

## SOMMAIRE

### **TITRE 1 - DISPOSITIONS GENERALES**

**ARTICLE 1 - ORGANISATION**

**ARTICLE 2 - ENGAGEMENTS**

**ARTICLE 3 - CALENDRIER**

**ARTICLE 4 - DISCIPLINE**

**ARTICLE 5 - LITIGES - APPELS**

**ARTICLE 6 - LOIS DU JEU**

**ARTICLE 7 - CAS NON PREVUS**

### **TITRE 2 - CHAMPIONNAT FUTSAL SENIORS 24**

**ARTICLE 8 - ORGANISATION DU CHAMPIONNAT**

**ARTICLE 9 - OBLIGATION DES CLUBS**

**ARTICLE 10 - DUREE DES RENCONTRES**

**ARTICLE 11 - CONDITION DE PARTICIPATION DES JOUEURS**

**ARTICLE 12 - FORFAITS**

**ARTICLE 13 - REGLEMENT FINANCIER**

**ARTICLE 14 - CLASSEMENT**

### **TITRE 3 - LA COUPE DORDOGNE FUTSAL**

**ARTICLE 15 - EPREUVE ET TROPHEES**

**ARTICLE 16 - OBLIGATION DES CLUBS**

**ARTICLE 17 - SYSTEME DE L'EPREUVE**

**ARTICLE 18 - ORGANISATION DES RENCONTRES**

**ARTICLE 19 - DEROULEMENT DES RENCONTRES**

### **ANNEXE 1 - LOIS DU JEU FUTSAL SENIORS**

## TITRE 1 - DISPOSITIONS GENERALES

### **ARTICLE 1 - ORGANISATION**

Le District de Football Dordogne-Périgord organise des compétitions Futsal Seniors : le championnat Futsal Seniors 24 et la Coupe Dordogne Futsal Seniors.

Ces compétitions sont organisées et gérées par la Commission des Compétitions Seniors - Section Futsal et la Commission du Foot Diversifié.

Les Règlements Généraux de la FFF, de la LFNA et les Règlements Particuliers du District de Football Dordogne-Périgord sont applicables sauf particularités énoncées dans le présent règlement.

### **ARTICLE 2 - ENGAGEMENTS**

Les clubs devront être à jour de leurs cotisations FFF, Ligue Football Nouvelle-Aquitaine et District, pour pouvoir s'engager en compétitions Futsal.

La Commission du Football Diversifié fixera la date limite d'engagement à chaque début de saison.

Ces compétitions sont ouvertes à tous les clubs affiliés à la FFF, dont le siège social se situe sur le territoire de la Dordogne. Les engagements se font via Footclubs.

### **ARTICLE 3 - CALENDRIER**

La Commission du Football Diversifié établira le calendrier général des compétitions Futsal qui est ensuite soumis à l'approbation du Comité Directeur en début de saison.

### **ARTICLE 4 - DISCIPLINE**

Les sanctions prononcées lors des matchs de Futsal doivent être purgées, selon les modalités de purges telles que définies à l'article 226 des Règlements Généraux de la F.F.F. Les dossiers seront transmis à la Commission Discipline pour suite à donner.

Le District se réservera le droit d'exclure une équipe pour l'édition suivante en cas d'incivilités ou de comportements contraires à l'éthique et au fair-play, constatés durant l'épreuve.

### **ARTICLE 5 - LITIGES - APPELS**

Les litiges survenant à l'occasion des rencontres sont instruits par les Commissions compétentes du District de la Dordogne à savoir la Commission des Litiges et Contentieux et Commission Départementale de l'Arbitrage (pour les réserves techniques).

Les appels des décisions de 1<sup>ère</sup> instance pourront être interjetés auprès de la Commission d'Appel qui statuera en dernier ressort dans les conditions des articles 188 à 190 des Règlements Généraux de la FFF.

### **ARTICLE 6 - REGLES ET LOIS DU JEU**

Les lois du jeu Futsal Seniors sont reprises en ANNEXE 1.

### **ARTICLE 7 - CAS NON PREVUS**

Tous les cas non prévus au règlement seront tranchés par la commission compétente.

## TITRE 2 - CHAMPIONNAT FUTSAL SENIORS 24

### **ARTICLE 8 - ORGANISATION DU CHAMPIONNAT**

Le championnat est constitué d'1 poule de 12 équipes maximum, l'équipe qui termine championne de Dordogne peut prétendre à une montée en championnat Ligue.

En cas d'impossibilité d'ascension en Ligue du club champion de Futsal district 24, la montée sera proposée hiérarchiquement au club suivant dans le classement du championnat.

Au-delà de 12 équipes engagées, un tirage au sort sera effectué pour constituer 2 poules. A la fin du championnat un play off avec match aller-retour entre les premiers de chaque poule sera joué pour définir le champion de Futsal District 24 qui pourra prétendre à une montée en Ligue.

## **ARTICLE 9 - OBLIGATION DES CLUBS**

Pour pouvoir participer au championnat, les clubs doivent avoir accès à un gymnase.

## **ARTICLE 10 - DUREE DES RENCONTRES**

Les rencontres se déroulent en 2 périodes de 2 x 20 minutes (temps déroulant).

## **ARTICLE 11 - CONDITION DE PARTICIPATION DES JOUEURS**

Une journée de championnat Futsal est échelonnée sur une semaine (numéro de la semaine du lundi au dimanche).

Les joueurs doivent être en possession d'une licence Futsal

Ne peut participer à un match de compétition officielle d'une équipe inférieure le joueur qui est entré en jeu lors de la dernière rencontre officielle, disputée par l'une des équipes supérieures de son club, lorsque celle-ci ne joue pas de match officiel lors de la même journée (une journée étant entendu du lundi au dimanche).

De même ne peuvent entrer en jeu, au cours des 5 dernières rencontres de championnat, plus de 3 joueurs (2 joueurs + 1 gardien de but) ayant effectivement joué, au cours de la saison, tout ou partie de plus de 5 rencontres de championnat avec l'une de leurs équipes disputant un championnat hiérarchiquement supérieur.

Dans les deux cas, le club fautif aura match perdu par pénalité si des réserves ou réclamations ont été formulées et régulièrement confirmées.

## **ARTICLE 12 - FORFAITS**

Un club déclarant forfait pour une rencontre doit en aviser le District et le club adverse par tout moyen et le confirmer par écrit, sans préjuger des différentes pénalités fixées par le présent règlement.

## **ARTICLE 13 - REGLEMENT FINANCIER**

Les frais d'arbitrage seront supportés par moitié par les clubs en présence. Ils seront imputés par le district sur le compte des clubs et crédités aux arbitres par virement bancaire.

Les frais du délégué, supportés par moitié par les clubs en présence, seront imputés par le district sur le compte des clubs et crédités au délégué par virement bancaire.

## **ARTICLE 14 - CLASSEMENT**

Décompte de points :

- Match gagné : 3 points
- Match nul : 1 point
- Match perdu : 0 point
- Match perdu par pénalité : -1 point
- Forfait : -1 point (l'équipe déclarant forfait pour une journée de championnat devra régler ses frais d'arbitrage + ceux de l'adversaire de la journée).

Départage des équipes en cas d'égalité de points :

- le goal average particulier
- le goal average général
- le fair play (cartons rouges puis jaunes)
- la meilleure attaque

## TITRE 3 - LA COUPE DORDOGNE FUTSAL

### **ARTICLE 15 : EPREUVES ET TROPHÉES**

La District Dordogne-Périgord organise annuellement une épreuve départemental nommée Coupe Dordogne Futsal (CDF).

Un trophée souvenir est remis à titre définitif aux deux finalistes.

### **ARTICLE 16 : OBLIGATIONS DES CLUBS**

Les clubs participant aux championnats Régionaux et Départemental Futsal sont dans l'obligation de s'engager sur cette épreuve.

### **ARTICLE 17 : SYSTEME DE L'EPREUVE**

1/ Cette compétition se déroulera en deux étapes, une phase de poule et d'une phase finale qui débute à partir des ¼ de Finale.

2/ Tableau fonctionnement Coupe Dordogne Futsal en fonction du nombre d'équipes engagées

Nb équipes engagées	Nb de poules	Nb équipes par poule	Qualification phase finale
12	3	4	1 <sup>er</sup> et 2 <sup>ème</sup> de chaque poule et 2 meilleurs 3 <sup>ème</sup>
16	4	4	1 <sup>er</sup> et 2 <sup>ème</sup> de chaque poule
20	5	4	1 <sup>er</sup> de chaque poule et les 3 meilleurs 2 <sup>ème</sup>
24	6	4	1 <sup>er</sup> de chaque poule et 2 meilleurs 2 <sup>ème</sup>
28	7	4	1 <sup>er</sup> de chaque poule et le meilleur 2 <sup>ème</sup>
32	8	4	1 <sup>er</sup> de chaque poule

3/ Suite aux qualifications en Coupe de Dordogne, une Coupe du District sera mise en place pour une phase finale en fonction du nombre d'équipe engagées.

4/ La phase préliminaire se déroule sous forme de poule avec des matchs aller / retour au regard du nombre d'engagés et de la désignation des exempts.

#### **Décompte des points :**

- Match gagné : 3 points
- Match nul : 1 point
- Match perdu : 0 point
- Match perdu par pénalité : -1 point
- Forfait : -1 point (l'équipe déclarant forfait devra régler ses frais d'arbitrage + ceux de l'adversaire de la journée).

A l'issue de la phase de poule, les critères retenus pour départager les équipes à égalité sont :

- le goal average particulier ;
- le goal average général ;
- le fair play (cartons rouges puis jaunes) ;
- la meilleure attaque.

5/ A partir des ¼ de Finale, un tirage au sort sera procédé de manière intégrale.

6/ Epreuve Finale : elle réunit 2 équipes sur un lieu géographique neutre.

## **ARTICLE 18 : ORGANISATION DES RENCONTRES**

1/ Heures de match : La Commission organisatrice fixe l'horaire des rencontres sur des semaines précises, les clubs devant s'organiser pour trouver un horaire sur cette semaine désignée. Le club désirant modifier l'horaire ou la date de la rencontre doit faire parvenir sa demande à la Commission organisatrice accompagnée de l'accord du club adverse via Footclubs. A défaut de cet accord, la rencontre sera maintenue à l'horaire et à la date initiale.

2/ Choix du club recevant : Les rencontres se déroulent sur le terrain du club premier tiré au sort. Toutefois, dans le cas où le club tiré le deuxième se situe hiérarchiquement à 2 niveaux au moins en dessous de son adversaire, le match est fixé sur son terrain. De plus, si le club tiré au sort en deuxième s'est déplacé au tour précédent, et qu'il se situe au même niveau que celui de son adversaire, alors que son adversaire recevait ou était exempt lors de ce même tour, la rencontre est fixée sur son terrain. En cas d'exemption d'un des deux clubs opposés, la règle du premier tiré au sort est appliquée.

Les niveaux retenus sont les suivants : · Niveau 1 : Régional 1 - Niveau 2 : Régional 2 - Niveau 3 : Championnat Départemental ou non engagé en Championnats Futsal.

3/ Terrains : Si le gymnase du club recevant est indisponible ou fait l'objet d'une interdiction municipale d'utilisation et si ce club ne peut proposer un gymnase de repli, la rencontre est automatiquement inversée. A défaut d'utilisation des gymnases des clubs opposés, la rencontre est automatiquement reportée

## **ARTICLE 19 : DEROULEMENT DES RENCONTRES**

1/ Nombre de joueurs : Les équipes sont composées de 5 joueurs dont un Gardien de But. Elles peuvent faire figurer 7 remplaçants sur la feuille de match.

2/ Couleur des maillots : Les équipes doivent être vêtues aux couleurs de leur club. Le club visiteur devra avoir 2 jeux de maillots de couleur différente. Les chasubles (de couleur différente des maillots) sont obligatoires pour les remplaçants et pour respecter les procédures de remplacement.

3/ Numérotation des maillots : Les maillots devront être numérotés de 1 à 12 pour les joueurs inscrits sur la feuille de match. Les remplaçants doivent porter une chasuble de couleur différente. Chaque joueur remplacé doit prendre la chasuble du joueur qui le remplace.

4/ Ballons : Les ballons sont fournis par le club recevant sous peine de match perdu. Si la rencontre a lieu sur terrain neutre, les deux équipes opposées doivent chacune fournir un ballon. Lors de la Finale, le District Dordogne fournit les ballons du match (3).

5/ Qualification et Participation : Les conditions de qualification sont celles indiquées dans les Règlements Généraux de la FFF.

Pour la participation, un joueur possédant une licence Futsal et une licence Libre dans 2 clubs différents ne pourra participer qu'avec une seule des équipes à cette compétition. Il ne pourra participer qu'avec l'équipe avec laquelle il aura débuté cette compétition et ce, même si cette équipe est éliminée et l'autre est toujours en lice.

Le joueur doit être en détention d'une licence Futsal ou Libre dans le club avec qui il participe à la Coupe de Dordogne Futsal.

Lors de cette compétition les joueurs ne pourront pas changer d'équipe ils devront terminer la compétition avec l'équipe avec laquelle ils ont participés lors de leur 1<sup>er</sup> match à l'exception du gardien de but.

Dans les cas cités, le club fautif aura match perdu.

6/ Durée des rencontres : La durée d'une rencontre de la CDF est de 50 min temps réel (2 x 25). Entre les deux périodes, une pause de 15 min est observée. Si possible, la Finale sera d'une durée de 40 min en temps réel (2x20) avec chronométrage électronique.

En cas d'égalité à l'issue de la rencontre, il sera procédé à une prolongation de 2 x 5 minutes. En cas d'égalité à l'issue des prolongations, les équipes sont départagées par l'épreuve des tirs au but (3 tireurs puis si égalité le principe de la mort subite).

7/ Table de marque : La table de marque devra être obligatoirement fournie par le club recevant. En cas d'absence, le délégué prendra la décision de ne pas débiter la rencontre, la Commission compétente statuant par la suite sur l'issue de la rencontre en donnant match perdu au club recevant.

8/ Réserves et réclamations : Les réserves, réclamations et évocations doivent être formulées dans les conditions prescrites aux Règlements Généraux de la FFF.



## **Loi 3 – NOMBRE DE JOUEURS**

### **Joueurs**

5 joueurs dont 1 gardien + 7 remplaçants volants.

Pour débiter la partie, chaque équipe doit comporter au moins 3 joueurs équipés dont 1 gardien sur le terrain. La rencontre doit être arrêtée si une équipe réunit moins de 3 joueurs sur le terrain (gardien compris) suite à expulsion ou blessures. Application du règlement du football de plein air.

### **Remplacement**

Les joueurs remplaçants et remplacés doivent entrer et sortir par la zone de remplacement de leur propre équipe, le remplaçant n'entrant que lorsque le joueur remplacé est sorti et après avoir donné sa chasuble au joueur qu'il remplace. Tout remplacement non conforme est sanctionné d'un coup franc indirect et d'un avertissement au joueur fautif. Le jeu reprend par un CFI exécuté à l'endroit où le ballon se trouvait au moment de l'interruption du jeu.

Le gardien de but peut être remplacé par le deuxième gardien de but de son équipe, ou par tout autre joueur inscrit sur la feuille de match, sans attendre un arrêt du jeu.

Il devra attendre la sortie du gardien titulaire, avant de pouvoir pénétrer sur le terrain, tout en passant par la zone de remplacement et tout en étant en tenue de gardien de but.

### **Joueur expulsé (carton rouge)**

Le joueur exclu ne pourra pas revenir dans le match, ni s'asseoir sur le banc des remplaçants. L'équipe pourra être complétée après 2 minutes ou après un but marqué par l'équipe adverse avant ces 2 minutes. Si c'est l'équipe en infériorité numérique qui marque un but, elle poursuivra le jeu sans modification jusqu'au terme des 2 minutes. Si les 2 équipes jouent toutes deux à 4 ou à 3 et qu'un but est marqué, elles resteront à 4 ou à 3. Le joueur exclu sera suspendu automatiquement pour le match suivant de son équipe.

### **Exclusion temporaire (carton blanc)**

- La durée de l'exclusion est de deux minutes, indépendamment de la durée du match et de la façon de chronométrer la rencontre (temps effectif de jeu ou match sans arrêt du chrono).
- Le joueur exclu ne pourra pas revenir dans le match avant la fin effective des deux minutes d'exclusion, il devra s'asseoir sur le banc des remplaçant(e)s.
- Son équipe jouera en infériorité numérique lors de ces deux minutes.
- La table de marque indiquera à l'arbitre lorsque le temps de 2 min sera écoulé et seul l'arbitre sera autorisé à donner son accord pour le retour sur le terrain du nombre de joueur avant l'exclusion temporaire.

## **Loi 4 - EQUIPEMENT DES JOUEURS**

Les maillots sont numérotés. Les numéros des maillots doivent correspondre à ceux inscrits sur la feuille de match.

Le gardien est autorisé à porter un pantalon long.

Même équipement qu'en football de plein air, mais chaussures type « Tennis » ou cuir moulé à semelles claires sans crampons.

## **Loi 5 - OFFICIELS**

### **Arbitres**

Les 2 arbitres sont désignés par la commission compétente. Ils sont seuls juges et leur autorité commence à leur entrée dans l'enceinte où se trouve la salle et cesse dès qu'ils l'auront quitté.

En cas d'absence d'un ou des arbitres, il sera fait appel :

- Dans un premier temps au bénévole du club recevant ou visiteur ayant participé à la formation arbitre futsal.
- Dans un second temps à des membres licenciés des deux équipes en présence après tirage au sort.

En aucun cas l'absence d'un ou des arbitres n'est un motif de report de match. Ils feront fonction de chronométreur en l'absence d'un officiel préposé à la fonction.



L'arbitre désigné en tant qu'arbitre principal se déplacera du côté des bancs de touche et de la table de marque, l'autre arbitre se déplacera du côté opposé à celui de l'arbitre principal.

## **Délégués**

Un délégué peut être désigné en fonction des matchs.

## **Loi 6 - TABLE DE MARQUE**

La table de marque (score, comptabilisation du nombre de fautes par équipe) et le chronométrage sont les fonctions du délégué bénévole du club recevant accompagnée si désignée par la commission compétente d'un délégué officiel. Assis à la table de marque.

## **Loi 7 - DUREE DU MATCH**

Les rencontres du Championnat Futsal Seniors District 24 se disputeront en 2 x 25 minutes en continu.

Les équipes ont la possibilité de demander 1 minute de temps mort par période.

Le temps mort devra être demandé par un officiel d'équipe, à l'arbitre qui se trouve du côté des bancs de remplacement.

A la fin d'une des périodes : si le ballon a été frappé en direction du but, le chronométrateur ou les arbitres attendent que le tir finisse sa course et ait eu son plein effet pour signaler la fin de la partie.

Si un but est marqué directement, il sera accordé.

Il sera également accordé si le ballon, avant de rentrer dans le but, touche le gardien de but ou un autre joueur de l'équipe du gardien de but, les poteaux, la barre transversale ou le sol avant de franchir la ligne de but entre les poteaux et sous la transversale.

## **Loi 8 - COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU**

Les adversaires se placent à 3m. Le ballon doit être botté vers l'avant. Un but ne peut être marqué directement sur un coup d'envoi.

Sur une balle à terre, un but marqué directement ne sera pas accordé. Si le ballon est expédié directement dans le but de l'équipe adverse du joueur qui a touché le ballon lors de l'exécution, un coup de pied de but sera accordé à l'équipe en défense et si le ballon est expédié directement dans le but de l'équipe du joueur qui a touché le ballon lors de l'exécution d'une balle à terre, un coup de pied de coin sera accordé à l'équipe en attaque.

## **Loi 9 - BALLON EN JEU OU HORS DU JEU**

Mêmes règles que le football de plein air. Si le ballon, après dégagement ou autre action involontaire, frappe le plafond, il y aura remise en jeu par une rentrée de touche au pied, à l'endroit le plus proche de la verticale de l'impact, et ce en faveur de l'équipe adverse dont le joueur aura touché ou joué le ballon en dernier.

## **Loi 10 - BUT MARQUE**

Mêmes règles que le football de plein air. Lors d'une rentrée de touche, un coup franc ou un coup de pied de coin, si un joueur tire directement dans son propre but, le but ne sera pas accordé et le jeu reprendra par un coup de pied de coin accordé à l'adversaire.

## **Loi 11 - HORS-JEU**

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

## **Loi 12 - FAUTES ET INCORRECTIONS**

Toute faute ou comportement antisportif doit être sanctionné comme suit :

### **Coup franc direct**

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

- Donne ou essaye de donner un coup de pied à un adversaire ;
- Fait un croche-pied à un adversaire ;
- Saute sur un adversaire ;
- Charge un adversaire ;
- Frappe ou essaye de frapper un adversaire ;
- Bouscule un adversaire ;
- Tacle un adversaire.

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

- Tient un adversaire ;
- Crache sur un adversaire ;
- Touche délibérément le ballon de la main (excepté le(la) gardien(ne) de but dans sa propre surface de réparation).

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

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

Les infractions susmentionnées sont des fautes cumulables.

### **Coup franc indirect**

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

- Garde le ballon en main ou au pied pendant plus de quatre secondes dans sa propre moitié de terrain ;
- Après avoir joué le ballon, le retouche dans sa propre moitié de terrain sur une passe volontaire avec une partie quelconque du corps d'un(e) coéquipier(e) avant que le ballon n'ait été joué ou touché par un adversaire ;
- Touche le ballon des mains dans sa surface de réparation sur une passe bottée délibérément par un coéquipier ;
- Touche le ballon des mains dans sa surface de réparation directement sur une rentrée de touche effectuée par un(e) coéquipier.

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

- Joue d'une manière dangereuse ;
- Fait obstacle à l'évolution d'un adversaire ;
- Empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains
- Commet contre un coéquipier une des neuf infractions sanctionnées par un coup franc direct lorsque commises contre un adversaire ;
- Commet d'autres infractions non mentionnées dans la Loi XII, pour lesquelles le match est interrompu afin d'avertir ou d'expulser un joueur ;
- Prend appui contre les barrières ou le mur (sauf pour arrêter son élan).

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

Un coup franc indirect accordé à l'équipe en attaque dans la surface de réparation adverse doit être joué de la ligne de réparation (ligne des 6m), de l'endroit le plus proche de l'endroit où a eu lieu l'infraction.

### **Un joueur sera averti s'il :**

- Se rend coupable de comportement antisportif ;

- Manifeste sa désapprobation par la parole ou par le geste ;
- Enfreint avec persistance les lois du jeu du Futsal ;
- Retarde la reprise de jeu ;
- Ne respecte pas la distance réglementaire lors de l'exécution par l'équipe adverse d'un coup de pied de coin, d'une rentrée de touche au pied, d'un coup franc direct ;
- Pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable des arbitres ou enfreint la procédure de remplacement ;
- Quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable des arbitres.

### **Un remplaçant sera averti s'il :**

- Est coupable d'un comportement antisportif ;
- Manifeste sa désapprobation par la parole ou par gestes ;
- Retarde la reprise du jeu ;
- Pénètre sur le terrain de jeu en enfreignant la procédure de remplacement.

### **Un joueur ou un remplaçant sera expulsé s'il :**

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

### **Un remplaçant sera expulsé s'il :**

- Annihile une occasion de but manifeste.

### **Exclusion temporaire (carton blanc) :**

- Même motif qu'au football de plein air : « désapprouver avec véhémence les décisions de l'arbitre ».
- La durée de l'exclusion est de deux minutes.

### **Fautes cumulées**

- Toutes les fautes sanctionnées par un coup franc direct ou par un penalty qui sont mentionnées en tant que tel ci-dessus sont des fautes cumulables.
- Les arbitres peuvent appliquer la règle de l'avantage tant que l'équipe fautive n'a pas encore commis cinq fautes cumulées et que la faute n'empêche pas l'équipe adverse de marquer un but ou qu'elle n'annihile pas une occasion de but manifeste.
- Si la règle de l'avantage a été appliquée, les arbitres attendent que le ballon ne soit plus en jeu pour indiquer au chronométrateur et au délégué, en effectuant le signal obligatoire, que la faute cumulable doit être comptabilisée.

## **Loi 13 - COUPS FRANCS**

### **Conditions d'exécution**

Les coups francs sont directs ou indirects.

L'adversaire du tireur doit se trouver au moins à 5m du ballon.

Si le joueur chargé d'exécuter le coup franc utilise plus de 4 secondes pour le faire, l'arbitre accordera un coup franc indirect à l'équipe adverse.

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

Le cumul des fautes se réfère aux dix premières fautes, mentionnées dans le paragraphe « Coup franc direct » de la loi XII.

Lorsqu'une équipe aura cumulée cinq fautes dans une même période, dès la sixième faute cumulée :

- Il ne sera plus possible de former un mur de joueurs(ses) devant le tireur,
- Aucun coup franc ne pourra être tiré à moins de 6m de la ligne de but.

Si un joueur effectue une faute entre la zone des 6m et la ligne imaginaire des 10m définie à la loi I :

- Le coup franc sera tiré au choix du joueur à l'endroit de la faute,
- Ou au second point de réparation situé au centre de cette ligne.

Si un joueur effectue une faute dans le camp adverse ou dans son propre camp entre la ligne médiane et la ligne imaginaire des 10m :

- Le coup franc sera tiré au second point de réparation situé au centre de la ligne des 10 m.

## **Exécution :**

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

- Si la faute est commise dans cette zone, l'exécutant peut choisir l'endroit depuis lequel tirer le coup franc : sur le point des 10 m ou à l'endroit où la faute a été commise.
- Les poteaux, la barre transversale et les filets doivent être immobiles.
- Le tireur doit clairement s'identifier.
- Le gardien de but doit se trouver à au moins 5 m du ballon jusqu'à ce que le tir soit effectué.

Tous les autres joueurs doivent se trouver :

- sur le terrain ;
- à au moins 5 m du ballon ;
- derrière le ballon ;
- en dehors de la surface de réparation.
- Une fois que les joueurs sont positionnés conformément à la présente Loi, l'un des arbitres donnent le signal de tirer le coup franc.
- Le joueur exécutant le coup franc direct accordé à la suite d'une (sixième ou plus) faute cumulée doit le faire en direction du but adverse et avec l'intention de marquer ; les talonnades sont autorisées à condition que le ballon soit tiré en direction du but adverse et avec l'intention de marquer directement.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a clairement bougé en direction du but adverse.
- Le tireur ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.
- Si les arbitres accordent un coup franc direct à la suite d'une (sixième ou plus) faute cumulée alors qu'une période est sur le point de se terminer, celle-ci ne sera considérée comme tel qu'une fois que le coup franc direct aura été effectué.

Le coup franc est considéré comme exécuté lorsque, une fois le ballon en jeu, une des situations suivantes se produit :

- le ballon arrête de bouger ou est hors du jeu ;
- le ballon est joué par tout joueur (y compris le tireur) qui n'est pas le gardien de but de l'équipe qui défend ;
- les arbitres interrompent le jeu pour une faute commise par le tireur ou son équipe. Si un joueur de l'équipe qui défend (y compris le gardien) commet une infraction et que le coup franc direct accordé à la suite d'une (sixième ou plus) faute cumulée est raté ou repoussé, le coup franc doit être retiré.

## **Loi 14 - COUP DE PIED DE REPARATION**

Le ballon doit être immobile et positionné sur le point de penalty.

Le but (poteaux, barre transversale et filets) doit également être immobile.

Le tireur doit clairement s'identifier.

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

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

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

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

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

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

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

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

Si les arbitres accordent un penalty alors qu'une période est sur le point de se terminer, celle-ci ne sera considérée comme tel qu'une fois que le penalty aura été exécuté.

Le penalty est considéré comme effectué lorsque, une fois le ballon en jeu, l'une des situations suivantes se produit :

- le ballon arrête de bouger ou est hors du jeu ;
- le ballon est joué par tout joueur (y compris le tireur) qui n'est pas le gardien de but de l'équipe qui défend ;
- les arbitres interrompent le jeu pour une faute commise par le tireur ou son équipe. Si un joueur de l'équipe qui défend (y compris le gardien) commet une infraction et le penalty est raté ou repoussé, le penalty doit être retiré.

## **Loi 15 - RENTREE DE TOUCHE AU PIED**

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

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

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

Au moment de la rentrée de touche :

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

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

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

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

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

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

## **Loi 16 - SORTIE DE BUT**

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

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

Si le ballon entre directement dans le but de l'équipe dont le gardien a effectué la sortie de but, un corner est accordé à l'équipe adverse.

Si le ballon entre directement dans le but de l'équipe qui n'a pas effectué la sortie de but, ladite équipe récupère la sortie de but.

- Le ballon est lancé ou dégagé à la main depuis n'importe quel point de la surface de réparation par le gardien de but de l'équipe qui défend.

- Le ballon est en jeu lorsqu'il a été lancé ou dégagé et a clairement bougé.

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

- Les adversaires doivent se trouver en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

## **Loi 17 - COUP DE PIED DE COIN**

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

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

- Le ballon doit être positionné dans la surface de coin la plus proche de l'endroit où il a franchi la ligne de but.

- Le ballon doit être immobile et être botté par un joueur de l'équipe qui attaque.

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

- Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a clairement bougé, même s'il n'est pas sorti de la surface de coin.

- Les adversaires doivent se tenir au moins à 5 m de la surface de coin jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.