



# REGLES DU JEU FUTSAL

Version française des Règles du Jeu Futsal – AMF – adaptées par  
**L'ASSOCIATION FRANÇAISE DE FUTSAL**  
le mercredi 15 octobre 2014

## SOMMAIRE DES REGLES DU FUTSAL

REGLE N° 1 - LA SURFACE DU JEU .....	4
1. Dimensions .....	4
2. Marquage du terrain .....	5
3. Surface de but .....	5
4. Les points de réparation .....	5
5. Les zones de substitution et bancs des remplaçants .....	5
6. Les cages de but .....	5
7. Surface de jeu .....	6
8. Eclairage .....	6
9. Sécurité .....	6
10. Accessoires de jeu .....	7
11. Terrain non convenable .....	7
12. Terrain non jouable .....	7
REGLE N° 2 - LE BALLON .....	8
1. Caractéristiques techniques du ballon de futsal .....	8
2. Remplacement d'un ballon .....	8
REGLE N° 3 – LES JOUEURS .....	9
1. Nombre et types de joueur .....	9
2. Nombre de joueurs minimal .....	9
3. Interruption d'une rencontre .....	9
4. Nombre de joueurs autorisés .....	9
5. Les fonctions assurées par le Capitaine d'équipe .....	9
6. Permutation du gardien de but .....	9
REGLE N° 4 – LE GARDIEN DE BUT .....	10
1. Dans sa surface de but .....	10
2. Hors de sa surface de but .....	10
3. La règle des 5 secondes .....	10
4. Relance ou dégagement du gardien .....	10
5. Modalités d'exécution de la relance ou du dégagement .....	10
6. Dégagement à refaire .....	10
7. Les échanges gardien-coéquipiers .....	10
8. Le jet franc (9m), le penalty ou le tir au but (6m) .....	11
REGLE N° 5 - UNIFORMES DES PARTICIPANTS .....	12
1. Uniforme des joueurs .....	12
2. Protection des joueurs .....	12
3. Espaces réservés pour la numérotation et le sponsoring .....	12
4. Uniforme des Gardiens de but .....	13
5. Sanction pour toute infraction vestimentaire .....	13
6. L'uniforme des Juges-arbitres .....	13
7. Insigne des Juges-Arbitres .....	13
8. Graduation du niveau des Juges-Arbitres .....	14
9. Uniforme des Juges-Arbitres internationaux .....	14
REGLE N° 6 - REMPLACEMENT DE JOUEURS .....	15
1. Remplacement illimité .....	15
2. Nombre de joueurs remplaçants .....	15
3. Inscription des joueurs sur la feuille de match .....	15
4. Modalités de remplacement d'un joueur .....	15
5. Modalités de remplacement d'un gardien de but .....	15
6. Remplacement en cas de blessure .....	15
REGLE N° 7 - LE JEU .....	17
1. Durée du jeu .....	17
2. Prolongation du temps de jeu .....	17
3. Modalités d'exécution des temps morts .....	17
4. Intervention des Entraîneurs techniciens .....	17
5. Règle des 15 secondes .....	18
6. Infraction à la règle des 15 secondes .....	18
7. Arrêts du jeu et décompte du temps de jeu .....	18
REGLE N° 8 - LE DEBUT ET LA REPRISE DU JEU .....	19
1. Tirage au sort du camp et du coup d'envoi .....	19
2. Désignation de l'arbitre qui siffle le coup d'envoi .....	19
3. Position des joueurs .....	19
4. Modalités du coup de pied d'engagement .....	19
5. Engagement après un but .....	19
6. Engagement après la mi-temps .....	19
7. Engagement dans le cas d'une prolongation .....	19
8. Engagement après un arrêt de jeu temporaire non prévu .....	19
9. Ballon hors du jeu .....	19

10. Ballon en jeu .....	20
REGLE N° 9 - LE BUT .....	21
1. But marqué .....	21
2. Désignation du vainqueur .....	21
3. Attribution des points (sauf règlement spécifique) .....	21
4. Rencontres internationales .....	21
REGLE N° 10 – FAUTES ET INCORRECTIONS .....	22
1. Fautes personnelles .....	22
2. Fautes techniques .....	22
3. Le carton jaune .....	22
4. Le carton bleu .....	23
5. Le carton rouge .....	23
6. La 5 <sup>ème</sup> faute personnelle .....	24
7. Les fautes simultanées .....	24
REGLE N° 11 – CUMUL DES FAUTES .....	25
1. Procédure pour la 6 <sup>ème</sup> faute cumulée et les suivantes .....	25
2. Infractions - sanctions .....	25
REGLE N° 12 – EXECUTION D'UN COUP FRANC .....	26
1. Modalités d'exécution .....	26
2. Pour pouvoir accorder un coup franc, il faut : .....	26
3. Pour qu'un coup franc soit conforme, il faut : .....	26
REGLE N° 13 – EXECUTION DU PENALTY (OU TIR AU BUT) ET DU JET FRANC .....	27
1. Modalités d'exécution .....	27
2. Cas spéciaux .....	27
3. Réalisation du but .....	28
REGLE N° 14 – DEPARTAGE DES EQUIPES AVEC TIRS AU BUT .....	29
1. Choix de la cage de but .....	29
2. Tirage au sort .....	29
3. Choix et ordre des tireurs .....	29
4. Position des joueurs .....	29
5. Départage des équipes .....	29
6. Départage des équipes en cas de panne de lumière ou d'indisponibilité de salle .....	29
7. Insuffisance de joueurs .....	29
8. Application de la Règle n°12 .....	29
REGLE N° 15 – MESURES DISCIPLINAIRES .....	30
1. Les types de mesures disciplinaires .....	30
2. L'Arbitre est seul juge des sanctions applicables .....	30
3. Modalités d'expulsion et d'exclusion d'un joueur .....	30
4. Rapport d'Arbitre .....	30
5. Refus de jouer .....	30
REGLE N° 16 – TOUCHE ET CORNER .....	31
1. Remise en jeu latérale (touche) .....	31
2. Rentrée de coin (corner) .....	31
3. Arrêt et reprise du chronomètre .....	31
REGLE N° 17 – CATEGORIES D'AGE DES JOUEURS .....	32
1. Les types de catégories .....	32
2. Dérogations .....	32
REGLE N° 18 – COMMISSION DES JUGES-ARBITRES ET CONSEIL DE DISCIPLINE .....	33
1. Composition du corps arbitral .....	33
2. La Commission des Juges-Arbitres .....	33
3. Champ de compétence .....	33
4. Faits passibles d'une convocation .....	33
5. Sanction immédiate .....	34
6. Convocation devant le Conseil de discipline .....	34
7. Frais et amendes pécuniaires .....	34
8. Commission d'appel .....	34
REGLE N° 19 – ARBITRES ET OFFICIELS .....	35
1. L'Arbitre principal .....	35
2. L'Arbitre assistant ou second Arbitre .....	35
3. Avant le match .....	35
4. Pouvoirs des arbitres .....	35
5. Direction du match .....	35
6. Suspension et arrêt du match .....	36
7. Suspension et Expulsion .....	36
8. Coup de sifflet .....	36
9. Absence de l'arbitre .....	36
REGLE N° 20 – SIGNAUX .....	38

**REGLE N° 1 - LA SURFACE DU JEU**

La surface du jeu et ses caractéristiques sont établies selon le plan développé ci-dessous :

**1. Dimensions****a. Rencontres départementales, interdépartementales et régionales**

La surface de jeu est rectangulaire et la longueur est toujours supérieure à la largeur. Les dimensions doivent tendre, autant que possible, à une proportion largeur/longueur équivalent à 1/2.

Longueur : minimum 28 m maximum 40 m  
Largeur : minimum 16 m maximum 20 m

**b. Rencontres nationales et internationales**

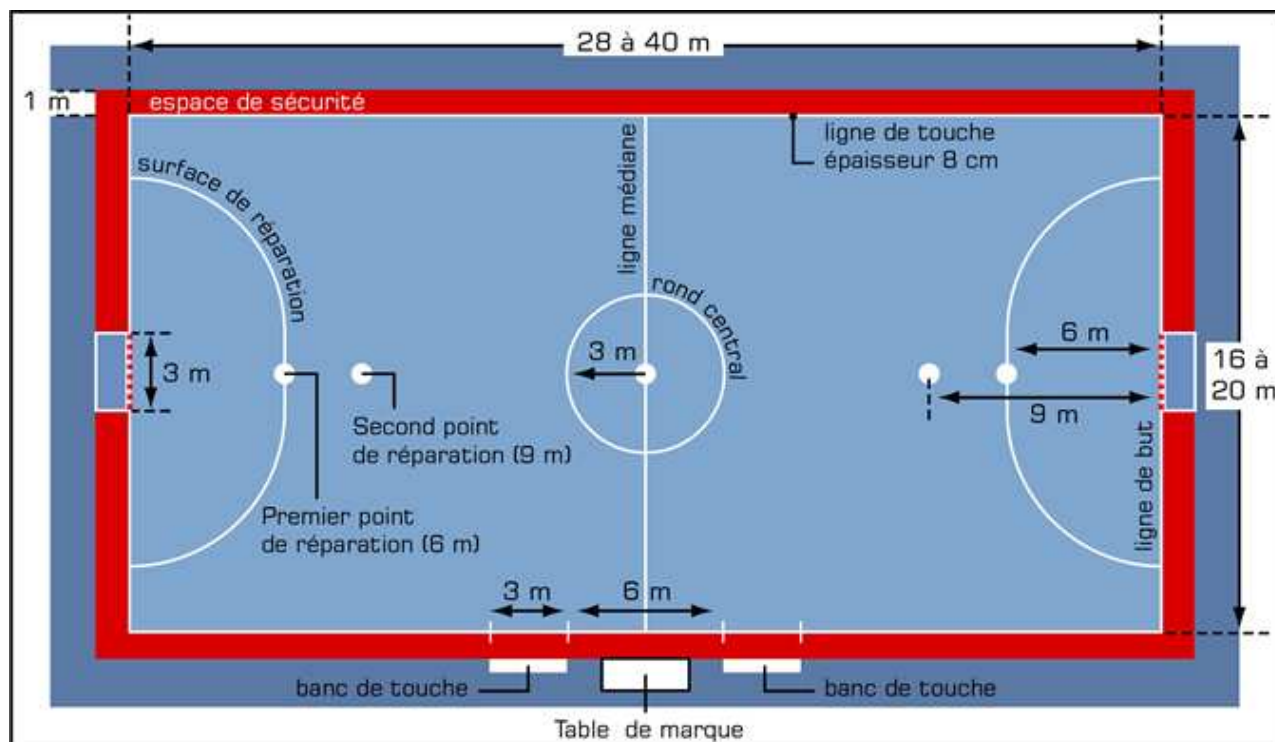
Longueur : minimum 36 m maximum 40 m  
Largeur : minimum 18 m maximum 20 m

**Instructions spéciales**

Les dimensions, ci-dessus, sont de stricte application pour les rencontres internationales.

Le Comité Directeur National fixe les dimensions des terrains pour les compétitions nationales sans toutefois qu'elles puissent être inférieures à 32 mètres pour la longueur et 16 mètres pour la largeur.

Les Comités départementaux ou les Ligues régionales peuvent, respectivement, pour les épreuves qu'elles organisent, déroger à ces dimensions minimales, sans toutefois qu'elles puissent être inférieures à 28 mètres pour la longueur et à 16 mètres pour la largeur.

**2. Marquage du terrain**

- Le domaine du jeu est délimité par des lignes, qui marquent la surface du jeu.
- Les deux lignes de marque les plus longues sont appelées lignes de touches ou latérales et les deux plus courtes, sont appelées lignes de but. Toutes les lignes ont une largeur de 8 cm.
- La surface de jeu est divisée en deux moitiés de terrain, par une ligne intermédiaire, nommée ligne médiane ou milieu de terrain.
- Le centre de la surface de jeu sera signalé par un point de 10 cm de diamètre, situé au centre de la ligne médiane, autour duquel un cercle d'un rayon de 3 m est tracé.
- La surface de jeu est entourée d'un espace de sécurité sans obstacle de 1 mètre.

### 3. **Surface de but**

Une surface de but est située de chaque côté de la ligne médiane, à chaque extrémité du terrain de jeu et elle est délimitée de la manière suivante :

Deux lignes imaginaires sont tracées perpendiculairement à la ligne de but, suivant un quart de cercle d'un rayon de 6 m, dont le centre est fixé par chacun des poteaux de but. La partie supérieure de chaque quart de cercle est fermée par une ligne de 3 m qui est parallèle à la ligne de but.

#### **Instructions spéciales**

*Au cas où les lignes de but mesurent moins de 18 m, la surface de but peut mesurer moins de 5 m entre la ligne de but et le premier point de réparation.*

### 4. **Les points de réparation**

#### a. **Le premier point de réparation**

Un premier point de réparation de 10 cm de diamètre est placé face aux cages de but, à une distance de 6 m de la ligne de but, sur la ligne qui délimite la surface de but. Il doit être situé à égale distance des poteaux de buts et sur une ligne imaginaire qui sépare la moitié de la largeur du terrain.

#### b. **Le second point de réparation**

Un deuxième point de réparation de 10 cm de diamètre est placé face aux cages de but, à une distance de 9 m de la ligne de but. Il doit se situer à égale distance des poteaux de buts et sur une ligne imaginaire qui sépare la moitié de la largeur du terrain.

### 5. **Les zones de substitution et bancs des remplaçants**

#### a. **Les zones de substitution**

Ce sont les zones latérales situées sur la ligne de touche devant les bancs des remplaçants des équipes et que les joueurs utilisent pour entrer et sortir du terrain de jeu. Ces zones de substitution mesurent 3 m de longueur et elles sont délimitées à chacune de leurs extrémités par deux lignes perpendiculaires de 80 cm de long (40 cm à l'intérieur et 40 cm à l'extérieur) et de 8 cm de large. L'aire située devant la table du chronométrateur et sur ses côtés doit rester libre. Une distance de 3 m sépare chaque zone de substitution de la ligne médiane.

#### b. **Les bancs des remplaçants**

Ils sont situés en face des zones de substitution, en gardant l'espace libre de 3 m qui sépare la ligne médiane de chacune de ces zones et dans la continuité de celles-ci. Les bancs doivent se trouver à une distance raisonnable (entre 1 m et 50 cm) de l'espace de sécurité, qui doit rester libre de tout obstacle. Au début de chaque match, les remplaçants de chaque équipe utilisent le banc de touche dans la moitié de terrain opposée à celle occupée par leur équipe. Les remplaçants entrent donc en jeu dans le sens de l'attaque de leur équipe.

#### **Instructions spéciales**

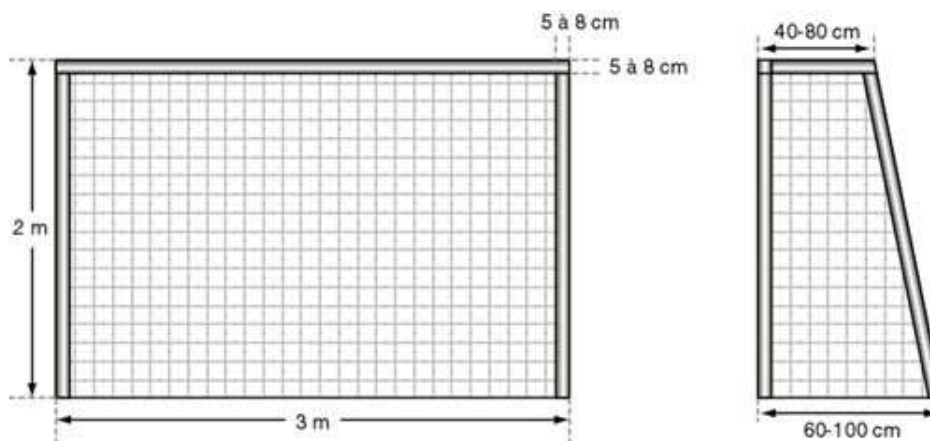
*Compte tenu qu'en France, la majorité des terrains disponibles pour la pratique du futsal sont des gymnases multisports qui n'intègrent pas le marquage au sol des lignes spécifiques du futsal, il est recommandé aux Délégués de l'équipe visitée, avant chaque rencontre, de marquer les zones de substitution et des points des tirs de réparation à l'aide de bandes adhésives d'au moins 5 cm d'épaisseur. Les Juges-arbitres doivent veiller avant le début des rencontres à la bonne disposition des marques spécifiques au futsal et à leur désignation aux Capitaines des équipes qui devront les faire respecter à leurs coéquipiers.*

### 6. **Les cages de but**

a. Les cages de but sont placées au centre de chaque ligne de but. Elles sont constituées par deux poteaux verticaux en bois ou en métal, carrés ou ronds, équidistants entre eux et unis par une barre en matière et forme similaire mais horizontale (barre transversale). La distance ou mesure intérieure entre les poteaux de but est de 3 m et la distance du bord inférieur de la barre jusqu'au sol est de 2 m. Les poteaux de but et la barre, qu'ils soient carrés ou ronds, doivent avoir la même largeur ainsi que la même épaisseur, c'est à dire de 5 à 8 cm de diamètre.

b. Les filets doivent être faits de ficelle, de jute ou de nylon et sont accrochés dans la partie supérieure des poteaux et de la barre transversale. La partie inférieure sera accrochée à des tubes flexibles ou à tout autre support adéquat.

c. La cage de but doit avoir une profondeur minimale de 40 cm ou maximale de 80 cm vers l'extérieur de la surface du jeu dans la partie supérieure et de 60 à 100 cm au niveau du sol.



**Instructions spéciales**

En France, dans les gymnases multisports qui comportent des buts de hand-ball, il a été décidé d'autoriser les cages de buts de hand-ball qui comportent des poteaux carrés de 10 cm d'épaisseur, peints de couleurs alternées rouge et blanche.

**7. Surface de jeu**

- a. La surface de jeu est plane, sans aspérité et non abrasive. Il est conseillé que la matière utilisée soit en bois ou en synthétique pour les terrains en intérieur et en calcaire pour les terrains extérieurs. Il faut éviter l'usage du béton ou du goudron, ainsi que des dalles de pierre ou de ciment surtout lorsqu'elles sont sans jointure.
- b. Le revêtement du sol de l'espace de sécurité doit être de même nature que celui du terrain.

**Instructions spéciales**

Hormis lors de rencontres de niveau national ou international pour lesquelles les surfaces du jeu sont de stricte application, tout revêtement est autorisé pour autant qu'il ait été admis par les Comités et les organes responsables, soucieux de la sécurité des joueurs.

Le Comité National, les Comités départementaux ou les Ligues régionales peuvent accorder des dérogations à l'espace de sécurité, tout en ne perdant pas de vue la sécurité des joueurs.

**8. Eclairage**

Le terrain de jeu doit être pourvu d'un éclairage artificiel suffisant et régulier qui sera mis en service lorsque les circonstances l'exigent. L'arbitre décide lorsque cette lumière est nécessaire.

**9. Sécurité**

- a. Des buts portables peuvent être utilisés, mais ceux-ci doivent être fixés fortement au terrain.
- b. Le club visité doit disposer du matériel nécessaire à l'essuyage éventuel de surfaces de jeu devenues humides et dangereuses.
- c. Même en cas d'infirmerie établie à proximité du terrain de jeu, le club visité est tenu de mettre une boîte de secours à la disposition des joueurs et officiels.  
Elle doit se trouver dans la zone neutre et contenir le minimum requis pour assurer les premiers soins, soit :
  - bandages normaux : 2 de 5 cm et 2 de 10 cm,
  - bandages vello : 4 de 10 cm,
  - un paquet d'ouate,
  - un paquet de gaze,
  - 1 mètre de Tensoplast de 5 à 7 cm de largeur,
  - un rouleau de sparadrap normal de 2 cm de largeur,
  - un flacon de mercurochrome (solution alcoolique 2%),
  - un flacon de sulfamide en poudre,
  - une paire de ciseaux propres,
  - des épingles de sûreté,
  - 2 bombes de froid (spray cryogène) neuves et pleines,
  - des attelles pneumatiques doivent se trouver dans la salle et être accessibles aux équipes.

10. **Accessoires de jeu**

- a. En même temps qu'une boîte de secours, le club visité doit disposer d'un sifflet d'arbitre, de cartons (jaune, bleu et rouge) et du matériel nécessaire à l'essuyage éventuel des surfaces de jeu devenues humides et dangereuses.
- b. L'arbitre est seul juge du temps. Le chronomètre électronique de la salle est destiné à l'usage du public et n'est là qu'à titre indicatif.
- c. Dans les compétitions régionales ou nationales, le matériel suivant est également requis :
  - Deux ballons officiels
  - Un jeu de cartons (jaune, bleu et rouge)
  - Une table de marque officielle.
  - Un afficheur manuel (indication du score et des fautes). Ce tableau afficheur peut être remplacé par le marquoir électronique de la salle, pour autant que celui-ci soit opérationnel.
- d. Un vibreur sonore pour indiquer la 5ème faute.

11. **Terrain non convenable**

Un terrain de jeu est non convenable lorsque :

- a. il n'a pas les dimensions imposées,
- b. il n'est pas entouré d'une zone neutre libre de tout obstacle,
- c. les buts ou filets de but ne sont pas conformes,
- d. l'éclairage est nettement insuffisant,
- e. les remplaçants et officiels autorisés ne disposent pas du matériel (bancs, table de marque, etc.),
- f. l'état du sol présente un danger pour les joueurs,
- g. des obstacles ou corps étrangers se trouvent sur le terrain ou à hauteur non-conforme,
- h. les lignes exigées ne sont pas ou sont mal indiquées.

**Décision 1**

Si les réparations immédiates sont possibles, l'Arbitre doit les faire exécuter sans toutefois retarder l'heure officielle du début de la rencontre.

**Décision 2**

Si le terrain n'est pas convenable cinq minutes après l'heure officielle prévue, le match ne peut avoir lieu et un rapport doit être adressé par l'Arbitre au Comité ou la Ligue compétente.

12. **Terrain non jouable**

Un terrain de jeu est non jouable lorsqu'il présente un danger pour les joueurs pour des raisons qui n'engagent pas la responsabilité du club visité.



**REGLE N° 2 - LE BALLON**

**Le ballon de futsal est un ballon très différent du football.** Le ballon de futsal est parfaitement adapté aux salles d'intérieur, gymnases et complexes sportifs. Son faible rebond permet d'éviter les dommages matériels dans les enceintes fermées. Un filet de protection peut éventuellement être mis en place pour protéger les installations derrière les lignes de buts, à condition qu'il n'entrave pas la libre circulation dans l'espace de sécurité. Sa dimension équivaut à un ballon de taille 3½ ou 4 et il est constitué de plusieurs couches qui entourent la chambre à air. Il est sous gonflé pour diminuer les rebonds et favoriser le jeu à terre.

**1. Caractéristiques techniques du ballon de futsal**

- il est parfaitement rond,
- il a une surface en cuir ou constituée de tout autre matière adéquate,
- Il a une circonférence minimale de 58 cm et maximale de 62 cm,
- Il a un poids supérieur à 340 gr et inférieur à 425 gr au début du match.
- Il a un calibre correspondant à 0,4 et 0,6 Atmosphère (400 à 600 grammes/cm<sup>2</sup>).

Si on laisse tomber le ballon d'une hauteur de 2 mètres, son premier bond ne peut pas dépasser une hauteur de 65 cm et de 55 cm minimum. L'Arbitre est seul juge de la pression de gonflement et de la conformité du ballon.

**2. Remplacement d'un ballon**

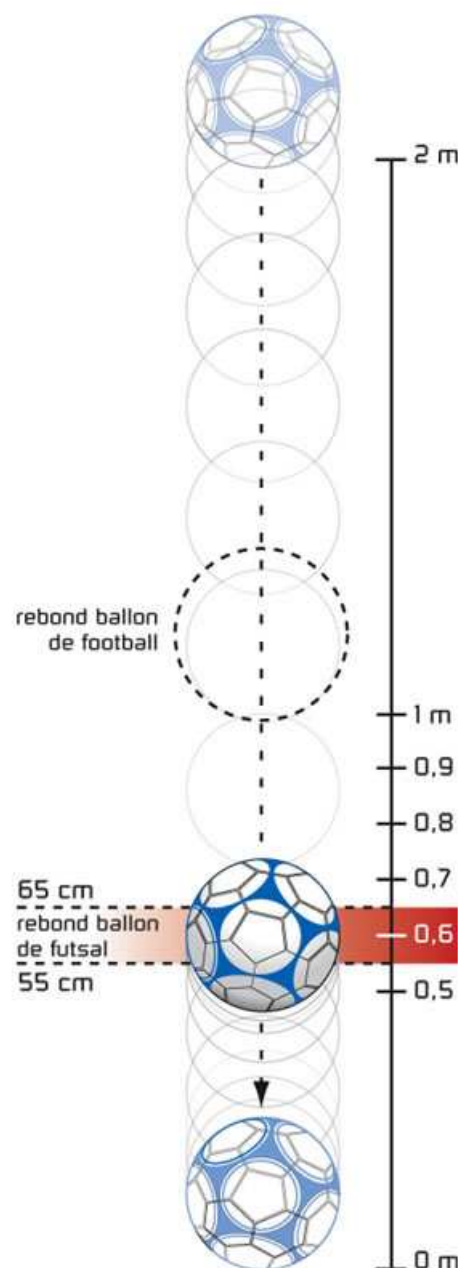
- Dans le cas où le ballon éclate ou s'abîme pendant le jeu, celui-ci est interrompu et l'arbitre choisit un nouveau ballon qu'il remet en jeu par un "entre deux" à l'endroit où le premier ballon a été abîmé.
- Si le ballon éclate ou s'abîme lorsque le jeu est arrêté, c'est à dire au moment de donner le coup d'envoi initial, coup de pied de coin, coup franc, remise de touche ou penalty ; le jeu est rétabli avec un nouveau ballon, conformément aux Règles.
- Le ballon ne peut pas être remplacé pendant le match sans l'accord préalable de l'arbitre.
- Avant le début du match, 2 ballons réunissant les conditions réglementaires doivent être présentés à l'Arbitre.

**Décision 1**

Pour les rencontres de jeunes de moins de 12 ans, des ballons de même nature mais plus petits (de 56 à 58 cm de circonférence) et plus légers (de 250 à 340 gr.) peuvent être utilisés.

**Décision 2**

- Les ballons de football à onze sont strictement interdits.
- Les ballons en feutrine sont interdits, sauf dans le cas de dérogation spéciale autorisée par les Comités pour certains publics, mais en aucun cas dans des lieux fermés.





**REGLE N° 3 – LES JOUEURS****1. Nombre et types de joueur**

Chaque équipe est constituée de 5 joueurs sur le terrain de jeu dont 1 gardien de but et 4 joueurs de champ, dont l'un d'entre eux exerce la fonction de Capitaine d'équipe.

**2. Nombre de joueurs minimal**

Le match ne peut pas commencer si les équipes ne possèdent pas un minimum de 4 joueurs et qu'elles n'alignent pas un Gardien de but. Dans le cas d'une équipe commençant la rencontre avec 4 joueurs, elle se complétera par un seul joueur retardataire, non aligné sur la feuille de match mais qui peut prendre part au jeu, après vérification de sa licence par les Juges-arbitres de table ou par l'Arbitre.

**3. Interruption d'une rencontre**

La rencontre est interrompue lorsque :

- a. une équipe est composée de moins de 4 joueurs,
- b. aucun joueur n'assume le poste de Gardien de but.

Dans ces deux cas l'Arbitre doit mettre fin au match et le signaler dans les remarques sur la feuille de match.

**4. Nombre de joueurs autorisés**

Chaque équipe peut inscrire un maximum de 12 joueurs sur la feuille de match, dont 5 commencent le match et les autres restent assis sur le banc des remplaçants tous accompagnés par au plus 3 membres licenciés du corps des Entraîneurs-techniciens, dûment autorisés et identifiés sur la feuille de match.

Lors de leur présence sur le banc et au cours de leur échauffement durant la rencontre, les remplaçants doivent revêtir une chasuble de couleur différente de celle des autres joueurs, gardien et du corps arbitral. Ils ne doivent en aucun cas gêner le bon déroulement de la rencontre ainsi que le déplacement des arbitres, leur échauffement doit être effectué derrière leur banc respectif.

**5. Les fonctions assurées par le Capitaine d'équipe**

- a. Il représente son équipe, en assurant la responsabilité du comportement des joueurs avant, pendant et après la rencontre.
- b. Il signe la feuille de match et reçoit les instructions de l'Arbitre avant le début de la rencontre.
- c. Il peut s'adresser au corps arbitral d'une manière polie, pour recevoir toute information essentielle de la part des arbitres et des officiels.
- d. Il n'a pas le droit de demander aux arbitres de se justifier lors d'une décision.
- e. Il est la seule personne qui peut prévenir le Marqueur et/ou le Chronométrateur en ce qui concerne les remplacements des joueurs ou le changement de position du Gardien de but, lorsque le Directeur Technique et ses substituts sont expulsés.
- f. Il est identifié par un brassard de couleur bien visible de 8cm minimum de large sur un de ses bras.
- g. Il conserve ses fonctions sur le siège des remplaçants.
- h. Il nomme le Capitaine suppléant, qui le remplacera en cas d'expulsion ou d'exclusion.
- i. Si un joueur expulsé refuse de quitter le terrain, le corps arbitral doit l'exclure. Si un joueur exclu refuse de quitter le terrain, l'arbitre principal doit faire appel au capitaine d'équipe. Si celui-ci refuse ou échoue, le match doit être arrêté.
- j. Si le capitaine d'équipe expulsé refuse de quitter le terrain, il doit être exclu ; s'il persiste dans son refus, le match doit être arrêté.
- k. En cas d'absence de délégué visiteur, le Capitaine d'équipe remplit les formalités administratives afférentes à cette mission et peut participer au jeu.

**6. Permutation du gardien de but**

- a. En cas de remplacement, blessure, expulsion ou exclusion du Gardien de but, un autre joueur équipé en conséquence doit prendre sa place.
- b. N'importe quel joueur participant au jeu ou sur le banc des remplaçants peut permuter avec le gardien de but, dans les conditions fixées par la règle n° 6 - Remplacement des joueurs.

## REGLE N° 4 – LE GARDIEN DE BUT

### 1. Dans sa surface de but

Il est autorisé à tacler et à jouer au sol dans le respect des lois du jeu. Tout geste jugé dangereux par le corps arbitral est sanctionné d'un penalty à 6m.

Suite à un arrêt, il peut reprendre le ballon des mains tant que celui-ci n'est pas sorti de la surface.

Si le gardien de but décide de contrôler le ballon du pied, il lui est interdit de le prendre à la main, il est obligé de le dégager ou de l'adresser avec les pieds.

Si le gardien de but décide de contrôler le ballon de la main, il lui est interdit de le mettre au sol afin de le jouer aux pieds. Il est dans l'obligation de le dégager ou de l'adresser avec ses mains.

### 2. Hors de sa surface de but

En dehors de sa zone, le gardien de but est considéré comme n'importe quel autre joueur de champ et doit donc se plier en conséquence aux règles du jeu.

- a. Il lui est interdit de jouer un coup franc ou d'effectuer une remise en jeu latérale en dehors de sa surface de but.
- b. Il lui est interdit de franchir la ligne médiane, ses actions de jeu se limitent à sa moitié de terrain.

**Infraction-Sanction :** dans le cas où le gardien de but se met en infraction dans les deux derniers points de l'Article 2, l'Arbitre doit le sanctionner d'un carton jaune et accorder pour l'équipe adverse une remise en jeu latérale au niveau de la ligne médiane.

### 3. La règle des 5 secondes

Dès que le gardien est en possession du ballon uniquement dans sa surface (aux pieds ou à la main) et considéré par le corps arbitral comme ayant la possibilité de le jouer, il a seulement 5 secondes pour jouer celui-ci dans sa zone de but. **En dehors de sa zone, le gardien est considéré comme tout autre joueur de champ.**

**Infraction-Sanction :** toute infraction à cette règle occasionne une remise en jeu latérale en faveur de l'équipe adverse, à l'endroit le plus proche de cette dernière.

### 4. Relance ou dégagement du gardien

Un dégagement de but est accordé :

- a. Lorsque le ballon a entièrement dépassé la ligne de but à terre ou dans les airs en dehors du plan du but et après avoir été touché en dernier lieu par un adversaire.
- b. Lorsqu'un joueur envoie directement le ballon dans son propre but lors d'un coup franc.
- c. En cas de corner mal effectué.

### 5. Modalités d'exécution de la relance ou du dégagement

- a. Le gardien doit remettre le ballon en jeu uniquement depuis sa surface de réparation.
- b. Dès que le gardien est en possession du ballon et dans la possibilité de le jouer, la règle des 5 secondes s'applique.
- c. Le dégagement de but s'effectue obligatoirement à la main.
- d. Le ballon est considéré en jeu dès qu'il sort de la surface de but. Si le ballon n'est pas complètement sorti de la surface, le dégagement ou la relance est à refaire.
- e. Tous les joueurs doivent se trouver hors de la surface de réparation pour que le dégagement soit valide.
- f. Le dégagement ne peut pas passer la ligne médiane directement par les airs. Si le gardien veut adresser une relance (à la main) à un coéquipier se trouvant dans le camp adverse, le ballon devra rebondir au moins une fois ou être touché par un joueur adverse ou un coéquipier avant de franchir la ligne médiane.

**Infraction-Sanction :** toute infraction à cette règle est sanctionnée par une remise en jeu latérale au niveau de la ligne médiane pour l'équipe adverse.

### 6. Dégagement à refaire

Le dégagement est à rejouer par le gardien de but, dans les cas suivants :

- a. Si le ballon n'a pas été remis en jeu de la main et de l'intérieur de la surface.

- b. Si un joueur touche le ballon avant qu'il ne soit en jeu.
- c. Si le ballon quitte la surface de but par la ligne de but sans avoir franchi la ligne des 6 mètres.
- d. Si le gardien touche le ballon une seconde fois avant qu'il ne soit en jeu.
- e. Si un joueur adverse se trouve ou pénètre dans la surface de but avant que le ballon ne soit en jeu.

7. **Les échanges gardien-coéquipiers**

Aux pieds, le gardien est considéré comme un joueur et donc peut jouer et rejouer avec ses coéquipiers autant de fois qu'il le souhaite tout en respectant la règle des 5 secondes qui le concerne lorsqu'il se situe dans sa surface.

Le gardien est autorisé à prendre le ballon avec ses mains si et seulement si celui-ci lui est adressé lors d'une remise en jeu latérale (touche) ou d'un corner.

**Infraction-Sanction** : toute infraction à cette règle occasionnera une remise en jeu latérale pour l'équipe adverse à l'endroit le plus proche de l'infraction.

8. **Le jet franc (9m), le penalty ou le tir au but (6m)**

- a. Le gardien doit se trouver face au tireur, entre les poteaux et sous la barre transversale de son but.
- b. Ses appuis au sol sont obligatoirement sur sa propre ligne de but. Il est interdit de les bouger latéralement et d'avant en arrière tant que le ballon n'est pas en jeu : c'est-à-dire tant que le tireur n'a pas frappé le ballon après que le corps arbitral lui en ai donné l'ordre par un coup de sifflet.

**Infractions-Sanctions**

- a. Si le gardien se livre à des manœuvres qui, dans l'opinion du corps arbitral, constitueraient une perte de temps, il sera sanctionné d'un carton jaune.
- b. Si lors d'une relance ou d'un dégagement, le gardien adresse le ballon à un coéquipier qui se trouve dans sa surface de but, l'infraction occasionne une touche à l'équipe adverse au niveau du point de penalty.

**Instructions spéciales**

- a. Si pendant le jeu, le gardien de but dévie le ballon depuis sa surface et que celui-ci quitte cette surface, il peut rejouer le ballon au pied mais il lui est interdit de revenir dans sa surface de but afin d'y rejouer le ballon des mains.
- b. Si pendant le jeu, le gardien de but dévie le ballon depuis sa surface et que celui-ci ne quitte pas cette surface, il peut rejouer le ballon des mains afin d'effectuer une relance dans les 5 secondes qui lui sont imparties.
- c. **La résine, colle ou toute autre matière adhérente est strictement interdite pour les gardiens de futsal.**

d.

**REGLE N° 5 - UNIFORMES DES PARTICIPANTS****1. Uniforme des joueurs**

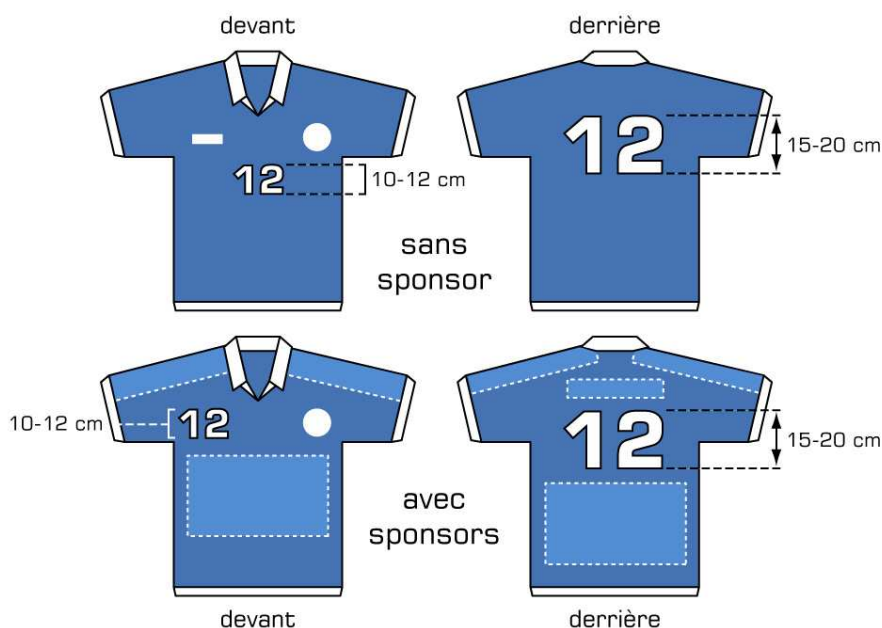
- a. En ce qui concerne l'uniforme des joueurs de champ, celui-ci est constitué de :
- un maillot manches longues ou courtes,
  - une culotte courte ou short,
  - des chaussettes longues ou trois quart,
  - des chaussures de toile ou de cuir doux à semelles lisses en gomme ou en caoutchouc.
- b. Tous les joueurs d'une équipe doivent porter le même équipement dont la couleur se distingue nettement de celle des joueurs adverses et du corps arbitral. Lorsque l'Arbitre considère que les couleurs choisies n'offrent pas le contraste suffisant pour les distinguer, un second jeu de maillot de couleur différente doit être prévu par l'équipe du club visité.
- c. On accepte le port de chasubles numérotées dans le cas où les deux jeux de maillots ne suffisent pas à distinguer les adversaires.
- d. Le maillot doit obligatoirement être rangé dans le short et les chaussettes relevées sur les jambes.
- e. Seules les chaussures spéciales de futsal à semelles claires, sans bout durci et sans crampon, sont autorisées dans les salles. Les dirigeants des clubs sont tenus de s'informer et de respecter les consignes relatives à la couleur et à la matière des semelles autorisées pour jouer. Le dessus des chaussures peut être de couleurs différentes de celles de l'uniforme.

**2. Protection des joueurs**

- a. En compétition officielle et pendant les tournois homologués, les joueurs doivent porter des protections aux jambes (jambières ou protège tibias) qui doivent être complètement recouvertes par les chaussettes et faites d'un matériel approprié (en gomme, en plastique ou d'un matériel similaire). Ils doivent donner un degré raisonnable de protection. Cette obligation n'est pas d'application pour les entraînements.
- b. Si un joueur utilise un pantalon thermique celui-ci doit être de la couleur principale.
- c. Les joueurs ne peuvent pas porter d'objets dangereux pour eux-mêmes ainsi que pour les autres joueurs, y compris l'usage de montre, gourmette, bracelet, collier, chaîne, bague, etc. Si les Juges-arbitres considèrent qu'un joueur ne respecte pas cette règle il pourra même être averti.

**3. Espaces réservés pour la numérotation et le sponsoring**

Les maillots sont obligatoirement numérotés au dos, avec des numéros compris entre 1 à 20. La hauteur ne peut pas dépasser les 20 cm et le minimum est de 15 cm. Le contraste entre la couleur des numéros et celle du maillot doit être suffisant pour éviter toute confusion entre les numéros d'une même équipe. La numérotation au devant des maillots est également obligatoire avec une taille se situant entre 10 et 12 cm de hauteur et un emplacement offrant une bonne visibilité. Les numéros des joueurs d'une même équipe doivent être différents.

**Espaces réservés pour la numérotation et les sponsors**

#### **4. Uniforme des Gardiens de but**

- a. Le gardien de but doit porter un maillot de couleur différente de celle de tous les autres joueurs (partenaires ou adversaires) et du corps arbitral. Il est autorisé à porter un pantalon long ou training au lieu d'une culotte courte, à condition qu'ils soient sans poche ni braguette.
- b. Les gants spéciaux de futsal et les coquilles de protection sont recommandés.

#### **5. Sanction pour toute infraction vestimentaire**

Tout joueur qui ne se présente pas avec l'uniforme complet ou qui n'offre pas les conditions de conformité, peut être retiré temporairement du terrain de jeu par le corps arbitral.

**Infraction-Sanction :** en cas d'infraction à cette règle, le jeu sera arrêté et le joueur fautif sera temporairement exclu. Le jeu reprendra par une balle à terre. Le joueur fautif peut être réintégré, lorsqu'il a réuni les conditions normales de son uniforme, dès qu'un arrêt de jeu le lui permet et sur autorisation du Juge-Arbitre.

#### **6. L'uniforme des Juges-arbitres**

- a. Les Juges-arbitres sont désignés par les Commissions compétentes de Juges-arbitres pour chaque rencontre. Tout en remplissant les fonctions de Chronométrateur, l'Arbitre doit veiller à l'application des règles et des instructions édictées par l'AFF.
- b. Pour toute rencontre de niveau départemental, régional et national, les Juges-arbitres doivent porter l'équipement autorisé et prescrit par l'AFF. En principe, l'équipement des Juges-arbitres est constitué :
  - D'une chemise composée d'une couleur principale sur l'ensemble de la chemise. La couleur principale doit être choisie de manière à distinguer les Juges-arbitres des joueurs et des gardiens de but ;
  - D'un pantalon long en toile, de couleur unie et blanche ;
  - De chaussures de futsal ou basket de couleur blanche ;
  - D'un chronomètre individuel qui peut être déclenché manuellement ;
  - par ailleurs, les Juges-arbitres de champ doivent être munis spécialement
    - d'un sifflet acoustique clairement identifiable par les joueurs ;
    - d'un jeu de 3 cartons de signalement (jaune, bleu et rouge) de taille rectangulaire.
- c. En cas de confusion entre les couleurs des équipements des arbitres et des joueurs d'une équipe, ce sera aux arbitres de champ de changer la couleur de leur équipement. Dans ce cas, les Juges-arbitres de champ peuvent avoir des chemises de couleur différente de celle des Juges-arbitres de table (marqueur et chronométrateur).
- d. Dans les zones où les conditions climatiques sont extrêmes, les Juges-arbitres, peuvent utiliser :
  - Dans les zones froides et selon la température : un pantalon long épais de couleur claire et un polo de couleur.
  - Dans les zones chaudes et humides : un pantalon court (3/4) de couleur claire et en évitant le short ou culotte courte, une chemise à manche courte.
  - Dans tous les cas, les Juges-arbitres doivent veiller à garder les principes de l'uniforme pour les couleurs, l'insigne et les chaussures, ainsi qu'à disposer du matériel indispensable.

#### **7. Insigne des Juges-Arbitres**

- a. Les Juges-arbitres doivent porter par devant, du côté gauche de leur chemise, l'insigne des Juges-arbitres de l'AFF.
- b. Le Comité organisateur dont dépend le Juge-Arbitre peut faire apposer, de manière discrète, le nom du département et/ou de la région qu'il représente.

## **8. Graduation du niveau des Juges-Arbitres**

Le grade désignant le niveau du Juge-Arbitre est symbolisé par une ou plusieurs barrettes horizontales floquées sur le côté droit de leur chemise.

- 1 barrette symbolise le grade et Titre d'Arbitre « Assistant » correspondant au 1<sup>er</sup> degré et permet d'officier en tant qu'Arbitre principal dans les épreuves départementales et en tant qu'Arbitre assistant dans les épreuves régionales,
- 2 barrettes symbolisent le grade et Titre d'Arbitre « Fédéral » correspondant au 2<sup>nd</sup> degré et permet d'officier en tant qu'Arbitre principal dans les épreuves départementales, régionales et interrégionales (fédérales) et en tant qu'Arbitre assistant dans les compétitions nationales,
- 3 barrettes symbolisent le grade et Titre d'Arbitre « National » correspondant au 3<sup>ème</sup> degré et permet d'officier en tant qu'Arbitre principal dans toutes les épreuves départementales, régionales, fédérales et nationales.
- 4 barrettes symbolisent le grade et Titre d'Arbitre « International » correspondant au 4<sup>ème</sup> degré et permet d'officier en tant qu'Arbitre principal dans toutes les épreuves départementales, régionales, nationales et internationales.

## **9. Uniforme des Juges-Arbitres internationaux**

- a. Pour les rencontres internationales, l'uniforme des Juges-arbitres est déterminé par les codifications édictées au niveau européen par la confédération européenne UEFS et au niveau mondial par l'AMF.
- b. Les Juges-arbitres français internationaux qui officient dans les compétitions internationales sous l'égide des confédérations continentales ou de l'AMF, doivent porter les insignes respectifs de ces institutions. Des tenues et insignes spéciaux sont utilisés à cette fin.

**REGLE N° 6 - REMPLACEMENT DE JOUEURS****1. Remplacement illimité**

Sauf en ce qui concerne le gardien de but, des changements peuvent être effectués à n'importe quel moment du match sans autorisation préalable des juges-arbitres. Un joueur remplaçant peut prendre part directement au jeu dès lors qu'il a pénétré dans le terrain de jeu.

**2. Nombre de joueurs remplaçants**

Le nombre de joueurs remplaçants est limité à 7 par équipe, y compris un Gardien de but équipé, s'ils réunissent toutes les conditions de qualification. Pas plus de 3 membres accrédités et identifiés parmi le corps des Entraîneurs techniciens peuvent prendre place sur le banc des remplaçants (Cf. Règle 3).

**3. Inscription des joueurs sur la feuille de match**

Les noms des joueurs (effectifs ou remplaçants) doivent figurer sur la feuille de match avant le début de la rencontre. Les lignes non utilisées sur la feuille de match doivent être barrées et parafées par l'Arbitre avant son entrée sur le terrain.

Si une équipe n'inscrit que quatre joueurs sur la feuille de match, compte tenu que l'équipe peut se compléter à tout moment de la partie, l'Arbitre laissera une ligne libre et devra barrer et parafer les autres lignes non utilisées.

Si l'équipe a disputé toute la partie avec quatre joueurs, la cinquième ligne non utilisée doit être barrée et parafée après le match.

**4. Modalités de remplacement d'un joueur**

- Un joueur remplacé peut retourner sur le terrain de jeu en cas d'une substitution ultérieure, sauf si ce joueur a été expulsé (carton bleu) ou exclu (carton rouge) sur décision de l'Arbitre.
- Un joueur expulsé (carton bleu) pendant le match peut être remplacé par un autre joueur, mais il ne peut pas rester sur le banc des remplaçants (cf. Règle n°10 – Art. 4).
- Le remplacement des joueurs se déroule dans la zone de substitution de 3 m, dûment signalée. Le joueur remplaçant doit attendre que le joueur remplacé l'ait touché dans la zone de substitution pour pouvoir prendre directement part au jeu, sauf si le joueur remplacé souffre d'une blessure.

**5. Modalités de remplacement d'un gardien de but**

- Le changement de position entre le Gardien de but et un autre joueur qui se trouve déjà sur le terrain de jeu, ne sera pas considéré comme une substitution. Cela devra être fait lorsque le ballon n'est pas en jeu, et doit être autorisé par l'Arbitre sur simple demande du Capitaine.
- Le changement de position entre le gardien de but et un joueur qui se trouve sur le banc des remplaçants sera considéré comme une substitution classique uniquement dans le cas suivant :
  - Le joueur qui rentre à la place du gardien de but doit obligatoirement porter une chasuble de couleur unie et différente des autres joueurs, gardiens et du corps arbitral.

**Dans ce cas :**

Le remplacement du gardien de but doit s'effectuer dans la zone de substitution de 3 m. prévue à cet effet, suivant les modalités classiques de remplacement d'un joueur.

Le remplacement du gardien de but ne demande aucune autorisation préalable du corps arbitral.

Le joueur qui porte la chasuble peut utiliser ses mains dans la surface de réparation au même titre qu'un gardien de but et donc suivant le règlement spécifique à ce dernier.

Le joueur qui porte la chasuble n'est pas autorisé à franchir la ligne médiane.

- Dans le cas d'un tir de réparation à 6 ou 9 mètres, tout remplacement de joueur ou toute substitution du Gardien de but sont interdits, sauf dans le cas d'une blessure grave dûment constatée par l'Arbitre, un médecin ou un kinésithérapeute.

**6. Remplacement en cas de blessure**

- Dans le cas où un joueur est blessé, le temps maximum d'attente pour la reprise du jeu est de 15 secondes. Une fois ce temps dépassé, l'Arbitre doit ordonner le remplacement du joueur, même si l'équipe du joueur blessé se retrouve en infériorité numérique.
- Ce temps est fixé à 1 minute dans le cas d'une blessure affectant un Gardien de but.

**Infraction-Sanction**



Dans le cas où le joueur qui remplace le gardien de but, franchit la ligne médiane ; ou qu'une des équipes se retrouve à 6 joueurs sur le terrain pendant le remplacement d'un joueur, le joueur fautif présent sur le terrain, doit être sanctionné d'un carton jaune et d'une faute individuelle par l'Arbitre qui accorde à l'équipe adverse une touche au niveau de la ligne médiane.

**Décision 1**

Dans tous les cas de remplacement de joueurs, même en cas d'expulsion (carton bleu), les deux joueurs gardent leurs numéros respectifs, tels qu'inscrits sur la feuille de match avant le début de la rencontre.

**Décision 2**

En cas du non-respect du point 5, 6 et 7, le contrevenant qui entre sans permission de l'Arbitre ou sans attendre que son coéquipier ait franchi la ligne de substitution est obligatoirement averti d'un carton jaune.

**Instructions spéciales**

*Tant en compétitions nationales, régionales ou départementales, il n'est pas obligatoire qu'un gardien de but équipé figure parmi les remplaçants. Toutefois, pour éviter les pertes de temps, l'Entraîneur technicien devra équiper un de ses joueurs en tenue de gardien de but s'il en prévoit le remplacement.*

**REGLE N° 7 - LE JEU****1. Durée du jeu****a. Durée officielle**

La durée officielle d'une rencontre de futsal dans la catégorie senior est de 40 minutes chronométrées en temps arrêté, divisée en 2 périodes égales de 20 minutes chacune, avec une pause de 5 minutes maximum entre les deux.

**b. Temps-mort**

Chaque équipe a la faculté de demander à chaque période de jeu, un temps-mort d'une durée maximale de 1 mn. Cf. Article 3 – Modalités d'exécution des temps-morts.

**c. Durée de jeu en fonction des catégories d'âge et de sexe**

- La durée officielle du temps de jeu est d'application pour toutes les catégories d'âge suivantes, sans distinction de sexe : Juniors, Espoirs et Seniors.
- La durée d'une rencontre dans les catégories jeunes, inférieures à l'âge de 16 ans (Cadets, Minimes, Benjamins, Poussins. Cf. Règle n° 17 - Catégories d'âge des joueurs), sans distinction de sexe, est de 30 minutes chronométrées en temps arrêté, divisée en 2 périodes égales de 15 minutes chacune, avec une pause de 5 à 10 minutes entre les deux.

**2. Prolongation du temps de jeu**

- a. La durée d'une période de jeu peut être prolongée afin de permettre l'exécution d'un penalty ou d'un jet franc, sans possibilité de reprise du ballon par le tireur ou tout autre joueur après son exécution. Aucune prolongation du temps ne sera accordée lors d'un coup franc direct.
- b. En cas d'égalité et dans les compétitions où des prolongations ont lieu, le temps de la prolongation est de 5 minutes (sauf règlement spécifique à la compétition). Cette prolongation est considérée comme une extension de la seconde période, ce qui veut dire que les fautes cumulées ne sont pas remises à zéro.
- c. Chaque temps mort utilisé doit être décompté du temps de jeu par le corps arbitral. Le Chronométrateur doit obligatoirement arrêter son chronomètre.
- d. Le corps arbitral est le seul juge du temps de jeu réglementaire. Il peut décider d'ajouter un temps de jeu supplémentaire s'il considère que certains arrêts de jeu n'ont pas été pris en compte par le Chronométrateur qui officie ou si le temps chronométré n'est pas en accord avec son propre chronomètre. En cas d'utilisation d'un signal sonore automatique synchronisé sur un tableau d'affichage, le corps arbitral peut décider, après arrêt du jeu et convocation des Capitaines des deux équipes, de reprendre le jeu jusqu'à la fin du temps réglementaire, ponctué par deux coups de sifflet du corps arbitral.

**3. Modalités d'exécution des temps morts**

- a. Les demandes de temps morts sont attribuées selon cet ordre de priorité :
  - a) au Délégué officiel, Entraîneur technicien, Technicien adjoint ou Suppléant, qui le demande au Marqueur,
  - b) au Capitaine, qui le demande directement au corps arbitral, lequel le demande ensuite au Marqueur.
- b. Les équipes ont le droit de solliciter une minute de temps mort pendant chaque période, en respectant les dispositions suivantes :
  - La durée d'un temps mort est de 1 minute.
  - Le Marqueur attribue le temps mort lorsque le ballon est hors du jeu, en utilisant un sifflet ou un signal acoustique différent de celui du corps arbitral.
  - L'Entraîneur technicien donne les instructions à ses joueurs dans mais il n'a pas accès au terrain de jeu.
  - Les joueurs ne peuvent pas sortir du terrain pour recevoir les instructions de l'Entraîneur technicien pendant la minute de temps qui leur est attribuée et restent sur le l'aire de jeux devant la zone de leur banc correspondant.
- c. Même si une équipe ne sollicite pas le temps mort qui lui est accordé pendant la première période, elle aura droit seulement à un temps mort pendant la seconde période.
- d. Chaque demande de temps mort accordé par le corps arbitral sera considérée comme une prolongation du temps de jeu réglementaire ou du temps de prolongation.
- e. Dans le cas où une équipe se retrouve sans entraîneur technique, seul le Capitaine peut solliciter un temps mort au corps arbitral.
- f. En cas d'excès du temps de pause réglementaire ou de temps mort, le ou les Capitaine(s) est/sont sanctionné(s) du retard par un carton jaune.

**4. Intervention des Entraîneurs techniciens**

- a. Il est permis à l'Entraîneur technicien de parler et de diriger ses joueurs pendant le match, qu'il soit assis ou occasionnellement debout, mais il devra le faire de façon discrète et sans perturber le bon déroulement du jeu. Il ne pourra pas dépasser la zone limitée par sa moitié de terrain derrière la zone de sécurité, sans gêner le déplacement, ni interférer avec les Juges-Arbitres.
- b. Lorsqu'un Entraîneur technicien a été expulsé, il peut être remplacé par un autre membre du corps des Entraîneurs techniciens de la même équipe, dûment licencié, accrédité et identifié sur la feuille de match (Suppléant ou Préparateur physique).

#### 5. **Règle des 15 secondes**

Dès lors qu'une équipe est en possession du ballon dans sa propre moitié de terrain, elle a 15 secondes pour franchir la ligne médiane.

La possession du ballon fait suite à la relance du gardien de but, une remise en jeu latérale, un coup franc ou toute récupération du ballon dans sa propre moitié de terrain.

#### 6. **Infraction à la règle des 15 secondes**

En cas d'infraction, une faute technique sera attribuée à l'équipe fautive avec une remise en jeu de touche à **hauteur de l'endroit où se trouvait le ballon**.

#### 7. **Arrêts du jeu et décompte du temps de jeu**

- a. Les temps d'arrêt du jeu sont déduits par l'arrêt du chronomètre à l'occasion.
  - des sorties de jeu du ballon (touche, coup de pied de coin, sortie de but, ...)
  - coups franc directs nécessitant un arrêt de jeu.
  - des avertissements ou des mesures disciplinaires à l'encontre des joueurs et des Entraîneurs techniciens.
  - des temps mort autorisés par le corps arbitral.
  - des instructions données dans le cours du jeu par le corps arbitral, soit pour des raisons d'accident, de blessure ou tout autre arrêt du jeu autorisé par le corps arbitral.
- b. Si pendant le jeu un joueur est victime d'un accident ou d'une blessure, le corps arbitral doit attendre que l'action de jeu se termine. En cas d'arrêt du jeu du fait de la gravité de la blessure et après intervention du Médecin, le jeu reprendra son cours par un "entre deux".
- c. En cas de blessure d'un joueur, toute intervention prolongée sur le terrain est interdite. C'est pourquoi on dispose d'un arrêt de jeu de 15 secondes pour retirer le joueur blessé et procéder à son remplacement ou sa réincorporation immédiate. Si le Gardien de but souffre d'une blessure il aura droit à une attention spéciale jusqu'à 1 minute de temps mort sur simple décision du corps arbitral.
- d. Les Juges-Arbitres ont la faculté de solliciter un temps mort chaque fois qu'ils le jugent nécessaire et ils doivent le faire lorsque le jeu est arrêté, à l'occasion d'une faute ou de la mise hors-jeu du ballon. Ils avertissent alors Le Marqueur et/ou le Chronométrateur par le signe adéquat, aux fins que le chronomètre soit arrêté.
- e. Dans le cas où un joueur simule une blessure ou toute autre action dans le but de retarder le jeu et de gagner du temps. Les Juges-Arbitres peuvent continuer le jeu et le sanctionner ensuite d'un carton jaune.
- f. Le jeu ne peut pas être interrompu pour réparer les vêtements des joueurs, ceci doit s'effectuer en dehors du terrain ou au moment d'un arrêt du jeu.

#### **Instruction spéciale**

*Pour des raisons de créneaux horaires limités, les arrêts de jeu peuvent être décomptés par le chronométrateur à partir d'un temps fixé pour chaque période (par exemple les deux dernières minutes) qui doit être précisé dans le règlement particulier de la compétition.*

#### **Décision 1**

*Dans le cas où il n'existe aucun chronométrateur, l'arbitre peut décider, avec l'accord préalable des 2 équipes avant le début de la partie, de fixer un temps de jeu supplémentaire (5 mn par exemple), sans qu'il comptabilise les arrêts de jeu. Dans ce cas l'arbitre doit le signifier sur la feuille de match et utiliser l'afficheur numérique. L'arbitre reste seul juge du décompte du temps de jeu.*

## REGLE N° 8 - LE DEBUT ET LA REPRISE DU JEU

### 1. Tirage au sort du camp et du coup d'envoi

Avant le début de chaque rencontre, le choix du camp, défini par une moitié de terrain, ou du coup d'envoi, est tiré au sort par l'Arbitre en présence des deux Capitaines d'équipes. L'équipe favorisée par le sort a le droit de choisir, soit le camp, soit le coup d'envoi.

### 2. Désignation de l'arbitre qui siffle le coup d'envoi

L'arbitre désigné pour donner le coup d'envoi est celui qui se situe dans la moitié de terrain correspondant à l'équipe qui fait l'engagement. Le match commence sur le coup de sifflet acoustique donné par l'arbitre.

### 3. Position des joueurs

Au début du jeu chaque équipe occupe sa moitié de terrain. Tous les joueurs d'une même équipe doivent se trouver dans leur propre terrain. Les joueurs de l'équipe opposée à celle qui donne le coup d'envoi ne peuvent s'approcher à moins de 4 mètres du ballon que lorsque celui-ci est en jeu, c'est-à-dire après avoir parcouru une distance en avant égale à sa circonférence.

#### **Infractions-sanctions**

En cas d'infraction à la position des joueurs, le coup d'envoi doit être recommencé. Le corps arbitral peut prendre une sanction disciplinaire envers le ou les joueurs fautifs. En cas de non-respect de la distance de 4 m, l'arbitre peut délivrer un carton jaune.

### 4. Modalités du coup de pied d'engagement

Le ballon doit être posé sur le point central et être immobile. Un des joueurs de l'équipe désignée par le tirage au sort, doit passer le ballon à l'un de ses coéquipiers, dans la direction du camp adverse. Le joueur qui donne le coup d'envoi doit faire une passe vers l'avant à un de ses partenaires ou peut choisir de tirer directement vers le but adverse.

#### **Infractions-sanctions**

En cas d'infraction au coup de pied d'engagement, l'arbitre obligera la répétition du coup d'envoi. Le corps arbitral peut prendre une sanction disciplinaire envers le ou les joueurs fautifs.

### 5. Engagement après un but

Après avoir marqué un but, le jeu reprend de la même façon que celle indiquée ci-dessus, le coup d'envoi étant donné par un joueur de l'équipe contre laquelle le but a été marqué

### 6. Engagement après la mi-temps

Lors de la pause réglementaire de la mi-temps, les équipes restent sur leur banc de remplaçants qu'ils ont utilisé pendant la première période.

Avant la reprise du jeu, les équipes changent de camp et le coup d'envoi est donné par un joueur de l'équipe qui n'a pas donné le coup d'envoi en début de partie.

Les joueurs remplaçants et les officiels autorisés doivent, eux aussi, changer de camp.

### 7. Engagement dans le cas d'une prolongation

Si une prolongation est nécessaire, on procède comme au début du jeu, c'est à dire par un tirage au sort entre les Capitaines.

### 8. Engagement après un arrêt de jeu temporaire non prévu

Pour reprendre la partie après un arrêt de jeu temporaire provoqué par une cause non prévue par les règles du jeu, le corps arbitral utilise la balle à terre ou l'entre-deux pour reprendre le cours de la partie. Pour cela, il laisse tomber le ballon à l'endroit où celui-ci se trouvait au moment de l'arrêt de jeu. Le ballon est en jeu dès qu'il a touché le sol.

Les joueurs doivent se trouver à une distance d'1 mètre de l'Arbitre, du côté de leur camp respectif et doivent attendre que le ballon ait touché le sol.

Si l'interruption de jeu a lieu alors que le ballon se trouve à l'intérieur de la surface de but, la balle à terre doit être effectuée sur la ligne délimitant cette surface à l'endroit le plus rapproché du lieu où se trouvait le ballon.

La balle à terre doit être recommencée

- a. si le ballon dépasse une ligne de touche ou de but avant d'avoir été touché par un joueur
- b. si un joueur touche le ballon avant que celui-ci n'ait touché le sol

### 9. Ballon hors du jeu

Le ballon sera considéré comme hors du jeu si :

- il traverse complètement une ligne latérale ou de but, soit par terre ou par air. Le jeu est alors arrêté par le corps arbitral.
- il touche le plafond ou tout autre objet faisant obstacle dans les airs (poutres, panneaux de basket...).

#### **10. Ballon en jeu**

Le ballon est considéré en jeu tout au long du match, même si :

- il rebondit sur le poteau ou la barre et qu'il reste à l'intérieur du terrain de jeu ;
- il rebondit sur un des arbitres situés dans le terrain de jeu.

#### **Décision 1**

Si le jeu se développe dans une surface couverte et que le ballon frappe accidentellement le plafond ou tout autre obstacle se trouvant à l'intérieur du terrain, le jeu reprend par une touche sur la ligne latérale réalisée par un joueur de l'équipe adverse, au point le plus proche du lieu de l'incident.

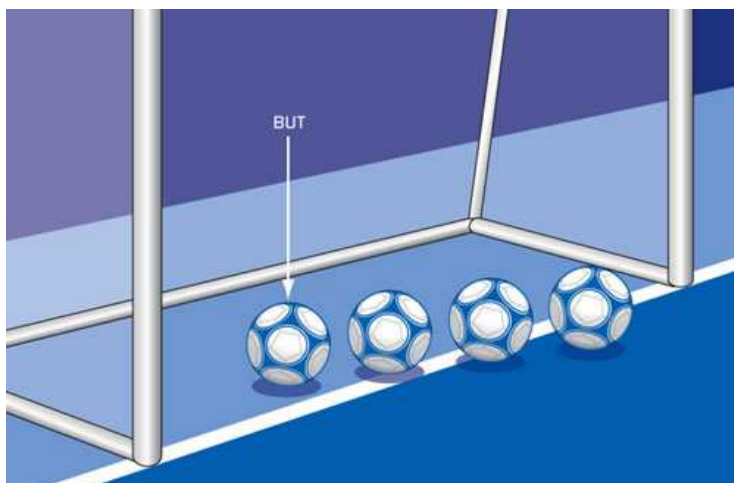
#### **Décision 2**

Les informations concernant le temps de jeu restant pour parvenir à la fin de n'importe quelle période doivent être demandées au Chronométrateur par les membres du corps des Techniciens de chaque équipe, au moment où le ballon ne se trouve pas en jeu.

En cas d'absence du corps des Techniciens, cette tâche incombera au Capitaine, qui se chargera de demander le temps restant auprès du corps arbitral dans les mêmes conditions réglementaires.

**REGLE N° 9 - LE BUT****1. But marqué**

Le but est marqué lorsque le ballon traverse totalement et entièrement la ligne de but entre les poteaux et au-dessous de la barre transversale, sauf si celui-ci est dévié, emporté, lancé ou frappé intentionnellement avec la main ou le bras de n'importe quel joueur de l'équipe attaquante (y compris son gardien de but) et lorsque l'équipe marquante n'a pas contrevenu préalablement aux Règles du jeu.

**2. Désignation du vainqueur**

L'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts pendant le match sera proclamée vainqueur de la rencontre et se verra attribuer les points de la victoire.

Si les deux équipes marquent le même nombre de buts ou ne marquent aucun but, le match sera proclamé nul.

**3. Attribution des points (sauf règlement spécifique)**

- 2 points pour l'équipe vainqueur en cas de victoire
- 1 point pour chaque équipe en cas de match nul
- 0 point pour l'équipe perdante en cas de défaite
- -1 point en défaveur de l'équipe proclamée forfait et victoire par 5 (cinq) buts à 0 (zéro) pour l'équipe proclamée vainqueur

**Instruction spéciale**

La méthode d'attribution et la valeur des points attribués aux équipes peuvent être différentes dans certaines compétitions. Dans ce cas, elles doivent être précisées dans les règlements particuliers établis par leurs Comités organisateurs.

**4. Rencontres internationales**

Dans les rencontres internationales, la méthode d'attribution et la valeur des points attribués aux équipes de clubs ou de sélections nationales sont définis par l'AMF et l'UEFS.

**REGLE N° 10 – FAUTES ET INCORRECTIONS****1. Fautes personnelles**

Les Juges-arbitres sont seuls juges de l'intentionnalité et de la gravité des fautes commises. Leur préoccupation principale doit être de maintenir la sécurité et l'intégrité des joueurs. Toutes les fautes personnelles font l'objet d'un coup franc direct, elles sont comptabilisées et cumulées. Toute faute personnelle commise dans sa propre surface de réparation engendre obligatoirement un pénalty (à 6m) même en cas de 6<sup>ème</sup> faute cumulée. Elles se répartissent comme suit :

- a. donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire.
- b. faire un croc en jambe, c'est-à-dire faire tomber ou essayer de faire tomber un adversaire, soit au moyen de la jambe ou du pied, soit en se baissant devant ou derrière lui.
- c. sauter sur un adversaire.
- d. faire obstruction avec son corps.
- e. charger un adversaire, même de l'épaule.
- f. tenir ou retenir un adversaire, soit par une partie du corps, soit par une partie de son équipement.
- g. pousser un adversaire ou le charger par derrière, sauf s'il fait obstacle au déroulement du jeu.
- h. se jeter à terre, derrière un adversaire, pour lui enlever ou lui prendre le ballon du pied (tacle par derrière).
- i. bloquer à l'aide de la plante du pied le ballon, « plancha », qui se trouve dans les pieds de l'adversaire qui avance et/ou au moment où il va tirer.
- j. toucher le ballon avec la main ou le bras, c'est-à-dire le dévier, le frapper, le porter ou le lancer même involontairement.  
Cette disposition ne s'applique pas au gardien de but dans sa surface de but.  
Un joueur qui tente de jouer le ballon de la main ou du bras sans y parvenir ne peut pas être sanctionné.  
Un joueur peut se protéger la figure ou le bas-ventre sans commettre de faute, même s'il conserve le contrôle du ballon. Un joueur féminin peut aussi protéger sa poitrine.

**2. Fautes techniques**

Les Juges-arbitres sont seuls juges de l'intentionnalité et de la gravité des fautes commises. Leur préoccupation principale doit être de maintenir la sécurité et l'intégrité des joueurs. Toutes les fautes techniques font l'objet d'une remise en jeu latérale (touche) à l'endroit le plus proche de l'infraction. Elles se répartissent comme suit :

- a. le dépassement de la règle des 5 secondes pour tous les joueurs de champ lors d'une remise en jeu latérale, un coup franc direct, un corner, un jet franc, un pénalty. Le dépassement de la règle des 5 secondes pour le gardien.
- b. bloquer le ballon plus de 5 secondes alors que le joueur est au sol.
- c. jouer une seconde fois le ballon sur une mise ou une remise en jeu, après qu'il est touché un arbitre qui se trouve sur le terrain, suite à un pénalty, un jet franc ou un coup de pied de réparation avant qu'un autre joueur l'ait touché entre temps. Exception faite sur balle à terre ou un entre-deux.
- d. Distraire ou tenter de distraire un adversaire dans le jeu ou sur tout coup de pied engendré par une faute.
- e. Se faire passer pour le coéquipier d'un adversaire.
- f. Distraire ou tenter de distraire le gardien de but dans le jeu ou sur tout coup de pied engendré par une faute.
- g. Toute perte de temps volontaire afin d'en retirer un avantage.
- h. Si le gardien prend le ballon de la main alors qu'il l'avait contrôlé du pied.
- i. Si le gardien joue le ballon du pied alors qu'il l'avait contrôlé de la main.
- j. Si le gardien prend le ballon de la main sur une passe d'un de ses coéquipiers, sauf sur une remise en jeu latérale (touche).
- k. Dépassement de la règle des 15 secondes.
- l. Si le gardien relance le ballon directement au-delà de la ligne médiane.

**3. Le carton jaune**

Le carton jaune correspond à un avertissement donné par le corps arbitral. Il ne donne droit ni à une infériorité numérique, ni à une substitution obligatoire du joueur. Le joueur sanctionné peut rester sur le terrain, ce carton est une mise en garde faisant suite à un jeu jugé répréhensible ou un comportement inadapté d'un joueur ou d'un dirigeant.

Il sera attribué dans les cas suivant :

- a. Persister à faire des fautes.
- b. Désapprouver le corps arbitral par des gestes ou des mots.
- c. Adopter une conduite antisportive.
- d. Quitter ou rentrer sur le terrain de manière délibérée, sauf substitution, sans autorisation du corps arbitral.
- e. Retarder délibérément la reprise du jeu.



- f. Non-respect des distances lors d'une remise en jeu.
- g. Non-conformité d'une substitution, carton jaune attribué au joueur entrant puisqu'il équivaut à un 6<sup>ème</sup> joueur de champ.
- h. Jouer volontairement le ballon de la main, de l'avant-bras ou du bras.
- i. Tout franchissement de la ligne médiane du gardien de but ou sortie de sa zone de but avec le ballon dans les mains.
- j. Rentrée sur le terrain d'un membre du staff technique sans autorisation du corps arbitral.
- k. Attitudes, gestes ou paroles déplacés d'un membre du staff technique ou d'un joueur du banc.
- l. Actes d'antijeu ou non fair-play d'un membre du staff technique ou d'un joueur du banc.

#### 4. Le carton bleu

Le carton bleu correspond à l'élimination, à l'expulsion d'un joueur, d'un membre du staff technique ou d'un joueur du banc. Cette sanction fait suite à la violation des lois du jeu.

Le joueur qui est sanctionné par un carton bleu doit être remplacé, sauf dans le cas où le nombre de joueur ne le permet pas.

La personne qui reçoit un 2<sup>ème</sup> carton jaune durant la même rencontre sera exclue par un carton bleu.

Le carton bleu peut également être sorti directement suite à :

- a. Une action jugée dangereuse
- b. Des insultes ou grossièretés
- c. Une tentative de coups
- d. Des gestes déplacés
- e. Une attitude agressive
- f. Une action violente avec le ballon qui manifeste un caractère dangereux pour l'adversaire
- g. **La volonté manifeste d'annihiler une action de but.**

Toute personne expulsée par un carton bleu doit quitter immédiatement le terrain ou le banc des remplaçants et se rendre soit dans les vestiaires, soit dans les gradins/tribunes. Dans les gradins/tribunes, le joueur expulsé ne peut plus être vêtu de son uniforme de joueur, il doit s'être changé dans les vestiaires. Le jeu ne reprendra seulement que sur autorisation du corps arbitral.

#### 5. Le carton rouge

Le carton rouge correspond à une exclusion d'un joueur, d'un membre du staff ou d'un joueur du banc. Cette sanction fait suite à un comportement, une attitude, des gestes ou des paroles inacceptables sur un terrain de futsal et de sport en général.

Le joueur qui est sanctionné d'un carton rouge ne peut être remplacé et donc l'équipe terminera la rencontre en infériorité numérique.

Si le carton rouge est attribué à un membre du staff ou à un joueur du banc, l'équipe continue de jouer avec 4 joueurs de champ et 1 gardien de but, aucune infériorité numérique ne sera demandée par le corps arbitral.

Le carton rouge fait suite à :

- a. Un jeu très agressif ou très violent
- b. Un crachat ou une tentative de crachat
- c. Un langage obscène, rude ou offensant
- d. Une violence caractérisée

Toute personne expulsée par un carton rouge doit quitter immédiatement le terrain ou le banc des remplaçants et se rendre soit dans les vestiaires, soit dans les gradins/tribunes. Dans les gradins/tribunes, le joueur expulsé ne peut plus être vêtu de son uniforme de joueur, il doit s'être changé dans les vestiaires. Le jeu ne reprendra seulement que sur autorisation du corps arbitral.

##### Décision 1

Si le corps arbitral doit arrêter la rencontre afin d'attribuer un carton rouge ou bleu pour un fait qui est hors du jeu, la reprise de la rencontre s'effectue par une remise en jeu latérale (touche) à l'endroit le plus proche d'où le ballon se trouvait au moment du coup de sifflet.

##### Décision 2

Le corps arbitral peut sanctionner un joueur, un membre du staff ou un joueur du banc par un carton bleu ou rouge s'il le juge nécessaire sans avoir à prévenir le contrevenant au préalable.

##### Décision 3

Les cartons bleu et rouge attribués font obligatoirement l'objet d'un rapport arbitral. Les causes et les circonstances de la sanction doivent être mentionnées sur la feuille de match ainsi qu'un rapport détaillé doit être rédigé par l'arbitre (Cf. Règle 14).

#### **Décision 4**

Le corps arbitral doit rester « intouchable » au sens propre du terme. Dans le cas où celui-ci se sent menacé, reçoit un coup ou considère que la sécurité des personnes présente dans le gymnase est remise en cause, l'arrêt du match doit être sifflé. Un rapport sera établi par l'arbitre principal et l'issue du match sera adressée ultérieurement aux clubs suite à la décision du Conseil de Discipline.

#### **6. La 5<sup>ème</sup> faute personnelle**

Le joueur qui se rend coupable d'une 5<sup>ème</sup> faute personnelle sera exclu de la rencontre par le corps arbitral par la gestuelle adéquate (Cf. Règle des signaux) et devra se rendre soit dans les vestiaires, soit dans les gradins/tribunes jusqu'au terme du match.

La 5<sup>ème</sup> faute personnelle d'un joueur est indiquée au corps arbitral par la table de marque à l'aide d'un signal sonore (klaxon, sonnette...) différent du signal utilisé par le corps arbitral.

#### **7. Les fautes simultanées**

Si 2 fautes sont commises simultanément, la plus grave doit être sifflée en priorité par le corps arbitral.

Dans le cas où les 2 fautes engendrent une sanction identique, le corps arbitral peut :

- a. laisser l'action se dérouler sans intervenir.
- b. arrêter le jeu et le reprendre par une balle à terre ou un entre deux.
- c. Si le cas se produit dans une surface de but, la balle à terre ou l'entre deux doit se faire sur la ligne des 6 mètres qui délimite cette surface.

## REGLE N° 11 – CUMUL DES FAUTES

Toutes les fautes personnelles qui sont sanctionnées par un coup franc direct entrent en ligne de compte pour la comptabilisation des fautes cumulées. Le corps arbitral indique le cumul de la faute, à la table de marque par le signe adéquat (Cf. Règle 21).

Lors de chaque mi-temps, les 5 premières fautes cumulées de chaque équipe est clairement signalée à la table de marque par le corps arbitral selon les gestes adéquates (voir tableaux des signaux).

Dès que la 5<sup>ème</sup> faute cumulée est signalée à la table de marque, le marqueur doit l'indiquer par un drapeau ou tout autre objet accrédité par l'AMF ou l'UNCFs. Ce drapeau a pour but de rappeler aux équipes et au corps arbitral que toutes les fautes cumulées qui suivront engendreront systématiquement un jet franc à 9 mètres. Il doit être placé du côté du banc de l'équipe fautive.

Le Marqueur et/ou le Chronométrateur se charge alors de les comptabiliser sur la feuille de match et sur le tableau d'affichage électronique s'il existe ou bien sur un tableau d'affichage manuel, qui permet à chaque joueur d'être au courant du nombre de fautes collectives.

Lors de la sixième faute cumulée d'une équipe ainsi que toutes les suivantes, durant une même période, un jet franc à 9 mètres est systématiquement accordé à l'équipe adverse.

Lors des rencontres donnant lieu à une prolongation, le compteur des fautes cumulées n'est pas remis à zéro après la fin du temps réglementaire. La prolongation est considérée comme une extension de la seconde mi-temps.

### 1. Procédure pour la 6<sup>ème</sup> faute cumulée et les suivantes

- a. l'équipe adverse ne peut dresser un mur puisqu'il s'agit d'un jet franc à 9 mètres.
- b. le joueur qui va tirer le jet franc doit se faire connaître de manière claire en levant le bras.
- c. le gardien de but doit rester sur sa ligne de but et il sera autorisé à bouger ses appuis qu'une fois le ballon remis en jeu par le tireur.
- d. **Tous les autres joueurs doivent se trouver à 4 mètres du ballon et derrière celui-ci.**
- e. Le joueur qui tire le jet franc doit le tirer avec l'intention de marquer un but et ne peut faire une passe à un autre joueur.
- f. Une fois que le jet franc est tiré, aucun autre joueur de l'équipe qui a obtenu le jet franc ne peut toucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un adversaire ou ne revienne au jeu après avoir heurté un des montants du but ou après la sortie de jeu.

### 2. Infractions - sanctions

- a. Lorsqu'un joueur de l'équipe pénalisée par le jet franc n'applique pas cette Règle :
  - le jet franc doit être recommencé lorsqu'un but n'est pas inscrit.
  - le jet franc ne doit pas être recommencé lorsqu'un but est inscrit.
- b. Lorsqu'un joueur de l'équipe bénéficiaire du jet franc n'applique pas cette Règle :
  - le jet franc doit être recommencé lorsqu'un but est inscrit.
  - le jet franc ne doit pas être recommencé lorsqu'un but n'est pas inscrit.
- c. Lorsque cette Règle n'est pas respectée et que le ballon est mis en jeu, une remise en jeu latérale (touche) est accordée à l'équipe adverse au niveau des 9 mètres.

**REGLE N° 12 – EXECUTION D'UN COUP FRANC****1. Modalités d'exécution**

Tous les coups francs sont directs et font suite à une faute cumulée. L'équipe a le droit d'effectuer un « mur » tout en respectant les 4 mètres de distance avec le ballon.

Si sur le coup franc direct, le joueur chargé de tirer envoie le ballon directement dans son propre but, le but ne sera pas accordé et le jeu sera repris par un corner en faveur de l'équipe adverse.

L'arbitre signale le coup franc direct en levant le bras verticalement, la main vers le haut et doit maintenir le bras dans cette position jusqu'à ce que le ballon soit touché par un autre joueur ou qu'il ne soit plus en jeu.

Le ballon est en jeu dès qu'il a franchi une distance égale à sa circonférence, dans le terrain de jeu.

Si un coup franc direct est accordé à un joueur à l'intérieur de sa propre surface de but, le ballon sera en jeu immédiatement après avoir parcouru une distance égale à sa circonférence et être sorti de la surface de but pour pénétrer dans le terrain de jeu.

**2. Pour pouvoir accorder un coup franc, il faut :**

- a. que le corps arbitral ait vu une faute.
- b. que la faute soit commise sur le terrain par un joueur participant au jeu.
- c. que le ballon soit en jeu au moment où la faute est commise.

**3. Pour qu'un coup franc soit conforme, il faut :**

- a. que le ballon soit immobile, posé à l'endroit où la faute a été commise, sauf dans les cas d'exception prévus par d'autres règles.
- b. Le coup franc ne peut être effectué qu'après autorisation du corps arbitral par un signal sonore.
- c. que le joueur tire avant les 5 secondes qui lui sont imparties afin d'effectuer le coup franc.
- d. que tous les joueurs de l'équipe adverse du tireur se trouvent à 4 mètres au moins du ballon. Ils ne peuvent s'approcher à moins de cette distance avant que le ballon ne soit en jeu.

Si un adversaire du tireur s'approche à moins de 4 mètres du ballon avant que celui-ci ne soit en jeu, l'arbitre doit faire recommencer le coup franc. Le joueur fautif doit recevoir un avertissement solennel et, en cas de récidive, il sera sanctionné d'un carton jaune.

Si les joueurs de l'équipe adverse au tireur font le "mur" et qu'ils refusent de se placer à distance réglementaire, l'arbitre doit adresser un carton jaune au joueur le plus proche du ballon.

Si, par la suite, les joueurs ne se placent pas à distance réglementaire, le joueur le plus proche du ballon doit être expulsé en recevant un carton rouge.

- e. le ballon peut être envoyé dans n'importe quelle direction.
- f. si lors de l'exécution d'un coup franc, un ou plusieurs joueurs adverses du tireur, dansent, gesticulent ou crient dans le but de distraire le tireur, il sera ou ils seront sanctionné(s) pour conduite inconvenante et recevra/ont un carton jaune.

**REGLE N° 13 – EXECUTION DU PENALTY (OU TIR AU BUT) ET DU JET FRANC****1. Modalités d'exécution**

Pour tirer un penalty (ou un tir au but) et un jet franc :

- a. le ballon doit être posé sur le point de réparation par le tireur et rester immobile. L'arbitre est seul juge du placement correct du ballon.
- b. tous les joueurs, à l'exception du gardien de but adverse doivent se trouver à l'extérieur de la surface du but, sur le terrain de jeu et à une distance de 4 mètres minimum du ballon.
- c. le gardien de but adverse doit se trouver entre les montants les deux pieds sur la ligne de but. Il ne peut pas bouger ses appuis avant le tir.
- d. le tireur doit faire face au but et au ballon et ne peut marquer aucun temps d'arrêt pendant la course d'élan du tir.
- e. le tir doit être effectué vers le but avec l'intention de marquer.
- f. si le tireur envoie le ballon en arrière, le coup de pied doit être recommencé et le tireur doit recevoir un avertissement solennel.
- g. l'arbitre doit donner un coup de sifflet afin d'autoriser le tir.
- h. le but peut être marqué directement.
- i. le tir doit être effectué durant les 5 secondes qui lui sont consacrées.

**2. Cas spéciaux**

- a. Quand l'arbitre a accordé un jet franc ou un penalty, il ne doit pas donner le signal d'exécution avant que les joueurs aient pris position conformément à la règle.
- b. Si, après que le tir ait été effectué, le ballon est touché dans sa course par un corps étranger ou par l'arbitre, il doit être recommencé.
- c. Si, après que le tir ait été donné, le ballon rebondit dans le jeu après avoir frappé le gardien de but ou l'un des montants de la cage de but et qu'il soit ensuite touché dans sa course par un corps étranger, l'arbitre doit arrêter le jeu. Il le reprendra par balle à terre à l'endroit où le ballon est entré en contact avec le corps étranger, sauf si ce contact a lieu dans la surface de but auquel cas la balle à terre doit être effectuée sur la ligne délimitant la surface de but.
- d. Si, après avoir donné le signal d'exécution du tir, l'arbitre constate que le gardien de but ne se trouve pas à la place prescrite sur la ligne de but, il doit laisser exécuter le tir. Si le but est marqué, il doit être validé. Si le but n'est pas marqué, le jet franc ou le penalty doit être recommencé.
- e. Si, après que l'arbitre ait donné le signal d'exécution et avant que le ballon soit en jeu, un joueur de l'équipe qui défend pénètre dans la surface de but ou s'approche à moins de 4 mètres du ballon, l'arbitre doit laisser exécuter le coup de pied de réparation. Si un but n'est pas marqué, le jet franc ou le penalty doit être recommencé.  
Dans le cas « e », le joueur fautif doit recevoir un carton jaune.
- f. Si au moment où le jet franc ou le penalty va être donné, le tireur se rend coupable de conduite inconvenante ou si un de ses partenaires influence le gardien par des gestes ou de la voix, le jet franc ou le penalty, s'il a été donné, doit être recommencé dans le cas où le but a été marqué. Le tireur, ou le partenaire fautif, doit recevoir un carton jaune.
- g. Si au moment où le jet franc ou le penalty va être donné, un défenseur, par gestes ou de la voix, influence le tireur, le jet franc ou le penalty, s'il a été donné, doit être recommencé dans le cas où un but n'a pas été marqué. Le joueur fautif doit recevoir un carton jaune. Il en est de même pour le joueur qui sur cette phase a lancé un projectile vers le ballon, mais il doit être exclu définitivement par un carton rouge.
- h. Si après que l'arbitre ait donné le signal d'exécution et avant que le ballon soit en jeu, un coéquipier du tireur pénètre dans la surface de but ou s'approche à moins de 4 mètres du ballon, l'arbitre doit laisser exécuter le tir. Si le but est marqué, le jet franc ou le penalty doit être recommencé. Si le ballon est détourné en corner par le gardien, le corner doit être accordé.
- i. Si dans les circonstances décrites en « h » le ballon rebondit dans le jeu après avoir frappé le gardien ou un des montants de la cage de but, l'arbitre doit accorder une remise en jeu latérale (touche) l'équipe adverse à l'endroit où le joueur a pénétré dans la surface de but ou au lieu où le joueur s'est approché à moins de 4 mètres.
- j. Lorsque la durée d'un match est prolongée, soit à la mi-temps, soit à la fin du match, pour effectuer ou recommencer un penalty, cette prolongation doit durer jusqu'au moment où le tir a terminé son effet.

**3. Réalisation du but**

Un but est marqué quand le ballon a dépassé entièrement la ligne de but entre les montants et sous la barre transversale :

- a. directement à partir du coup de pied de réparation
- b. après avoir rebondi du montant ou de la barre dans le but
- c. après avoir été touché ou joué par le gardien de but
- d. après avoir touché le gardien puis un des montants des buts et pénétré ensuite dans le but
- e. après avoir touché un des montants des buts puis le gardien et pénétré ensuite dans le but.

Le match se termine aussitôt que l'arbitre a pris sa décision.

**REGLE N° 14 – DEPARTAGE DES EQUIPES AVEC TIRS AU BUT****1. Choix de la cage de but**

Après que le corps arbitral est vérifié l'état des cages de but, l'arbitre principal choisit et désigne la cage de but dans laquelle seront tirés tous les tirs au but.

Dans le cas où, pendant la séance de tirs au but, la cage de buts deviendrait défectueuse (filet arraché, poteau ou barre transversale déplacés, fixation arrachée, ...), l'Arbitre principal peut seul décider de changer de cage de buts.

**2. Tirage au sort**

L'arbitre principal tire à pile ou face l'équipe qui débute la série de tirs au but, en présence des deux Capitaines.

**3. Choix et ordre des tireurs**

Les deux Capitaines donnent au corps arbitral les numéros de 3 joueurs différents qui, alternativement et dans l'ordre donné, tireront la première série de tirs au but.

Les joueurs qui se présentent pour effectuer les tirs au but doivent obligatoirement faire partie des 4 joueurs de terrain qui ont terminé la rencontre.

Dans le cas où l'un des 3 tireurs connus de la série, se blesse durant le tir de son penalty sans l'avoir effectivement tiré, ce joueur peut se faire remplacer par un autre joueur inscrit sur la feuille de match, à l'exception des joueurs expulsés ou exclus pendant la rencontre.

**4. Position des joueurs**

Pendant le déroulement des tirs, tous les joueurs autres que gardiens et tireur doivent se trouver derrière la ligne médiane dans l'aire de jeu opposée à celle où se passe la séance de tir aux buts.

**5. Départage des équipes**

- a. Si à égalité de tirs, une équipe a pris un avantage de deux (2) buts, il n'est pas nécessaire de tirer le troisième (3<sup>ème</sup>) tir au but.
- b. Si, après que les deux équipes ont effectué les 3 tirs au but, toutes deux ont obtenu le même nombre de buts marqués ou aucun :
  - les deux capitaines donnent à l'arbitre principal les numéros des 3 joueurs différents qui, dans l'ordre donné, vont tirer les tirs au but de la deuxième série. En cas d'impossibilité (ex : équipe avec 5 joueurs seulement), le capitaine donnera le nom d'un joueur ayant tiré dans la 1<sup>ère</sup> série.
  - le résultat est acquis, dès qu'à nombre égal de tirs, une équipe a pris l'avantage au nombre de buts marqués.
- c. Le même procédé sera utilisé si, après ces 3 tirs au but, les deux équipes ne sont pas parvenues à se départager.

**6. Départage des équipes en cas de panne de lumière ou d'indisponibilité de salle**

En cas de panne de lumière ou d'indisponibilité de salle, le résultat sera tranché par un tirage au sort effectué par l'instance compétente.

En cas de panne de lumière, si les équipes ne sont pas à égalité de tirs :

- a. le tir de l'équipe qui a tiré un tir au but en plus est annulé.
- b. l'instance compétente procède au tirage au sort pour désigner le vainqueur, sauf si le fait se produit au cours de la 1<sup>ère</sup> série de trois tirs au but auquel cas, l'équipe qui a pris l'avantage est déclarée gagnante.

**7. Insuffisance de joueurs**

Dans le cas où l'une des deux équipes est réduite à trois joueurs et que l'un de ceux-ci se blesse ou est exclu, le départage doit être arrêté pour insuffisance de joueurs.

**8. Application de la Règle n°12**

Toutes les dispositions de la Règle 12 – Exécution d'un coup-franc – sont d'application, sauf les paragraphes de l'Art. 2 - c), h) et l).



## REGLE N° 15 – MESURES DISCIPLINAIRES

### 1. Les types de mesures disciplinaires

Les mesures décrites ci-dessous s'appliquent aux joueurs mais également aux officiels, sauf en ce qui concerne le jeu.

- L'avertissement solennel est signifié verbalement au joueur par l'Arbitre qui arrête le jeu.
- L'avertissement est signifié au joueur par un carton jaune.
- L'expulsion est signifiée au joueur par un carton bleu.
- L'exclusion est signifiée au joueur ou à l'officiel par un carton rouge.

### 2. L'Arbitre est seul juge des sanctions applicables

Il applique la sanction disciplinaire qu'il estime devoir appliquer sans être tenu de respecter la gradation de ces mesures étant entendu que frapper, cracher sur quelqu'un et donner un coup de pied volontaire doivent être suivis d'une exclusion définitive.

### 3. Modalités d'expulsion et d'exclusion d'un joueur

- a. Un joueur expulsé ou exclu doit immédiatement regagner les vestiaires ou les gradins/tribunes et ne peut reprendre place sur le banc. Lors d'une expulsion (carton bleu), il doit être remplacé par un joueur dont le nom figure sur la feuille de match sous le contrôle du corps arbitral. Si un joueur expulsé refuse de quitter le terrain et/ou de regagner les vestiaires, l'arbitre principal doit l'exclure définitivement et, dans ce cas, il ne peut pas être remplacé.
- b. Un joueur exclu (carton rouge) pendant une rencontre ne peut, en aucun cas, être remplacé. Si le joueur exclu refuse de quitter le terrain et/ou de regagner les vestiaires, l'arbitre principal doit prendre les mesures qui s'imposent (cf. Règle 3, article 5).
- c. Les joueurs se trouvant sur le banc des remplaçants sont soumis à la même réglementation. Lorsqu'un joueur sur le banc reçoit un carton rouge, l'équipe à qui appartient le joueur réserviste exclu doit terminer le restant de la partie avec un joueur de moins sur le terrain. Le Capitaine choisira au moment de l'exclusion quel joueur doit quitter le jeu. Ce joueur prend place sur le banc et peut prendre part au jeu comme joueur réserviste.

### 4. Rapport d'Arbitre

Toute expulsion ou exclusion exige, en outre, un rapport circonstancié de l'arbitre qui doit être transmis au secrétariat du Comité ou de la Commission d'Arbitrage et de discipline dudit Comité avant les 2 jours ouvrables.

Le rapport doit être précis sur les faits, la date, le lieu, l'heure, les noms, les numéros de licences, les circonstances mais en aucun cas l'opinion du corps arbitral ne doit transparaître.

### 5. Refus de jouer

En cas de refus de reprendre la partie par l'une ou l'autre équipe, l'Arbitre doit appeler le Capitaine de l'équipe concernée. Si celui-ci confirme le refus de son équipe de continuer la rencontre, celle-ci doit être interrompue définitivement par l'Arbitre, qui l'indiquera sur la feuille de match à destination de la Commission compétente, qui prendra les mesures disciplinaires prévues par le Règlement Organique.

### Décision 1

Dans toutes les épreuves Jeunes (-18 ans), les joueurs sur le terrain ou sur le banc sont soumis au silence, hormis le Capitaine et l'Entraîneur-technique. Les Comités ou Ligues organisateurs peuvent obliger les joueurs au silence, dans les mêmes conditions et selon leurs règlements intérieurs. Ceci n'est pas effectif en Compétition Nationale, mais la discipline verbale est de rigueur.

**REGLE N° 16 – TOUCHE ET CORNER****1. Remise en jeu latérale (touche)****a. Une rentrée de touche latérale est accordée à une équipe**

- Lorsque le ballon a entièrement dépassé une ligne latérale à terre ou en l'air, après qu'il ait été touché en dernier lieu par un des joueurs de l'équipe adverse.
- Lorsque le ballon touche le plafond ou une structure au-dessus de la surface du jeu, après qu'il ait été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe adverse.  
Dans ce cas, le jeu est repris par une rentrée latérale à la main à même hauteur du point où le ballon a touché le plafond ou les structures de celui-ci, suivant la procédure décrite au paragraphe ci-dessous.

**b. Position du joueur et exécution de la touche**

Le joueur effectuant la rentrée à la main, se place face au terrain et en dehors de celui-ci et lance le ballon des deux mains, sans élan, les deux pieds perpendiculaires à la ligne latérale et complètement posés au sol. La touche est valide si et seulement si :

- la position du joueur effectuant la remise en touche latérale est conforme,
- le ballon part de derrière la nuque et passe au-dessus de la tête du joueur,
- le ballon effectue une parabole et non une trajectoire tendue.

Le ballon est dit « en jeu » dès qu'il quitte les mains du joueur, après avoir pénétré complètement dans l'aire de jeu.

**c. Position des adversaires**

Tous les joueurs adverses doivent se trouver, au moins, à 1 mètre de distance du joueur effectuant la rentrée latérale. Ils ne peuvent s'approcher en-deçà de cette distance avant que le ballon ne soit en jeu.

**d. Interdiction et infraction**

- En cas de mauvaise exécution de la touche, une rentrée latérale sera accordée à l'équipe adverse au même endroit.
- En cas de but inscrit directement sur rentrée latérale, un dégagement de but est accordé à l'équipe qui défend.

**2. Rentrée de coin (corner)****a. Une rentrée de coin est accordée à une équipe**

- Lorsque le ballon a entièrement dépassé la ligne de but à terre ou en l'air derrière le plan du but et après avoir été touché en dernier lieu par un défenseur.

**b. Position du joueur et exécution du corner**

Le joueur effectuant le corner à la main, se place face au terrain et en dehors de celui-ci, à l'angle formé par la ligne latérale et la ligne de but et lance le ballon des deux mains, sans élan, les pieds parallèles à la fois à la ligne latérale et à la ligne de but et complètement posés au sol. Le corner est valide si et seulement si :

- la position du joueur effectuant le corner est conforme,
- le ballon part de derrière la nuque et passe au-dessus de la tête du joueur,
- le ballon effectue une parabole et non une trajectoire tendue.

Le ballon est dit « en jeu » dès qu'il quitte les mains du joueur, après avoir pénétré complètement dans l'aire de jeu.

**c. Position des adversaires**

Tous les joueurs adverses doivent se trouver à, au moins, 1 mètre de distance du joueur effectuant le corner. Ils ne peuvent s'approcher en-deçà de cette distance avant que le ballon ne soit en jeu.

**d. Interdiction et infraction**

- En cas de mauvaise exécution du corner, un dégagement de but est accordé à l'équipe qui défend
- En cas de but inscrit directement sur corner, un dégagement de but est accordé à l'équipe qui défend, conformément aux modalités de la Règle 4 – Art. 4.

**3. Arrêt et reprise du chronomètre**

- a. Le chronométrateur arrête le décompte du temps de jeu, dès que le ballon est entièrement sorti du terrain de jeu.
- b. Le chronométrateur reprend le décompte du temps de jeu, lorsqu'un joueur touche le ballon remis en jeu.

## REGLE N° 17 – CATEGORIES D'AGE DES JOUEURS

Dans tous les cas figurant dans cet article, l'âge se calcule en fonction de l'année calendrier dans laquelle la compétition débute.

### 1. Les types de catégories

- Sont SENIORS, les membres qui ont 21 ans à partir du 1er janvier de l'année en cours
- Sont ESPOIRS, les membres qui ont moins de 21 ans au 1er janvier de l'année en cours
- Sont JUNIORS, les membres qui ont moins de 17 ans au 1er janvier de l'année en cours
- Sont CADETS ou CADETTES, les membres qui ont moins de 14 ans au 1er janvier de l'année en cours
- Sont MINIMES, les membres qui ont moins de 12 ans au 1er janvier de l'année en cours
- Sont BENJAMINS ou BENJAMINES, les membres qui ont moins de 10 ans au 1er janvier de l'année en cours
- Sont POUSSINS, les membres qui ont moins de 8 ans au 1er janvier de l'année en cours,

Les équipes mixtes sont permises jusqu'à la catégorie SENIORS.

### 2. Dérogations

#### a. **Les joueurs qui ont le jour de la rencontre**

- 12 ans, peuvent participer aux matches réservés aux CADETS.
- 14 ans, peuvent participer aux matches réservés aux JUNIORS.
- 17 ans, peuvent participer aux matches réservés aux SENIORS.

#### b. **Les joueuses qui ont le jour de la rencontre**

- 12 ans, peuvent participer aux matches réservés aux CADETS.
- 14 ans, peuvent participer aux matches réservés aux JUNIORS.
- 17 ans peuvent participer aux matches réservés aux SENIORS.

**REGLE N° 18 – COMMISSION DES JUGES-ARBITRES ET CONSEIL DE DISCIPLINE****1. Composition du corps arbitral**

Chaque association ou club de futsal membre de l’UNCFs a l’obligation de désigner parmi ses pratiquants licenciés, avant le début de chaque saison sportive et pour chacune des équipes engagées dans une épreuve officielle de l’UNCFs, au moins 2 personnes comme **Joueur-Arbitre**. Ces personnes doivent être détentrices d’une licence joueur et inscrites comme Joueur-Arbitre dans les bordereaux de demande de licences. Elles doivent être recrutées sur la base du volontariat et selon les modalités choisies par les dirigeants des associations, sans discrimination de sexe ou autre.

Pour être autorisé(e)s à arbitrer des rencontres de la catégorie Senior et Espoir (18-21 ans), les Joueurs-arbitres doivent être majeur(e)s et âgé(e)s de 18 ans au moins le jour de leur demande de licence.

Pour être autorisé(e)s à arbitrer des rencontres Jeunes, de catégories Poussin à Junior (-18 ans), les Joueurs-arbitres peuvent être mineur(e)s et âgé(e)s de 16 ans au moins le jour de leur demande de licence. Il ou elle est désigné(e) par le titre de **Jeune Joueur-arbitre** ou de **Joueur-arbitre aspirant(e)**

Les Joueurs-arbitres et les Joueurs-arbitres aspirant(e)s pourront officier comme **Juge-arbitre Stagiaire**, dès lors qu’ils auront passé et obtenu l’examen théorique qui clôture le stage d’initiation à l’arbitrage, dispensé en début ou en cours de saison sportive, par un Juge-arbitre formateur, désigné(e) par la Commission des Juges-arbitres.

Seuls les Juges-arbitres majeurs, qui ont obtenu l’examen théorique de Juge-arbitre Stagiaire et un diplôme d’arbitrage de 1<sup>er</sup>, 2<sup>nd</sup> ou 3<sup>ème</sup> Degré peuvent être défrayés pour leurs frais d’arbitrage, selon le barème fixé par les Comités ou Ligues organisateurs dans le Règlement des épreuves et compétitions pour lesquelles ils officient ou à défaut selon le barème officiel de l’UNCFs, publié dans le Règlement Organique.

En cas de démission d’un des Juges-arbitres désigné(e)s, le club ou l’association doit le remplacer en désignant son remplaçant à la Commission de Juges-arbitres compétente.

**2. La Commission des Juges-Arbitres**

Conformément au Règlement Organique de l’UNCFs, les membres de la Commission des Juges-arbitres sont élus chaque année par l’Assemblée générale regroupant les membres des clubs et associations adhérentes, en règle de leurs contributions. Si la Commission des Juges-arbitres n’a pas été formée à cette occasion, le Bureau du Comité Directeur peut réunir les représentants des associations qui doivent élire en leur sein les membres de la Commission des Juges-arbitres.

La Commission des Juges-arbitres est dirigée par un Président et doit se composer de 3 membres au moins, tous placés sous la responsabilité du Bureau de chaque Comité départemental, Ligue régionale ou du Comité Directeur National, qui en assure le bon fonctionnement et le renouvellement des membres en cas de démission ou de vacance.

En aucun cas, les membres du Bureau des Comités ne peuvent intervenir pendant les délibérations de la Commission des Juges-arbitres pour des faits disciplinaires concernant les membres de l’UNCFs, sauf cas grave engageant la responsabilité du Président du Bureau du Comité, de la Ligue ou du Comité Directeur National et nécessitant son avis et/ou son accord.

Le Président de la Commission des Juges-arbitres a le devoir de convoquer le Président du Bureau du Comité, de la Ligue ou du Comité Directeur National dont il dépend, chaque fois qu’il le juge nécessaire et dans tous les cas lorsqu’il existe un risque de violence ou qu’il a été commis une infraction à la législation française, punissable par la loi en vigueur en République Française.

**3. Champ de compétence**

Entrent dans le champ de la compétence de la Commission des Juges-arbitres :

- a. la discipline des membres de l’AFF,
- b. le recrutement des Juges-arbitres,
- c. la désignation des Juges-arbitres
- d. la formation des Juges-arbitres.

**4. Faits passibles d’une convocation**

La Commission Nationale des Juges-Arbitres a seule le pouvoir de gérer l’effectif du corps arbitral sous sa dépendance, de convoquer et éventuellement de prendre des sanctions disciplinaires ou d’exclure tout membre, équipe ou club adhérent de l’AFF :

- a. qui contreviendrait aux dispositions du Règlement Intérieur de l’AFF,
- b. qui serait concerné par un rapport d’un Juge-arbitre et/ou d’un Observateur Officiel de l’AFF,
- c. qui serait déserteur sur une feuille de match,

- d. qui aurait refusé d'obtempérer à une décision arbitrale,
- e. qui serait exclu par avertissement d'un carton rouge,
- f. qui cumulerait 2 retards ou absences injustifiées aux convocations arbitrales,
- g. qui ne porterait pas l'uniforme adéquat défini par l'association AFF,
- h. qui se rendrait coupable d'un comportement jugé incompatible avec la fonction d'arbitre,
- i. qui se rendrait coupable de malversation et/ou de fraude.
- j. qui se rendrait coupable de propos ou d'actes racistes et xénophobes
- k. qui se rendrait coupable de propos injurieux envers quiconque
- l. qui se rendrait coupable d'acte violent ou grave envers quiconque
- m. qui aurait commis volontairement un accident engageant la responsabilité civile de l'AFF

#### **5. Sanction immédiate**

Dans le cas où un joueur ou un dirigeant est exclu (carton rouge) et/ou désigné nommément par un rapport de Juge-Arbitre ou d'un Observateur officiel de l'AFF, il est provisoirement suspendu de toute participation aux manifestations sportives que ce soit sur le terrain de jeu, dans les zones réservées aux officiels et/ou sur le banc des remplaçants.

Dans le cas où les faits ont été commis par des supporters et/ou personnes étrangères à l'AFF (envahissement de terrain, jets d'objets, bagarres, violences, etc.), le club ou l'association où ont été commis les faits est responsable de la sécurité des enceintes dont il a la jouissance et doit par conséquent veiller à en interdire l'accès et doit jouer à huit clos, tant qu'une décision n'a pas été prise par la Commission Nationale des Juges-Arbitres.

Dans le cas où une équipe appartenant à un club ou une association sportive se verrait directement impliquée de manière collective dans les faits mentionnés ci-dessus, le club dans son ensemble est obligatoirement suspendu provisoirement de toute manifestation sportive au sein de l'AFF et ce jusqu'à la fin de l'instruction de la Commission d'arbitrage et de discipline et soumis aux décisions qu'elle rendra. L'ensemble des clubs sera informé de cette suspension et des décisions qui seront prises.

#### **6. Convocation devant le Conseil de discipline**

Toute personne qui se serait rendue coupable ou qui aurait été victime de faits avérés ci-dessus peut être convoquée à un Conseil de discipline dans les 10 jours courants, par tout moyen que jugera la Commission des Juges-arbitres via les dirigeants qualifiés de leur club respectif. L'entretien durant le Conseil de discipline est personnel et se tient devant deux membres au moins de la Commission des Juges-arbitres pour permettre à la (ou les) personne(s) convoquée(s) d'exprimer leur point de vue sur les faits en question.

Toute personne convoquée, peut se faire assister d'un dirigeant ou d'un licencié de son club, mais en aucun cas elle ne peut se faire mandater ou remplacer par une autre. Toute personne ayant des difficultés pour comprendre la langue française peut se faire assister d'un traducteur. Si la ou les personnes en question n'est (ne sont) pas présente(s) à cet entretien, elles seront jugées par défaut. Les membres de la Commission, après délibération du Conseil de discipline, prendront les sanctions qui s'imposent, conformément au Règlement Intérieur de l'AFF.

Les dirigeants du club auquel appartient la (ou les) personne(s) incriminée(s) sont prévenus par lettre recommandée avec accusé de réception, de la décision prise par le Conseil de Discipline de la Commission des Juges-arbitres, en première instance. La sanction peut être d'ordre disciplinaire et éventuellement accompagnée d'une amende pécuniaire. Les dirigeants du club ou de l'association sont responsables de leurs licenciés et veillent à faire appliquer cette décision par la ou les personne(s) fautive(s). La sanction disciplinaire prise est applicable dès réception du courrier envoyé par AR.

#### **7. Frais et amendes pécuniaires**

Quoiqu'il advienne de la décision prise, les frais inhérents aux convocations, instructions, rapports et décisions sont imputables au compte du club ou de l'association dont la ou les personnes sont adhérentes. Une amende pécuniaire peut être personnelle et/ou collective. En cas de non-paiement d'une amende pécuniaire, le club ou l'association peut être temporairement suspendu de toute participation aux compétitions organisées par l'AFF, jusqu'à épurement de la dette. Elle peut être radiée dans le cas où celle-ci n'aurait pas été honorée à échéance.

#### **8. Commission d'appel**

Toute personne jugée en première instance par la Commission Nationale Sportive peut faire appel de cette décision et saisir la Commission Nationale d'Appel et Litiges, qui jugera en dernier ressort de confirmer, d'augmenter ou d'infirmer la (ou les) sanction(s) disciplinaire(s) et/ou pécuniaires(s) prise(s), conformément au Règlement Intérieur de l'AFF.

**REGLE N° 19 – ARBITRES ET OFFICIELS****1. L'Arbitre principal**

L'arbitre principal de champ est nommé simplement l'Arbitre et est désigné par la Commission des Juges-arbitres compétente.

Tout en remplissant les fonctions de Chronométrateur, il doit veiller à l'application des règles et des instructions édictées par l'AFF. Il décide, en dernier ressort, lorsque l'Arbitre assistant a un avis contraire.

L'arbitre doit porter l'équipement autorisé et prescrit par la Fédération.

En principe, cet équipement est de couleur noire, qui est la couleur réservée. Aucune équipe ne peut utiliser le noir uni comme couleur de maillot. L'Arbitre peut utiliser une autre couleur de maillot, mais ce sera à lui de changer la couleur de son équipement lorsqu'une confusion est possible avec celle d'une des deux équipes.

**2. L'Arbitre assistant ou second Arbitre**

- L'arbitre principal est assisté par un second arbitre, désigné par la commission d'arbitrage compétente.
- L'arbitre assistant peut être issu du même club que l'arbitre principal.
- L'arbitre assistant doit porter l'équipement autorisé et prescrit par l'association AFF.
- L'Arbitre assistant doit suivre les instructions complémentaires qui lui sont données par l'arbitre avant chaque match. L'Arbitre assistant peut disposer au choix et en accord avec l'arbitre principal, d'un sifflet, de cartons ou utiliser les signaux spéciaux de la main (cf. Règle 20 – Signaux)

Il a pour mission, sous réserve de décision de l'arbitre principal, de signaler que le ballon est sorti du jeu et d'indiquer l'équipe à laquelle revient, soit le corner, soit le dégagement de but, soit la rentrée latérale. Il peut être chargé de contrôler si les substitutions ont été faites correctement. Il se place en général de l'autre côté du terrain, en face de l'Arbitre principal, mais il peut entrer sur le terrain s'il le souhaite, en prenant garde de ne pas gêner le bon déroulement de la partie.

L'Arbitre assistant doit attirer l'attention de l'arbitre principal sur toute infraction aux règles du jeu qu'il a pu constater, lorsqu'il estime que l'arbitre n'a pu la voir. Il peut interrompre le déroulement de la partie lorsqu'il observe des comportements irréguliers ou des fautes. Cependant, l'arbitre principal reste toujours le dernier juge de la décision à prendre.

En cas d'avis contraire ayant nécessité un arrêt du jeu, et après consultation des Arbitres entre eux, le jeu reprend sur décision de l'arbitre principal, soit par l'exécution de la sanction applicable, soit par une remise en jeu avec une balle à terre ou un entre-deux.

**3. Avant le match**

Présent dans la salle trente minutes au moins avant l'heure officielle de la rencontre, les Juges-arbitres doivent examiner l'état du terrain, les ballons et la présence de la boîte de secours.

Ils doivent aussi veiller à ce que l'aménagement extérieur (zone neutre, bancs, sièges, table de marque, espace de sécurité, etc.) soit conforme aux prescriptions.

Le contrôle des licences et des cartes d'identité des joueurs et des officiels, ainsi que celui de l'équipement des joueurs, doit se faire en présence des délégués des deux clubs, de préférence dans le vestiaire des Arbitres. Pour ce faire, la feuille de match dûment complétée doit lui être présentée dix minutes au moins avant l'heure officielle du match. L'Arbitre principal doit noter toute irrégularité constatée sur la feuille de match.

**4. Pouvoirs des arbitres**

Les pouvoirs des arbitres commencent dès leur entrée dans les vestiaires et se terminent après le match lors de la signature de la feuille de match par les délégués des deux équipes. Ce fait n'empêche pas l'Arbitre principal de déposer rapport à l'instance compétente pour des faits qui se seraient produits avant ou après la rencontre.

Un joueur exclu avant le coup d'envoi peut être remplacé sur la feuille de match. Si à la suite de cette exclusion une équipe ne peut aligner que 4 joueurs au début du match, celle-ci peut se compléter par un

5ème joueur à n'importe quel moment de la rencontre.

L'arbitre principal est le maître absolu sur le terrain. Ses décisions, concernant des questions d'interprétation durant la rencontre sont sans appel en ce qui concerne le résultat du match.

**5. Direction du match**

L'arbitre principal dirige le jeu suivant les règles en vigueur et prend toutes les décisions qui s'imposent.

Il peut toutefois revenir sur sa décision si le jeu n'a pas repris.

L'arbitre a le pouvoir discrétionnaire d'arrêter le jeu pour toute infraction aux règles de jeu.

Dans ses interventions, l'arbitre doit s'abstenir de pénaliser lorsque, en agissant de la sorte, il favorise l'équipe du joueur qui a commis la faute. Il peut revenir par la suite à la faute dans le cas où l'avantage présumé ne se réalise pas. Le fait pour l'arbitre d'appliquer le principe de l'avantage ne l'empêche pas de prendre la mesure disciplinaire qui s'impose envers le(s) joueur(s) fautif(s).

## 6. **Suspension et arrêt du match**

L'arbitre a le pouvoir discrétionnaire de suspendre ou d'arrêter définitivement la partie en raison d'éléments extérieurs ou intérieurs, de conduite de spectateurs ou autres motifs. Il fera parvenir à la Commission d'arbitrage et de discipline un rapport détaillant les faits et les circonstances et notera sur la feuille de match, dans la partie remarque que la rencontre a été arrêtée, en indiquant le score effectif au moment de l'arrêt.

L'arbitre doit suspendre immédiatement le jeu en cas de blessure grave d'un joueur.

En cas de blessure légère, le jeu sera suspendu à la fin d'une phase de jeu. Le joueur légèrement blessé ne peut pas être soigné sur le terrain.

Tous les accidents ou blessures doivent être mentionnés sur la feuille de match par l'arbitre en précisant l'endroit exact de la blessure et les conditions de celles-ci.

## 7. **Suspension et Expulsion**

A l'exception des permutations de joueurs autorisées en cours de match, nul ne peut pénétrer sur le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre.

L'arbitre a le pouvoir et le devoir :

- soit d'adresser une observation ou un avertissement solennel ;
- soit d'adresser un avertissement sanctionné d'un Carton jaune ;
- soit d'expulser en sanctionnant d'un Carton bleu;
- soit d'exclure définitivement en sanctionnant d'un Carton rouge;

Tout joueur coupable de faute grave, de conduite inconvenante, violente ou antisportive.

Un joueur expulsé (carte rouge) ne peut en aucun cas être remplacé. Il doit quitter immédiatement le terrain et rentrer au vestiaire ou se rendre dans les gradins/tribunes.

L'arbitre a le pouvoir et le devoir d'exclure de la zone neutre tout officiel dont la conduite est jugée inconvenante.

## 8. **Coup de sifflet**

L'arbitre doit donner le signal de la reprise du jeu après tout arrêt. Le coup de sifflet est vivement conseillé mais n'est pas une obligation.

Le coup de sifflet est toutefois de rigueur :

- pour la mise en jeu du coup d'envoi,
- pour une remise en jeu en début de seconde période,
- pour une remise en jeu après un but marqué,
- pour indiquer la fin de chaque période,
- sur coup de pied de réparation.

Toute interruption de jeu est signifiée par un coup de sifflet.

## 9. **Absence de l'arbitre**

Un match ne peut être remis pour absence d'Arbitre.

En cas d'absence de l'Arbitre principal officiellement désigné ou lorsque l'Arbitre n'est plus en état de poursuivre sa mission pour cause de blessure ou maladie, l'Arbitre assistant désigné ou un Juge-arbitre ou encore un Joueur-arbitre occasionnel doit prendre sa place. Dans ce cas, l'Arbitre assistant ou l'Arbitre occasionnel possède tous les pouvoirs attribués à l'Arbitre principal officiel.

Lorsqu'un des Juges-arbitres arrête définitivement la partie pour voie de fait sur sa personne, nul ne peut le remplacer et le match est arrêté.

### ***Instructions spéciales***

*A défaut d'Arbitre assistant désigné, l'ordre de priorité pour désigner l'arbitre remplaçant s'établit comme suit :*

1. *arbitre neutre des groupes de même division dans l'ordre suivant : Série A, B, C, D, E, F, G, ...*
2. *arbitre appartenant au club visiteur, dans l'ordre ci-dessus*



3. *arbitre appartenant au club visité, dans l'ordre ci-dessus*
4. *membre licencié neutre*
5. *membre licencié appartenant au club visiteur*
6. *membre licencié appartenant au club visité*
7. *en dernier recours, le club visité devra faire appel à un joueur. Celui-ci pourra prendre part au jeu dès l'arrivée de l'arbitre officiellement désigné.*

Il n'est pas permis d'avoir recours à des personnes âgées de moins de 18 ans ou de plus de 65 ans pour officier des rencontres dans des compétitions de futsal au sein de l'AFF.

Un Juge-Arbitre occasionnel est tenu de céder la direction de la partie à l'arbitre officiellement désigné arrivant en retard (arbitre principal ou assistant). Celui-ci doit attendre un arrêt de jeu pour pénétrer sur le terrain.

Le Juge-Arbitre pratiquant et diplômé, appelé à diriger occasionnellement une rencontre, a droit à l'indemnité de l'arbitre qu'il remplace avec pour maximum l'indemnité afférente à sa catégorie. Il ne peut percevoir de frais de déplacement.

Le membre licencié ou Joueur-Arbitre non diplômé, amené à diriger une rencontre, n'a droit à aucune indemnité. Il peut simplement demander le remboursement de son ticket d'entrée, s'il existe.

Seul l'Arbitre officiellement désigné peut prendre la place d'un Juge-Arbitre occasionnel qui a débuté la rencontre.

**REGLE N° 20 – SIGNAUX**



Faute technique  
non comptée  
Touche latérale



Faute personnelle  
comptabilisée  
Coup franc direct



Coup franc  
avec mur



Indication de la place  
du ballon



Balle à terre  
ou entre-deux



Avantage



Quatrième faute



Cinquième faute



Direction du ballon  
ou sens du jeu



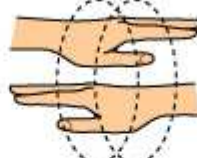
Temps mort



Arrêt ou reprise  
du chronomètre



Invalidé  
ou non autorisé



Remplacement  
ou changement



Fin de la période



Carton jaune  
Avertissement



Carton bleu  
Expulsion du joueur



Carton rouge  
Exclusion du joueur

