



ASSOCIATION FRANCAISE DE FUTSAL

LOIS DU JEU

ÉDITION 2022-2023

Version originale par:
ASSOCIATION MONDIALE DE FUTSAL

Traduction française et modifications par:
ASSOCIATION FRANCAISE DE FUTSAL

SOMMAIRE

LOI 1	Le Terrain	3
LOI 2	Le Ballon	6
LOI 3	Le nombre de joueurs	7
LOI 4	L'équipement des joueurs	8
LOI 5	Changements des joueurs	9
LOI 6	Durée de la partie	10
LOI 7	Coup d'envoi et reprise du jeu	12
LOI 8	Comptabilisation des buts	13
LOI 9	Fautes et violations	15
LOI 10	Fautes accumulées et Jets francs	19
LOI 11	Le penalty	20
LOI 12	Remise en jeu du Gardien	21
LOI 13	Les remises en jeu	22
LOI 14	Les arbitres	24

DIMENSION

Le terrain de jeu doit être rectangulaire et sa longueur doit être supérieure à sa largeur.

Matches locaux

Longueur minimale	28 m
Longueur maximale	40 m
Largeur minimale	15 m
Largeur maximale	20 m

Matches internationaux

Longueur minimale	36 m
Longueur maximale	40 m
Largeur minimale	18 m
Largeur maximale	20 m

SCHÉMA POUR LES MATCHS INTERNATIONAUX

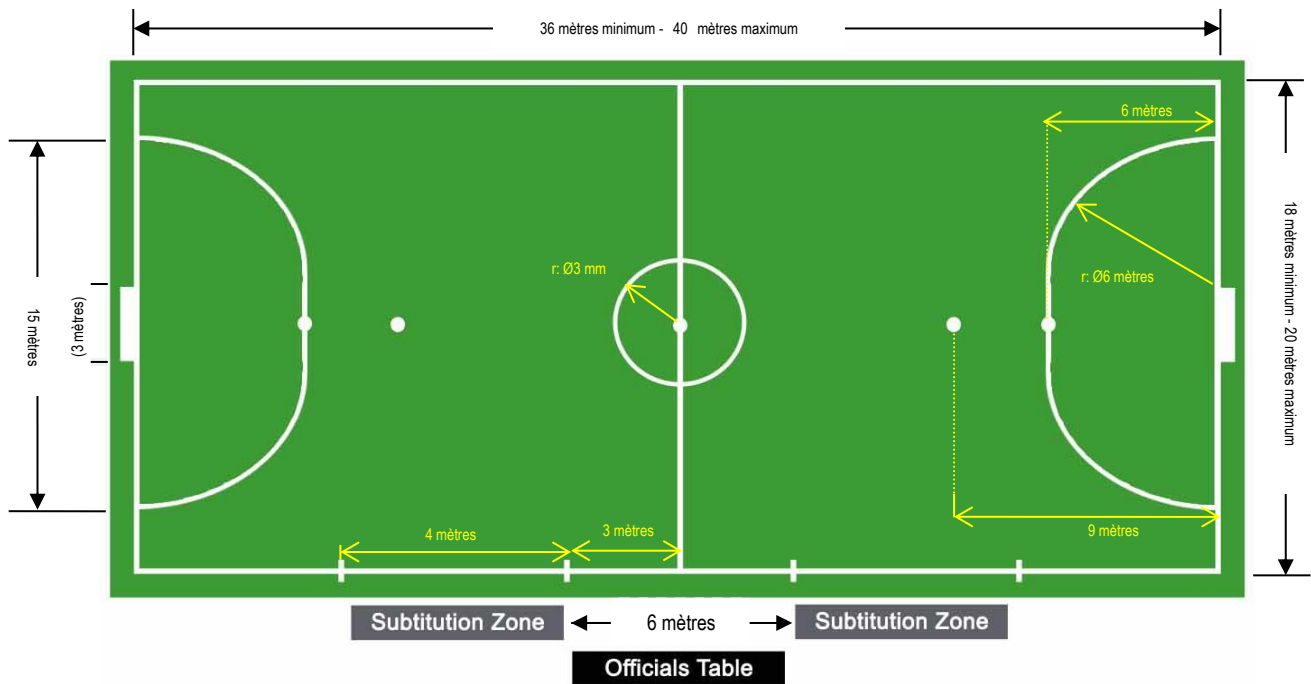
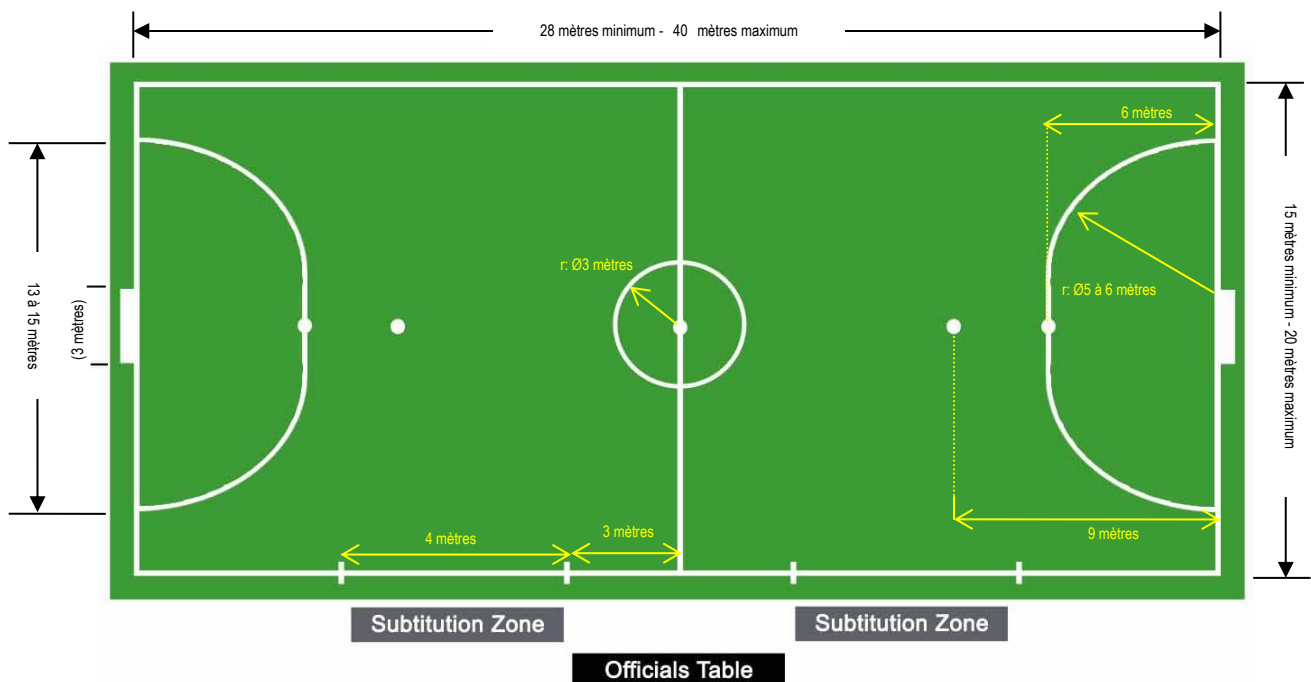
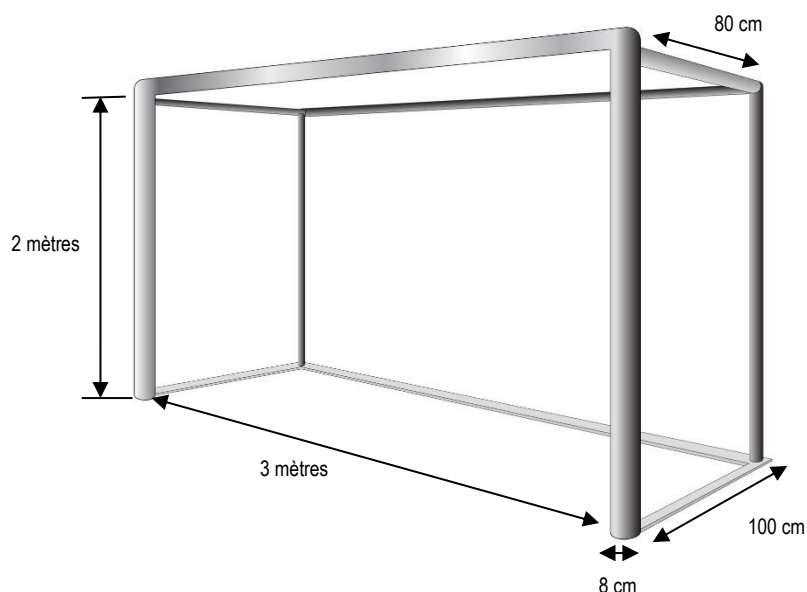


SCHÉMA POUR LES MATCHS LOCAUX





MARQUES

1. Le terrain doit être délimité par des lignes.
2. Les deux lignes les plus longues sont les lignes latérales et les deux lignes les plus courtes sont les lignes de buts. Toutes les lignes doivent faire entre 5cm et 8cm de large.
3. Le terrain doit être divisé en deux moitiés par une ligne nommée la ligne médiane.
4. Le centre du terrain doit être marqué d'une marque de 10 centimètres de diamètre située au centre de la ligne médiane, entourée d'un cercle de 3 mètres de rayon.
5. Le terrain doit être libre d'obstacles sur un périmètre d'au minimum 1 mètre.

LA SURFACE DE RÉPARATION

Les surfaces de réparations doivent être marquées aux deux extrémités du but, et elles doivent être marquées comme suit :

A chaque extrémité, deux quarts de cercles doivent être marqués du côté extérieur de chaque poteau de but avec un rayon de six mètres chacun mesuré à partir de la partie extérieure du poteau de but. Une ligne de 3 mètres rejoindra alors les deux quarts de cercles au centre desquels le point de penalty doit être marqué.

Si le terrain est petit, des quarts de cercles de rayon de 5 mètres peuvent être marqués, mais le point de penalty restera à 6 mètres de la ligne de but et équidistant aux poteaux de but.

LE POINT DE PENALTY

Une marque de 10 centimètres de diamètre doit être tracée à une distance de 6 mètres de la ligne de but et équidistante aux poteaux de but.

LE POINT DE JETS FRANCS

Une marque de 10 centimètres de diamètre doit être tracée à une distance de 9 mètres de la ligne de but et équidistante aux poteaux de but.

LA ZONE DE CHANGEMENT

Les zones de changements sont les zones situées en face de la zone technique de chaque équipe, elles sont utilisées pour entrer ou sortir du terrain. Cette zone doit faire 4 mètres de long et elle doit être marquée aux deux extrémités par deux lignes perpendiculaires de 80 centimètres de long (s'étendant sur 40 centimètres dans le terrain et 40 centimètres à l'extérieur du terrain) et de 8 centimètres de large. Il doit être marqué à 3 mètres de la ligne médiane de chaque côté.

La zone devant la table du chronométreur doit être d'au moins 6 mètres de long - 3 mètres de chaque côté de la ligne médiane. Cet espace doit être réservé aux arbitres.

LES BUTS

Les buts doivent être placés au centre de chaque ligne de but. Chaque but doit être constitué de deux poteaux verticaux (poteaux de but), en bois, en métal ou en aluminium. Ils peuvent être carrés ou de forme circulaire et reliés ensemble au sommet de chaque poteau par un poteau horizontal similaire (barre transversale).

La distance intérieure entre les poteaux doit être de 3 mètres et la distance entre le sol et la partie inférieure de la barre transversale doit être de 2 mètres.

Les poteaux de but et la barre transversale doivent avoir la même épaisseur de 8cm. Si les poteaux de but et la barre transversale sont circulaires, ils doivent avoir le même diamètre de 8cm.

Les filets doivent être faits de chanvre, de jute ou de nylon et doivent être accrochés à l'arrière des poteaux de but et de la barre transversale, tandis que l'extrémité inférieure sera accrochée au fond avec n'importe quel dispositif d'accrochage. La profondeur du but sur la partie supérieure doit être d'au moins 80 cm et la partie inférieure de 100 cm.

LES BUTS PORTATIFS

L'utilisation de buts portatifs est autorisée tant qu'ils sont placés sur le sol à équidistance des lignes latérales et placés sur les marques. Les buts peuvent être alourdis par l'utilisation de sacs de sable. Ces sacs de sable doivent être placés de manière à ne pas interférer avec le ballon traversant la ligne de but.

LE TERRAIN

L'aire de jeu doit être lisse et plate, exempte d'obstacles et non rugueuse. L'utilisation de bois, de matériaux synthétiques ou de chaux n'est pas recommandée. Le gazon synthétique est autorisé.

L'utilisation de goudron ou de béton est tolérée mais doit être évitée.

CAS SPÉCIFIQUES

Cas 1 :

Dans le cas où les lignes de but sont plus courtes que 18 mètres, les lignes de quart de cercle de la surface de réparation doivent être à 5 mètres de rayon des poteaux de but.

Cas 2 :

Les bancs de l'équipe doivent être placés à au moins 1 mètre derrière les lignes latérales dans les zones techniques des équipes.

Au début de chaque moitié de match, les équipes doivent être assises dans la zone technique située dans la moitié défensive de l'équipe adverse.

LE BALLON

-Il doit être sphérique.

-Il doit être fait de cuir ou d'un autre matériau approprié.

- **Ballon des seniors** (C15-C17-Senior)

a) Doit avoir une circonférence minimale de 58 centimètres et une circonférence maximale de 62 centimètres.

b). Il doit avoir une pression de 9 livres.

c) Doit peser entre 430 et 460 livres.

d). Lorsque vous déposez la balle à une hauteur de 2 mètres, le premier rebond ne doit pas dépasser 30 centimètres et le deuxième rebond ne doit pas dépasser 10 centimètres.

- **Ballon des juniors** (C9-C11-C13)

a) Doit avoir une circonférence minimale de 55 centimètres et une circonférence maximale de 58 centimètres.

b). Il doit avoir une pression de 9 livres.

c) Doit peser entre 360 et 390 livres.

d). Lorsque vous déposez la balle à une hauteur de 2 mètres, le premier rebond ne doit pas dépasser 30 centimètres et le deuxième rebond ne doit pas dépasser 10 centimètres.

- **Ballon des mineurs** (C5-C7)

a) Doit avoir une circonférence minimale de 51 centimètres et une circonférence maximale de 55 centimètres.

b). Il doit avoir une pression de 9 livres.

c) Doit peser entre 330 et 360 livres.

d). Lorsque vous déposez la balle à une hauteur de 2 mètres, le premier rebond ne doit pas dépasser 30 centimètres et le deuxième rebond ne doit pas dépasser 10 centimètres.

CHANGEMENT D'UNE BALLE

Si la balle explose ou est endommagée pendant le jeu, le jeu doit être temporairement arrêté pour recommencer avec une nouvelle balle et au même endroit où la première balle a été endommagée.

Si la balle crève ou est endommagée hors du jeu (coup franc, penalty, touche, corner, etc.), le jeu doit continuer avec une nouvelle balle.

Le ballon ne doit pas être remplacé sans l'autorisation de l'arbitre.

Avant le début du jeu, deux balles doivent être montrées et approuvées par l'arbitre.

Chaque équipe se compose de 5 joueurs sur le terrain dont un gardien de but ; l'un d'eux sera le capitaine de l'équipe.

Le **capitaine de l'équipe** a les tâches suivantes :

- a. Le capitaine représente son équipe et il est responsable du comportement des joueurs, des officiels de l'équipe et des supporters avant, pendant et après le match.
 - b. Le capitaine contrôle la feuille de match en début de match, garantissant que tout le monde sur la feuille de match est présent.
 - c. Le capitaine est le seul membre de l'équipe qui peut parler aux arbitres pour recevoir des informations ou des instructions essentielles, toujours de manière polie.
 - d. Lorsque l'entraîneur et son adjoint ont été expulsés, le capitaine est le seul membre de l'équipe à informer le 3^{ème} Arbitre ou le chronométreur des changements de joueurs ou d'un changement du gardien de but.
 - e. Le capitaine doit être identifié par une bande bien visible sur l'un de ses bras ; s'il est remplacé, il doit nommer un capitaine remplaçant.
4. Un match ne doit pas commencer sans un minimum de 4 joueurs, ni continuer si une équipe a moins de 3 joueurs. L'arbitre doit mettre fin au match si cela se produit.
5. Chaque équipe peut lister un maximum de 12 (douze) joueurs sur la feuille de match, 5 peuvent commencer le match et le reste doit rester assis sur le banc des remplaçants avec le personnel technique.
6. Dans les tournois officiels, une équipe n'est pas autorisée à jouer sans avoir répertorié un minimum de 7 joueurs qui sont prêts et capables de prendre part au match sur le terrain.

1. L'équipement d'un joueur se compose d'un t-shirt à manches courtes ou longues, d'un short, de chaussettes longues, de protège-tibias et de chaussures en cuir souple ou en matériau synthétique avec des semelles uniformes recouvertes de caoutchouc qui doivent être non marquantes.
2. Les protège-tibias ne sont pas obligatoires mais fortement conseillés (les joueurs non porteurs de protège-tibias ne sont plus assurés pour des blessures aux jambes éventuelles). Ceux-ci doivent être entièrement recouverts par les chaussettes et doivent être fabriqués à partir d'un matériau approprié (plastique ou similaire) et doivent fournir un degré raisonnable de protection. Si l'on utilise tout élément pour retenir les chaussettes, ils doivent avoir la couleur prédominante de l'équipement.
3. Les couleurs de l'équipement du gardien de but doivent être différentes de celles de tous les joueurs de terrain. Le gardien de but est autorisé à utiliser un pantalon long sans poches ni fermetures éclair. Il n'est pas autorisé à utiliser tout type d'accessoires ou objets qui pourraient le mettre en danger ou mettre en danger autrui
4. Les maillots des joueurs doivent être numérotés au dos du t-shirt et sur le devant du t-shirt ou du short. Les nombres au dos doivent avoir une hauteur maximale de 20 centimètres et une hauteur minimale de 15 centimètres. La couleur d'un numéro doit être distincte de la couleur du t-shirt. L'utilisation des mêmes numéros dans la même équipe n'est pas autorisée. Les chiffres sur le devant doivent être compris entre 10 et 12 centimètres.
5. Tous les joueurs doivent avoir leurs maillots rentrés dans leur short lorsqu'ils entrent pour la première fois sur le terrain, mais si pendant le jeu, le maillot ne serait plus rentré, l'arbitre peut demander au joueur de rentrer son maillot lorsque la balle est hors du jeu.
6. L'utilisation d'objets dangereux ou inappropriés est interdite ; si, de l'avis de l'arbitre, un joueur n'obéit pas à ces règles après avoir été averti, le joueur pourrait faire l'objet d'une sanction (carton ou expulsion).
7. Si un joueur n'utilise pas un uniforme approprié selon cette règle, il sera envoyé temporairement hors du terrain. Une fois que son uniforme est conforme aux règles, il pourra rentrer sur le terrain, mais seulement lorsque la balle sera hors du jeu.

ARBITRES ET UNIFORMES DE CHRONOMÉTREUR

1. Les uniformes des arbitres se composent de : t-shirts à manches courtes ou longues d'une couleur convenue par les arbitres avant le match, pantalons (jogging interdit) blancs longs, ceinture blanche, chaussures de couleur blanche. La Fédération nationale peut adopter des dessins spéciaux à utiliser dans le cadre de compétitions nationales et/ou internationales, avec l'autorisation de l'AMF/FEF.
2. Lorsqu'une équipe a des maillots de couleur similaire à celle de l'arbitre, l'arbitre doit changer de t-shirt. Le reste de l'uniforme reste le même que mentionné précédemment.
3. Les arbitres doivent avoir en haut à gauche sur le devant du maillot, son logo de la Fédération. Les arbitres de l'AMF, de la Confédération ou des Continentaux doivent avoir leurs logos Fédérations et Confédération.
4. Pendant les saisons d'hiver dans des endroits où les conditions météorologiques sont extrêmes, les arbitres et le chronométrateur peuvent porter des vêtements supplémentaires en gardant intact le design original de base (pantalons blancs longs et chaussures blanches).

LE STAFF TECHNIQUE

Les règles de l'AMF stipulent que lors d'une compétition européenne ou internationale, les officiels de l'équipe ou toute personne qui se trouve dans la zone technique qui n'est pas un joueur, doivent porter une chemise et une cravate avec ou sans veste, il est également permis de porter un polo ou T-shirt avec un pantalon, mais cela doit être l'uniforme de l'équipe et tout le staff technique doit être dans le même uniforme.

Seuls quatre (4) officiels d'équipe sont autorisés dans le domaine technique, soit l'entraîneur, l'entraîneur adjoint, intendant/logisticien, le préparateur physique et/ou médecin (ou physiothérapeute). Le médecin doit avoir sur lui la documentation officielle de ses titres de compétences pour être admissible à être dans la zone technique et à traiter les joueurs.

L'arbitre est autorisé à exclure de la zone technique toute personne qui n'est pas habillée conformément à cette règle et l'arbitre est autorisé à arrêter le jeu jusqu'à ce que ses ordres soient suivis.

1. Tout joueur peut être remplacé par n'importe quel remplaçant. Il n'y a pas de limite au nombre de changement. Les changements ne peuvent avoir lieu que lorsque la balle est hors-jeu et à travers la zone de substitution.
2. Un joueur qui avait été précédemment remplacé peut entrer à nouveau dans le jeu par un autre changement, mais ne peut le faire que lorsque la balle est hors du jeu et à travers la zone de substitution.
3. Un joueur qui a été expulsé (carton bleu) peut être remplacé, mais le joueur expulsé ne peut rester dans la zone technique ou dans aucune partie de l'aire de jeu, seulement dans les tribunes.
4. Un changement de position entre le gardien de but et un autre joueur n'est pas considéré comme un changement. Cette action ne peut avoir lieu que lorsque la balle est hors-jeu, en informant préalablement l'arbitre et le jeu étant arrêté pour que cela se produise (le temps sera arrêté).
5. Un changement de position entre le gardien de but et un autre joueur n'est pas autorisé pendant un penalty à moins que le gardien ne soit gravement blessé. Une telle blessure ne peut être confirmée que par l'arbitre et un médecin.
6. Si une équipe souhaite remplacer 2 joueurs ou plus en même temps, elle peut le faire, mais elle doit d'abord en informer l'arbitre ou le troisième arbitre, la balle doit être hors du jeu pour que cela se produise et le jeu sera arrêté jusqu'à ce que les changements soient terminés (le temps sera arrêté).
7. Dans le cas de joueurs blessés, le jeu peut être arrêté pendant un maximum de 30 secondes afin que le joueur puisse recevoir des soins médicaux. Si le joueur blessé n'est pas en mesure de continuer dans les 30 secondes, l'arbitre doit ordonner le remplacement de ce joueur. Si un staff médical rentre sur le terrain pour soigner le joueur, celui-ci est obligé de sortir pour être remplacé.
8. Dans le cas d'une blessure du gardien de but, le jeu peut être arrêté pendant un maximum de 1 minute afin que le gardien de but puisse recevoir des soins médicaux. Si le gardien blessé n'est pas en mesure de continuer dans un délai de 1 minute, l'arbitre doit ordonner son remplacement.
9. Un changement peut avoir lieu à n'importe quel moment de la partie. Le remplaçant doit entrer dans l'aire de jeu par la zone de changement, à l'exception des joueurs qui sont remplacés en raison d'une blessure qui peuvent quitter le terrain à tout moment.
10. Si le joueur qui est remplacé est le capitaine de l'équipe, il doit nommer un nouveau capitaine de remplacement et informer l'arbitre et le troisième arbitre de son identité. Le capitaine doit remettre le brassard au nouveau capitaine remplaçant sur la ligne de touche de la zone de remplacement.
11. Conformément à la règle 3, le banc de touche dans la zone technique est pour les officiels d'équipe et les remplaçants, où ils peuvent avoir un maximum de 7 remplaçants prêts à jouer, et pas plus de quatre (4) officiels d'équipe, qui doivent tous être dûment identifiés.
12. L'autorité de l'arbitre commence au moment où l'arbitre entre sur le terrain de jeu, l'arbitre peut avertir et/ou sanctionner tout joueur ou responsable de l'équipe agissant de manière inappropriée. Un joueur ou un officiel de l'équipe peut être remplacé avant le début du match.

CAS SPÉCIFIQUES :

Cas 1 : Si le jeu est redémarré par l'arbitre et qu'un changement n'est pas terminé, le joueur restera sur le terrain et aucun changement n'aura lieu. Si un joueur a quitté le terrain, il rentrera dès que possible.

Cas 2 : Si ce qui est décrit au point 4 se produit, les deux joueurs conserveront leur numéro d'origine.

Cas 3 : Si ce qui est décrit au point 4 n'est pas suivi (c'est-à-dire qu'un joueur et un gardien de but échangent pendant que le ballon est en jeu), le joueur doit être averti avec un carton bleu.

1. La durée d'un match est de 40 (quarante) minutes arrêtées à chaque fois que la balle est hors du jeu, elle sera divisée en 2 (deux) périodes égales de 20 (vingt) minutes chacune et avec un maximum de 10 (dix) minutes de pause entre chaque période. Ces temps de jeu et pauses seront en vigueur pour les catégories de jeunes de plus de 15 ans et seniors (féminines et masculines).
Dans les catégories de moins de 15 ans pour les garçons et les filles, la durée du jeu sera de 30 (trente) minutes arrêtées, divisée en 2 (deux) périodes de 15 (quinze) minutes chacune avec jusqu'à 10 (dix) minutes de pause entre chaque période.
2. La durée d'une période peut être prolongée pour permettre l'exécution d'un penalty ou d'un jet de 9 m, mais sans permettre de jouer la balle après que le coup de pied n'a été effectué.
3. La demande de temps mort doit être faite par un officiel de l'équipe, l'entraîneur ou le capitaine de l'équipe, qui peut la demander à l'arbitre ou au troisième arbitre.
4. Chaque équipe a le droit à 1 (une) minute de temps mort par mi-temps.
L'arbitre ou le troisième arbitre signale le temps mort lorsque la balle est sortie, en utilisant un sifflet ou un signal acoustique différent de celui utilisé par les arbitres si disponibles.
5. Pendant le temps mort, les entraîneurs peuvent donner des instructions aux joueurs, mais seulement derrière la ligne de touche et dans la zone technique. Les joueurs peuvent quitter le terrain pour les recevoir, mais seulement pendant le temps imparti et dans la zone technique.
6. Même si une équipe ne demande pas de temps mort à laquelle elle a droit dans la première période, elle n'aura que 1 (une) minute de temps mort dans la seconde période.
7. En cas de prolongation jouée, la prolongation est considérée comme la suite de la seconde période réglementaire du match.
8. L'entraîneur peut parler et diriger ses joueurs pendant le jeu soit assis ou debout de temps en temps, sans être constamment debout, tant que cela se fait discrètement et sans perturber le jeu. En toutes circonstances, l'entraîneur ne peut quitter la zone technique, ni interférer, ni déranger le travail des arbitres et/ou du chronométrateur.
9. L'entraîneur qui est expulsé peut être remplacé par un officiel de l'équipe de la même équipe, qui doit être dûment accrédité.
10. Si, pour une raison quelconque, une équipe n'a pas d'entraîneur et qu'un temps mort est demandé, les joueurs de cette équipe ne peuvent pas venir sur le banc pour recevoir des instructions, et ils doivent rester dans le cercle central du terrain pour recevoir les instructions du capitaine de l'équipe. Dans ce cas, l'arbitre peut autoriser qu'un médecin ou un préparateur physique à entrer sur le terrain pour aider les joueurs.
11. En cas de perte de temps dans la procédure de remplacement après avoir épuisé le délai d'imparti, la personne qui l'a causée doit être sanctionnée pour le retard.
12. Chaque équipe peut garder jusqu'à 15 secondes de possession du ballon dans sa moitié défensive. La balle doit traverser la ligne médiane du terrain avant 15 secondes, si la balle n'a pas été précédemment touchée par un membre de l'équipe adverse.

ARRÊTS DUS À DES ACCIDENTS OU À D'AUTRES INCIDENTS

1. Le jeu est arrêté, et le chronomètre arrêté en cas :
 - D'avertissements et de mesures disciplinaires aux joueurs / aux entraîneurs / aux officiels de l'équipe,
 - D'instructions de l'arbitre,
 - D'accidents, de blessures ou de tout autre événement grave déterminé par l'arbitre.
2. Si pendant le jeu un accident se produit ou un joueur est blessé, les arbitres doivent continuer le jeu jusqu'à ce que la balle soit hors du jeu. Si le jeu est arrêté pour obtenir une assistance médicale en raison de blessures graves, le jeu doit commencer par un entre-deux où le ballon était lorsque le jeu a été arrêté par l'arbitre (sauf à l'intérieur de la surface de réparation).
3. Dans le cas où un joueur est blessé et a besoin d'aide, il n'est pas permis de le faire sur le terrain, l'arbitre ne peut accorder que 30 (trente) secondes pour sortir le joueur blessé, faire le changement ou réintroduire immédiatement le même joueur dans le jeu. Si le gardien de but est celui qui a besoin d'attention, l'arbitre peut accorder jusqu'à 1 (une) minute pour sortir le gardien blessé, faire le changement ou réintroduire immédiatement le même gardien de but dans le jeu.
4. Les arbitres ont le pouvoir de demander que le chronomètre soit arrêté autant de fois que nécessaire, mais ils ne peuvent prendre une telle décision que dans la mesure du raisonnable et lorsque le ballon et le jeu se sont arrêtés en raison des actions prises par les arbitres eux-mêmes.
5. Si une blessure simulée survient ou toute autre tentative de retarder volontairement le jeu pour gagner du temps, les arbitres doivent sanctionner le contrevenant la prochaine fois que la balle est hors du jeu.
6. Le jeu ne peut pas être arrêté pour fixer le vêtement des joueurs ; cela se fera à l'extérieur du terrain ou à un moment où le jeu est arrêté par d'autres événements.

1. Avant le début du match, l'arbitre lance une pièce entre les deux capitaines des équipes pour décider quelle équipe donnera le coup d'envoi pour commencer le match.
2. Le jeu commence par un signal de l'arbitre, par un joueur de l'équipe ayant gagné le tirage au sort. Il mettra la balle en jeu en la déplaçant vers le côté opposé du terrain (soit en partie offensive).
3. Au début du match, chaque équipe occupe sa moitié du terrain ; les joueurs qui sont dans l'équipe opposée à celle qui a donné le coup d'envoi doivent être à au moins 3 mètres de la balle jusqu'à ce que la balle soit en jeu et ait parcouru une distance égale à sa circonférence.
4. Le joueur qui engage ne peut pas être en avance sur la balle ou la retoucher avant qu'elle soit touchée par un autre joueur. Enfreindre une violation de cette règle entraîne la répétition du coup de pied initial et une sanction disciplinaire pour le joueur.
5. Après un but, le jeu redémarre de la même manière décrite ci-dessus par un joueur de l'équipe adverse qui a marqué un but.
6. Après la mi-temps, les équipes doivent changer de côté, et le coup d'envoi est pris par l'équipe qui n'a pas commencé le match.
7. En cas de prolongation, un nouvel engagement doit être effectué de la même manière qu'au début d'une partie.
8. Après toute interruption du jeu, pour des raisons exceptionnelles non mentionnées dans ces lois, lorsque la balle est sur le terrain, l'arbitre doit redémarrer le jeu à travers une balle lâchée au même endroit où se trouvait la balle lorsque le jeu a été interrompu. Lorsque la balle est lâchée, aucun joueur ne peut être situé à moins d'un (1) mètre du point de contact de la balle au sol. La balle ne peut être touchée par aucun joueur tant qu'elle n'a pas touché le sol. Si l'une de ces règles n'est pas respectée, l'arbitre doit répéter l'action. Un entre-deux ne doit pas avoir lieu dans la surface de réparation, elle doit avoir lieu à l'extérieur de la surface de réparation la plus proche de l'endroit où se trouvait la balle lorsque le jeu a été arrêté.
9. La balle est hors du jeu si :
 - Elle passe complètement au-dessus de la ligne de touche ou de la ligne de but, que ce soit dans les airs ou sur le sol.
 - Le jeu s'arrête sur instruction de l'arbitre.
 - Elle touche le plafond.
10. La balle est en jeu en tout temps, y compris si:
 - Elle rebondit depuis les poteaux de but ou la barre transversale et elle reste dans le terrain.
 - Elle rebondit sur l'un des arbitres à l'intérieur du terrain.

CAS SPÉCIFIQUES :

Si le jeu est joué sous un toit et que la balle est lancée ou bottée par un joueur et frappe accidentellement le plafond ou tout autre obstacle dans le terrain, le jeu doit être arrêté et redémarre avec une touche pour l'équipe adverse qui a touché la balle en dernier au point de ligne de touche le plus proche de l'endroit où l'événement s'est produit.

Les informations concernant le temps restant jusqu'à la fin du jeu dans l'une des périodes peuvent être demandées au chronométreur par un officiel de l'équipe, mais seulement au moment où le ballon n'est pas en jeu. Dans le cas où une équipe n'a pas d'officiels d'équipe, le capitaine peut se renseigner dans les mêmes circonstances.

1 a). Il est considéré comme un but lorsque l'ensemble du ballon a entièrement franchi la ligne de but, entre les poteaux de but et sous la barre transversale tant qu'elle n'a pas été portée, projetée ou frappée intentionnellement par la main ou le bras de n'importe quel joueur de l'équipe attaquante, et tant que l'équipe qui a marqué n'a enfreint aucune de ces règles, juste avant de marquer.

b). Un but n'est pas accordé si le gardien procède à une remise en jeu à la main aux six mètres et que le ballon n'a pas quitté la surface de réparation.

Si cela se produit, le dégagement du but sera repris et le ballon ne sera en jeu que lorsqu'il aura quitté la surface.

c) Un but n'est pas accordé si, dès le coup d'envoi, le ballon est lancé directement dans le but adverse ; une remise en jeu du gardien sera accordée si cela se produit.

d). Un but ne sera pas attribué si sur un penalty ou jet franc (6m ou 9m) le ballon est passé à un coéquipier avant d'entrer dans le but. Un penalty doit être effectué avec l'intention de marquer directement. Si cette règle n'est pas respectée, le penalty est à refaire.

e). Un but n'est pas accordé si la balle va directement dans le but à partir d'une touche ou d'un corner (offensif ou défensif), même s'il est touché par le gardien en défense avant d'entrer dans le but. Si cela se produit, un dégagement de but ou un corner sera attribué en fonction de l'équipe qui a touché le ballon en dernier.

f). Un but est accordé si l'ensemble de la balle franchit la ligne de but entre les poteaux et en dessous la barre transversale à n'importe quelle étape du jeu tant qu'aucune infraction ou violation n'a eu lieu avant que le ballon n'entre dans le but.

g). Si pendant le jeu et par hasard ou par accident, les poteaux de but sont déplacés de leur position d'origine et un but possible auraient pu être marqués si les buts étaient à leur place, l'arbitre a le droit d'attribuer un but s'il estime qu'un but aurait pu être marqué.

2. L'équipe qui a marqué le plus grand nombre de buts pendant le match sera déclarée gagnante.

3. Si les deux équipes ont marqué le même nombre de buts ou si aucun but n'a été marqué par l'une ou l'autre des équipes, le match se traduit par un match nul.

Les points qui sont attribués dans les tournois officiels de chaque Fédération, Confédération et/ou Association affiliée à l'AMF sont :

2 (deux) points pour l'équipe gagnante ;

1 (un) point en cas de match nul et,

0 (zéro) pour l'équipe perdante.

Si le résultat du match est un match nul et qu'un gagnant doit être déclaré, des prolongations et si nécessaire une séance de tirs au but doivent être réalisées pour déterminer l'équipe gagnante.

Les prolongations consistent en deux périodes égales de cinq (5) minutes. Si le score est toujours nul après les deux périodes de prolongation, le match doit se décider avec une séance de tirs au but (à partir de la marque de pénalité de 6m).

PROCÉDURE DES TIRS AU BUT

1. L'arbitre choisit le but auquel les coups de pied seront pris.
2. L'arbitre lance une pièce de monnaie et l'équipe dont le capitaine gagne le lancer choisit de prendre le premier ou le deuxième coup de pied.
3. L'arbitre et le buteur enregistre la décision des coups de pied pris.
4. Seuls trois (3) joueurs de chaque équipe qui ont terminé le match sur le terrain au coup de sifflet final sont autorisés à tirer des tirs au but, conformément aux circonstances décrites ci-après. Les gardiens de but ne sont pas autorisés à être remplacés à moins qu'il ne soit démontré qu'ils sont gravement blessés, et si c'est le cas, le gardien de but ne peut être remplacé que par des joueurs qui étaient sur le terrain à la fin du match.
5. Les gardiens de but ne sont pas autorisés à tirer des tirs au but.
6. Les coups de pied sont pris alternativement.
7. Si, après que les deux équipes ont tiré les trois (3) coups de pied, les deux formations ont marqué le même nombre de buts ou n'ont pas marqué de buts, les tirs au but continuent dans le même ordre, jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre.
8. Tout joueur qui a été expulsé ne peut pas prendre part à la séance de tirs au but.
9. Seuls les joueurs éligibles et les arbitres sont autorisés à rester sur le terrain de jeu lors de la séance de tirs au but.
10. Tous les joueurs, à l'exception du joueur qui tente le tir au but et des deux gardiens, doivent rester dans la moitié opposée à celle où les tirs au but sont effectués. Le deuxième arbitre contrôle cette zone du terrain de jeu et les joueurs qui s'y trouvent.
11. Le gardien, dont le coéquipier prend le tir au but, doit rester sur le terrain, sur la ligne de but, à l'extérieur de la surface de réparation dans laquelle les tirs au but sont effectués.
12. Lorsqu'une équipe termine le match avec un plus grand nombre de joueurs que ses adversaires, cette équipe doit réduire leur nombre pour égaler celui de ses adversaires et le capitaine de cette équipe doit informer le marqueur du nom et du numéro de chaque joueur exclu.
13. Avant la séance de tir au but, l'arbitre doit s'assurer que seuls les joueurs qui prennent part aux coups de pied et les gardiens de but sont sur le terrain.

Les violations définies dans cette règle sont divisées en fautes personnelles passibles d'un coup franc direct et fautes techniques passibles d'une touche :

FAUTES PERSONNELLES

Un joueur et son équipe sont punis par des coups francs directs pour avoir enfreint une règle lorsqu'ils ont commis l'une des violations suivantes ci-dessous.

Toutes les fautes personnelles sont cumulatives et seront pénalisées comme suit :

Coups francs directs

L'équipe adverse recevra un coup franc direct si un joueur a commis l'une des fautes suivantes de telle manière que l'arbitre le juge irresponsable, dangereux ou fait avec une force excessive :

1. Donner ou intention de donner un coup de pied à un joueur de l'équipe adverse.
2. S'est placé dans le chemin délibérément afin de faire trébucher le joueur adverse, que ce soit au moyen des jambes ou en s'arrêtant devant ou derrière le joueur adverse.
3. Il a sauté sur ou s'est jeté sur un joueur adverse.
4. Obstruction d'un joueur adverse par derrière, sauf si le joueur adverse bloquait ou obstruait le chemin.
5. Obstruction de l'adversaire d'une manière violente ou agressive.
6. A blessé ou tenté de nuire, craché sur ou insulté un adversaire.
7. Tenu l'adversaire en l'attrapant par le maillot, la main, le bras ou obstrué l'action des joueurs avec n'importe quelle partie du bras ou des jambes.
8. Poussé l'adversaire avec les mains ou les bras.
9. Se battre pour la balle avec l'adversaire, en plaçant le pied directement vers le haut avec une ou les deux semelles des pieds, soit frontalement ou latéralement, pour obstruer le chemin du joueur.
10. Touché, dévié, tenu ou projeté le ballon avec la main ou le bras intentionnellement, sauf pour le gardien de but dans les limites de la zone de but.
11. Entravé ou arrêté les déplacements du gardien dans les limites de sa surface de réparation.
12. Obstruer ou bloquer le chemin entre la balle et un joueur adverse pour arrêter son mouvement normal, et obstruer intentionnellement la vision de l'adversaire pour entraver la progression de son jeu.
14. Le gardien entre dans la moitié de terrain adverse.
13. Si le gardien entre dans la moitié de terrain adverse dans une action suite à l'élan pris lors d'un tir et qu'il effectue un deuxième mouvement pour gêner ou entraver la progression d'un joueur adverse.

Penalty

Un penalty de 6m est accordé si un joueur de l'équipe en défense a commis l'une des violations mentionnées ci-dessus à l'intérieur de la surface de réparation, quelle que soit la position de la balle pendant qu'elle était en jeu.

VIOLATIONS TECHNIQUES

Les événements suivants sont sanctionnés par une remise en jeu avec une touche, sur la ligne latérale au plus proche de l'endroit où la violation s'est produite.

1. Le gardien de but n'a pas réussi à remettre le ballon en jeu pendant plus de cinq secondes, une fois que le ballon a été clairement contrôlé par lui et que l'arbitre a jugé le ballon prêt à être mis en jeu.
2. Le joueur avait la balle sous son contrôle et l'a gardée immobile pendant plus de cinq secondes, l'empêchant d'être utilisée pour jouer librement.
3. Le joueur qui a tenu ou retenu le ballon entre ses pieds, sa jambe ou avec le corps contre le sol l'empêchant d'être utilisé pour jouer librement, à l'exception du gardien de but, étant sur le sol dans sa propre zone pour défendre son but.
4. Le joueur a touché le ballon une deuxième fois à partir d'un coup franc direct, d'un penalty de 6 m, d'un penalty de 9 m, d'une touche ou d'un corner, même après avoir rebondi sur les poteaux de but, la barre transversale ou un arbitre qui était dans le terrain avant qu'un autre joueur n'ait touché le ballon
5. Le joueur a retardé de plus de cinq secondes l'exécution d'un coup franc, d'un penalty, d'un coup de pied, d'une touche ou d'un corner, à partir du moment où l'arbitre signale son exécution.
6. Le joueur n'était pas correctement en uniforme et a touché la balle en mouvement.
7. Le joueur qui fait semblant d'utiliser ses mains pour retenir la balle pour retarder la reprise du jeu. Qui utilise des expressions ou des mouvements des bras pour tenter de distraire ou de tromper l'adversaire ou d'agir en tant que membre de son équipe.
8. Le gardien de but a attrapé ou contrôlé le ballon avec les mains d'une passe délibérément en arrière d'un coéquipier avec n'importe quelle partie de son corps (sauf quand il s'agit d'une touche ou d'un corner).
9. Le gardien libère intentionnellement le ballon de ses mains et y joue avec son pied avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur.
10. L'équipe a pris plus de 15 (quinze) secondes pour que le ballon franchisse la ligne médiane sans que le ballon ne touche un joueur adverse.
11. Le gardien a lancé le ballon au-delà de la ligne médiane, sans qu'il n'ait touché aucun joueur.
12. Le gardien reçoit le ballon d'un de ses propres coéquipiers une deuxième fois avant que le ballon n'ait été touché par un joueur adverse (« deuxième passe »). Exceptions : les touches et corners ne comptent pas comme première passe au gardien si ce dernier saisie le ballon à la main.

APPLICATION DE LA RÈGLE DE L'AVANTAGE

Dans le cas où une violation a été commise mais que le ballon reste en possession de l'équipe adverse en tout lieu du terrain, les arbitres peuvent permettre à la poursuite du jeu sans autre conséquence.

SANCTIONS DISCIPLINAIRES

Carton jaune, Violations par un joueur

Un joueur doit être averti et avoir un carton jaune s'il commet l'une des infractions suivantes :

1. Enfreindre de manière persistante les règles du jeu.
2. Montre un désaccord par des paroles ou des actions.
3. Affiche un comportement ou une conduite non sportive.
4. Quitte délibérément le terrain sans la permission de l'arbitre.
5. Retarde délibérément la reprise du jeu.
6. Ne respecte pas la distance requise par rapport au ballon lors de la prise d'un coup franc, d'une touche, d'un corner ou d'un penalty.
7. Entre ou retourne sur le terrain sans la permission de l'arbitre, ou a violé une règle de changement.
8. Le joueur a intentionnellement touché le ballon après un coup franc, un penalty, une touche ou un corner accordé à l'équipe adverse.
9. Le gardien de but qui entre dans la moitié de terrain adverse pendant la partie.

Carton jaune, Violations par un officiel de l'équipe

1. Entrer sur le terrain pour instruire un joueur sans la permission de l'arbitre.
2. S'adresser aux personnes suivantes de manière inappropriée : les arbitres, le deuxième arbitre /ou les chronométreurs, les joueurs ou les officiels de l'équipe adverse, ou un membre du public.
3. Suggérer ouvertement un esprit illégal ou non sportif.
4. Ne pas être habillé conformément aux règles.

NOTE :

Les responsables de l'équipe ont les tâches suivantes :

Préparer et présenter les documents appropriés.

Toute autre action pourrait être sanctionnée conformément au présent règlement.

Violations, cartons bleus et rouges

- Carton bleu

Il est utilisé pour l'expulsion d'un joueur qui a enfreint les règles, ce joueur peut être remplacé par un autre joueur de la même équipe que celle qui est sanctionnée.

Ce joueur sera expulsé du reste du jeu et pourra être remplacé, mais un rapport sera remis pour une suspension automatique d'un match et peut faire face à d'autres sanctions si le pouvoir judiciaire estime que ce joueur a besoin d'une suspension supplémentaire.

Lors de l'accumulation de cinq fautes personnelles, un joueur reçoit un carton bleu ; afin d'indiquer la substitution obligatoire de ce joueur, mais ce joueur ne sera pas suspendu.

- Carton rouge

Il est infligé aux joueurs qui ont continuellement enfreint les règles du jeu, utilisé un langage ou une attitude insultante ou offensante de violence caractérisée, a été violent dans les mots ou les actions avec ou sans le ballon, mis en danger le bien-être de tout joueur, officiel ou spectateur, joué de manière dangereuse ou montré son mécontentement durant le jeu.

Ce joueur sera expulsé du reste du jeu et ne pourra être remplacé mais un rapport sera remis pour une suspension automatique d'un match et peut faire face à d'autres sanctions si le pouvoir judiciaire estime que ce joueur a besoin d'une suspension supplémentaire. (Le répondant doit également remplir un rapport suite à son carton rouge).

Un joueur peut également recevoir un carton rouge s'il a :

1. Joué grossièrement et que sa conduite a été violente.
2. Craché sur un joueur de l'équipe adverse ou toute autre personne.
3. Utilisé un langage grossier, offensant et obscène.

Dans le cas d'un carton rouge le joueur sera soumis à un rapport de l'arbitre. Les causes et les circonstances doivent être énoncées dans une présentation impartiale des faits, en évitant les opinions personnelles.

Décision

Si le jeu est arrêté en raison du renvoi d'un joueur qui a commis l'une des violations indiquées au point 3 sans avoir violé l'une des autres lois, le jeu doit redémarrer par une touche lancée par l'équipe adverse à partir de l'endroit le plus proche de l'endroit où la violation s'est produite.

DÉCISIONS COMPLÉMENTAIRES

Un joueur qui a accumulé cinq fautes personnelles doit quitter le terrain, il ne peut pas rester dans la zone technique mais peut être remplacé.

Un joueur, qui reçoit un deuxième carton jaune dans le même match, doit quitter le terrain, il ne peut pas rester dans la zone technique mais peut être remplacé.

Un joueur ou un officiel d'équipe qui a été exclu du jeu ne peut pas rester dans la zone technique.

Les arbitres peuvent retirer, sans avertissement préalable, un joueur ou un entraîneur en raison d'infractions persistantes aux règles.

Toutes les infractions énumérées dans la loi 9 sont comptées comme des fautes cumulatives.

1. Lors d'un coup franc, tous les joueurs de l'équipe adverse doivent être à au moins 3 mètres du ballon jusqu'à ce que le ballon soit en jeu, et ils ne doivent pas obstruer ni interrompre le joueur qui prend le coup franc.
2. Chaque équipe est autorisée à avoir 5 fautes cumulées, dans chaque moitié du match, sans perdre son droit de former un mur devant son but, lorsque l'équipe adverse reçoit un coup franc.
3. À partir de la sixième faute accumulée, les fautes personnelles sont sanctionnées par un jet-franc de 9m. L'équipe en défense n'est pas autorisée à former un mur, ni à avoir aucun de ses joueurs entre le but et le ballon, à l'exception du gardien en défense. Le jet franc est pris de la deuxième marque de pénalité dans l'intention de marquer directement à partir du coup de pied.
4. Le troisième arbitre doit avoir des signes numérotés de 1 à 5, et il / elle doit visiblement les élever à tout moment une équipe commet une faute cumulée.
5. Lorsqu'une cinquième faute cumulée est sanctionnée, le troisième arbitre doit en informer les arbitres et lever un drapeau rouge ou un indicateur visible vers la zone technique de l'équipe qui a commis les 5 fautes.
6. Lorsqu'un coup franc avec le droit de former un mur est sanctionné, l'arbitre doit lever la main pour montrer la distance qui s'applique au mur (3 mètres), et une fois qu'il est formé, il permet au coup franc d'être pris.
7. En cas de prolongation, ce temps supplémentaire est considéré comme une continuation de la deuxième mi-temps, en maintenant les statistiques sous lesquels la deuxième mi-temps s'est terminée en ce qui concerne les fautes individuelles, les fautes accumulées dans chaque équipe, les temps morts accordés ainsi que les cartons.

LOI 11 LE PENALTY

1. Un penalty est accordé contre l'équipe qui commet l'une des infractions pour lesquelles un coup franc est accordé à l'intérieur de sa propre surface.
2. Un but peut être marqué directement à partir d'un penalty.
3. Un délai supplémentaire est accordé pour qu'un penalty soit pris à la fin de chaque mi-temps ou à la fin des périodes de prolongation.
4. La balle est placée sur le point de pénalty.
5. Le joueur qui tire le penalty doit être clairement identifié.
6. Le gardien doit rester sur sa propre ligne de but, face au tireur et entre les poteaux de but jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.
7. Les autres joueurs, autres que le tireur, doivent attendre au moins 3 mètres derrière la marque de pénalité jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

Procédure

Le joueur qui tire le penalty ou le jet-franc donne un coup de pied vers l'avant pour tenter de marquer, et il ne peut pas jouer la balle une deuxième fois jusqu'à ce qu'elle ait été touchée par un autre joueur ; le gardien doit rester sur la ligne de but jusqu'à ce que le ballon soit touché.

La balle est en jeu lorsqu'elle est touchée et roule vers l'avant.

Lorsqu'un penalty est pris dans le cours normal du jeu ou que le temps a été prolongé à la mi-temps ou à la fin du match, un but est accordé si : le ballon touche un ou les deux poteaux de but, ou la barre transversale ou le gardien avant de franchir entièrement la ligne de but.

Infractions/sanctions

Si un joueur en défense enfreint cette loi, et si aucun but n'a été marqué, le penalty sera retiré ; mais si un but a été marqué, le but est accordé.

Si un joueur attaquant autre que le joueur qui tire le penalty ou jet-franc enfreint cette loi et qu'un but a été marqué, le penalty ou le jet-franc est à refaire, mais si aucun but n'a été marqué, le jeu continuera.

Si le joueur qui joue le penalty ou jet-franc enfreint la loi alors que le ballon est déjà en jeu, une touche sera attribuée à l'équipe en défense à partir du point le plus proche de l'endroit où l'infraction s'est produite.

LOI 12 DÉGAGEMENT DE BUT

Le dégagement de but est un moyen de redémarrer le jeu une fois que le ballon a dépassé la ligne de but dans les airs ou au sol, après avoir été touché pour la dernière fois par un attaquant et qu'aucun but n'a été marqué conformément à la loi 8.

1. Le dégagement du but ne doit être effectué que par le gardien de but qui doit lancer le ballon à l'aide de ses mains et après avoir quitté la surface, dans quel cas si le ballon ne quitte pas la zone il sera à rejouer.
2. Si la balle est lancée directement au-dessus de la ligne médiane dans la moitié de terrain adverse, une touche est attribuée à l'équipe adverse. La remise en jeu s'effectuera au milieu à cheval sur la ligne médiane.
3. Un but ne peut pas être marqué directement avec un dégagement de but à moins que le ballon ne touche l'un des joueurs (à l'exception du gardien adverse).
4. Tous les joueurs de l'équipe adverse au gardien de but qui effectue le dégagement de but doivent rester hors de la surface des 6m jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

Lancers

La touche et le corner sont un moyen de redémarrer le jeu lorsque la balle sort de l'aire de jeu.

Procédure pour la touche

1. La remise latérale appelée plus communément « touche » touche ne peut pas être effectuée par un gardien de but, il doit être effectuée par un joueur de l'équipe adverse qui a touché le ballon pour la dernière fois avant qu'il ne sorte.
2. Le joueur qui lance la balle doit prendre le lancer de l'extérieur du terrain où la balle a quitté le terrain, avec les deux pieds, joints ou séparés, perpendiculairement à la ligne pointant leurs orteils vers le terrain, sans qu'aucun des deux pieds ne perde contact avec le sol.
3. La balle doit être lancée avec les deux mains, avec le mouvement commençant par derrière la tête et la balle faisant une arche dans les airs quand il entre dans le terrain.
4. La balle est en jeu à partir du moment où elle quitte les mains du lanceur.
5. Aucun but ne peut être marqué directement à partir d'une touche, même si le ballon touche le gardien et entre dans le but.
6. Si le lanceur enfreint ces procédures, l'arbitre doit accorder une touche à l'équipe adverse.

Corners

Un corner est effectué lorsque le ballon franchit la ligne de but pour la dernière fois en étant touché par un joueur ou un gardien en défense et qu'aucun but n'a été marqué. Il est pris par l'équipe attaquante du même côté du terrain où la balle a quitté le terrain.

Procédure du Corner

1. Il sera pris par un attaquant dans le coin, du même côté que la balle a quitté le terrain.
2. Si la balle a quitté le terrain au-dessus de la barre transversale du but, l'arbitre décide de quel côté du but le corner sera pris.
3. Il sera exécuté de la même manière que la touche, à l'exception de la position des pieds du lanceur, qui doit être placé à l'extérieur du terrain et avec un pied de chaque côté de l'angle du terrain, mais autrement soumis à la même procédure que le lancer de la ligne latérale.
4. Si le lanceur enfreint cette procédure, l'arbitre doit accorder une remise en jeu au gardien de l'équipe adverse.
5. Aucun but ne peut être marqué directement à partir d'un corner, même si le ballon touche le gardien avant d'entrer dans le but.

Lancers du gardien de but

Un lancer de gardien de but est pris après que le gardien de but a contrôlé et sécurisé le ballon avec les mains.

Procédure

Une fois que le gardien a contrôlé et sécurisé la balle avec les mains, il doit relancer la balle dans les cinq (5) secondes avec les mains, et ne peut pas jouer la balle à nouveau jusqu'à ce qu'elle soit touchée par un autre joueur.

1. Si le gardien de but ne contrôle pas le ballon avec ses mains, il doit utiliser les pieds pour jouer le ballon et ne peut pas ramasser le ballon avec ses mains.
2. Le gardien de but ne peut pas lancer le ballon par-dessus la ligne médiane.
3. Le lancer du gardien de but est soumis aux lois 9 et 12. Un but peut être accordé si le ballon touche l'un des joueurs, à l'exception du gardien de but de l'équipe adverse, et entre dans le but de l'opposition.

Décision

Chaque joueur qui lance la balle depuis une touche ou un corner doit lancer la balle dans les cinq (5) secondes, à partir du moment où la balle est prête à être lancée ou où l'arbitre donne le signal de le faire.

L'ARBITRE, LE DEUXIÈME ARBITRE, LE TROISIÈME ARBITRE ET LE CHRONOMÉTREUR

L'autorité de l'arbitre

Chaque partie est contrôlée par deux arbitres dans la mesure du possible, qui ont la même autorité pour appliquer ces règles du jeu à partir du moment où ils entrent dans la zone où le jeu doit avoir lieu jusqu'à ce qu'ils la quittent.

L'arbitre :

1. Applique les lois du jeu.
2. Applique l'avantage ou accorde un coup-franc lorsque cela est justifié.
3. Tient des registres et informe les autorités compétentes de tous les incidents survenus avant, pendant et après le match, ainsi que de toute sanction prise contre les joueurs ou les officiels de chaque équipe.
4. Est le chronométrateur si le garde-temps n'est pas présent.
5. Arrête ou met fin au jeu en cas d'infraction aux lois ou en raison de tout type d'interférence externe.
6. Prend les mesures disciplinaires appropriées, le cas échéant, y compris des expulsions et des sanctions.
7. Ne permet pas aux personnes non autorisées d'entrer dans le terrain.
8. Interrompt le match s'il croit qu'un joueur a subi une blessure grave et ordonne de sortir le joueur du terrain afin de redémarrer le jeu.
9. Si l'arbitre croit que le joueur n'a pas de blessure grave, permet au jeu de continuer jusqu'à ce que le ballon soit hors du jeu.
10. S'assure que la balle est conforme à la loi 2.
11. S'assure avant le début d'un match que les buts sont dans la bonne position et qu'il n'y a pas de trous dans les filets de but.
12. Termine le match sans accorder de but si la fin de la partie est annoncée par un sifflet ou un signal acoustique avant que le ballon ne soit entré dans le but sous réserve de la loi 14 (le chronométrateur et le troisième arbitre).

Les décisions de l'arbitre sont définitives

Décision 1

Si l'arbitre et le deuxième arbitre appellent une faute simultanément et il n'y a pas d'accord sur l'équipe qui a commis la faute, la décision de l'arbitre principal prévaut.

Décision 2

L'arbitre ou le deuxième arbitre peut imposer une sanction ou une expulsion, mais s'ils ne sont pas d'accord, la décision de l'arbitre principal prévaut.

Le deuxième arbitre

Si un deuxième arbitre est nommé, il officie du côté opposé à celui de l'arbitre et il doit être équipé d'un sifflet, ils ont la même autorité que l'arbitre pour faire respecter les règles du jeu à partir du moment où ils entrent dans la zone où le jeu doit avoir lieu jusqu'à ce qu'ils le quittent.

1. Il aide l'arbitre à contrôler le jeu conformément à ces lois.
2. Il a le pouvoir décisionnaire d'arrêter le jeu lorsque les lois sont enfreintes.
3. Il est chargé de contrôler le remplacement correct des joueurs, lorsque l'arbitre principal est du côté opposé aux zones techniques.

Le chronométreur et le troisième arbitre

Un chronométreur et/ou un troisième arbitre peuvent être nommés lorsque cela est possible et ils restent à l'extérieur du terrain du même côté de la zone de changement. Le chronométreur et le troisième arbitre doivent disposer d'un chronomètre et de l'équipement nécessaire pour tenir des registres et aider à contrôler le jeu.

L'organisateur du match doit fournir cet équipement.

Le Chronométreur

Il gardera le contrôle du temps du jeu selon cette loi et pour ce faire :

1. Il démarre le chronomètre après que l'arbitre a fait le signal de commencer la partie.
2. Il arrête le chronomètre lorsque la balle est hors du jeu.
3. Il recommence le chronomètre lorsque l'arbitre donne le signal pour une remise en jeu : du gardien, une touche, un corner, un coup franc, un penalty, un jet franc, ou un temps mort.
4. Il contrôle la durée du délai d'attente.
5. Il annonce par un sifflet ou un signal acoustique différent de celui de l'arbitre la fin de la première mi-temps, la fin du match, les prolongations et la fin de la minute de temps mort.

Le troisième arbitre

Assiste le chronométreur.

1. Gère la feuille de match de la rencontre.
2. Tient un registre des cinq premières fautes cumulées de chaque équipe, telles qu'elles ont été attribuées par les arbitres à chaque période du match.
3. Informe l'arbitre lorsqu'un joueur a commis une quatrième faute personnelle.
4. Conserve un enregistrement des interruptions du jeu et des raisons de celles-ci.
5. Enregistre le numéro de maillots des joueurs qui ont marqué des buts donnés par l'arbitre et enregistre le score final du match.
6. Conserve un registre du numéro des maillots et des noms des joueurs sanctionnés ou expulsés.
7. Enregistrez l'heure du début et de la fin de chaque période du jeu.

DÉCISIONS

Décision 1 :

Dans le cas où l'arbitre se blesse, il / elle doit être remplacé par le deuxième arbitre qui, à son tour, s'il est blessé, est remplacé par le troisième arbitre.

Décision 2 :

Dans les matchs internationaux, la nomination d'un chronométreur et d'un troisième arbitre est obligatoire.

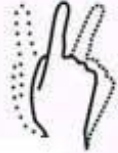

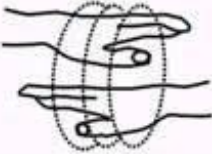









DÉCISIONS COMPLÉMENTAIRES

1. L'organisation nationale peut décider de la nomination ou de la non-nomination de deux arbitres dans les catégories inférieures. Si un deuxième arbitre n'est pas nommé, une personne peut assumer le rôle d'arbitre et un autre rôle de chronométrage et de troisième arbitre.
2. Dans les jeux internationaux, l'utilisation d'un tableau de bord électronique est obligatoire.

Les signaux de l'arbitre

Ce sont les signaux prescrits afin de faciliter la communication entre les arbitres, les joueurs, les équipes, le tableau de chronométrage et les spectateurs (voir le schéma ci-joint)

SIGNAUX DE LA MAIN DE L'ARBITRE

 Invalid	 Free Kick with wall	 Substitution or change
 Stop the Clock	 accumulative fouls	 4 fouls
 5 fouls or 5 seconds	 direction	 Time Out
 Sixth Foul	 ● Yellow card, WARNING ● Red card, EXPULSION	 End of 1st or 2nd half