :
 - effectuer un mouvement de rotation des doigts ; et
 - informer le troisième arbitre ou le quatrième arbitre de sa demande d'appel à la vidéo.



2. Le troisième arbitre ou le quatrième arbitre informe les arbitres de la demande de l'entraîneur via le système de communication et en levant sa « pancarte ».
3. Les arbitres peuvent également décider d'effectuer une analyse à leur propre discrétion, dans les situations les y autorisant.
4. Si le jeu a été interrompu, les arbitres retardent sa reprise afin d'effectuer l'analyse vidéo.
5. Si le jeu n'a pas été interrompu, les arbitres le font dès que possible lorsque le ballon se trouve dans une zone neutre, par exemple lorsqu'aucune des deux équipes n'est en situation offensive.
6. Dans tous les cas, les arbitres doivent indiquer qu'une analyse va être effectuée en réalisant le signe « télévision », c'est-à-dire en dessinant des deux mains les contours d'un écran de télévision.

Analyse

1. Les arbitres se rendent dans la zone de visionnage pour regarder les images. L'analyse est menée par les deux arbitres, mais la décision finale revient à l'arbitre principal.
2. Pendant l'analyse, les autres arbitres surveillent le terrain et la surface technique.
3. Un joueur, remplaçant, joueur remplacé ou officiel d'équipe qui entre dans la zone de visionnage ou qui essaye d'influencer l'analyse ou la décision sera averti.
4. Les arbitres peuvent demander plusieurs angles de caméras ou des images à vitesse différente mais, en règle générale, le ralenti doit être utilisé pour des faits de jeu tels que l'emplacement d'une infraction ou d'un joueur, le point de contact pour les infractions physiques ou les fautes de main, ou encore les situations où le ballon est hors du jeu (y compris but/pas but). Les images à la vitesse réelle sont utilisées déterminer l'intensité d'une infraction ou décider si une main doit être sanctionnée.
5. Pour les décisions/situations liées à des buts, des penalties et des cartons rouges directs pour l'annihilation d'une occasion de but manifeste, il peut être nécessaire d'analyser la phase offensive ayant abouti à la décision/la situation ; cela peut notamment comprendre la façon dont l'équipe a récupéré le ballon dans le jeu.
6. Pour les autres infractions passibles d'un carton rouge (faute grossière ou comportement violent), les incidents de chronométrage et les identités erronées, seule la situation en question est analysée.
7. Les Lois du Jeu de Futsal ne permettent pas de modifier une décision relative à une reprise du jeu lorsque celui-ci a déjà repris. Cependant, aux fins du soutien vidéo,

en cas de challenge vidéo immédiat, la situation peut être analysée et la décision initiale modifiée, même si le jeu a déjà repris.

8. Si la procédure d'analyse doit être effectuée le plus rapidement possible, la justesse de la décision finale prime toujours sur la vitesse. C'est la raison pour laquelle la procédure d'analyse n'est soumise à aucune limite de temps, d'autant plus que certaines situations peuvent être complexes avec plusieurs décisions/incidents pouvant faire l'objet d'une analyse.

Décision finale et reprise du jeu

1. La décision finale revient à l'arbitre principal et à lui seul.
2. Une fois l'analyse terminée, l'arbitre principal doit effectuer le signal « télévision » et communiquer la décision finale en se tenant devant la table de chronométrage puis, si nécessaire, en faire part aux entraîneurs de chaque équipe. Les compétitions peuvent également mettre en place un système permettant à l'arbitre d'expliquer et d'annoncer publiquement la décision finale consécutive à une analyse.
3. L'arbitre principal peut alors prendre/modifier/revenir sur toute mesure disciplinaire (le cas échéant) et faire reprendre le jeu conformément aux Lois du Jeu de Futsal.
4. En cas de modification de la décision initiale ou d'incident grave manqué, le jeu reprend conformément aux Lois du Jeu de Futsal.
5. Si la décision initiale n'est pas modifiée, le jeu reprend :
 - conformément à la décision initiale si le jeu était déjà interrompu ; ou
 - par une balle à terre si le jeu a dû être interrompu par les arbitres pour effectuer l'analyse.
6. En cas de modification de la décision initiale ou d'incident grave manqué, le moment où la situation est survenue ou le moment où l'incident s'est produit est particulièrement important. L'arbitre principal doit informer le chronométreur du temps exact de façon à ce que le chronomètre puisse être ajusté.
7. Si l'analyse est liée à un incident de chronométrage, l'arbitre principal doit informer le chronométreur du temps exact de façon à ce que le chronomètre puisse être ajusté.
8. Une fois les arbitres prêts à faire reprendre le match, le chronométreur peut réenclencher le chronomètre à partir du temps ajusté.



Validité du match

De manière générale, un match n'est pas invalidé par :

1. un dysfonctionnement technique ;
2. une décision erronée impliquant le soutien vidéo ;
3. la décision de ne pas analyser une situation ;
4. l'analyse d'une situation non listée.

Directives pratiques pour les arbitres de futsal



SIGNAUX	131
POSITIONNEMENT	144
INTERPRÉTATION ET RECOMMANDATIONS	164

SIGNAUX

Signaux des arbitres

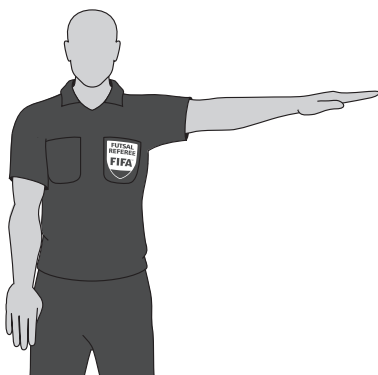
Les arbitres sont tenus d'effectuer les signaux décrits ci-après, la plupart ne devant être effectués que par un des arbitres, sauf un, qui doit être effectué de manière simultanée par les deux arbitres.

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)



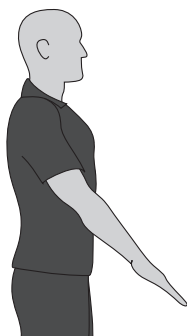
(Option 2)



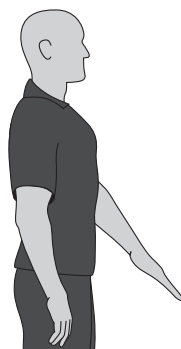
Corner (Option 1)



(Option 2)

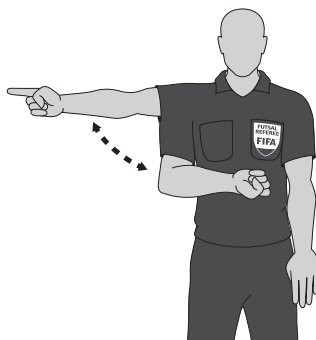


Sortie de but (Option 1)

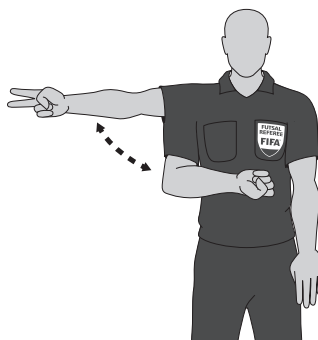


(Option 2)

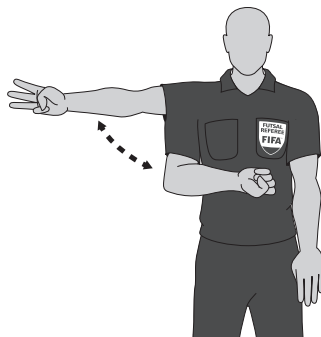
Décompte des quatre secondes



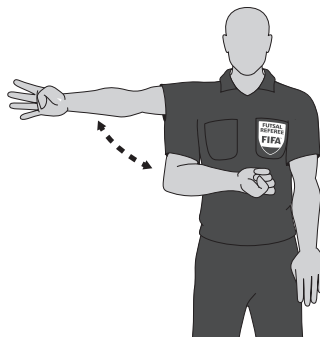
(Étape I)



(Étape II)



(Étape III)



(Étape IV)



(Étape V)

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

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

Les arbitres ne font pas le décompte des quatre secondes pour les reprises du jeu suivantes :

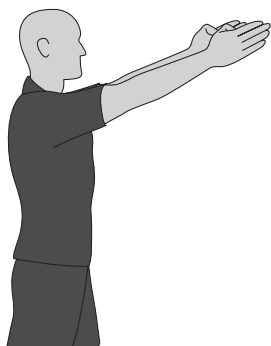
- coups d'envoi ;
- penalties.



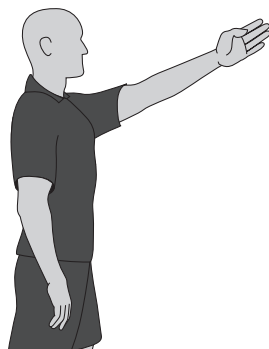
Cinquième faute cumulée



Temps mort



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



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

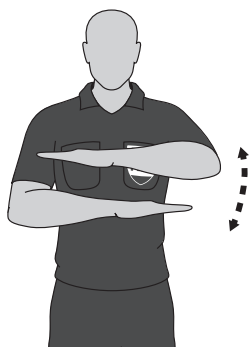


**Avertissement
(carton jaune)**



**Exclusion
(carton rouge)**

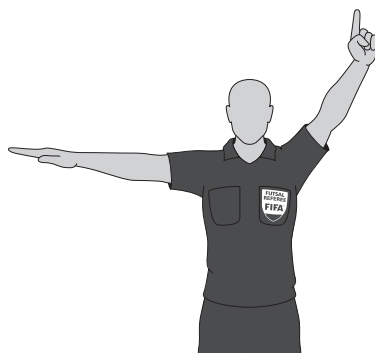
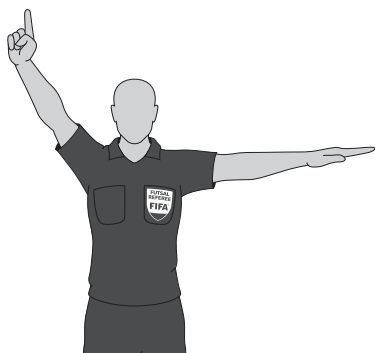
Faute cumulée : signal à montrer au chronométrateur et au troisième arbitre après que la règle de l'avantage a été appliquée et que le ballon n'est plus en jeu



(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



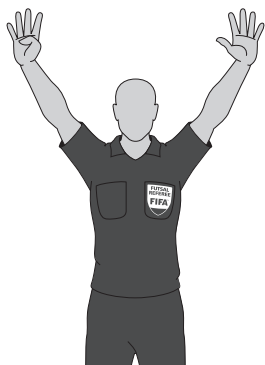
Numéro de joueur – 6



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)



**Numéro du joueur ayant marqué
contre son camp
(Étape I)**



(Étape II)

2. Signal à effectuer 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 à effectuer par les arbitres assistants



Temps mort

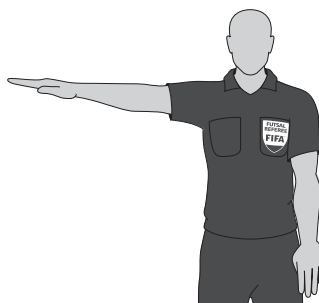


Cinquième faute cumulée

Signaux à effectuer par le troisième arbitre ou le quatrième arbitre après qu'un but a été marqué alors qu'il surveille la ligne de but de l'équipe qui attaque



(Étape I)



(Étape II)

POSITIONNEMENT

1. Positionnement lorsque le ballon est en jeu

Recommandations

- Le jeu doit se dérouler entre l'arbitre principal et le deuxième arbitre.
- Les arbitres, pour leurs déplacements, doivent utiliser un système de diagonale.
- Se tenir en dehors du terrain et parallèlement à la ligne de touche permet à chaque arbitre de conserver à la fois l'action et l'autre arbitre plus facilement 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 de vision de l'autre arbitre, tandis que ce dernier 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 sont susceptibles d'être commises).
- 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 infractions possibles dans la surface de réparation vers laquelle se dirige le jeu ;
 - les infractions commises après que le ballon s'est éloigné ;
 - la phase de jeu suivante.

2. Positionnement général pendant le match

Il est recommandé que l'un des arbitres se tienne à la hauteur de l'avant-dernier joueur de l'équipe qui défend ou derrière celui-ci, voire à la hauteur du ballon ou derrière celui-ci s'il se trouve plus près de la ligne de fond 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, qu'il ne le touche pas avec les mains ou les bras en dehors de sa surface de réparation et qu'il ne reste pas en sa possession plus de quatre secondes.

Lors d'une sortie de but, un des arbitres doit se placer de la même manière. Le décompte des quatre secondes débute lorsque le gardien de but se trouve à l'intérieur de sa propre surface de réparation. Un gardien de but qui se trouve en dehors de sa surface de réparation peut être averti pour avoir retardé la reprise du jeu.

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

4. But marqué ou non marqué

Si un but est marqué sans qu'aucun doute soit possible, l'arbitre principal et le deuxième arbitre échangeront un regard et l'arbitre le plus proche de la table de chronométrage se dirigera vers le chronométreur 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 jeu s'est poursuivi parce que la situation est incertaine, l'arbitre le plus proche du but donnera un coup de sifflet pour attirer l'attention de l'autre arbitre et l'arbitre le plus proche de la table de chronométrage se dirigera vers le chronométreur 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 ou quatrième arbitre doit aider les arbitres sur le terrain en se plaçant sur la ligne de fond de l'équipe dudit gardien volant, afin de mieux contrôler si un but a été marqué ou non.

5. Positionnement 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.



6. Positionnement en retrait de la ligne de fond en cas d'utilisation du soutien vidéo

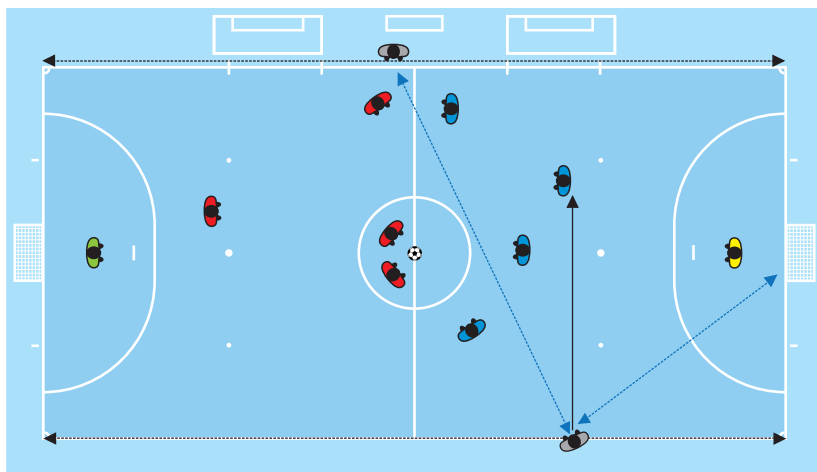
Lorsque le soutien vidéo est utilisé et qu'un arbitre prend position pour vérifier si le ballon entre dans le but, par exemple en cas de penalty, de coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée, de corner ou de tirs au but, il doit se placer en retrait de la ligne de fond pour ne pas gêner la ou les caméras de soutien vidéo et, en particulier, pour ne pas obstruer la visibilité sur la ligne de but.

7. Positionnement dans des situations spécifiques

1. Positionnement pour un coup d'envoi

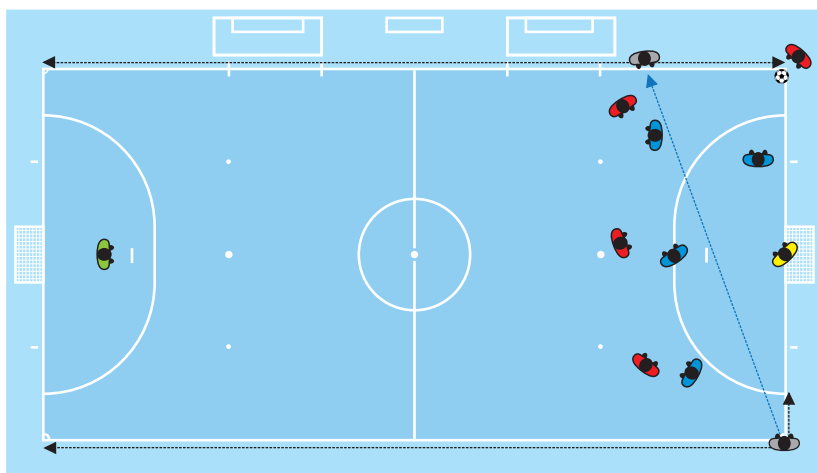
À chaque coup d'envoi, un des arbitres doit se trouver sur la ligne de touche du côté des zones de remplacements, à 1 m de la ligne médiane du côté de l'équipe qui exécute le coup d'envoi pour vérifier que celui-ci est effectué conformément à la procédure établie.

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

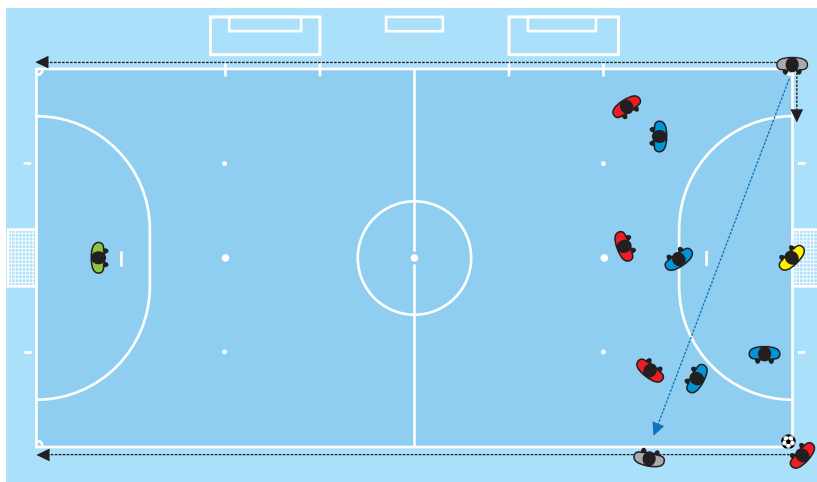


3. Positionnement pour un corner (1)

Lors d'un corner, l'arbitre le plus proche du coin concerné se place sur la ligne de touche à environ 5 m de la surface de coin depuis laquelle le corner doit être exécuté. 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 qui défend se trouvent à un minimum de 5 m de cette surface de coin. 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 fond. Depuis cette position, cet arbitre surveille le ballon et le comportement des joueurs.



4. Positionnement pour un corner (2)

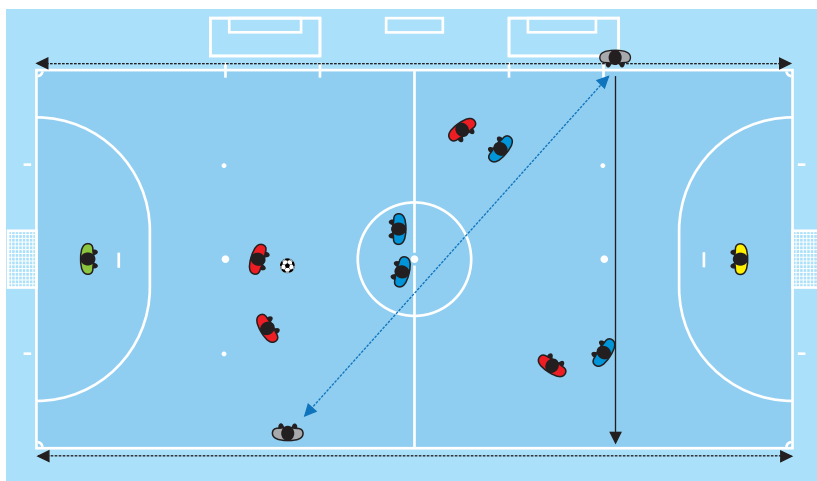


5. Positionnement pour un coup franc (1)

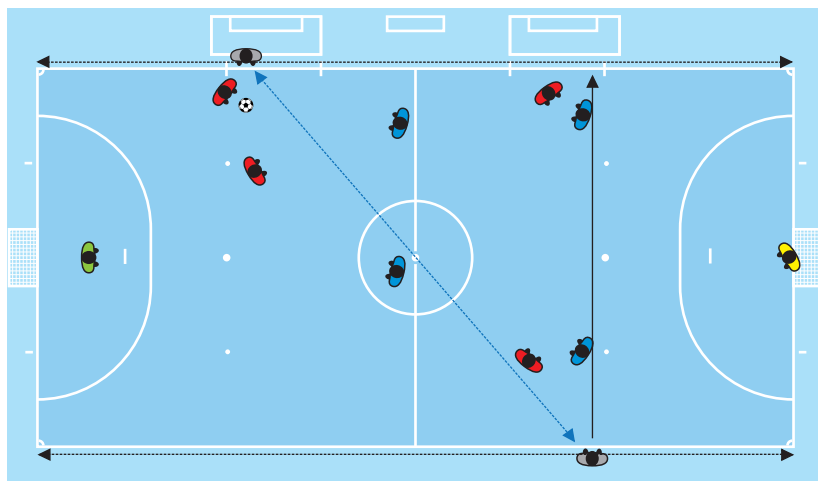
Lors d'un coup franc, l'arbitre le plus proche se place à hauteur de l'endroit d'où sera exécuté le coup franc et veille au bon positionnement du ballon ainsi qu'au respect par les joueurs de la distance réglementaire. L'autre arbitre doit se placer à hauteur de l'avant-dernier joueur de l'équipe qui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



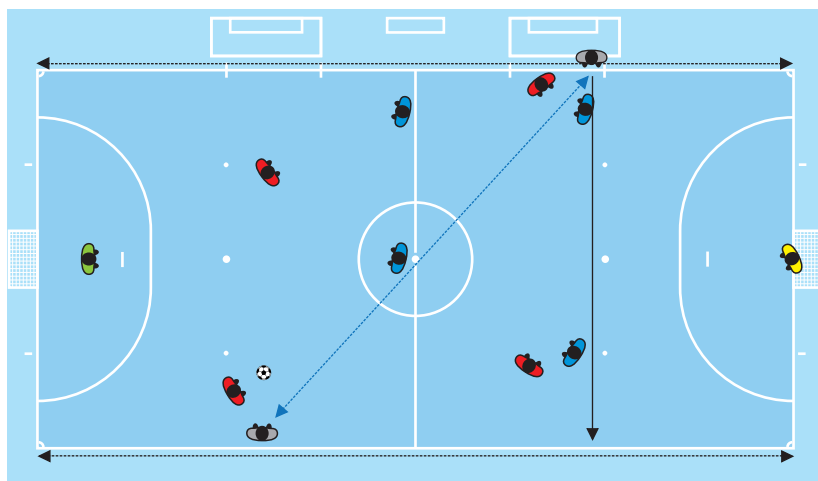
6. Positionnement pour un coup franc (2)



7. Positionnement pour un coup franc (3)

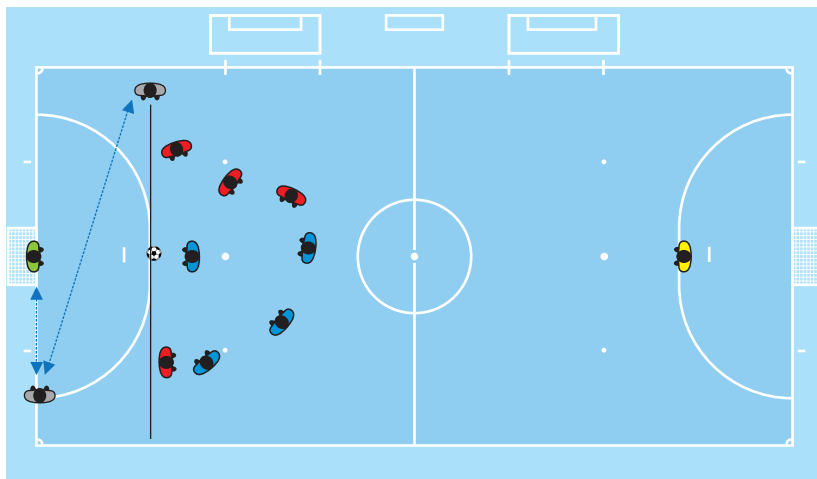


8. Positionnement pour un coup franc (4)



9. Positionnement pour un penalty

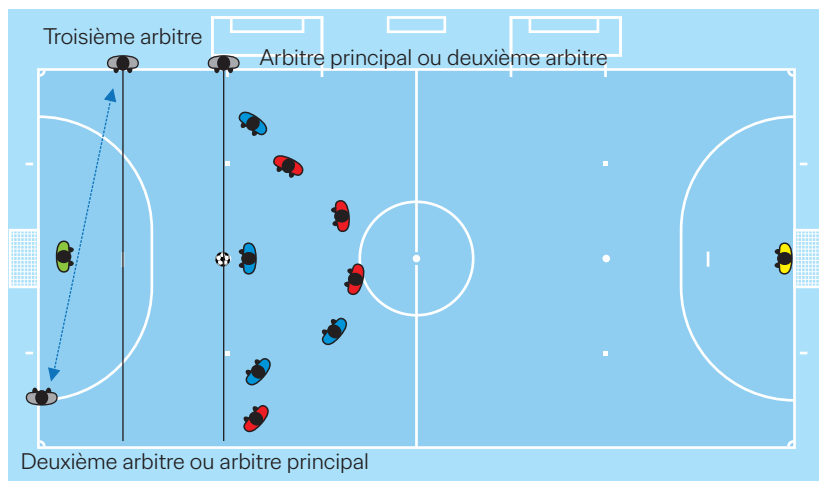
Un des arbitres se place à hauteur du point de penalty, à environ 5 m de celui-ci, puis vérifie que le ballon est bien placé, identifie le tireur et s'assure que les joueurs respectent la distance réglementaire lors de l'exécution du tir. Cet arbitre ne donnera pas l'ordre d'exécuter le tir tant qu'il n'aura pas vérifié que tous les joueurs sont correctement placés et, si cela est nécessaire, il sera aidé à cet effet par l'autre arbitre. Ce dernier doit se placer à l'intersection de la ligne de fond et de la ligne de la surface de réparation afin de vérifier si le ballon pénètre dans le but. Si le gardien de but de l'équipe qui défend commet une infraction au sens de la Loi 14 et le but n'est pas marqué, cet arbitre donnera un coup de sifflet pour signaler que le penalty doit être retiré.



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

Un des arbitres se place à hauteur du point des 10 m, puis identifie le tireur 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 qu'il n'aura pas vérifié que tous les joueurs et le ballon sont correctement placés et, si cela est nécessaire, il sera aidé à cet effet par l'autre arbitre. Ce dernier doit se placer à l'intersection de la ligne de fond et de la ligne de la surface de réparation afin de vérifier si le ballon pénètre dans le but. Si le gardien de but de l'équipe qui défend commet une infraction au sens de la Loi 13 et le but n'est pas marqué, cet arbitre donnera un coup de sifflet pour signaler que le coup franc doit être retiré.

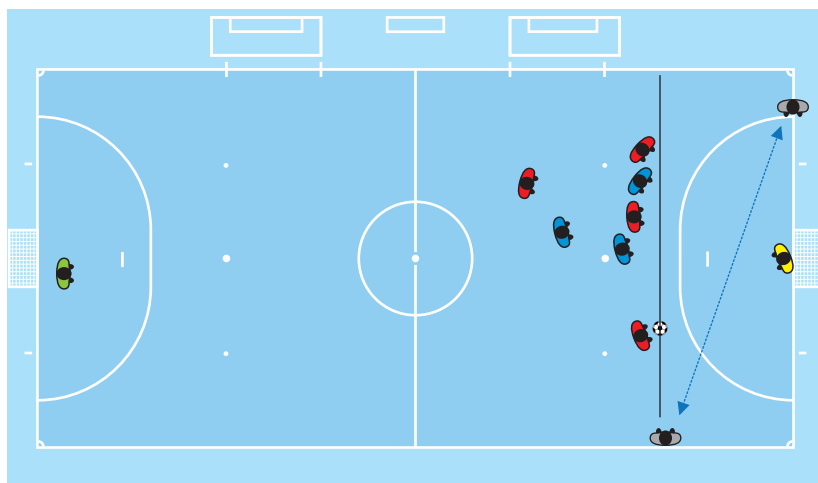
Le troisième arbitre se place à hauteur du point situé à l'intérieur de la surface de réparation qui indique la distance minimale de 5 m devant être respectée par le gardien de but par rapport au point des 10 m, tel que mentionné dans la Loi 1.



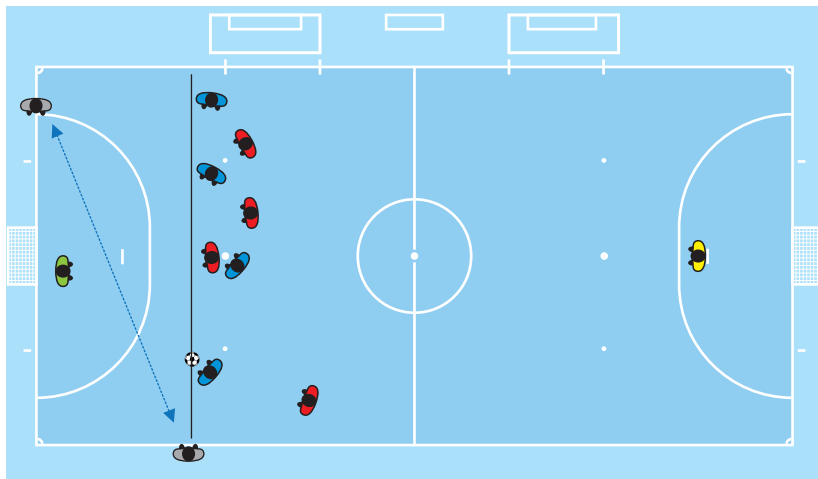
11. Positionnement pour un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée ailleurs qu'au point des 10 m (1)

Un des arbitres se place à hauteur du ballon puis vérifie que celui-ci est bien placé, identifie le tireur 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 qu'il n'aura pas vérifié que tous les joueurs sont correctement placés et, si cela est nécessaire, il sera aidé à cet effet par l'autre arbitre.

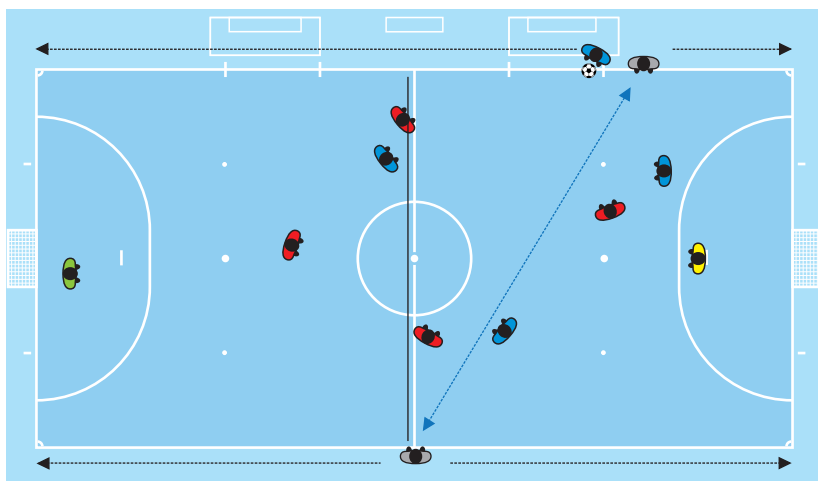
Ce dernier doit se placer à l'intersection de la ligne de fond et de la ligne de la surface de réparation afin de vérifier si le ballon pénètre dans le but. Si le gardien de but de l'équipe qui défend commet une infraction au sens de la Loi 13 et le but n'est pas marqué, cet arbitre donnera un coup de sifflet pour signaler que le coup franc doit être retiré.



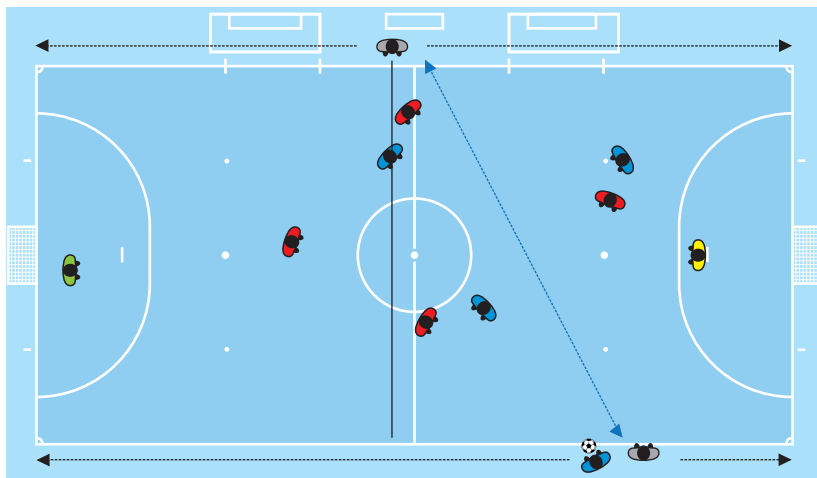
12. Positionnement pour un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée ailleurs qu'au point des 10 m (2)



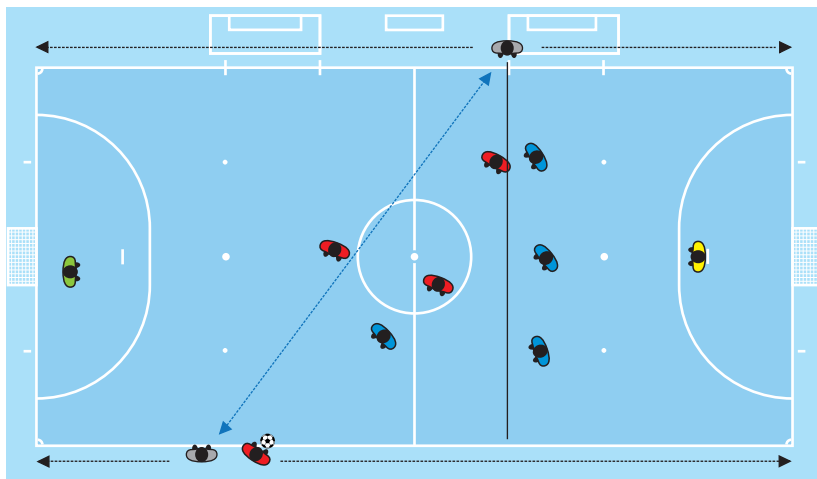
13. Positionnement pour une rentrée de touche (1)



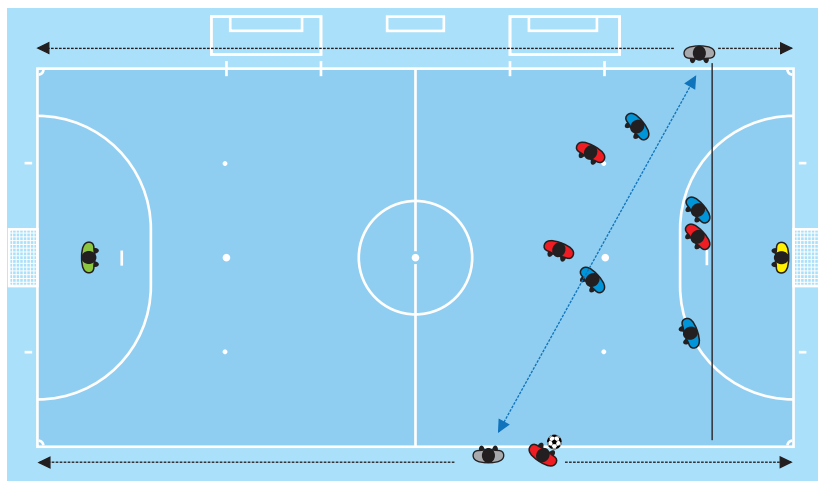
14. Positionnement pour une rentrée de touche (2)



15. Positionnement pour une rentrée de touche (3)

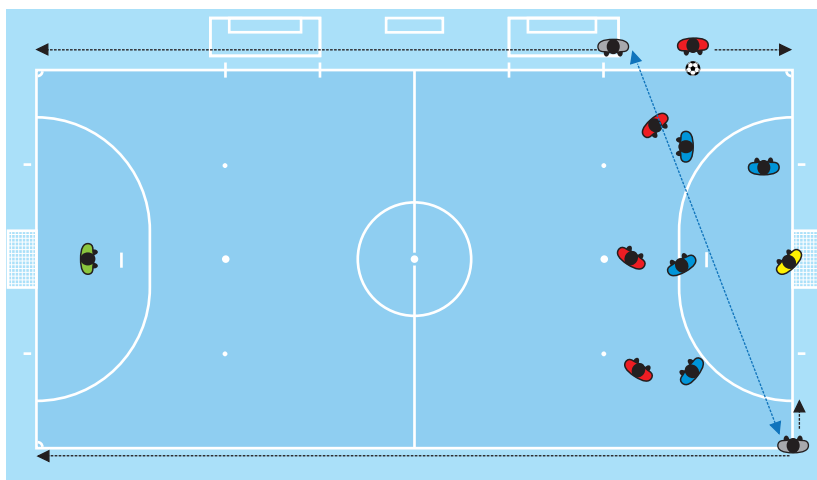


16. Positionnement pour une rentrée de touche (4)



17. Positionnement 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 vérifie que la rentrée de touche est exécutée conformément à la procédure applicable et que les joueurs de l'équipe qui défend se trouvent à au moins 5 m de l'endroit depuis lequel la rentrée de touche doit être exécutée. 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 fond. Depuis cette position, cet arbitre surveille le ballon et le comportement des joueurs.



18A. Positionnement pour une séance de tirs au but (sans quatrième arbitre)

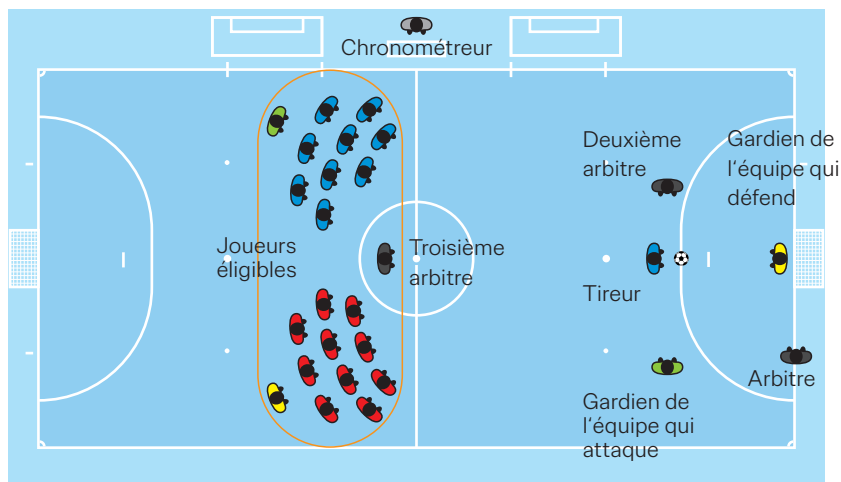
Lors d'une séance de tirs au but, l'arbitre principal doit se placer sur la ligne de fond, à environ 2 m du but. Sa tâche principale consiste à surveiller si le ballon entre dans le but et à s'assurer que le gardien se conforme aux exigences de la Loi 14.

S'il apparaît clairement que le ballon est entré dans le but, l'arbitre principal échangera 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 et remplaçants autorisés des deux équipes.

Le chronométrateur se place à la table de chronométrage afin de veiller au bon comportement des officiels des deux équipes et des joueurs qui ne participent pas aux tirs au but, ainsi que de remettre le tableau d'affichage à 0-0 et d'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.

18B. Positionnement pour une séance de tirs au but (avec quatrième arbitre)

Si un quatrième arbitre est désigné, les arbitres se placeront comme suit :

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

S'il apparaît clairement que le ballon est entré dans le but, l'arbitre principal échangera un regard avec les deuxième et troisième arbitres pour confirmer qu'aucune infraction n'a été commise.

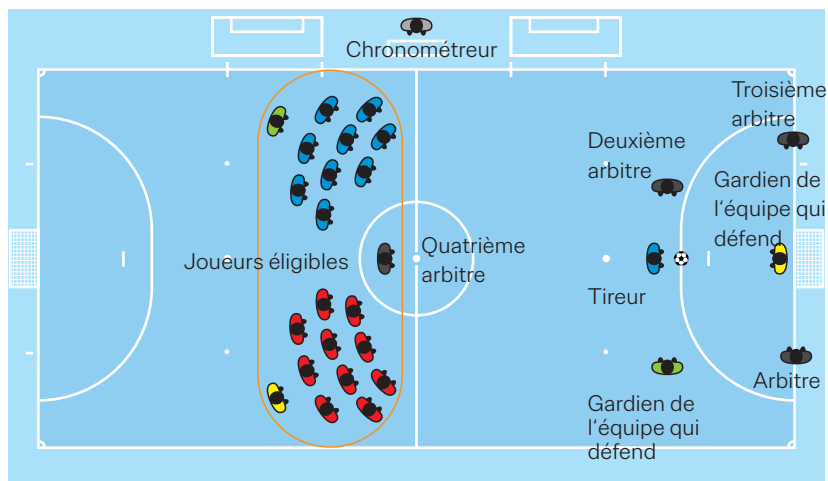
Le deuxième arbitre se place à hauteur du point de penalty, à environ 3 m de celui-ci, afin de contrôler la position du ballon ainsi que celle du gardien de but dont le coéquipier exécute le tir. Le deuxième arbitre donne un coup de sifflet pour indiquer que le tir au but doit être exécuté.

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

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

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

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



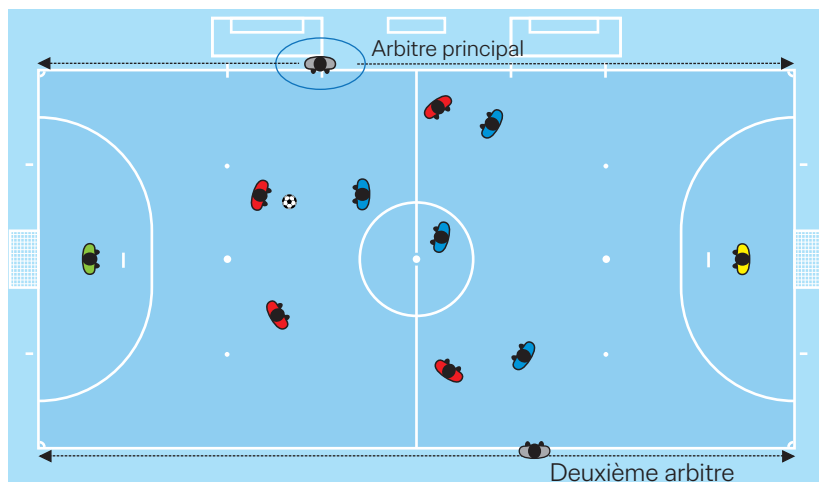
Tous les arbitres consignent par écrit les tirs au but qui ont été effectués ainsi que le numéro des joueurs qui les ont exécutés.

19. Positionnement pour un changement de côté des arbitres sur le terrain

Les arbitres peuvent changer de côté sur le terrain s'ils considèrent que cela aura un effet 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.
- De manière générale, ils ne doivent 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 d'une des équipes ou des deux.
- C'est habituellement l'arbitre qui inflige le carton jaune ou rouge qui décide 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 de la reprise du jeu.
- Les arbitres peuvent retrouver leur côté « habituel » lorsque le jeu le permet.

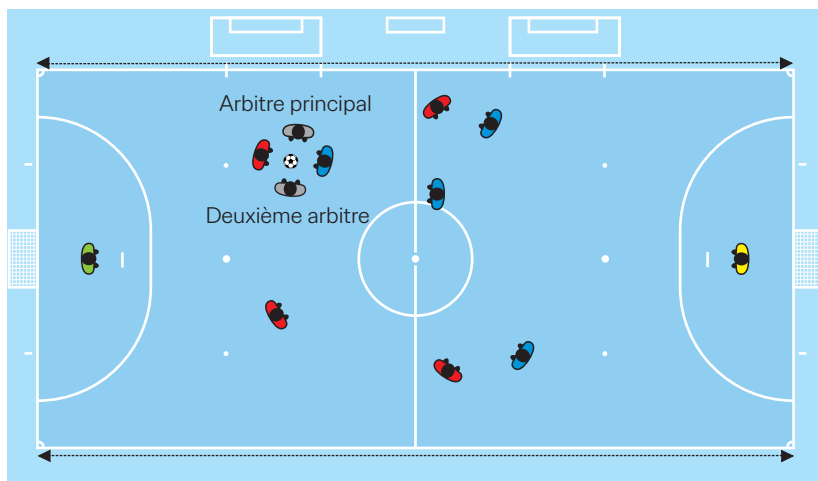
Exemples :



1. L'arbitre situé à proximité des bancs siffle une faute.



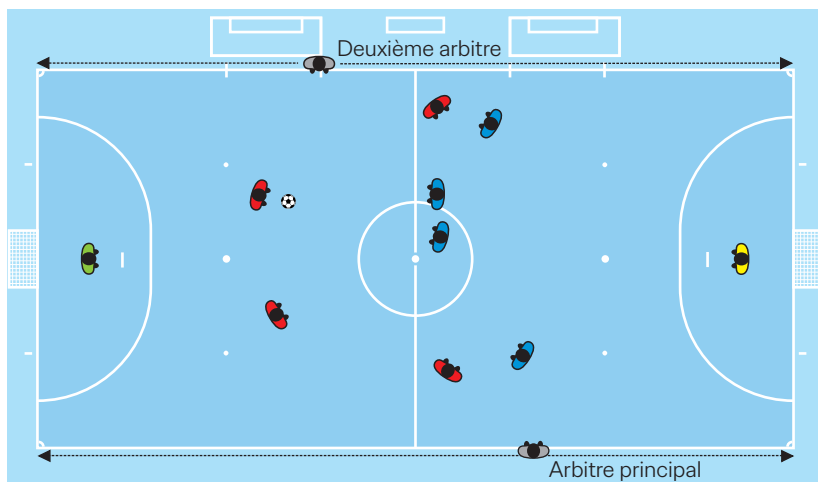
2. L'arbitre qui a sifflé se place à l'endroit où la faute a été commise pour infliger un carton jaune ou rouge.



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).



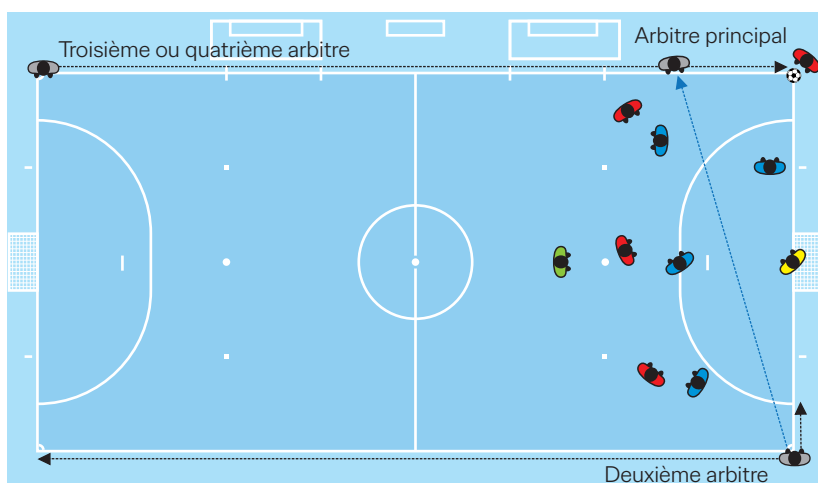
4. L'arbitre qui a infligé un carton jaune ou rouge va en direction de la table de chronométrage pour indiquer aux autres arbitres le numéro du joueur fautif. Le signal doit être effectué depuis la ligne médiane, à environ 5 m de la table de chronométrage.



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.

20. Positionnement du troisième arbitre (ou du quatrième arbitre) lorsqu'une équipe évolue avec un gardien volant

Lorsqu'une équipe évolue avec un gardien volant, le troisième arbitre (ou le quatrième arbitre) 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 le quatrième arbitre) 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 le quatrième arbitre 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 1 – Terrain

Publicité, logos et emblèmes sur le terrain

En cas de présence de publicité, de logos ou d'emblèmes dans le rond central, les arbitres doivent donner des indications visuelles depuis les autres parties de la ligne médiane (par exemple, aux intersections avec les lignes de touche) pour l'interprétation de situations relatives à la règle des quatre secondes ou au fait que le gardien de but touche à nouveau le ballon dans sa propre moitié du terrain après qu'il lui a été délibérément transmis par un coéquipier sans qu'un adversaire l'ait joué ou touché entre-temps.

Loi 3 – Joueurs

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

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

Remplaçants

Si un remplaçant pénètre sur le terrain sans avoir respecté la procédure de remplacement ou fait jouer son équipe 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.
- 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 lorsque l'équipe du remplaçant est en possession du ballon et le faire reprendre par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse, à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, sauf s'il s'agit de la surface de réparation (cf. Loi 13) ;
- et si l'équipe du remplaçant commet une infraction passible d'un coup franc indirect, d'un coup franc direct ou d'un penalty, ou si le remplaçant interfère avec l'action, 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 interrompent le jeu parce que l'adversaire de l'équipe du remplaçant 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 dudit adversaire. Si nécessaire, ils devront également infliger une sanction disciplinaire correspondant à l'infraction commise.
- Si un remplaçant désigné comme tel pénètre sur le terrain à la place d'un joueur désigné au début du match et si les arbitres ne sont pas informés de ce changement :
 - les arbitres autorisent le remplaçant désigné comme tel à continuer le match ;
 - aucune mesure disciplinaire n'est requise à l'encontre du remplaçant désigné comme tel ;
 - les arbitres rendent compte de cet incident aux autorités compétentes.
- Si un remplaçant commet une infraction passible d'exclusion avant de pénétrer sur le terrain, le nombre de joueurs de son équipe n'est pas réduit et un autre remplaçant peut pénétrer 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 de l'arbitre principal ou du deuxième arbitre dans les situations suivantes :

- Dans le cadre d'une action de jeu lors de laquelle le joueur regagne immédiatement le terrain, par exemple pour jouer le ballon ou pour dribbler un adversaire. Il est toutefois interdit de sortir du terrain pour passer derrière un but ou longer une ligne de touche avant d'y revenir dans l'optique de tromper un adversaire ou de gagner une position avantageuse ; dans un tel cas, 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 comportement antisportif.



- 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. Le joueur devra obtenir l'autorisation d'un des arbitres pour regagner le terrain s'il n'a pas été remplacé 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 non 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 lorsqu'une des équipes compte moins de trois joueurs, le nombre minimum de joueurs requis par équipe pour un match, remplaçants compris, est laissé à la discrétion des fédérations nationales.

Un match ne peut reprendre si l'une des deux équipes compte 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 font uniquement reprendre le match lorsque l'équipe compte 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, pendant la mi-temps ou avant le début d'une des deux périodes de la prolongation, un joueur commet une infraction passible d'exclusion, son équipe débute la période de jeu suivante avec un joueur en moins.

Loi 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. Si toutefois 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 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. La règle de l'avantage s'applique par exemple si le gardien souhaite jouer rapidement une sortie de but alors que des joueurs adverses se trouvent encore dans sa surface de réparation ; en revanche, elle ne s'applique pas lorsqu'une rentrée de touche est mal exécutée.

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

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

- la gravité de l'infraction – 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 ;
- l'endroit où l'infraction a été commise – plus elle l'a été près du but adverse, plus l'avantage peut être décisif ;



- la probabilité d'une attaque dangereuse et immédiate ;
- l'infraction commise ne doit pas constituer la sixième faute cumulée (ou plus) d'une équipe, à moins qu'une occasion de but ne se dessine ;
- la physionomie du match.

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

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

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

Toutefois :

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

Si une infraction implique de reprendre le jeu par un coup franc indirect, 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 simultanées

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

Si les infractions commises sont passibles d'un coup franc direct, 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 s'ils estiment que cela a perturbé le jeu, par exemple lorsqu'un joueur s'est saisi du ballon avec les mains. Si le jeu a été interrompu, il reprendra par une balle à terre (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. Lorsque la reprise du jeu est effectuée normalement, ils procéderont au décompte des quatre secondes sans forcément donner un coup de sifflet. Si les arbitres estiment que la reprise du jeu est retardée pour des raisons tactiques, ils doivent donner un coup de sifflet et lancer le décompte des quatre secondes, peu importe que le joueur effectuant la reprise du jeu soit prêt ou non. Dans les cas où la reprise du jeu ne s'accompagne pas d'un décompte des quatre secondes (coup d'envoi ou penalty), tout joueur qui retarde la reprise du jeu devra être averti.

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

Usage du sifflet

Un coup de sifflet est obligatoire pour :

- donner le coup d'envoi :
 - au début de chaque période de jeu (temps réglementaire et prolongation, le cas échéant) ;
 - reprendre le jeu après un but ;
- interrompre le jeu :
 - afin d'accorder un coup franc ou un penalty ;
 - afin d'arrêter un match de manière temporaire ou définitive, ou afin de confirmer le signal sonore du chronométrateur à la fin d'une période ;
- reprendre le jeu par :



- un coup franc, afin de s'assurer que les joueurs de l'équipe qui défend respectent la distance réglementaire ;
- un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée ;
- un penalty ;
- reprendre le jeu à la suite d'une interruption due à :
 - un avertissement ou une exclusion infligé(e) en raison d'une incorrection ;
 - la blessure d'un ou plusieurs joueurs.

Un coup de sifflet n'est pas nécessaire pour :

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

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

Si, en cours de jeu, 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 les arbitres interrompent le jeu, celui-ci devra reprendre par une balle à terre (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.

Blessures

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

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

Loi 6 – 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.

Positionnement des arbitres assistants et coopération

1. Coup d'envoi

Le troisième arbitre doit se placer à la table de chronométrage et veiller au positionnement correct des remplaçants, des officiels d'équipe et de toute autre personne pertinente.



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

2. Positionnement 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 pénétrer sur le terrain.

Le chronométrateur doit se placer à la table de chronométrage et être prêt à arrêter le chronomètre ou à le remettre en marche selon le déroulement du jeu.

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 pénétrer sur le terrain.

4. Tirs au but

En l'absence d'un quatrième arbitre, le troisième arbitre doit se placer dans la moitié de terrain opposée à celle où se déroule la séance, avec les joueurs et les remplaçants autorisés. 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 les autres joueurs et remplaçants autorisés au sein de son équipe aient tiré.

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

L'arbitre principal doit se placer sur la ligne de fond, à environ 2 m du but. Sa tâche principale consiste à surveiller si le ballon entre dans le but et à s'assurer que le gardien reste sur ladite ligne.

S'il apparaît clairement que le ballon est entré dans le but, l'arbitre principal 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 se place sur la ligne de fond, à environ 2 m du but, du côté opposé à l'arbitre principal.

Sa tâche principale consiste à surveiller si le ballon entre dans le but et à aider l'arbitre principal si cela est nécessaire.

Le quatrième arbitre doit se placer dans le rond central pour surveiller tous les joueurs et remplaçants qui participent aux tirs au but.

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

- veiller au bon comportement des officiels des deux équipes ainsi que des joueurs et remplaçants qui ne participent 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.

Signaux (obligatoires) des arbitres assistants

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

Si le troisième arbitre surveille la ligne de but lorsqu'une équipe joue avec un gardien volant et le ballon entre dans le but à côté duquel il se trouve, il lève le bras et indique immédiatement le centre du terrain 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 la fin des périodes de jeu.

Le chronométrateur peut indiquer le début d'une période de jeu par un signal sonore après qu'un des arbitres l'a annoncé par un coup de sifflet ;

- signaler une demande de temps mort ;
- signaler la fin d'un temps mort ;
- signaler qu'une équipe a commis sa cinquième faute cumulée ;



- signaler le comportement incorrect 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 les arbitres interrompent le jeu, celui-ci devra reprendre par une balle à terre (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 les arbitres décident d'appliquer la règle de l'avantage, le troisième arbitre placera sur la table de chronométrage un signe 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 poursuivre le chronométrage du match en utilisant un chronomètre manuel. Dans une telle situation, les arbitres assistants inviteront un officiel de chaque équipe afin de les informer du temps restant.

Si, après une interruption du jeu, le chronométrateur oublie de redémarrer le chronomètre, les arbitres demanderont à ce que le temps non comptabilisé soit ajouté.

Lors des reprises du jeu, le chronomètre est (ré)enclenché 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 ou lâché 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 7 – Durée d'un match

Temps mort

Idéalement, le règlement de la compétition devrait prévoir de faire retentir un signal sonore 10 à 15 secondes avant la fin du temps mort, afin d'avertir les joueurs et les officiels d'équipe de la reprise imminente. Toutefois, les éventuels remplacements ne doivent être effectués qu'après que le coup de sifflet ou le signal sonore indiquant l'issue du temps mort a retenti et non après que le premier signal sonore a retenti, conformément à la procédure de remplacement énoncée à la Loi 3. Si un joueur ne regagne pas le terrain ou si un remplaçant pénètre sur le terrain après le coup de sifflet ou le signal sonore sans avoir respecté la procédure de remplacement, il est considéré comme ayant pénétré sur le terrain sans l'autorisation des arbitres et doit être averti.

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 10 – Issue d'un match (s'applique également à la Loi 13 – Coups francs et à la Loi 14 – Penalty)

La procédure ci-dessous concernant les doubles contacts s'applique dans les situations suivantes :

Penalties et séance de tirs au but

- Le tireur touche accidentellement le ballon des deux pieds, que ce soit simultanément, ou que le ballon touche coup sur coup un pied / une jambe puis l'autre au moment du tir :
 - si le ballon entre dans le but, le penalty ou le tir au but doit être retiré ;
 - si le ballon n'entre pas dans le but, un coup franc indirect est accordé (sauf si les arbitres laissent l'avantage car cela profite clairement à l'équipe qui défend) ou, en cas de séance de tirs au but, le tir est inscrit comme raté.
- Le tireur touche délibérément le ballon des deux pieds ou le touche délibérément une seconde fois avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur :
 - un coup franc indirect est accordé (sauf si les arbitres laissent l'avantage car cela profite clairement à l'équipe qui défend) ou, en cas de séance de tirs au but, le tir est inscrit comme raté.

Coups francs directs à partir de la sixième faute cumulée

- Le tireur touche simultanément le ballon des deux pieds (délibérément ou accidentellement) :
 - si le ballon entre dans le but, le but est accordé ;
 - si le ballon n'entre pas dans le but, le jeu se poursuit.
- Le tireur touche accidentellement le ballon coup sur coup avec un pied / une jambe puis l'autre au moment du tir :
 - si le ballon entre dans le but, le coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée doit être retiré ;
 - si le ballon n'entre pas dans le but, un coup franc indirect est accordé (sauf si les arbitres laissent l'avantage car cela profite clairement à l'équipe qui défend).
- Le tireur touche délibérément le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :
 - un coup franc indirect est accordé (sauf si les arbitres laissent l'avantage car cela profite clairement à l'équipe qui défend).

Loi 12 – Fautes et incorrections

Charger un adversaire

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

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

Tenir/retenir un adversaire

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

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

Dans ces situations, les arbitres doivent :

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

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

Sanctions disciplinaires

- Un avertissement pour comportement antisportif doit être infligé au joueur qui tient ou retient un adversaire pour l'empêcher de s'emparer du ballon ou de se retrouver dans une position avantageuse.
- Un joueur qui annihile une occasion de but manifeste en tenant ou retenant un adversaire doit être exclu.



- Aucune autre situation dans laquelle un joueur tiendrait ou retiendrait un adversaire ne donnera lieu à une sanction disciplinaire supplémentaire.

Reprise du jeu

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

Main

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

Toutefois :

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

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

Sanctions disciplinaires

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

- lorsqu'il commet cette faute de main délibérément pour tenter de marquer un but ;
- lorsqu'il commet cette faute de main délibérément pour tenter d'annihiler une occasion de but manifeste de l'équipe adverse ou l'empêcher de marquer un but, sans pour autant parvenir à ses fins ;
- lorsqu'il perturbe ou stoppe une attaque prometteuse de l'équipe adverse, sauf si les arbitres accordent un penalty pour une main non délibérée ;
- lorsqu'il empêche l'équipe adverse de marquer ou annihile une occasion de but manifeste et que les arbitres accordent un penalty pour une main non délibérée.

Toutefois, lorsqu'un joueur annihile une occasion de but manifeste de l'équipe adverse ou l'empêche de marquer un but en commettant délibérément une faute de main, il doit

être exclu. Cette sanction n'est pas dictée par le fait que le joueur a délibérément commis une faute de main, mais par le fait qu'il a empêché l'équipe adverse de marquer un but par son intervention inacceptable et déloyale.

Reprise du jeu

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

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

Infractions du gardien de but

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

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

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

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

Si le gardien pénètre dans la moitié de terrain adverse en possession du ballon, les arbitres stoppent le décompte des quatre secondes. Si le gardien retourne ensuite dans sa propre moitié de terrain sans avoir perdu le contrôle du ballon, les arbitres reprennent le décompte à zéro.

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



De plus, le gardien ne peut pas toucher à nouveau le ballon dans sa propre moitié du terrain – après l'avoir déjà joué à quelque endroit du terrain que ce soit – après qu'il lui a été délibérément transmis par un coéquipier sans qu'un adversaire l'ait joué ou touché entre-temps. Si le gardien joue le ballon – à quelque endroit du terrain que ce soit – puis est remplacé, le gardien qui entre sur le terrain ne peut pas non plus toucher le ballon dans sa propre moitié du terrain après qu'il lui a été délibérément transmis par un coéquipier, à moins qu'un adversaire l'ait joué ou touché depuis le remplacement.

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

Reprise du jeu

- Coup franc indirect.

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

Infractions commises à l'encontre des gardiens de but

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

Les situations suivantes constituent des infractions :

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

Lorsqu'un joueur de l'équipe qui attaque entre en contact physique avec le gardien de but dans la surface de réparation de ce dernier, cela ne constitue pas nécessairement

une infraction, sauf si le joueur de l'équipe qui attaque saute vers le gardien de but, le charge ou le pousse de manière imprudente ou inconsidérée ou avec un excès d'engagement.

Reprise du jeu

Si le jeu est interrompu en raison d'une infraction commise contre le gardien de but dans les conditions susmentionnées et 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 ou inconsidérée ou avec excès d'engagement. 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 est 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 inconsidérée.
- Si un joueur annihile une occasion de but manifeste par du jeu dangereux, les arbitres doivent l'exclure.

Reprise du jeu

- Coup franc indirect.

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



Manifester sa désapprobation en paroles ou en actes

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

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

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

Retarder la reprise du jeu

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 que le coup franc soit de nouveau exécuté ;
- 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 l'encadrement 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 l'ensemble des incidents et infractions ;

- le troisième arbitre et le quatrième arbitre 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.

S'aider du but ou d'un coéquipier

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

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

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

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

Les critères suivants doivent être pris en compte concernant les joueurs actifs et non actifs pour déterminer si une infraction empêche de marquer un but ou annihile une occasion de but manifeste :

- les joueurs qui défendent sont considérés comme actifs s'ils ont la possibilité d'intervenir dans l'action, que ce soit en pressant le porteur du ballon, en lui contestant la possession ou en interceptant une passe ;



- les joueurs qui attaquent sont considérés comme actifs s'ils ont la possibilité évidente de participer à l'action.

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 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 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.

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

Loi 14 – Penalty

Procédure

- Si le ballon est endommagé après avoir heurté l'un des poteaux ou la barre transversale et entre dans le but, les arbitres doivent accorder le but.
- Si le ballon est endommagé après avoir heurté l'un des poteaux ou la barre transversale mais n'entre pas dans le but, 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 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 un minimum de 5 m de l'endroit où la rentrée de touche est exécutée.

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

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

Loi 16 – Sortie de but

Procédure en cas d'infraction

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

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

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

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

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

Si un gardien qui a effectué une sortie de but correctement retouche délibérément le ballon de la main ou du bras en dehors de sa surface de réparation – après qu'il a été mis en jeu et avant qu'il soit touché par un autre joueur –, 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 de but effectue une sortie de but au pied, les arbitres le mettront en garde et lui demanderont de l'exécuter à la main ; dès que le gardien de but sera prêt à rejouer cette sortie de but, le décompte des quatre secondes recommencera là où il s'était arrêté précédemment.

Loi 17 – Corner

Procédure en cas d'infraction

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

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

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

TERMES DU FUTSAL

A

Agent extérieur (*outside agent*)

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

Arrêter définitivement (*abandon*)

Mettre prématurément fin à un match.

Avantage (*advantage*)

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

Avertissement (*caution*)

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

B

Balle à terre (*dropped ball*)

Reprise du jeu consécutive à une interruption du jeu de la part des arbitres non liée à une infraction (pour cause de blessure, ballon défectueux, etc.) ; voir Loi 8.

Blessure grave (*serious injury*)

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



Blessure critique (*severe injury*)

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

Botter (*kick*)

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 (*brutality*)

Attitude délibérément violente.

C

Charge (*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 (*unsporting behaviour*)

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

Comportement violent (*violent conduct*)

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

Coup franc direct (*direct free kick*)

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

Coup franc rapidement joué (*quick free kick*)

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

Coup franc indirect (*indirect free kick*)

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

D

Défendu (*guarded*)

Lorsque le gardien de but se situe dans sa propre surface de réparation, à l'intérieur d'un triangle imaginaire formé par les poteaux et le ballon. Il s'agit de l'un des critères à prendre en compte pour déterminer si une infraction empêche de marquer un but ou annihile une occasion de but manifeste.

Délibéré (*deliberate*)

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

Désapprobation (*dissent*)

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

Discrétion (*discretion*)

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

Disputer le ballon (*challenge*)

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



Distance de jeu (*playing distance*)

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 (*distract*)

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

E

Esprit du jeu (*spirit of the game*)

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

Évaluation d'une blessure (*assessment of injured player*)

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

Excès d'engagement (*excessive force*)

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

Exclusion (*sending-off*)

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

F

Faire obstacle à la progression d'un adversaire (*impede*)

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

Faute cumulée (*accumulated foul*)

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

Faute grossière (*serious foul play*)

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

Faute tactique (*tactical foul*)

Une faute tactique intervient lorsqu'un joueur commet délibérément une faute sur un adversaire pour aider son équipe à attaquer (par exemple en empêchant un adversaire d'intervenir défensivement) ou pour empêcher une offensive potentielle ou une contre-attaque de se développer contre sa propre équipe, par exemple lorsque l'adversaire dispose de temps et d'espace pour attaquer le but.

Feinte (*feinting*)

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

G

Gardien volant (*flying goalkeeper*)

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 (*careless*)**

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

Inconsidéré (*reckless*)

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 (*offence*)

Action qui enfreint les Lois du Jeu de Futsal.

Ingérence (*undue interference*)

Action/influence qui est superflue.

Interceptor (*intercept*)

Empêcher un ballon d'atteindre sa destination prévue.

J**Jouer (*play*)**

Action pour un joueur de toucher le ballon.

Joueurs actifs (*active attacking and/or defending players*)

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

L

Liste de départ (*team list*)

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

M

Maillot (*shirt*)

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

Mettre en danger l'intégrité physique d'un adversaire (*endanger the safety of an opponent*)

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

N

Négligeable (*negligible*)

Anodin, infime.

Officiel d'équipe (*team official*)

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

O

Officiel d'équipe (*team official*)

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



P

Position de reprise du jeu (*restart position*)

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

Propos blessants, injurieux et/ou grossiers ou actes blessants, injurieux ou effectués avec grossièreté (*offensive, insulting or abusive language and/or action(s)*)

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

Protège-tibias (*shinguards*)

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

R

Réduction numérique de deux minutes (*two-minute numerical reduction*)

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 se soient écoulées si l'équipe adverse marque un but.

Règle des buts inscrits à l'extérieur (*away-goals rule*)

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

Reprise du jeu (*restart*)

Moyen de remettre le ballon en jeu après une interruption.

S

Sanction (*sanction*)

Action disciplinaire prise par les arbitres.

Sanctionner (*penalise*)

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 (*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 (*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 (*technical area*)

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

Suspendre (*suspend*)

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

Système électroniques de suivi et d'évaluation des performances (*electronic performance and tracking system (EPTS)*)

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



T

Tacler (*tackle*)

Action de disputer le ballon avec le pied (au sol ou dans les airs). N.B. : à l'inverse du terme anglais qui s'applique indifféremment selon que le joueur est sur ses appuis ou non, le terme « tackle » en français se réfère le plus souvent à un tackle « glissé » (*sliding tackle* en anglais).

Temps de jeu effectif (*playing time*)

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 (*timeout*)

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

Tenir/retenir (*holding offence*)

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

Terrain (*pitch*)

Surface de jeu délimitée par les lignes de touche et les lignes de fond (et la base des filets des buts).

Tirs au but (*penalties /penalty shoot-out*)

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

Tromper (*deceive*)

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

Z**Zone d'action** (*action area*)

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

Zone d'influence (*influence area*)

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



TERMES DE L'ARBITRAGE

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 d'une compétition dont le match relève de la compétence.

Arbitres de terrain

Arbitre

Officiel de match principal officiant sur le terrain. Les autres arbitres évoluent sous son contrôle et sous ses ordres. L'arbitre principal est le décideur final.

Deuxième arbitre

Le deuxième officiel de match officiant sur le terrain. Les autres arbitres évoluent sous le contrôle et sous les ordres de l'arbitre principal. 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 de 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.

Quatrième arbitre

Arbitre assistant qui, avec le troisième arbitre, aide les arbitres à contrôler les officiels d'équipe et les remplaçants, consigner un certain nombre de faits de jeu comme les fautes cumulées, et à prendre certaines décisions. Il peut remplacer le troisième arbitre ou le chronométrateur si l'un d'eux n'est plus en mesure de continuer.

Chronométrateur

Arbitre dont la principale responsabilité consiste à contrôler le temps de jeu effectif.

FIFA®