



Lois du Jeu de Futsal

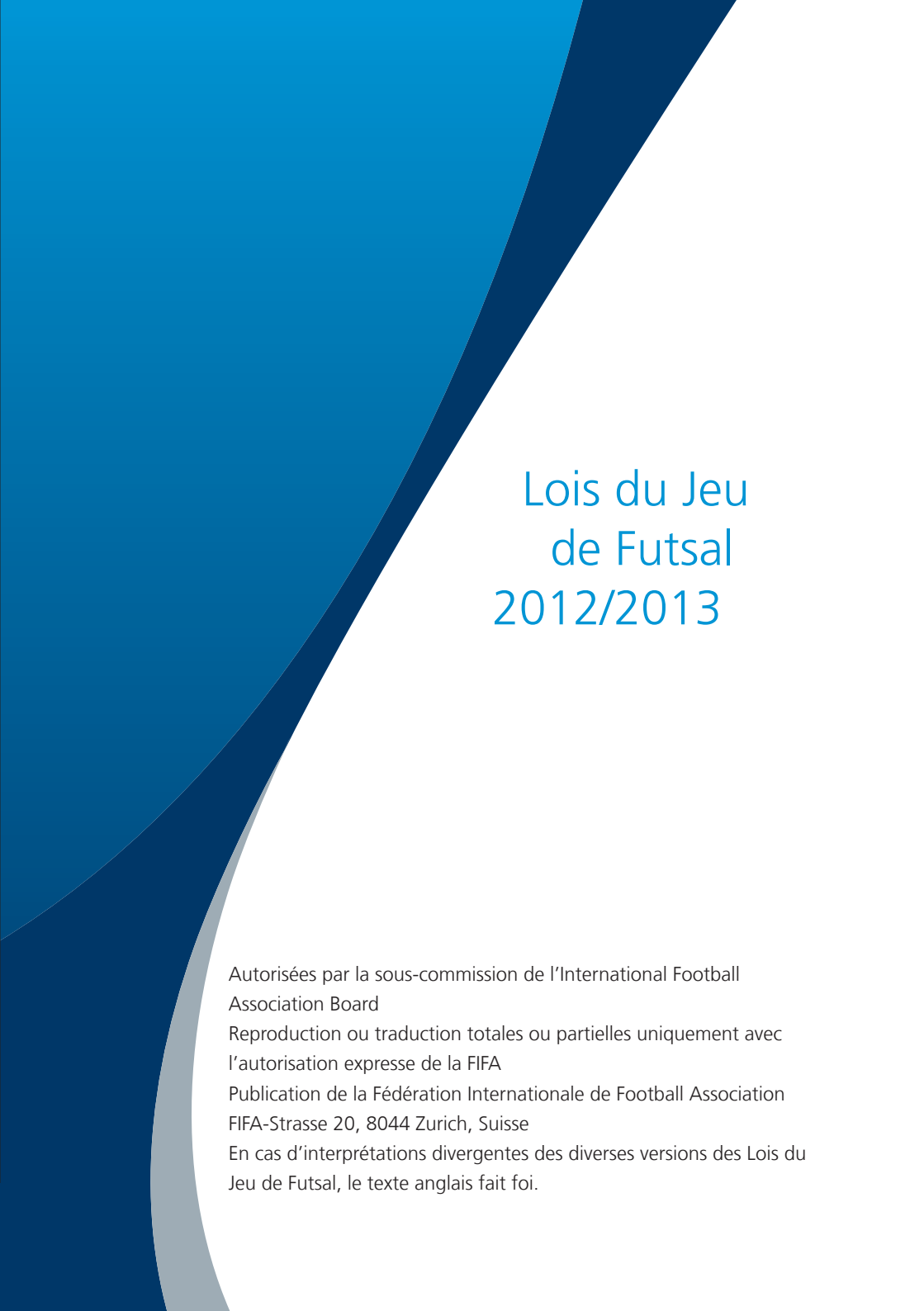
2012/2013

FIFA®

For the Game. For the World.

Fédération Internationale de Football Association

Président :	Joseph S. Blatter
Secrétaire Général :	Jérôme Valcke
Adresse :	FIFA FIFA-Strasse 20 Boîte postale 8044 Zurich Suisse
Téléphone :	+41-(0)43-222 7777
Fax :	+41-(0)43-222 7878
Internet :	www.FIFA.com



Lois du Jeu de Futsal 2012/2013

Autorisées par la sous-commission de l'International Football
Association Board

Reproduction ou traduction totales ou partielles uniquement avec
l'autorisation expresse de la FIFA

Publication de la Fédération Internationale de Football Association
FIFA-Strasse 20, 8044 Zurich, Suisse

En cas d'interprétations divergentes des diverses versions des Lois du
Jeu de Futsal, le texte anglais fait foi.

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE FOOTBALL ASSOCIATION

Président : Joseph S. Blatter (Suisse)
 Secrétaire Général : Jérôme Valcke (France)
 Adresse : FIFA, FIFA-Strasse 20, Boîte postale
 8044 Zurich, Suisse
 Téléphone : +41-(0)43-222 7777
 Fax : +41-(0)43-222 7878
 Internet : www.FIFA.com

COMMISSION DE FUTSAL

Président :	Manilal Fernando	Sri Lanka
Vice-président :	Vitaly Mutko	Russie
Membres :	Álvaro Melo Filho	Brésil
	Rafael Tinoco Kipps	Guatemala
	Hans Boll	Pays-Bas
	Ali Kafashian	Iran
	Mehmet Ali Aydinlar	Turquie
	Fauzi Belhaj	Libye
	Vitor Lup Kwan Cheung	Macao
	Antonio Escribano	Espagne
	Rignaal Francisca	Curaçao
	Haralampie Hadji-Risteski	ARY Macédoine
	Ruben Hayrapetyan	Arménie
	Claude Hogan	Montserrat
	Bonifacio Manga	Guinée équatoriale
	Edward Ngava	Îles Salomon
	Magdi Shams Eldin	Soudan
	Quoc Tuan Tran	Vietnam

NOTES SUR LES LOIS DU JEU DE FUTSAL

Modifications

Sous réserve d'autorisation des associations concernées et du respect des principes fondamentaux des Lois du Jeu de Futsal, les présentes Lois peuvent être aménagées lors de matches disputés par des jeunes âgés de moins de 16 ans, par des équipes féminines, par des joueurs vétérans (à partir de 35 ans) ou par des personnes handicapées.

Les points ci-dessous peuvent être modifiés :

- Les dimensions du terrain de jeu
- Dimension, poids et matériau du ballon
- Distance entre les poteaux et hauteur de la barre transversale
- Durée des périodes de jeu
- Remplacements.

Toute autre modification ne peut être effectuée qu'avec l'autorisation du département de l'Arbitrage de la FIFA et l'approbation de la Commission de Futsal de la FIFA.

Masculin et féminin

Par souci de simplification, c'est le genre masculin qui est utilisé dans les Lois du Jeu de Futsal pour désigner les arbitres, les joueurs ainsi que les officiels, mais il va de soi que les deux sexes sont concernés.

Amendements

Le symbole suivant est utilisé tout au long du texte des Lois du Jeu de futsal :
Un trait vertical simple indique les nouvelles modifications apportées à une Loi.

Page	Loi
6	1 – Terrain de jeu
13	2 – Ballon
15	3 – Nombre de joueurs
19	4 – Équipement des joueurs
22	5 – Arbitres
26	6 – Arbitres assistants
30	7 – Durée du match
34	8 – Coup d’envoi et reprise du jeu
37	9 – Ballon en jeu et hors du jeu
38	10 – But marqué
40	11 – Hors-jeu
41	12 – Fautes et incorrections
45	13 – Coups francs
54	14 – Coup de pied de réparation
57	15 – Rentrée de touche
60	16 – Sortie de but
63	17 – Coup de pied de coin
66	Procédures pour déterminer le vainqueur d’un match
69	Surface technique
71	Arbitre assistant de réserve
72	Signaux de l’arbitre et des arbitres assistants
81	Interprétation des Lois du Jeu de Futsal et directives pour arbitres

Surface de jeu

La surface de jeu doit être lisse, dépourvue d'aspérités et non abrasive, de préférence en bois ou dans un matériau synthétique conformément au règlement de la compétition en question. Les surfaces en béton ou goudronnées sont déconseillées.

Exceptionnellement, et uniquement pour les compétitions nationales, des terrains en gazon artificiel peuvent être tolérés.

Marquage du terrain

Le terrain de jeu doit être rectangulaire et délimité par des lignes. Ces lignes font partie intégrante des zones qu'elles délimitent et leur couleur doit clairement se distinguer de celle de la surface de jeu.

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

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

Le point central est marqué au milieu de la ligne médiane. Autour de ce point est tracé un cercle de 3 m de rayon.

Pour matérialiser la distance à observer lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, une marque doit être tracée à l'extérieur de la surface de jeu, à 5 mètres du quart de cercle et perpendiculairement à la ligne de but. La largeur de cette marque doit être de 8 cm.

Pour matérialiser la distance réglementaire à respecter lors de l'exécution d'un tir depuis le second point de réparation, deux marques (une à droite, une à gauche) doivent être tracées à 5 m du second point de réparation. La largeur de ces marques doit être de 8 cm.

Dimensions

Le ligne de touche doit être plus longue que la ligne de but.

Toutes les lignes doivent avoir une largeur de 8 cm.

Pour tout match non-international, les dimensions du terrain doivent être les suivantes :

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

Pour tout match international, les dimensions du terrain doivent être les suivantes :

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

Surface de réparation

Deux quarts de cercle de 6 m de rayon depuis le bord extérieur de chaque montant de but sont tracés depuis la ligne de but vers l'intérieur de la surface de jeu. La partie supérieure de chaque quart de cercle est reliée par une ligne de 3,16 m parallèle à la ligne de but. La zone délimitée par cette ligne courbe et la ligne de but est la surface de réparation.

Un point de réparation est marqué sur la ligne délimitant la surface de réparation à 6 m du milieu de la ligne de but.

Second point de réparation

Un second point de réparation est marqué à 10 m du milieu de la ligne de but et à égale distance des montants.

Arc de cercle de coin

À chaque coin est tracé à l'intérieur de la surface de jeu un quart de cercle d'un rayon de 25 cm.

Buts

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

Ils se composent de deux montants verticaux s'élevant à égale distance de chaque coin et réunis au sommet par une barre transversale. Les poteaux et la barre transversale doivent être en bois, en métal ou dans une autre matière agréée. Ils doivent être de forme carrée, rectangulaire, circulaire ou elliptique et ne doivent en aucun cas présenter de danger pour les joueurs.

La distance séparant l'intérieur des deux poteaux doit être de 3 m. Le bord inférieur de la barre transversale doit se situer à 2 m du sol.

Les deux poteaux et la barre transversale doivent avoir la même largeur et la même épaisseur, fixée à 8 cm. Les filets doivent être en chanvre, jute, nylon ou tout autre matière agréée ; ils doivent être accrochés à l'arrière des poteaux et de la barre transversale ainsi que fixés au sol par un système adéquat. Leur forme doit être adaptée afin de ne pas gêner le gardien de but.

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

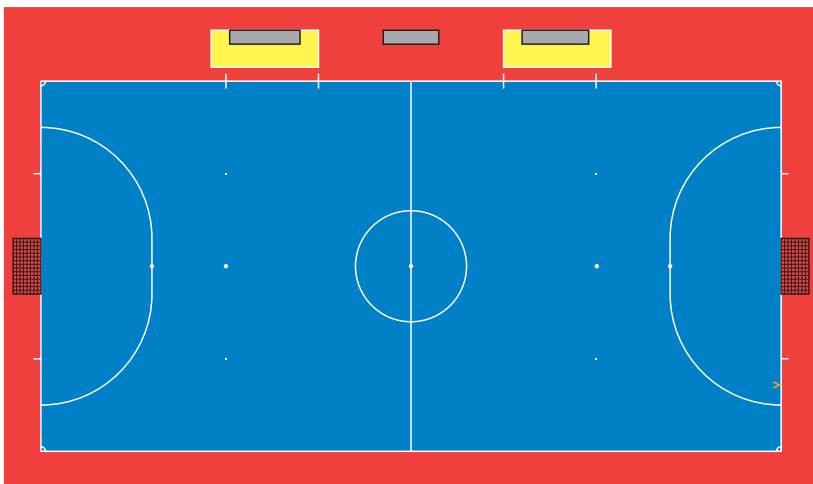
Les buts doivent être pourvus d'un système garantissant leur stabilité et empêchant qu'ils ne tombent. L'utilisation de buts amovibles n'est autorisée que s'ils remplissent cette condition.

Zones de remplacements

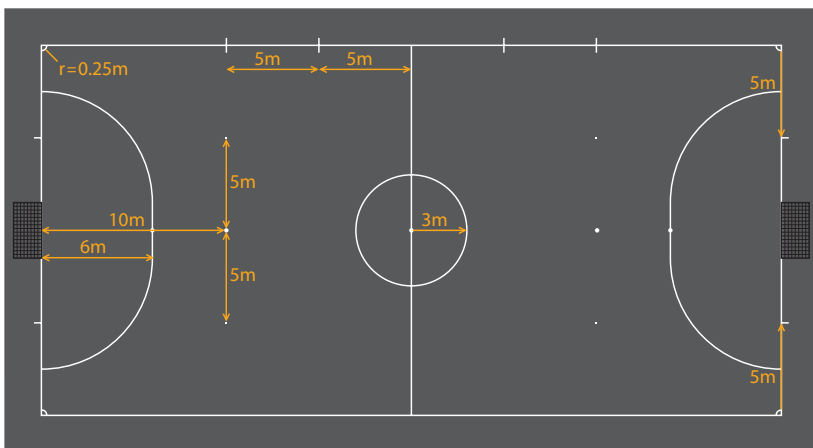
Les zones de remplacements sont situées au bord de la ligne de touche, devant les bancs des équipes ; leur fonction est décrite à la Loi 3.

- Chaque zone de remplacements a une longueur de 5 m et se situe juste devant la surface technique ; elle est délimitée de part et d'autre par deux lignes d'une largeur de 8 cm et d'une longueur de 80 cm, dont 40 cm à l'intérieur et 40 cm à l'extérieur du terrain.
- L'espace situé juste devant la table de chronométrage, à savoir 5 m de part et d'autre de la ligne médiane, doit rester libre.
- La zone de remplacements d'une équipe doit se situer du côté du but qu'elle défend, changeant donc pour la deuxième période puis pour les prolongations le cas échéant.

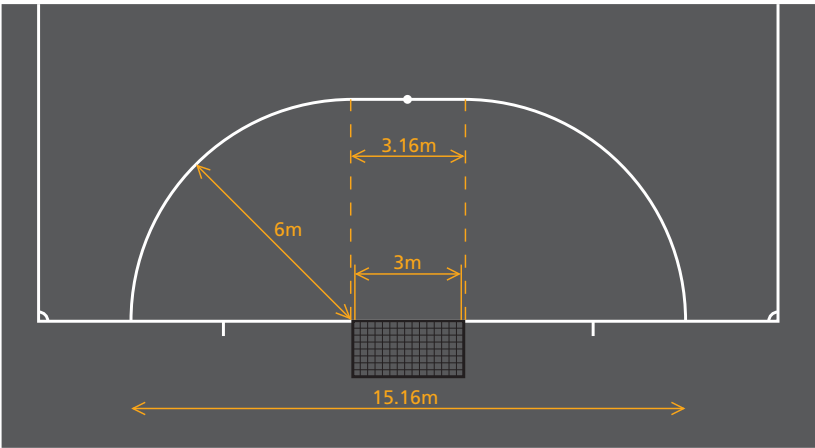
Le terrain de jeu



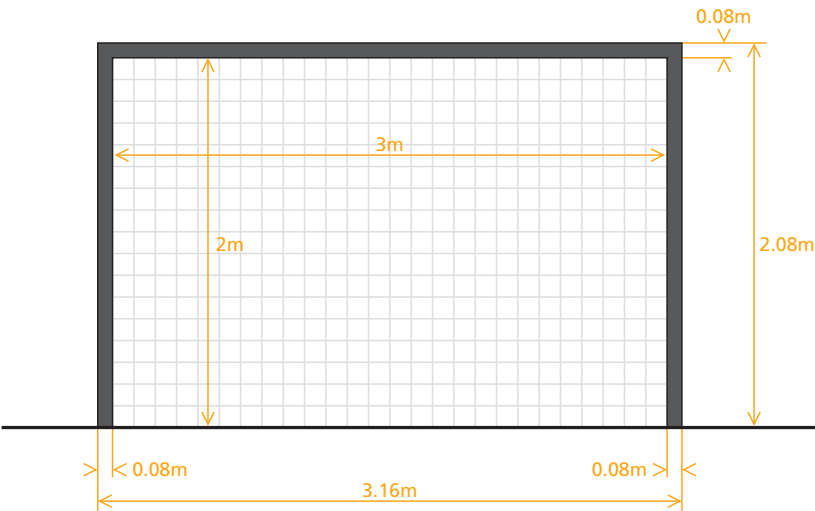
Les dimensions du terrain de jeu



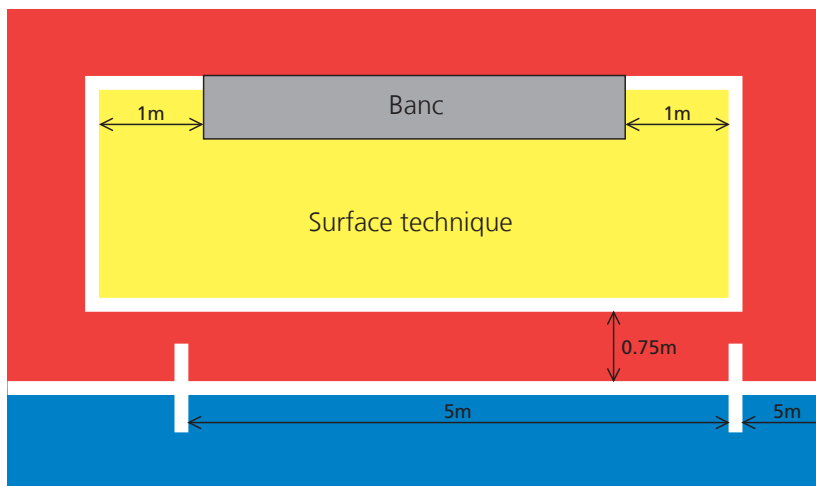
La surface de réparation



Le but



La zone de remplacement et la surface technique



Décision 1

La surface technique devra remplir les conditions décrites à la rubrique Surface technique de la présente publication.

Caractéristiques et mesures

Le ballon doit être :

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

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

Remplacement d'un ballon défectueux

Si le ballon éclate ou est endommagé en cours de match le jeu est interrompu.

- Le jeu reprendra, avec un nouveau ballon, par une balle à terre jouée à l'endroit où se trouvait le ballon au moment où il est devenu défectueux, à moins qu'il ne soit devenu défectueux dans la surface de réparation auquel cas la balle à terre sera effectuée sur la ligne de la surface de réparation, au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été interrompu.
- Le jeu reprendra en revanche en réexécutant le tir si le ballon éclate ou est endommagé lors de l'exécution d'un coup franc direct sans mur, d'un tir depuis le second point de réparation ou d'un coup de pied de réparation, et ce, s'il n'a touché ni les poteaux, ni la transversale, ni un joueur et si aucune infraction n'a été commise.

Si le ballon éclate ou est endommagé alors qu'il n'est pas en jeu (coup d'envoi, sortie de but, coup de pied de coin, balle à terre, coup franc, coup de pied de réparation ou rentrée de touche) :

- le match reprend conformément aux Lois du Jeu de Futsal.

Pendant le match, le ballon ne peut être remplacé qu'avec l'autorisation des arbitres.

Logos sur les ballons

Un ballon ne sera homologué pour des matches de compétitions disputées sous l'égide de la FIFA ou des confédérations que s'il porte un des logos suivants :

- le logo officiel « FIFA APPROVED »
- le logo officiel « FIFA INSPECTED »
- le logo « INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD »



Ces logos indiquent que le ballon a été dûment testé et qu'il répond aux exigences techniques définies pour la catégorie concernée, lesquelles s'ajoutent aux spécifications minimum stipulées dans le présent article. La liste des spécifications supplémentaires exigées pour chacune des catégories concernées doit être approuvée par l'IFAB. Les instituts habilités à effectuer les tests en question doivent être agréés par la FIFA.

Les associations membres peuvent exiger l'utilisation de ballons portant l'un de ces trois logos à l'occasion des compétitions qu'elles organisent.

Publicité

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

Joueurs

Tout match est disputé par deux équipes composées chacune de cinq joueurs au maximum, dont un sera le gardien de but.

Un match ne peut débuter si l'une des deux équipes compte moins de trois joueurs.

De même, le match sera arrêté si une des équipes se retrouve avec moins de trois joueurs sur le terrain de jeu.

Compétitions officielles

Lors de tout match disputé dans le cadre de compétitions officielles organisées par la FIFA, les confédérations ou les associations membres, le nombre maximum de remplaçants autorisés est de neuf. Le règlement de la compétition doit préciser le nombre de remplaçants – au maximum neuf – qu'il est possible de désigner en tant que tels.

Un nombre illimité de remplacements est permis durant un match.

Autres matches

Lors de matches entre équipes nationales « A », il est possible d'avoir recours à dix remplaçants tout au plus.

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

- les équipes s'entendent sur le nombre maximum autorisé ;
- l'arbitre en est informé avant le début du match.

Si l'arbitre n'a pas été informé ou si aucun accord ne survient avant le début de la rencontre, il ne sera pas possible de recourir à plus de dix remplaçants.

Tous matches

Quel que soit le match, le nombre de joueurs et remplaçants doit être communiqué à l'arbitre avant le début de la rencontre, que ces derniers soient présents ou non. Tout remplaçant dont le nom n'aurait pas été donné à l'arbitre avant la rencontre ne peut prendre part au match.

Procédure de remplacement

Un remplacement peut être effectué quand le ballon est en jeu ou hors du jeu. Lors de chaque remplacement, il convient d’observer les dispositions suivantes :

- le joueur quittant le terrain doit passer la ligne de touche en traversant la zone de remplacements de son équipe – sauf exception énoncée dans les présentes Lois du Jeu de Futsal ;
- le remplaçant ne peut entrer sur le terrain de jeu avant que le joueur qu’il est amené à remplacer n’ait quitté le terrain ;
- le remplaçant doit entrer sur le terrain par la zone de remplacements de son équipe ;
- le remplacement s’achève une fois que le remplaçant est entré sur le terrain par la zone de remplacements de son équipe ;
- le remplaçant devient alors joueur et le joueur qu’il a remplacé devient remplaçant ;
- un joueur remplacé peut revenir sur le terrain ;
- tout remplaçant est soumis à l’autorité et aux décisions des arbitres, qu’il soit appelé à jouer ou non ;
- si la durée d’un match est rallongée pour permettre l’exécution d’un coup de pied de réparation, d’un coup franc du second point de réparation ou d’un coup franc direct sans mur, aucun remplacement ne sera autorisé à l’exception de celui du gardien de but de l’équipe qui défend.

Remplacement du gardien de but

- Tout remplaçant peut remplacer le gardien de but, sans que les arbitres en soient prévenus et sans que le jeu soit arrêté.
- Tout joueur peut prendre la place du gardien de but.
- Un joueur qui prend la place du gardien de but peut le faire quand le jeu est arrêté et après en avoir informé les arbitres.
- Un joueur ou un remplaçant qui devient gardien de but doit porter un maillot de gardien de but muni au dos de son propre numéro.

Infractions et sanctions

Si un remplaçant pénètre sur le terrain de jeu avant que le joueur remplacé ne l'ait quitté ou s'il entre en jeu sans passer par la zone de remplacement de son équipe :

- les arbitres interrompent le jeu, mais pas immédiatement si l'avantage peut être laissé ;
- les arbitres avertiront le joueur pour ne pas avoir respecté la procédure de remplacement et lui ordonneront de quitter le terrain de jeu.

Si les arbitres ont interrompu le jeu, il reprendra par un coup franc direct en faveur de l'équipe adverse à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc). Si ce remplaçant ou son équipe commet en plus une autre infraction, le jeu reprendra conformément aux dispositions de la rubrique « Interprétation des Lois du Jeu de Futsal et directives pour arbitres » (Loi 3).

Si, pour des motifs non précisés dans les Lois du Jeu de Futsal, un joueur remplacé sort du terrain de jeu ou si un joueur remplacé le quitte sans passer par la zone de remplacement de son équipe :

- les arbitres interrompent le jeu, mais pas immédiatement si l'avantage peut être laissé ;
- les arbitres avertiront le joueur pour ne pas avoir respecté la procédure de remplacement.

Si les arbitres ont interrompu le jeu, il reprendra par un coup franc direct en faveur de l'équipe adverse à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Pour toute autre infraction à cette Loi :

- les joueurs fautifs seront avertis ;
- le jeu reprendra par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc). Dans des cas spéciaux, le jeu reprendra conformément aux dispositions de la rubrique « Interprétation des Lois du Jeu de Futsal et directives pour arbitres » (Loi 3).

Joueurs et remplaçants expulsés

Un joueur expulsé avant le coup d'envoi ne pourra être remplacé que par un des remplaçants désignés comme tels.

Un remplaçant expulsé avant le coup d'envoi ne pourra pas être remplacé.

Sous réserve de l'autorisation du chronométreur ou du troisième arbitre (arbitres assistants), un remplaçant pourra pénétrer sur le terrain de jeu deux minutes effectives après l'expulsion de son coéquipier, sauf si un but est marqué avant que les deux minutes ne se soient écoulées. Dans ce cas, les dispositions suivantes s'appliquent :

- si les équipes jouent à cinq contre quatre et que l'équipe ayant la supériorité numérique marque un but, l'équipe de quatre joueurs pourra être complétée par un cinquième joueur ;
- si les deux équipes jouent avec quatre ou trois joueurs et qu'un but est marqué, les deux équipes conserveront le même nombre de joueurs ;
- si les équipes jouent à cinq contre trois ou à quatre contre trois et que l'équipe en supériorité numérique marque un but, l'équipe de trois pourra récupérer un joueur supplémentaire ;
- si l'équipe en infériorité numérique marque un but, le nombre de joueurs de chaque équipe reste inchangé.

Sécurité

L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour eux-mêmes ou les autres. Cela s'applique aussi aux bijoux en tous genres.

Équipement de base

L'équipement de base obligatoire de tout joueur comprend les éléments distincts suivants :

- un maillot – si le joueur porte un maillot de corps, la couleur des manches de celui-ci doit être de la couleur dominante des manches du maillot ;
- un short – si le joueur porte des cuissards, ceux-ci doivent être de la même couleur que la couleur dominante du short. Le gardien de but est autorisé à porter un pantalon de survêtement ;
- des chaussettes – si un ruban adhésif ou matériau similaire est appliqué à l'extérieur, il doit être de la même couleur que la partie de la chaussette sur laquelle il est appliqué ;
- des protège-tibias ;
- des chaussures – les seules autorisées sont des chaussures en toile ou des chaussures de sport en cuir mou avec semelles en caoutchouc ou en matière similaire.

Protège-tibias

- Ils doivent être entièrement couverts par les chaussettes.
- Ils doivent être en caoutchouc, plastique ou autre matière similaire appropriée.
- Ils doivent toujours offrir une protection adéquate.

Couleurs

- Les deux équipes doivent porter des couleurs les distinguant l'une de l'autre mais les distinguant aussi des arbitres et arbitres assistants.
- Chaque gardien doit porter une tenue de couleur nettement différente de celle des autres joueurs, des arbitres et des arbitres assistants.

Infractions et sanctions

Pour toute infraction à la présente Loi :

- le jeu ne doit pas nécessairement être arrêté ;
- le joueur contrevenant devra quitter le terrain dès le prochain arrêt de jeu pour changer de tenue, à moins qu'il n'ait déjà changé de tenue ;
- tout joueur ayant dû quitter le terrain pour changer de tenue ne pourra y revenir sans y avoir été autorisé par les arbitres ou le troisième arbitre ;
- les arbitres – et tant que possible le troisième arbitre – devront contrôler la conformité de l'équipement du joueur avant de l'autoriser à revenir sur le terrain ;
- le joueur, s'il n'a pas été remplacé, ne pourra revenir sur le terrain que lors d'un arrêt de jeu – à moins que le troisième arbitre l'autorise à entrer sur le terrain quand le ballon est en jeu.

Un joueur qui aura dû quitter le terrain pour avoir enfreint la présente Loi – et qui n'aura pas été remplacé auparavant – sera averti s'il retourne sur le terrain sans l'autorisation des arbitres ou du troisième arbitre.

Reprise du jeu

Si les arbitres interrompent le jeu pour avertir le joueur fautif :

- le match reprendra par un coup franc indirect exécuté par un joueur de l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment où les arbitres ont arrêté le jeu (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Publicité sur l'équipement

Les joueurs ne sont pas autorisés à exhiber des slogans ou de la publicité figurant sur leurs sous-vêtements. L'équipement de base obligatoire ne pourra faire figurer de messages politiques, religieux ou personnels.

Les organisateurs de la compétition doivent sanctionner les joueurs levant leur maillot pour laisser apparaître des slogans ou de la publicité. Les organisateurs de la compétition ou la FIFA sanctionneront l'équipe du joueur dont l'équipement de base comportera des messages politiques, religieux ou personnels.

Autorité des arbitres

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

Pouvoirs et devoirs

Les arbitres :

- veillent à l'application des Lois du Jeu de Futsal ;
- contrôlent le match en collaboration avec les arbitres assistants le cas échéant ;
- s'assurent que chaque ballon utilisé satisfait aux exigences de la Loi 2 ;
- s'assurent que l'équipement des joueurs satisfait aux exigences de la Loi 4 ;
- consignent par écrit les événements du match ;
- décident, s'ils le jugent opportun, d'arrêter le jeu, de suspendre le match ou de l'arrêter définitivement en cas d'infraction aux Lois du Jeu de Futsal ;
- arrêtent le match pour tout type d'interférence extérieure ;
- arrêtent le match s'ils considèrent qu'un joueur est sérieusement blessé, et s'assurent que le joueur est transporté hors du terrain de jeu. Un joueur blessé ne peut retourner sur le terrain qu'une fois que le match a repris ;
- laissent le jeu se poursuivre si, à leur avis, un joueur n'est que légèrement blessé ;
- font en sorte que tout joueur présentant un saignement quitte le terrain. Le joueur ne pourra y revenir que sur un signe des arbitres après que ceux-ci se seront assurés – soit directement, soit par le biais du troisième arbitre – que le saignement s'est arrêté ;
- laissent le jeu se poursuivre si l'équipe contre laquelle une faute a été commise se retrouve néanmoins en situation avantageuse, et sanctionnent la faute commise initialement si l'avantage escompté n'intervient pas ;
- sanctionnent la faute la plus grave quand un joueur commet simultanément plusieurs fautes ;
- sanctionnent l'infraction la plus grave quand un joueur commet simultanément plusieurs infractions ;

- prennent des mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une faute passible d'avertissement ou d'exclusion. Ils ne sont pas tenus d'infliger le carton immédiatement mais doivent le faire lors du prochain arrêt de jeu ;
- prennent des mesures disciplinaires contre les officiels ne se comportant pas de manière correcte et peuvent, s'ils l'estiment nécessaire, les expulser de la surface technique et des abords du terrain ;
- s'assurent qu'aucune personne non autorisée ne pénètre sur le terrain de jeu ;
- donnent le signal de la reprise du match après une interruption du jeu ;
- doivent effectuer les signaux décrits dans la rubrique « Signaux des arbitres et arbitres assistants » de la présente publication ;
- doivent se positionner sur le terrain conformément aux dispositions de la rubrique « Placement lorsque le ballon est hors du jeu » qui fait partie de la section Interprétation des Lois du Jeu de Futsal et directives pour arbitres (Loi 5 – Arbitres) ;
- établissent un rapport de match et le remettent aux autorités compétentes ; ledit rapport contient les informations relatives à toute mesure disciplinaire qu'ils ont prise à l'encontre de joueurs et/ou d'officiels d'équipes, ainsi que tout autre incident survenu avant, pendant ou après le match.

L'arbitre (principal) :

- assure la fonction de chronométreur en l'absence d'arbitres assistants ;
- interrompt le match ou l'arrête définitivement en cas d'infraction aux Lois du Jeu de Futsal lorsqu'il le juge opportun ;
- interrompt le match ou l'arrête définitivement pour tout type d'interférence d'événements extérieurs.

Le deuxième arbitre :

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

Décisions des arbitres

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

Les arbitres ne peuvent revenir sur une décision que s'ils réalisent que celle-ci n'est pas la bonne ou, s'ils l'estiment nécessaire, après avoir consulté les arbitres assistants, le tout sous réserve que le jeu n'ait pas repris ou que le match ne soit pas terminé.

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

En cas d'ingérence ou de comportement incorrect du deuxième arbitre ou d'un des arbitres assistants, l'arbitre le relèvera de ses fonctions et prendra les dispositions requises pour qu'il soit remplacé. Il fera également un rapport à l'autorité compétente.

Responsabilité des arbitres

Les arbitres (ou les arbitres assistants le cas échéant) ne seront tenus responsables :

- d'aucune blessure d'un joueur, officiel ou spectateur ;
- d'aucun dégât matériel quel qu'il soit ;
- d'aucun préjudice – causé à une personne physique, à un club, à une entreprise, à une association ou à tout autre organisme – qui soit imputé ou puisse être imputable à une décision prise conformément aux Lois du Jeu de Futsal ou aux procédures normales requises pour organiser un match, le disputer ou le contrôler.

Il peut s'agir de :

- la décision de permettre ou d'interdire le déroulement du match en raison de l'état du terrain et de ses abords ou en raison des conditions météorologiques ;
- la décision d'arrêter le match définitivement pour quelque raison que ce soit ;

- la décision relative à la conformité de l'équipement du terrain et du ballon utilisé pour le match ;
- la décision d'interrompre ou non le match en raison de l'intervention de spectateurs ou de tout problème survenu dans les zones réservées aux spectateurs ;
- la décision d'interrompre ou non le match afin de permettre le transport d'un joueur blessé hors du terrain de jeu pour être soigné ;
- la décision d'exiger avec insistance le transport d'un joueur blessé hors du terrain de jeu pour être soigné ;
- la décision de permettre ou d'interdire à un joueur de porter certains accessoires ou équipements ;
- la décision (pour autant qu'elle soit de son ressort) de permettre ou d'interdire à quelque personne que ce soit (y compris aux officiels des équipes ou du stade, aux agents de la sécurité, aux photographes ou aux autres représentants des médias) de se tenir à proximité du terrain de jeu ;
- toute autre décision que les arbitres peuvent prendre conformément aux Lois du Jeu de Futsal ou conformément à leurs obligations telles qu'elles sont définies dans les règlements et prescriptions de la FIFA, des confédérations, des associations membres ou des ligues sous la responsabilité desquelles se dispute le match.

Matches internationaux

Le recours à un deuxième arbitre est obligatoire lors de matches internationaux.

Arbitre assistant de réserve

Dans les tournois et compétitions pour lesquels est désigné un arbitre assistant de réserve, le rôle et les obligations de ce dernier doivent être en conformité avec les directives contenues dans cette publication.

Autorité des arbitres assistants

Deux arbitres assistants peuvent être désignés (un troisième arbitre et un chronométrateur) qui devront observer les Lois du Jeu de Futsal. Ils doivent se placer à l'extérieur du terrain de jeu, du côté des zones de remplacements et à hauteur de la ligne médiane. Le chronométrateur devra rester assis à la table de chronométrage ; le troisième arbitre pourra quant à lui choisir d'être debout ou assis pour exercer ses fonctions.

Le troisième arbitre et le chronométrateur disposent d'une console de chronométrage ainsi que d'un matériel leur permettant de comptabiliser le nombre de fautes cumulées. Ce matériel leur sera fourni par l'association ou le club responsable du terrain sur lequel est disputé le match.

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

Pouvoirs et devoirs

Le troisième arbitre :

- assiste les arbitres et le chronométrateur ;
- répertorie les joueurs qui participent au match ;
- contrôle le remplacement des ballons à la demande des arbitres ;
- contrôle l'équipement des remplaçants avant leur entrée en jeu ;
- enregistre le numéro des joueurs qui ont marqué des buts ;
- informe le chronométrateur de la demande de temps mort formulée par un officiel d'équipe (voir Loi 7 – Durée du match) ;
- effectue le signal du temps mort après que le chronométrateur a fait retentir le signal sonore, informant ainsi les arbitres et les équipes qu'un temps mort est accordé ;
- consigne par écrit les temps morts demandés ;
- consigne par écrit les fautes accumulées par chaque équipe et signalées par les arbitres au cours d'une période ;

- effectue le signal indiquant qu'une équipe a commis cinq fautes cumulables au cours d'une même période ;
- place sur la table de chronométrage le signe indiquant qu'une équipe a commis cinq fautes cumulables au cours d'une même période ;
- consigne par écrit le nom et le numéro des joueurs qui ont été avertis ou expulsés ;
- remet aux officiels de chaque équipe avant le match un document avec lequel ils pourront demander les temps morts ; il les récupérera à l'issue de chaque période de jeu si les temps morts n'ont pas été demandés ;

FIFA®

For the Game. For the World.

**TIME-OUT
TEMP MORT
TIEMPO MUERTO
AUSZEIT**

- remet aux officiels de l'équipe un document où est précisé à quel moment le remplaçant d'un joueur expulsé peut entrer en jeu ;

FIFA®

For the Game. For the World.

THE SUBSTITUTE PLAYER WILL BE ABLE TO ENTER THE FIELD OF PLAY, WHEN THERE ARE - ____ MINUTE(S) AND ____ SECOND(S) ON THE CHRONOMETER LEFT TO END THE ____ PERIOD.

LE JOUEUR SUBSTITUT POURRA ENTRER DANS LE TERRAIN DE JEU QUAND LE CHRONOMÈTRE INDIQUERA ____ MINUTE(S) ET ____ SECONDE(S) ____ POUR FINIR LA ____ PÉRIODE.

EL JUGADOR SUSTITUTO PODRÁ ENTRAR EN EL TERRENO DE JUEGO CUANDO EL CRONÓMETRO ESTÉ EN EL MINUTO ____ Y SEGUNDOS ____ PARA FINALIZAR EL ____ PERIODO

DER ERSATZSPIELER KANN DAS SPIELFELD BETRETEN, WENN AUF DER ZEITMESSUNG NOCH ____ MINUTE(N) UND ____ SEKUNDE(N) FEHLEN, UM DIE ____ PERIODE ZU BEENDEN.

- contrôle – sous la supervision des arbitres – le retour au jeu d'un joueur ayant dû quitter le terrain pour corriger son équipement ;
- contrôle – sous la supervision des arbitres – le retour au jeu d'un joueur ayant dû quitter le terrain pour tout type de blessure ;
- indique aux arbitres une erreur manifeste dans l'avertissement ou l'expulsion d'un joueur, ou si un comportement violent se produit hors de leur champ de vision. Les arbitres décident toutefois de tous les faits en relation avec le jeu ;
- contrôle le comportement des personnes situées dans les surfaces techniques – si le stade en est pourvu – ou assises sur les bancs de touche, et communique aux arbitres tout écart de conduite ;
- consigne par écrit les arrêts de jeu occasionnés par des interférences extérieures ainsi que les raisons qui les ont entraînés ;
- consigne par écrit toute autre information pertinente relative au match ;
- doit se positionner conformément aux dispositions de la rubrique « Placement lorsque le ballon est hors du jeu » qui fait partie de la section Interprétation des Lois du Jeu de Futsal et directives pour arbitres (Loi 5 – Arbitres) ;
- remplace le deuxième arbitre au cas où ce dernier ou l'arbitre serait blessé ou indisposé.

Le chronométrateur :

- veille à ce que la durée du match soit conforme à la Loi 7 et, pour ce faire :
 - il enclenche le chronomètre dès qu'un coup d'envoi est effectué correctement,
 - il arrête le chronomètre lorsque le ballon est hors du jeu,
 - il réenclenche le chronomètre après une rentrée de touche, une sortie de but, un coup de pied de coin, un coup franc, un coup de pied de réparation, un coup franc du second point de réparation, un temps mort ou une balle à terre ;
- indique sur le panneau d'affichage les buts, fautes cumulées et périodes de jeu ;
- annonce, à l'aide d'un sifflet ou de tout autre signal sonore différent de celui des arbitres, la demande d'un temps mort que le troisième arbitre lui a transmis ;

- assure le chronométrage de la minute de temps mort ;
- annonce la fin de la minute de temps mort à l'aide d'un sifflet ou de tout autre signal sonore différent de celui des arbitres ;
- annonce, sur indication du troisième arbitre, la cinquième faute cumulée d'une équipe à l'aide d'un sifflet ou de tout autre signal sonore différent de celui des arbitres ;
- supervise la période de deux minutes d'infériorité numérique infligée à l'équipe dont un joueur a été expulsé ;
- annonce par un coup de sifflet ou un signal sonore distinct de celui des arbitres, la fin de la première période, la fin du match ou la fin d'une période de prolongation le cas échéant ;
- doit se positionner conformément aux dispositions de la rubrique « Placement lorsque le ballon est hors du jeu » qui fait partie de la section Interprétation des Lois du Jeu de Futsal et directives pour arbitres (Loi 5 – Arbitres) ;
- se charge des prérogatives spécifiques du troisième arbitre en l'absence de ce dernier ;
- consigne par écrit toute autre information pertinente relative au match.

Matches internationaux

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

Lors de matches internationaux, la console de chronométrage utilisée devra disposer de toutes les fonctions nécessaires (chronométrage précis, possibilité de mesurer pour quatre joueurs simultanément les périodes d'expulsion et de contrôler le cumul des fautes commises par chaque équipe pendant chaque période).

Périodes de jeu

Le match se compose de deux périodes de 20 minutes chacune, à moins qu'une autre durée n'ait été convenue d'un commun accord entre l'arbitre et les deux équipes participantes. Tout accord concernant une modification de la durée du match doit impérativement intervenir avant le coup d'envoi et être en conformité avec le règlement de la compétition.

Fin des périodes de jeu

Le chronométrateur annonce la fin de chacune des périodes de jeu à l'aide d'un signal sonore ou d'un sifflet différent de celui des arbitres. Lorsque retentit le coup de sifflet ou le signal sonore du chronométrateur, un des arbitres signifie la fin de la période ou du match en tenant compte des circonstances suivantes :

- si un tir du second point de réparation ou un coup franc direct à partir de la sixième faute accumulée doit être exécuté ou recommencé, la durée de la période sera prolongée pour en permettre l'exécution ;
- si un coup de pied de réparation doit être exécuté ou recommencé, la durée de la période sera prolongée pour en permettre l'exécution.

| Si le ballon a été joué en direction du but, le chronométrateur ou les arbitres attendent que le tir finisse sa course pour signaler la fin de la partie. La période s'achève alors quand :

- le ballon va directement dans le but – le but est validé ;
- après avoir été frappé, le ballon sort des limites du terrain de jeu ;
- le ballon touche le gardien ou un autre joueur de l'équipe adverse, les poteaux, la barre transversale ou le sol, puis franchit la ligne de but entre les poteaux et sous la barre – le but est alors validé ;
- le ballon est touché par le gardien ou un autre joueur de l'équipe adverse, ou par les poteaux et la transversale, sans franchir la ligne de but ;
- le ballon touche un joueur de l'équipe qui attaque, sauf si ce joueur vient d'effectuer un coup franc indirect et que le ballon a été joué par un second joueur en direction du but adverse ;
- aucune infraction sanctionnée par un coup franc direct, un coup franc indirect ou un penalty n'a été commise, et que rien n'oblige à faire rejouer un coup franc direct, un coup franc indirect ou un penalty.

Si pendant ce laps de temps, une infraction a été commise et sanctionnée d'un coup franc direct à partir de la sixième faute accumulée d'une des deux équipes, ou d'un pénalty, la période s'achève quand :

- le ballon n'est pas botté directement vers le but ;
- le ballon va directement dans le but – le but est validé ;
- après avoir été frappé, le ballon sort des limites du terrain de jeu ;
- le ballon touche un ou plusieurs poteaux, la barre transversale, le gardien ou un autre joueur de l'équipe adverse et que le but est marqué ;
- le ballon touche un ou plusieurs poteaux, la barre transversale, le gardien ou un autre joueur de l'équipe adverse et que le but n'est pas marqué ;
- aucune infraction sanctionnée par un coup franc direct, un coup franc indirect ou un penalty n'a été commise.

Si pendant ce laps de temps, une infraction a été commise et sanctionnée d'un coup franc direct avant la sixième faute accumulée d'une des deux équipes, la période s'achève quand :

- le ballon n'est pas botté directement vers le but ;
- le ballon va directement dans le but – le but est validé ;
- après avoir été frappé, le ballon sort des limites du terrain de jeu ;
- le ballon touche un ou plusieurs poteaux, la barre transversale, le gardien ou un autre joueur de l'équipe adverse et que le but est marqué ;
- le ballon touche un ou plusieurs poteaux, la barre transversale, le gardien ou un autre joueur de l'équipe adverse et que le but n'est pas marqué ;
- le ballon touche un joueur de l'équipe qui exécute le coup franc ;
- aucune infraction sanctionnée par un coup franc direct, un coup franc indirect ou un penalty n'a été commise.

Si pendant ce laps de temps, une infraction a été commise et sanctionnée d'un coup franc indirect, la période s'achève quand :

- le ballon va directement dans le but sans être touché par aucun autre joueur, ou après avoir touché un ou plusieurs poteaux ou la barre transversale – le but n'est pas validé ;
- après avoir été frappé, le ballon sort des limites du terrain de jeu ;
- le ballon touche un ou plusieurs poteaux, la barre transversale, après ou avant de toucher le gardien ou un autre joueur de l'équipe adverse ou attaquante, si différent de l'exécuteur, et que le but est marqué ;

- le ballon touche un ou plusieurs poteaux, la barre transversale après ou avant de toucher le gardien ou un autre joueur de l'équipe adverse ou attaquante, si différent de l'exécuteur, et que le but n'est pas marqué ;
- aucune infraction sanctionnée par un coup franc direct, un coup franc indirect ou un penalty n'a été commise.

Temps mort

Les équipes ont droit à un temps mort d'une minute lors de chacune des périodes.

Les principes suivants s'appliquent :

- les officiels des équipes peuvent demander au troisième arbitre – ou au chronométrateur en l'absence de troisième arbitre – une minute de temps mort à l'aide du document mis à leur disposition ;
- par un coup de sifflet ou un signal sonore différent de celui des arbitres, le chronométrateur indique qu'un temps mort est autorisé une fois que le ballon est en possession de l'équipe qui a demandé le temps mort et qu'il n'est plus en jeu ;
- durant le temps mort, les joueurs peuvent rester sur le terrain de jeu ou en sortir. Les joueurs doivent toutefois sortir du terrain pour se désaltérer.
- durant le temps mort, les remplaçants doivent rester à l'extérieur du terrain de jeu ;
- durant le temps mort, il n'est pas permis aux officiels de donner leurs consignes sur le terrain de jeu ;
- le remplacement de joueurs ne peut être effectué qu'après qu'a été signifié la fin du temps mort ;
- si une équipe ne réclame pas le temps mort auquel elle a droit pendant la première période, elle ne disposera pas pour autant d'un deuxième temps mort au cours de la seconde période ;
- en l'absence de troisième arbitre et de chronométrateur, les officiels pourront demander le temps mort à l'arbitre ;
- un temps mort ne peut être accordé durant les prolongations.

Mi-temps

Les joueurs ont droit à une pause entre les deux périodes.

La pause de la mi-temps ne doit pas excéder quinze minutes.

Les règlements des compétitions doivent clairement en définir la durée.

La durée de la pause ne peut être modifiée qu'avec le consentement de l'arbitre.

Arrêt définitif du match

Un match arrêté définitivement avant son terme doit être rejoué, sauf disposition contraire stipulée dans le règlement de la compétition.

Jet de la pièce (« toss »)

Le choix des camps est déterminé par un tirage au sort effectué au moyen d'une pièce de monnaie ; l'équipe remportant le toss choisit le but en direction duquel elle attaquera lors de la première période.

L'autre équipe donne le coup d'envoi pour engager le match.

L'équipe qui a choisi son camp au début du match donnera le coup d'envoi de la deuxième période.

Au début de la seconde période, les équipes changent de camp.

Coup d'envoi

Le coup d'envoi est une procédure pour débiter ou reprendre le jeu :

- au début du match ;
- après qu'un but a été marqué ;
- au début de la seconde période du match ;
- au début de chaque période des prolongations, le cas échéant.

Un but ne peut être marqué directement sur un coup d'envoi.

Exécution

- Tous les joueurs doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain.
- Les joueurs de l'équipe ne procédant pas au coup d'envoi doivent se tenir au moins à trois mètres du ballon tant qu'il n'est pas en jeu.
- Le ballon doit être positionné sur le point central.
- L'arbitre donne le signal du coup d'envoi.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé en direction du but adverse.

Quand une équipe a marqué un but, c'est l'équipe contre laquelle le but a été marqué qui procède au coup d'envoi – à moins que la période touche à sa fin.

Infractions et sanctions

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) et une faute cumnable est comptabilisée en défaveur de l'équipe du joueur fautif.

Pour toute autre infraction à cette Loi :

- le coup d'envoi devra être recommencé, l'avantage ne pouvant être laissé.

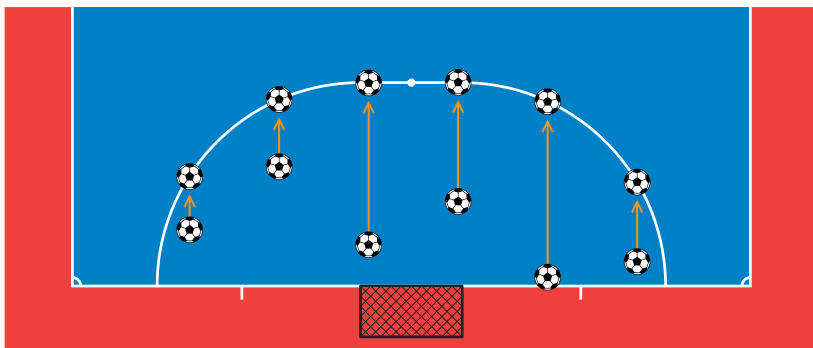
Balle à terre

Si, lorsque le ballon est en encore jeu, l'arbitre doit momentanément interrompre le jeu pour une quelconque raison non mentionnée dans les Lois du Jeu de Futsal, le jeu reprendra par une balle à terre. Le jeu reprendra également par une balle à terre lorsque les Lois du Jeu de Futsal l'exigent.

Exécution

L'arbitre ou le deuxième arbitre laisse tomber le ballon à terre à l'endroit où celui-ci se trouvait au moment de l'interruption du jeu à moins que le jeu ait été arrêté à l'intérieur de la surface de réparation auquel cas l'arbitre laissera le ballon tomber sur la ligne de la surface de réparation au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

Le jeu reprend dès que le ballon touche le sol à l'intérieur des limites du terrain. Si le ballon sort du terrain de jeu après avoir touché le sol mais sans avoir été touché par un joueur, la balle à terre sera rejouée au même endroit.



Infractions et sanctions

La balle à terre doit également être rejouée au même endroit si :

- le ballon a été touché par un joueur avant d'être entré en contact avec le sol ;
- une autre infraction est commise avant que le ballon ne touche le sol.

Si une balle à terre, après avoir touché le sol et avoir été jouée ou touchée par un joueur, est expédiée directement dans un but :

- une sortie de but est accordée si le ballon entre dans le but de l'équipe adverse ;
- un coup de pied de coin est accordé si le ballon entre dans le but de l'équipe de l'exécutant.

Ballon hors du jeu

Le ballon est hors du jeu quand :

- il a entièrement franchi une ligne de but ou une ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air ;
- le jeu a été arrêté par les arbitres ;
- il touche le plafond.

Ballon en jeu

Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations, y compris quand :

- il rebondit sur le terrain de jeu après avoir touché un montant de but ou la barre transversale ;
- il rebondit sur l'un des arbitres se trouvant sur le terrain de jeu.

Terrains couverts

En intérieur, la hauteur de plafond minimale sera précisée par le règlement de la compétition, mais elle ne pourra être inférieure à quatre mètres.

Si le ballon touche le plafond, le jeu reprend par une rentrée de touche accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier. La rentrée de touche doit être effectuée du point le plus proche de l'endroit au-dessus duquel le ballon a touché le plafond (voir Loi 15 – Positionnement sur rentrée de touche).

But marqué

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

Un but ne peut toutefois être validé si le gardien de but de l'équipe qui attaque lance ou frappe intentionnellement le ballon de la main ou du bras depuis sa surface de réparation et qu'il est le dernier joueur à toucher le ballon. Le jeu reprend dans ce cas par une sortie de but en faveur de l'équipe adverse.

Si, après qu'un but a été marqué et avant que le jeu ne reprenne, les arbitres se rendent compte que l'équipe qui a marqué le but joue avec un joueur de trop ou a effectué un remplacement de manière incorrecte, ils invalideront le but et feront reprendre le jeu par un coup franc indirect à exécuter par l'équipe adverse depuis n'importe quel point de leur surface de réparation. Si l'engagement a déjà été effectué, les arbitres prendront à l'égard du joueur fautif les mesures prévues par la Loi 3 mais le but ne sera pas annulé. Les arbitres rendront compte de cet événement à l'autorité compétente. Si le but est marqué par l'équipe qui ne s'est pas rendue coupable de l'infraction, le but sera accordé.

Équipe victorieuse

L'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts pendant le match remporte la victoire. Si les deux équipes marquent le même nombre de buts ou n'en marquent aucun, le match est déclaré nul.

Règlement de la compétition

Si le règlement de la compétition établit qu'il doit y avoir un gagnant lorsqu'un match ou une rencontre éliminatoire se termine sur un score nul, seules les procédures suivantes sont possibles :

- règle des buts inscrits à l'extérieur ;
- prolongations ;
- tirs au but.

La section « Procédures pour déterminer le vainqueur d'un match » détaille l'exécution de ces procédures.

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

Les fautes et incorrections sont des infractions aux Lois du Jeu de Futsal et doivent être sanctionnées comme suit :

Fautes

Les fautes se sanctionnent d'un coup franc direct, d'un coup de pied de réparation ou d'un coup franc indirect.

Fautes sanctionnées d'un coup franc direct

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

- donne ou essaye de donner un coup de pied à un adversaire ;
- fait un croche-pied à un adversaire ;
- saute sur un adversaire ;
- charge un adversaire ;
- frappe ou essaye de frapper un adversaire ;
- bouscule un adversaire ;
- tacle un adversaire.

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

- tient un adversaire ;
- crache sur un adversaire ;
- touche délibérément le ballon de la main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation).

Le coup franc direct sera exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Les infractions susmentionnées sont des fautes cumulables.

Fautes sanctionnées d'un coup de pied de réparation

Un coup de pied de réparation (penalty) est accordé quand l'une de ces dix fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, quel que soit l'endroit où se trouve le ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.

Fautes sanctionnées d'un coup franc indirect

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

- garde le ballon en main ou au pied pendant plus de quatre secondes dans sa propre moitié de terrain ;
- après avoir joué le ballon, le retouche dans sa propre moitié de terrain sur une passe volontaire d'un coéquipier avant que le ballon n'ait été joué ou touché par un adversaire ;
- touche le ballon des mains dans sa surface de réparation sur une passe bot-tée délibérément par un coéquipier ;
- touche le ballon des mains dans sa surface de réparation directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.

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

- joue d'une manière dangereuse devant un adversaire ;
- fait obstacle à la progression d'un adversaire ;
- empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains ;
- commet contre un coéquipier une des neuf infractions sanctionnées par un coup franc direct (lorsque commises contre un adversaire) ;
- commet d'autres infractions non mentionnées dans la Loi 12 ou dans toute autre Loi, pour lesquelles le match doit être interrompu afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

Le coup franc indirect sera exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Incorrections

Les incorrections sont passibles d'avertissement ou d'expulsion.

Sanctions disciplinaires

Le carton jaune est utilisé pour indiquer qu'un joueur ou un remplaçant est averti.

Le carton rouge est utilisé pour indiquer qu'un joueur ou un remplaçant est expulsé.

Il n'est possible de donner des cartons jaunes et rouges qu'aux joueurs et aux remplaçants. Le carton doit être montré de manière ostentatoire uniquement sur le terrain de jeu et si le match a déjà débuté. Dans les autres cas, les arbitres informent oralement les officiels des équipes de la sanction disciplinaire qu'ils leur infligent.

Les arbitres ont l'autorité pour prendre les mesures disciplinaires qui s'imposent à partir du moment où ils pénètrent dans les installations du terrain de jeu et jusqu'au moment où ils les quittent après le coup de sifflet final.

Si un joueur – situé à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain de jeu – commet une infraction passible d'un carton jaune ou d'un carton rouge à l'encontre d'un adversaire, d'un coéquipier, d'un arbitre ou de toute autre personne, il sera sanctionné conformément à la nature de l'infraction commise.

Incorrections passibles d'avertissement

Un joueur sera averti s'il :

- se rend coupable d'un comportement antisportif ;
- manifeste sa désapprobation par la parole ou par gestes ;
- enfreint avec persistance les Lois du Jeu de Futsal ;
- retarde la reprise du jeu ;

- ne respecte pas la distance réglementaire lors de l'exécution par l'équipe adverse d'un coup de pied de coin, d'un coup franc ou d'une rentrée de touche ;
- pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable des arbitres ou enfreint la procédure de remplacement ;
- quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable des arbitres.

Un remplaçant sera averti s'il :

- se rend coupable d'un comportement antisportif ;
- manifeste sa désapprobation par la parole ou par gestes ;
- retarde la reprise du jeu ;
- pénètre sur le terrain de jeu en enfreignant la procédure de remplacement.

Incorrections passibles d'expulsion

Un joueur ou un remplaçant sera averti s'il :

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

Un remplaçant sera expulsé s'il :

- annihile une occasion de but manifeste.

Tout joueur ou remplaçant ayant été exclu doit quitter la proximité du terrain de jeu ainsi que la surface technique.

Types de coups francs

Les coups francs sont soit directs, soit indirects.

Coup franc direct

Signal de l'arbitre

Un des arbitres signale un coup franc direct en gardant un bras tendu à l'horizontale dans la direction où doit être exécuté le coup franc. Il tend l'autre bras vers le sol pour indiquer au troisième arbitre ou au chronométrateur qu'il s'agit d'une faute cumulaire.

Le ballon pénètre dans le but

- Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, le but est accordé.
- Si le coup franc est tiré directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse.

Accumulation de fautes

- Toutes les fautes sanctionnées par un coup franc direct ou un coup de pied de réparation mentionnés dans la Loi 12 sont des fautes cumulables.
- Les fautes cumulées par chaque équipe durant chaque période sont consignées dans le rapport de match.
- Les arbitres peuvent interrompre le match, selon qu'ils décident ou non de laisser l'avantage, tant que l'équipe n'a pas encore commis cinq fautes cumulées, sauf si l'équipe concernée par la faute avait une occasion manifeste de marquer.
- Si l'avantage a été laissé, les arbitres attendent que le ballon ne soit plus en jeu pour indiquer au chronométrateur et au troisième arbitre, grâce au signal obligatoire, de noter une faute cumulée.
- En cas de prolongations, toutes les fautes cumulées durant la deuxième période du match continueront à se cumuler durant les prolongations.

Coup franc indirect

Signal de l'arbitre

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

Le ballon pénètre dans le but

Un but ne peut être marqué que si le ballon entre dans le but après avoir touché un autre joueur.

- Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, un coup de pied de but est accordé à celle-ci.
- Si le coup franc est tiré directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse.

Exécution

Pour les coups francs directs comme pour les coups francs indirects, le ballon doit être immobile au moment d'être joué.

Coups francs directs à partir de la sixième faute cumulée de chaque équipe

- Le joueur exécutant le coup franc doit botter le ballon avec l'intention de marquer un but ; il ne peut passer le ballon à un autre joueur.
- Une fois que le coup franc a été exécuté, aucun joueur ne peut toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par le gardien ou qu'il n'ait rebondi sur un montant de but ou sur la barre transversale ou qu'il ne soit sorti du terrain de jeu.

- Si un joueur commet la sixième faute cumulaire de son équipe dans la moitié de terrain adverse ou dans son propre camp entre la ligne médiane et une ligne imaginaire parallèle à la ligne médiane passant par le second point de réparation, le coup franc doit être exécuté depuis le second point de réparation. Le second point de réparation est défini dans la Loi 1. Le coup franc doit être exécuté conformément aux dispositions énoncées sous « Lieu d'exécution du coup franc ».
- Si un joueur commet la sixième faute cumulaire de son équipe dans sa propre moitié de terrain entre la ligne imaginaire des 10 m et la ligne de but mais hors de la surface de réparation, le coup franc sera exécuté depuis le second point de réparation ou à l'endroit où a été commise l'infraction, selon le choix de l'équipe bénéficiant du coup franc.
- Le temps nécessaire à l'exécution d'un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulaire doit être ajouté à la fin de chaque période ou à la fin de chaque période de prolongation.

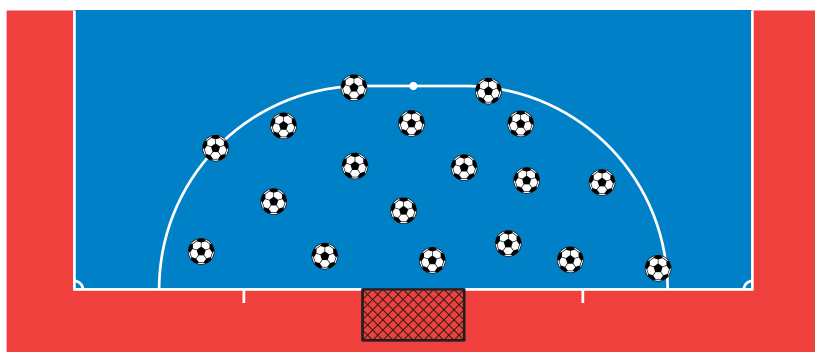
Lieu d'exécution du coup franc

Coup franc en dehors de la surface de réparation

- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à cinq mètres du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté et a bougé.
- Selon le type d'infraction, le coup franc doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise, à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, ou depuis le second point de réparation.

Coup franc dans la surface de réparation en faveur de l'équipe qui défend

- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à cinq mètres du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu.
- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est frappé directement hors de la surface de réparation.
- Un coup franc accordé dans la surface de réparation peut être exécuté de n'importe quel point de cette surface.

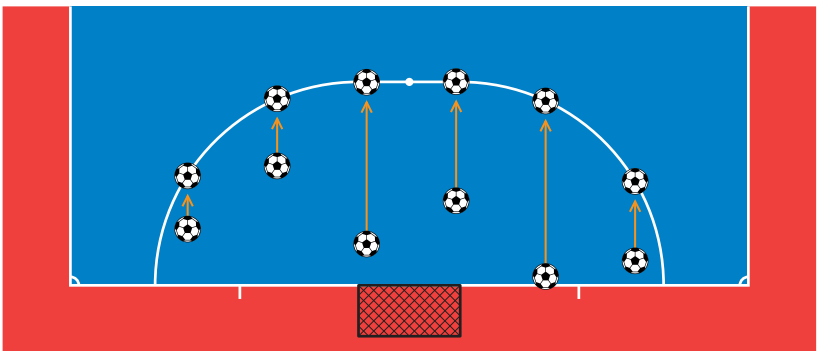


Coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée de chaque équipe

- Les joueurs de l'équipe en défense ne peuvent former de mur.
- Le joueur exécutant le coup franc doit être clairement identifié.
- Le gardien de but doit rester dans sa surface de réparation à au moins cinq mètres du ballon.
- Les joueurs ne doivent pas quitter le terrain de jeu à l'exception de l'exécutant s'il le souhaite.
- Les joueurs, à l'exception de l'exécutant et du gardien, doivent se tenir derrière une ligne imaginaire tracée au niveau du ballon, parallèle à la ligne de but et en dehors de la surface de réparation, et à au moins cinq mètres du ballon ; ils ne peuvent faire obstacle à l'exécutant. Aucun joueur, à l'exception de l'exécutant, ne peut franchir cette ligne imaginaire avant que le ballon ne soit en jeu.

Coup franc indirect en faveur de l'équipe en attaque

- Tous les adversaires doivent rester à au moins cinq mètres du ballon avant que le ballon ne soit en jeu.
- Le ballon est en jeu à partir du moment où il est botté et où a bougé.
- Un coup franc indirect concédé dans la surface de réparation doit être exécuté sur la ligne de la surface de réparation depuis le point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.



Infractions et sanctions

Si un joueur de l'équipe adverse ne se trouve pas à la distance requise lors de l'exécution du coup franc :

- le coup franc sera rejoué et le joueur fautif sera averti à moins que l'avantage puisse être laissé ou que l'équipe en défense commette une infraction pouvant être sanctionnée d'un coup de pied de réparation. Si l'infraction est passible d'un coup franc direct, les arbitres décideront alors de sanctionner la première infraction ou celle commise ultérieurement. Si la seconde infraction peut être sanctionnée d'un coup de pied de réparation ou d'un coup franc direct, une faute cumulée sera comptabilisée en défaveur de l'équipe fautive.

Si, lorsqu'un coup franc est exécuté par l'équipe qui défend dans sa propre surface de réparation, le ballon n'est pas botté directement hors de la surface :

- le coup franc doit être rejoué.

Si l'équipe exécutant le coup franc met plus de quatre secondes à le faire :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où le jeu allait reprendre (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si, à partir de la sixième faute cumulée, l'exécutant joue le ballon sans intention de marquer un but :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où le jeu allait reprendre.

Si, à partir de la sixième faute cumulée, le coup franc est joué par un autre joueur que celui qui avait été identifié en tant qu'exécutant :

- les arbitres interrompent le jeu, avertissent le joueur fautif pour comportement antisportif et font reprendre le jeu par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse, à exécuter depuis l'endroit où a été joué le ballon.

Coup franc exécuté par un autre joueur que le gardien de but

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) et une faute cumulable est comptabilisée en défaveur de l'équipe du joueur fautif ;
- un coup de pied de réparation sera accordé si la faute a été commise dans la surface de réparation de l'exécutant ; une faute cumulée sera comptabilisée en défaveur de l'équipe fautive.

Coup franc exécuté par le gardien de but

Si le ballon est en jeu et que le gardien retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que le gardien de but touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct sera accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise en dehors de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ; une faute cumulée sera comptabilisée en défaveur de l'équipe fautive ;
- un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise à l'intérieur de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si l'arbitre donne le signal de tirer le coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée et qu'une de ces situations intervient avant que le ballon ne soit en jeu :

un coéquipier de l'exécutant enfreint les Lois du Jeu de Futsal (sauf si l'exécutant prend plus de quatre secondes) :

- les arbitres laissent exécuter le tir ;
- si le ballon pénètre dans le but, le coup franc devra être retiré ;
- si le ballon n'entre pas dans le but, les arbitres arrêtent le jeu et le match reprend par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

un joueur de l'équipe en défense enfreint les Lois du Jeu de Futsal :

- les arbitres laissent exécuter le tir ;
- si le ballon pénètre dans le but, le but est accordé ;
- si le ballon n'entre pas dans le but, le coup franc doit être retiré.

un ou plusieurs joueurs de chaque équipe enfreignent les Lois du Jeu de Futsal :

- le coup franc doit être rejoué.

Si après qu'un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée a été effectué :

l'exécutant ne joue pas le ballon vers l'avant avec l'intention de marquer :

- les arbitres arrêtent le jeu et le match reprend par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;

l'exécutant retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

un autre joueur que l'exécutant touche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par le gardien ou qu'il n'ait rebondi sur un montant de but ou sur la barre transversale ou qu'il ne soit sorti du terrain de jeu :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

un joueur touche intentionnellement le ballon de la main :

- un coup franc direct est accordé à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) et une faute cumulable est comptabilisée en défaveur de l'équipe du joueur fautif ;
- un coup de pied de réparation est accordé si la faute a été commise à l'intérieur de la surface de réparation (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ; une faute cumulée sera comptabilisée en défaveur de l'équipe fautive.

le ballon touche un autre objet au moment où il bouge vers l'avant :

- le coup franc doit être rejoué.

le ballon, après avoir été repoussé par le gardien de but, un poteau ou la barre transversale, rebondit dans le terrain où il est alors touché par un corps étranger :

- les arbitres interrompent le jeu ;
- le jeu reprend par une balle à terre à l'endroit où le ballon a touché l'objet, à moins qu'il ne se soit alors trouvé à l'intérieur de la surface de réparation auquel cas les arbitres effectueront la balle à terre sur la ligne de la surface de réparation au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

le ballon explose ou s'endommage une fois en jeu, avant d'avoir touché les poteaux, la transversale ou un autre joueur :

- le coup franc doit être rejoué.

Un coup de pied de réparation est infligé à l'équipe qui, dans sa propre surface de réparation et lorsque le ballon est en jeu, commet l'une des infractions pour lesquelles un coup franc direct doit être accordé.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de réparation.

Du temps additionnel doit être accordé pour tout coup de pied de réparation devant être exécuté à la fin d'une des périodes du temps réglementaire ou à la fin d'une des périodes de prolongation.

Positions du ballon et des joueurs

Le ballon :

- doit être placé sur le point de réparation.

Le joueur exécutant le coup de pied de réparation :

- doit être clairement identifié.

Le gardien de but de l'équipe en défense :

- doit rester sur sa ligne de but, face à l'exécutant et entre les poteaux jusqu'à ce que le ballon ait été botté.

Tous les joueurs autres que l'exécutant doivent se trouver :

- sur le terrain de jeu ;
- hors de la surface de réparation ;
- derrière le point de réparation ;
- au moins à cinq mètres du point de réparation.

Exécution

- Une fois que les joueurs sont positionnés conformément à la présente Loi, un des arbitres donne le signal de tirer le coup de pied de réparation.
- L'exécutant botte le ballon en direction du but.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé en direction du but adverse.

Quand un coup de pied de réparation est exécuté pendant le temps réglementaire ou pendant le temps additionnel prévu en fin de période, en fin de match ou en fin de période de prolongations pour permettre son exécution ou sa répétition, le but est accordé si, avant de passer entre les poteaux et sous la barre transversale :

- le ballon touche l'un ou l'autre où les deux montants et/ou la barre transversale et/ou le gardien de but.

Les arbitres décident quand le coup de pied de réparation est considéré comme exécuté.

Infractions et sanctions

Si l'exécutant ne botte pas le ballon en direction du but :

- les arbitres arrêtent le jeu et le match reprend par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;

Si le coup de pied de réparation est joué par un autre joueur que celui qui avait été identifié en tant qu'exécutant :

- les arbitres interrompent le jeu, avertissent le joueur fautif pour comportement antisportif et font reprendre le jeu par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse, à exécuter depuis le point de réparation (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si les arbitres donnent le signal de tirer le coup de pied de réparation et qu'une de ces situations intervient avant que le ballon ne soit en jeu :

un coéquipier de l'exécutant enfreint les Lois du Jeu de Futsal :

- les arbitres laissent exécuter le tir ;
- si le ballon pénètre dans le but, le coup de pied de réparation devra être retiré ;
- si le ballon n'entre pas dans le but, les arbitres arrêtent le jeu et le match reprend par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

un joueur de l'équipe en défense enfreint les Lois du Jeu de Futsal :

- les arbitres laissent exécuter le tir ;
- si le ballon pénètre dans le but, le but est accordé ;
- si le ballon n'entre pas dans le but, le coup de pied de réparation doit être retiré.

un ou plusieurs joueurs de chaque équipe enfreignent les Loi du Jeu de Futsal :

- le coup de pied de réparation doit être retiré.

Si, après que le coup de pied de réparation est tiré :

l'exécutant retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

l'exécutant touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) et une faute cumulaire est comptabilisée en défaveur de l'équipe du joueur fautif.

le ballon touche un autre objet au moment où il bouge vers l'avant :

- le coup de pied de réparation doit être retiré.

le ballon, après avoir été repoussé par le gardien de but, un poteau ou la barre transversale, rebondit dans le terrain où il est alors touché par un corps étranger :

- les arbitres interrompent le jeu ;
- le jeu reprend par une balle à terre à l'endroit où le ballon a touché l'objet, à moins qu'il ne se soit alors trouvé à l'intérieur de la surface de réparation auquel cas les arbitres effectueront la balle à terre sur la ligne de la surface de réparation au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

le ballon explose ou s'endommage une fois en jeu, avant d'avoir touché les poteaux, la transversale ou un autre joueur :

- le coup de pied de réparation doit être retiré.

La rentrée de touche est une façon de reprendre le jeu.

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

Un but ne peut être marqué directement sur une rentrée de touche.

Positionnement des joueurs

Les joueurs adverses doivent se trouver :

- sur le terrain de jeu ;
- à une distance d'au moins cinq mètres du lieu d'exécution de la rentrée de touche.

Exécution

Il existe un seul type de rentrée de touche :

- la rentrée de touche au pied.

Positionnement lors d'une rentrée de touche

L'exécutant doit :

- avoir un pied sur la ligne de touche ou à l'extérieur du terrain ;
- botter le ballon – qui doit être immobile – depuis l'endroit où ce dernier est sorti des limites du terrain ou tout au plus, hors du terrain, à 25 cm dudit endroit.
- effectuer la rentrée de touche dans les quatre secondes suivant le moment où il est prêt à l'exécuter.

Le ballon est en jeu dès l'instant où il se trouve dans le terrain de jeu.

Infractions et sanctions

Si un joueur de l'équipe adverse ne se trouve pas à la distance requise lors de l'exécution de la rentrée de touche :

- la rentrée de touche sera rejouée et le joueur fautif sera averti à moins que l'avantage puisse être laissé ou que l'équipe en défense commette une infraction pouvant être sanctionnée d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation.

Si un adversaire distrait ou perturbe de manière incorrecte le joueur effectuant la rentrée de touche :

- il sera averti pour comportement antisportif.

Pour toute infraction à l'exécution de la rentrée de touche :

- la rentrée de touche doit être recommencée par un joueur de l'équipe adverse.

Rentrée de touche exécutée par un joueur de champ

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) et une faute cumulaire est comptabilisée en défaveur de l'équipe du joueur fautif ;
- un coup de pied de réparation sera accordé si la faute a été commise dans la surface de réparation de l'exécutant ; une faute cumulée sera comptabilisée en défaveur de l'équipe fautive.

Rentrée de touche exécutée par le gardien de but

Si le ballon est en jeu et que le gardien retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que le gardien de but touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise en dehors de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ; une faute cumulée sera comptabilisée en défaveur de l'équipe fautive ;
- un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise à l'intérieur de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc indirect doit être exécuté sur le point de la ligne de la surface de réparation le plus proche de l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

La sortie de but est une façon de reprendre le jeu.

Une sortie de but est accordée lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui attaque, franchit entièrement la ligne de but adverse, que ce soit à terre ou en l'air et sans qu'un but ait été marqué conformément à la Loi 10.

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

Positionnement des joueurs

Les joueurs adverses doivent se trouver :

- sur le terrain de jeu et hors de la surface de réparation de l'exécutant tant que le ballon n'est pas en jeu.

Exécution

- Le ballon est dégagé à la main d'un point quelconque de la surface de réparation par le gardien de but de l'équipe qui défendait.
- La sortie de but doit s'effectuer dans les quatre secondes suivant le moment où le gardien est prêt à l'exécuter.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est lancé directement hors de la surface de réparation.

Infractions et sanctions

Si le ballon n'est pas lancé directement hors de la surface de réparation :

- la sortie de but sera rejouée mais le décompte des quatre secondes ne sera pas recommencé du début ; il reprendra au moment où le gardien sera de nouveau prêt à effectuer la sortie de but.

Si le ballon est en jeu et que le gardien retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que le gardien retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un adversaire (sauf si le ballon touche par hasard un coéquipier) :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et si le gardien de but touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise en dehors de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ; une faute cumulée sera comptabilisée en défaveur de l'équipe fautive ;
- un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise à l'intérieur de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc indirect doit être exécuté sur le point de la ligne de la surface de réparation le plus proche de l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que le gardien le retouche dans sa propre moitié de terrain après qu'il lui a été volontairement adressé par un coéquipier sans qu'un adversaire ne l'ait touché ou joué :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si la sortie de but n'est pas effectuée dans les quatre secondes :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse, joué depuis la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise (Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si la sortie de but s'effectue alors que des joueurs adverses se trouvent dans la surface de réparation :

- la sortie de but doit être rejouée si un joueur adverse touche le ballon ou empêche l'exécution correcte de la sortie de but.

Pour toute autre infraction à cette Loi :

- la sortie de but doit être rejouée. Si l'infraction a été commise par un coéquipier de l'exécutant, le décompte des quatre secondes ne sera pas recommencé du début ; il reprendra au moment où le gardien sera de nouveau prêt à effectuer la sortie de but.

Le coup de pied de coin est une façon de reprendre le jeu.

Un coup de pied de coin (corner) est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui défend, franchit entièrement la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air et sans qu'un but ait été marqué conformément à la Loi 10.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de coin, mais uniquement contre l'équipe adverse.

Positions du ballon et des joueurs

Le ballon doit être :

- à l'intérieur de l'arc de cercle de coin le plus proche de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de but.

Les joueurs adverses doivent se tenir :

- au moins à cinq mètres de l'arc de cercle de coin tant que le ballon n'est pas en jeu.

Exécution

- Le ballon doit être botté par un joueur de l'équipe qui attaque.
- L'exécutant doit effectuer le coup de pied de coin dans les quatre secondes suivant le moment où il est prêt à l'exécuter.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé.

Infractions et sanctions

Si un joueur de l'équipe adverse ne se trouve pas à la distance requise lors de l'exécution du coup de pied de coin :

- le coup de pied de coin sera rejoué et le joueur fautif sera averti à moins que l'avantage puisse être laissé ou que l'équipe en défense commette une infraction pouvant être sanctionnée d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation.

Si un adversaire distrait ou perturbe de manière incorrecte le joueur effectuant le coup de pied de coin :

- il sera averti pour comportement antisportif.

Si le coup de pied de coin n'est pas effectué dans les quatre secondes :

- une sortie de but sera accordée à l'équipe adverse.

Pour toute autre infraction relative à l'exécution du coup de pied de coin ou à la position du ballon :

- le coup de pied de coin doit être rejoué. Si l'infraction a été commise par un coéquipier de l'exécutant, le décompte des quatre secondes ne sera pas recommencé du début mais reprendra au moment où l'exécutant sera de nouveau prêt à effectuer le coup de pied de coin.

Coup de pied de coin exécuté par un joueur de champ

Si le ballon est en jeu et si l'exécutant retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) et une faute cumulable est comptabilisée en défaveur de l'équipe du joueur fautif ;
- un coup de pied de réparation sera accordé si la faute a été commise dans la surface de réparation de l'exécutant ; une faute cumulée sera comptabilisée en défaveur de l'équipe fautive.

Coup de pied de coin exécuté par le gardien de but

Si le ballon est en jeu et que le gardien retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et si le gardien de but touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct sera accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise en dehors de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ; une faute cumulée sera comptabilisée en défaveur de l'équipe fautive ;
- un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise à l'intérieur de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc indirect doit être exécuté sur le point de la ligne de la surface de réparation le plus proche de l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Les buts inscrits à l'extérieur, les prolongations et les tirs au but sont les trois méthodes pour déterminer le vainqueur d'un match quand le règlement de la compétition exige qu'il y ait une équipe victorieuse si les deux équipes sont à égalité. Les prolongations et les tirs au but ne font pas partie du match.

Buts marqués à l'extérieur

Si les équipes disputent des matches aller-retour et qu'elles sont à égalité sur l'ensemble des deux matches, le règlement de la compétition peut stipuler que tout but marqué sur le terrain de l'équipe adverse compte double.

Prolongations

Le règlement de la compétition peut prévoir de jouer une prolongation de deux périodes égales ne dépassant pas cinq minutes chacune. En l'occurrence, les conditions stipulées dans la Loi 8 s'appliquent.

Tirs au but

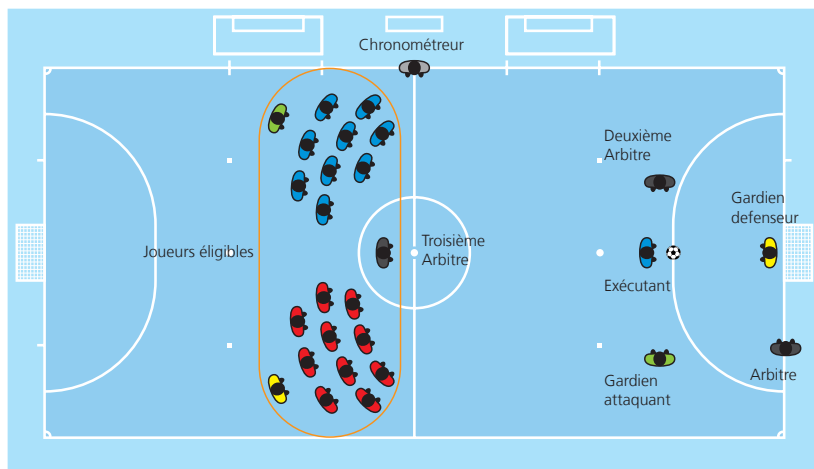
Le règlement d'une compétition peut prévoir une séance de tirs au but, dont l'exécution se fera conformément aux dispositions suivantes.

Exécution

- L'arbitre choisit le but contre lequel les tirs seront exécutés.
- Le jet d'une pièce par l'arbitre détermine l'équipe qui choisira de tirer en premier ou en deuxième.
- L'arbitre, le deuxième arbitre, le troisième arbitre et le chronométreur consignent par écrit chaque tir au but effectué.
- Les deux équipes exécutent chacune cinq tirs au but conformément aux dispositions mentionnées ci-dessous.
- Les tirs sont exécutés alternativement par chaque équipe.

- Si, avant que les deux équipes n'aient exécuté leurs cinq tirs, l'une d'elles a déjà marqué plus de buts que l'autre ne pourra jamais en marquer même en finissant sa série de tirs, l'épreuve n'est pas poursuivie.
- Si, après que les deux équipes ont exécuté leurs cinq tirs, toutes deux ont marqué le même nombre de buts ou n'en ont marqué aucun, l'épreuve se poursuit dans le même ordre jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre au terme du même nombre de tentatives.
- Tous les joueurs et remplaçants sont autorisés à exécuter les tirs au but.
- Le gardien peut être remplacé par n'importe quel joueur pour l'épreuve des tirs aux buts.
- Chaque tir est exécuté par un joueur différent, et tous les joueurs autorisés doivent avoir exécuté un premier tir avant que l'un d'eux ne puisse en exécuter un second.
- Tout joueur éligible peut à tout moment remplacer le gardien de but pendant l'épreuve des tirs au but, sous réserve d'en avoir informé les arbitres et d'avoir revêtu le maillot adéquat.
- Seuls les joueurs autorisés, ainsi que les gardiens, les arbitres et le troisième arbitre peuvent rester sur le terrain de jeu pendant l'épreuve des tirs au but.
- Tous les joueurs autorisés, excepté l'exécutant et les deux gardiens de but, doivent rester avec le troisième arbitre dans la moitié de terrain opposée.
- Le gardien dont le coéquipier exécute le tir au but doit rester sur le terrain de jeu, du côté opposé aux zones de remplacements, à la hauteur du point de réparation et à au moins cinq mètres de ce dernier.
- Sauf dispositions contraires, ce sont les dispositions des Lois du Jeu de Futsal et les directives du département de l'Arbitrage de la FIFA qui doivent être appliquées lors de l'épreuve des tirs au but.
- Si, à l'issue du temps réglementaire ou des prolongations, une équipe compte plus de joueurs et de remplaçants que son adversaire, elle devra réduire le nombre de ses joueurs autorisés afin d'être à égalité avec son adversaire ; c'est au capitaine de l'équipe qu'il revient d'informer l'arbitre du nom et du numéro de chaque joueur exclu avant que l'épreuve des tirs au but ne commence.

- Si une équipe doit réduire le nombre de ses joueurs éligibles pour être à égalité avec son adversaire, elle pourra exclure les gardiens de but de la liste des tireurs.
- Le gardien exclu de la sorte prendra donc place dans la surface technique mais pourra à tout moment remplacer le gardien de but titulaire.
- Avant le début de l'épreuve des tirs au but, l'arbitre doit s'assurer que le même nombre de joueurs sélectionnés par chaque équipe pour exécuter les tirs au but se trouve dans la moitié de terrain opposée.

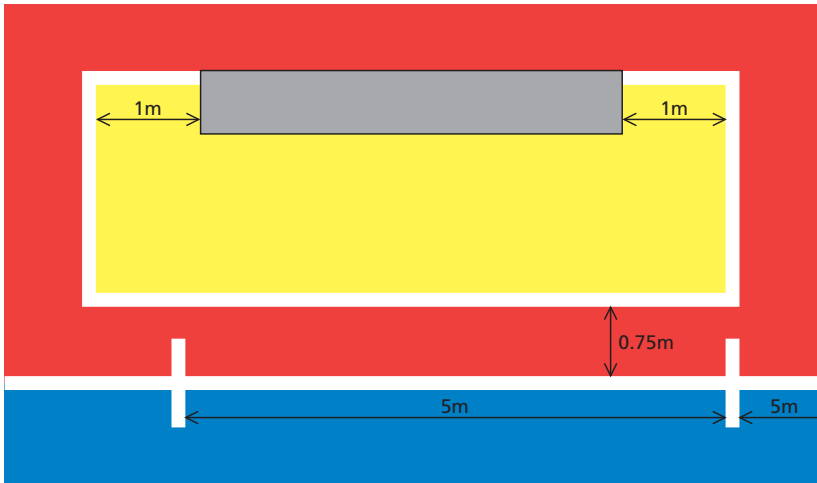


La surface technique est une zone spéciale réservée à l'encadrement technique et aux remplaçants.

La taille et l'emplacement des surfaces techniques pouvant varier d'un stade à l'autre, les notes suivantes ont une portée générale :

- La surface technique s'étend, sur les côtés, à 1 m de part et d'autre des bancs de touche et, vers l'avant, jusqu'à 75 cm de la ligne de touche.
- Il est recommandé de procéder au marquage de la surface technique.
- Le nombre de personnes autorisées à prendre place dans la surface technique est défini dans le règlement de chaque compétition.
- Les personnes autorisées à prendre place dans la surface technique doivent être identifiées avant le début du match conformément au règlement de chaque compétition.
- Un seul officiel à la fois est autorisé à donner des instructions tactiques depuis la surface technique et à y rester debout.
- L'entraîneur et les autres officiels ne peuvent sortir de la surface technique. Des circonstances particulières, comme par exemple l'intervention, avec l'autorisation de l'arbitre, du physiothérapeute ou du médecin sur le terrain de jeu pour soigner un joueur blessé ou organiser sa sortie du terrain, font exception à cette règle.
- L'entraîneur et les autres personnes présentes dans la surface technique doivent adopter un comportement responsable et éviter de gêner les déplacements des joueurs et des arbitres.

- Durant le match, les remplaçants et le préparateur physique peuvent s'échauffer dans la zone prévue à cet effet, sous réserve qu'ils ne gênent les déplacements ni des joueurs ni des arbitres et qu'ils se comportent correctement.



L'arbitre assistant de réserve :

- est désigné conformément au règlement de la compétition et remplace le chronométreur au cas où un des arbitres venait à ne plus pouvoir continuer la rencontre. Il assiste les arbitres à tout moment ;
- assiste les arbitres, à leur demande, pour toutes tâches administratives survenant avant, pendant et après le match ;
- remet après le match aux autorités compétentes un rapport sur tous les comportements répréhensibles ou autres incidents survenus en dehors du champ de vision des arbitres. Il informe les arbitres de la rédaction de tout rapport ;
- consigne par écrit tous les incidents survenant avant, pendant et après la rencontre ;
- met à la disposition des arbitres un chronomètre manuel si nécessaire ;
- est placé à un endroit préférentiel, mais pas à côté des arbitres assistants.

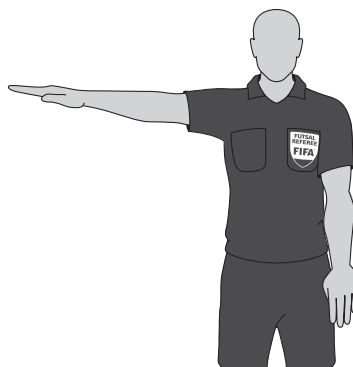
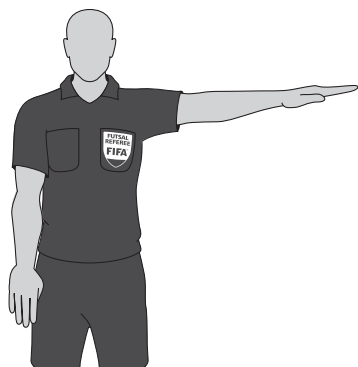
Les arbitres sont tenus d'effectuer les signaux décrits ci-après, sachant que certains signaux peuvent n'être effectués que par un arbitre et qu'un signal doit être effectué en même temps par les deux arbitres.

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

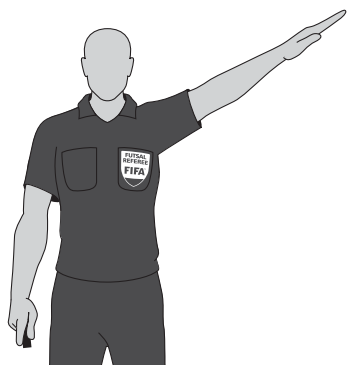
Signaux qu'un seul arbitre peut effectuer



Coup d'envoi / reprise du jeu



Coup franc direct / Coup de pied de réparation



Rentrée de touche (1)



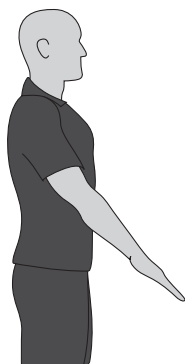
Rentrée de touche (2)



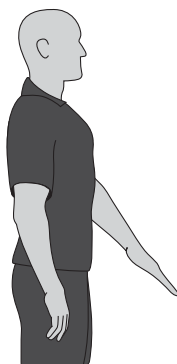
Coup de pied de coin (1)



Coup de pied de coin (2)



Sortie de but (1)



Sortie de but (2)



Temps mort



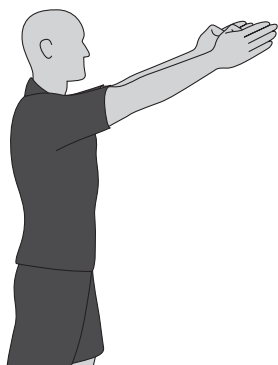
Décompte des quatre secondes (1)



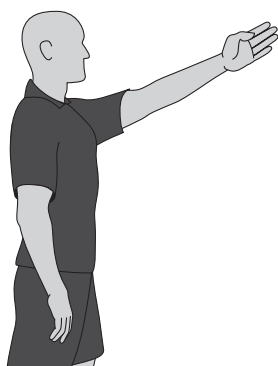
Décompte des quatre secondes (2)



Cinquième faute cumulée



Avantage pour une faute cumulaire



Avantage pour une faute non-cumulaire



Faute cumulée après application
de la règle de l'avantage (1)



Faute cumulée après application
de la règle de l'avantage (2)



Faute cumulée après application
de la règle de l'avantage (3)



Faute cumulée après application
de la règle de l'avantage (4)



Avertissement (carton jaune)



Expulsion (carton rouge)



Coup franc indirect



Numéro de joueur – 1



Numéro de joueur – 2



Numéro de joueur – 3



Numéro de joueur – 4



Numéro de joueur – 5



Numéro de joueur – 6



Numéro de joueur – 7



Numéro de joueur – 8



Numéro de joueur – 9



Numéro de joueur – 10



Numéro de joueur – 11



Numéro de joueur – 12



Numéro de joueur – 13



Numéro de joueur – 14



Numéro de joueur – 15



But



But contre son camp (1)



But contre son camp (2)

Signal effectué par les deux arbitres pour la reprise du jeu



Coup franc indirect

Signaux effectués par les arbitres assistants



Temps mort



Cinquième faute cumulée

Interprétation
des Lois du
Jeu de Futsal
et directives
pour arbitres

Surface de jeu

Les matches doivent être disputés sur des surfaces lisses, conformément au règlement de la compétition.

Surfaces en gazon artificiel

Les surfaces en gazon artificiel ne sont pas autorisées lors de compétitions entre équipes représentatives d'associations membres de la FIFA ou lors de compétitions internationales interclubs.

Marquage du terrain de jeu

Le marquage du terrain par des lignes pointillées est interdit.

Si un joueur trace sur le terrain des marques non autorisées, il sera averti pour comportement antisportif. Si les arbitres s'en rendent compte durant le match, ils interrompent le jeu au cas où l'avantage ne peut être laissé, ils avertissent le joueur fautif pour comportement antisportif et feront reprendre le jeu par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse, à effectuer depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Dans la mesure du possible, seules les lignes mentionnées dans la Loi 1 doivent être marquées. Mais le futsal étant habituellement pratiqué dans des salles omnisports, d'autres lignes étrangères au futsal sont acceptées tant qu'elles ne perturbent pas les joueurs ou les arbitres.

Il n'est pas permis de tracer des lignes ni des marques à cinq mètres du second point de réparation à l'intérieur de la surface de réparation pour matérialiser la distance à respecter lors de l'exécution d'un tir depuis le second point de réparation.

Buts

Si la barre transversale est déplacée ou se rompt, le jeu doit être arrêté jusqu'à ce qu'elle soit réparée ou remise en place. S'il n'est pas possible de la réparer, le match doit être définitivement arrêté. L'utilisation d'une corde en remplacement de la barre transversale n'est pas autorisée. Si le jeu a été arrêté le temps de réparer la barre transversale, il reprendra par une balle à terre à l'endroit où le ballon était lorsque le jeu a été arrêté, à moins qu'il ne se soit alors trouvé à l'intérieur de la surface de réparation auquel cas les arbitres effectueront la balle à terre sur la ligne de la surface de réparation au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

Sécurité

Le règlement de chaque compétition doit déterminer la distance à respecter entre les limites du terrain (lignes de touche et lignes de but) et les spectateurs, en s'assurant de toujours garantir la sécurité des participants.

Publicité sur le terrain de jeu

Si le règlement de la compétition ne l'interdit pas, il sera possible d'apposer de la publicité sur le terrain de jeu, tant qu'elle ne perturbe pas les joueurs ou les arbitres et qu'elle n'empêche pas de voir les lignes du terrain mentionnées par les Lois du Jeu de Futsal.

Publicité sur les filets de but

Si le règlement de la compétition ne l'interdit pas, il sera possible de faire figurer de la publicité sur les filets de but sous réserve qu'elle ne perturbe pas les joueurs ou les arbitres.

Publicité sur les surfaces techniques

Si le règlement de la compétition ne l'interdit pas, il sera possible de faire figurer de la publicité sur les surfaces techniques sous réserve qu'elle ne perturbe pas les personnes qui s'y trouvent, le troisième arbitre ou le chronométrateur.

Publicité autour du terrain de jeu :

Les publicités verticales doivent être au moins :

1. à un mètre (un yard) des lignes de touche, exception faite de la zone de remplacement et la surface technique, au niveau desquelles toute publicité est interdite ;
2. aussi loin de la ligne de but que la profondeur du filet de but, et
3. à un mètre (un yard) du filet de but.

Ballons supplémentaires

Des ballons supplémentaires peuvent être placés autour du terrain et utilisés durant le match pour peu qu'ils satisfassent aux critères de la Loi 2 et que leur usage soit sous le contrôle des arbitres.

Plusieurs ballons sur le terrain

Si un ballon supplémentaire se retrouve sur le terrain alors que le ballon est en jeu, les arbitres ne devront arrêter le jeu que si le ballon interfère avec le jeu. Le jeu doit alors reprendre par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption de jeu, à moins qu'il ne se soit trouvé à l'intérieur de la surface de réparation auquel cas les arbitres effectueront la balle à terre sur la ligne de la surface de réparation au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

Si un ballon supplémentaire se retrouve sur le terrain alors que le ballon est en jeu mais qu'il n'interfère pas avec le jeu, l'arbitre devra s'assurer qu'il soit retiré le plus vite possible.

Explosion ou endommagement du ballon

Si, après avoir heurté un des montants de but ou la transversale, le ballon explose ou est endommagé puis entre dans le but, les arbitres accorderont le but.

Procédure de remplacement

- Un remplacement peut être effectué durant le jeu ou à l'occasion d'un arrêt de jeu, mais pas durant un temps mort.
- Le joueur remplacé n'a pas besoin de l'autorisation des arbitres pour quitter le terrain de jeu.
- Les arbitres n'ont pas à autoriser l'entrée en jeu du remplaçant.
- Le remplaçant doit attendre que le joueur qu'il remplace ait quitté le terrain pour pénétrer sur le terrain.
- Le joueur remplacé doit sortir du terrain de jeu par la zone de remplacements de son équipe, à moins qu'il n'ait déjà quitté le terrain sur autorisation des arbitres en vertu de la Loi 3 ou 4.
- Dans certaines circonstances, l'entrée en jeu d'un remplaçant peut être refusée, si par exemple son équipement n'est pas en règle.
- Un remplaçant qui n'a pas finalisé la procédure de remplacement en entrant sur le terrain par la zone de remplacements de son équipe ne peut faire reprendre le jeu (par une rentrée de touche, un coup de pied de coin, etc.) tant que la procédure de remplacement n'est pas finalisée.
- Si un joueur amené à être remplacé refuse de quitter le terrain de jeu, le remplacement ne peut être effectué.
- Si un remplacement intervient durant la mi-temps ou avant une des périodes de prolongations, le remplaçant devra entrer sur le terrain par la zone de remplacement de son équipe après en avoir informé le troisième arbitre – ou l'arbitre en l'absence de troisième arbitre.

Autres personnes sur le terrain de jeu

Agents extérieurs

Toute personne ne figurant pas avant le début de la rencontre sur la liste d'une équipe comme joueur ou remplaçant ou officiel, est considérée comme un agent extérieur.

Si un agent extérieur entre sur le terrain de jeu :

- les arbitres doivent interrompre le jeu (mais pas immédiatement si l'agent extérieur n'entrave pas le déroulement du jeu) ;
- les arbitres doivent lui faire quitter le terrain et ses abords immédiats ;

- si le jeu a été interrompu, il devra reprendre par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption de jeu, à moins qu'il ne se soit trouvé à l'intérieur de la surface de réparation auquel cas les arbitres effectueront la balle à terre sur la ligne de la surface de réparation au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

Officiels d'équipe

Si un officiel d'équipe entre sur le terrain de jeu :

- les arbitres doivent interrompre le jeu, mais pas immédiatement si l'officiel d'équipe n'entrave pas le déroulement du jeu ou si l'avantage peut être laissé ;
- les arbitres doivent lui faire quitter le terrain de jeu et, si son comportement est irresponsable, ils l'excluront du terrain et de ses abords immédiats ;
- si le jeu a été interrompu, il devra reprendre par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption de jeu, à moins qu'il ne se soit trouvé à l'intérieur de la surface de réparation auquel cas les arbitres effectueront la balle à terre sur la ligne de la surface de réparation au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

Joueurs expulsés

Si un joueur expulsé entre sur le terrain de jeu :

- les arbitres doivent interrompre le jeu, mais pas immédiatement si le joueur expulsé n'entrave pas le déroulement du jeu ou si l'avantage peut être laissé ;
- les arbitres doivent lui faire quitter le terrain et ses abords immédiats ;
- si le jeu a été interrompu, il devra reprendre par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption de jeu, à moins qu'il ne se soit trouvé à l'intérieur de la surface de réparation auquel cas les arbitres effectueront la balle à terre sur la ligne de la surface de réparation au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

Joueur hors du terrain de jeu

Si, après avoir quitté le terrain pour changer sa tenue ou un équipement non réglementaire, pour se faire soigner, pour saignement, pour changer un maillot taché de sang ou pour toute autre raison ayant reçu l'autorisation des arbitres, un joueur regagne le terrain sans l'autorisation des arbitres ou du troisième arbitre, les arbitres devront alors :

- interrompre le jeu, mais pas immédiatement si l'avantage peut être laissé ;
- avertir le joueur pour être entré sur le terrain de jeu sans autorisation ;
- ordonner au joueur de quitter le terrain si nécessaire (par ex. en cas d'infraction à la Loi 4).

Si les arbitres interrompent le jeu, ce dernier reprendra :

- en l'absence d'autre infraction, par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse, à effectuer depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;
- conformément à la Loi 12 si le joueur enfreint cette dernière.

Si un joueur se trouvant hors du terrain après avoir reçu l'autorisation des arbitres d'en sortir n'est pas remplacé et retourne sur le terrain sans l'autorisation des arbitres ou du troisième arbitre en commettant par ailleurs une infraction passible d'avertissement, les arbitres l'expulseront pour double avertissement (par exemple : le joueur en question entre sur le terrain et fait un croche-pied à un joueur avec témérité). Si cette infraction est commise avec excès d'engagement, le joueur sera alors expulsé directement.

Si les arbitres interrompent le jeu, il reprendra conformément à la Loi 12.

Si un joueur franchit accidentellement l'une des limites du terrain, il n'est pas considéré comme fautif. Si un joueur franchit une des limites du terrain dans le cadre de l'action de jeu, il n'est pas considéré comme fautif.

Remplaçants

Si un remplaçant pénètre sur le terrain en enfreignant la procédure de remplacement ou de sorte que son équipe se retrouve avec un joueur de trop, les arbitres et arbitres assistants veilleront à appliquer les directives suivantes :

- les arbitres interrompront le jeu, mais pas immédiatement si l'avantage peut être laissé ;
- ils avertiront le joueur pour comportement antisportif si l'équipe se retrouve avec un joueur de trop ou pour avoir enfreint la procédure de remplacement le cas échéant ;
- ils expulseront le joueur si ce dernier annihile un but ou une occasion de but manifeste. Son équipe verra le nombre de ses joueurs réduit si l'infraction porte sur la procédure de remplacement mais ne verra pas le nombre de ses joueurs réduit si elle s'est retrouvée avec un joueur de trop ;
- le remplaçant devra quitter le terrain au prochain arrêt de jeu s'il ne l'a pas déjà fait, et ce, afin de se conformer à la procédure de remplacement si telle était l'infraction, ou afin de prendre place dans la zone technique si son équipe s'est retrouvée avec un joueur de trop ;
- si l'avantage a été laissé, les arbitres arrêteront le jeu quand l'équipe du remplaçant fautif est en possession du ballon et le feront reprendre par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse, à effectuer depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;
- si l'avantage a été laissé et que les arbitres arrêtent le jeu car l'équipe adverse du remplaçant commet une infraction ou car le ballon sort du terrain, ils le feront reprendre par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse, à effectuer depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc). Si nécessaire, les arbitres prendront les mesures disciplinaires qu'implique l'infraction commise par l'équipe adverse ;
- si l'avantage a été laissé et qu'un coéquipier du remplaçant fautif commet une infraction entraînant un coup franc direct ou un coup de pied de réparation, les arbitres sanctionneront l'équipe d'un coup franc direct (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ou d'un coup de pied de réparation. Si nécessaire, ils prendront les mesures disciplinaires qu'implique l'infraction ;

- si l'avantage a été laissé et que le remplaçant enfreint la procédure de remplacement et commet une infraction entraînant un coup franc direct ou un coup de pied de réparation, les arbitres sanctionneront l'équipe d'un coup franc direct (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ou d'un coup de pied de réparation. Si nécessaire, ils prendront les mesures disciplinaires qu'implique l'infraction ;
- si l'avantage a été laissé, que l'équipe se retrouve avec un joueur de trop et que le remplaçant fautif commet une infraction entraînant un coup franc direct ou un coup de pied de réparation, les arbitres sanctionneront l'équipe d'un coup franc indirect à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc). Si nécessaire, ils prendront les mesures disciplinaires qu'implique l'infraction.

Si un remplaçant désigné comme tel remplace un joueur avant le début du match sans que les officiels de l'équipe n'en aient informé le corps arbitral, les arbitres et arbitres assistants veilleront à appliquer les directives suivantes :

- ils interrompront le jeu, mais pas immédiatement si l'avantage peut être laissé ;
- il n'avertiront pas le joueur mais ce dernier devra sortir du terrain à la première interruption du jeu pour finaliser la procédure de remplacement, à savoir en pénétrant sur le terrain par la zone de remplacements de son équipe ;
- si l'avantage a été laissé, les arbitres arrêteront le jeu quand l'équipe du remplaçant sera en possession du ballon et le feront reprendre par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse, à effectuer depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;
- si l'avantage a été laissé et que les arbitres arrêtent le jeu car l'équipe adverse du remplaçant commet une infraction ou car le ballon sort du terrain, ils le feront reprendre par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse, à effectuer depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc). Si nécessaire, les arbitres prendront les mesures disciplinaires qu'implique l'infraction commise par l'équipe adverse ;

- si l'avantage a été laissé et que le remplaçant ou un de ses coéquipiers commet une infraction entraînant un coup franc direct (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ou un coup de pied de réparation, les arbitres sanctionneront l'équipe d'un coup franc direct ou d'un coup de pied de réparation. Si nécessaire, ils prendront les mesures disciplinaires qu'implique l'infraction.

Si un remplaçant désigné comme tel pénètre sur le terrain au début du match à la place d'un joueur titulaire désigné comme tel et que l'arbitre n'est pas informé de ce changement :

- l'arbitre autorise le remplaçant désigné comme tel à continuer le match,
- aucune sanction disciplinaire n'est prise contre le remplaçant désigné comme tel,
- l'arbitre rend compte de cet incident à l'autorité compétente.

Si un remplaçant commet une infraction passible d'expulsion avant d'entrer sur le terrain, son équipe ne verra pas le nombre de ses joueurs réduit et un autre remplaçant pourra entrer en jeu à la place du joueur que le remplaçant exclu allait remplacer.

Autorisation de sortir du terrain de jeu

Excepté la procédure normale de remplacement, un joueur peut quitter le terrain de jeu sans la permission des arbitres dans les cas suivants :

- action de jeu impliquant de sortir très brièvement du terrain pour pouvoir jouer le ballon ou contourner un adversaire. Il est toutefois interdit de sortir du terrain, passer derrière les buts et revenir sur le terrain pour tromper l'adversaire ; les arbitres arrêteront le jeu si l'avantage ne peut être laissé. S'ils interrompent le match, le jeu reprendra par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse, à effectuer depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc). Le joueur sera averti pour être sorti du terrain de jeu sans l'autorisation des arbitres ;

- blessure. Le joueur devra en revanche obtenir l'autorisation des arbitres ou du troisième arbitre pour revenir sur le terrain s'il n'a pas été remplacé. En cas de saignement, l'hémorragie devra avoir cessée – sous le contrôle des arbitres ou du troisième arbitre – avant que le joueur ne retourne sur le terrain ;
- pour corriger ou remettre son équipement. Le joueur devra en revanche obtenir l'autorisation des arbitres pour revenir sur le terrain s'il n'a pas été remplacé, et ces derniers devront avoir vérifié que l'équipement est conforme aux Lois du Jeu de Futsal.

Sortie du terrain de jeu sans autorisation

Si un joueur quitte le terrain de jeu sans la permission des arbitres pour des raisons non autorisées dans les Lois du Jeu de Futsal, le chronométreur ou le troisième arbitre feront retentir le signal sonore pour en avertir les arbitres au cas où l'avantage ne peut être laissé. S'il s'avère nécessaire d'arrêter le jeu, les arbitres sanctionneront l'équipe du joueur fautif d'un coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon au lorsque la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc). Si l'avantage est laissé, le signal sonore retentira au prochain arrêt de jeu. Le joueur devra être averti pour avoir quitté délibérément le terrain de jeu sans la permission des arbitres.

Nombre minimum de joueurs

Si débiter un match n'est pas possible si l'une des équipes compte moins de trois joueurs, le nombre minimum de joueurs qu'une équipe doit compter, en additionnant les titulaires et les remplaçants, est laissé à la discrétion des associations membres.

Un match ne devra pas continuer si l'une des deux équipes joue avec moins de trois joueurs.

Toutefois, si une équipe se retrouve avec moins de trois joueurs parce qu'un ou plusieurs d'entre eux ont délibérément quitté le terrain, les arbitres ne sont pas obligés d'arrêter la rencontre et peuvent appliquer la règle de l'avantage. Dans pareil cas, les arbitres ne permettront pas que la partie reprenne après le premier arrêt de jeu si l'équipe ne compte pas au minimum trois joueurs.

Joueurs blessés

Lorsque des joueurs sont blessés, les arbitres veilleront à appliquer les directives suivantes :

- laisser le jeu se poursuivre jusqu'à ce que le ballon soit hors du jeu si, à leur avis, un joueur n'est que légèrement blessé ;
- arrêter le match si, à leur avis, un joueur est sérieusement blessé ;
- après avoir interrogé le joueur blessé, autoriser un ou tout au plus deux médecins à pénétrer sur le terrain de jeu pour évaluer la blessure et organiser la sortie du joueur rapidement et en toute sécurité ;
- permettre aux brancardiers de pénétrer sur le terrain de jeu avec une civière en même temps que les médecins pour permettre une évacuation du joueur la plus rapide possible ;
- faire en sorte que le joueur blessé soit transporté en dehors du terrain rapidement et en toute sécurité ;
- ne pas autoriser le joueur à être soigné sur le terrain de jeu sauf si la gravité de la blessure l'impose ;
- imposer à tout joueur présentant un saignement de quitter le terrain, et ne l'autoriser à revenir que lorsqu'ils se seront assurés que l'hémorragie a cessé (le troisième arbitre pourra s'en assurer mais seul les arbitres autorisent le retour du joueur sur le terrain, pour peu qu'il n'ait pas été remplacé) ; un joueur ne peut porter un vêtement maculé de sang ;
- après avoir autorisé les médecins à pénétrer sur le terrain de jeu, ordonner au joueur de quitter le terrain, soit sur une civière soit en marchant. Si le joueur ne respecte pas cette disposition, il sera averti pour avoir retardé la reprise du jeu. Le jeu ne reprendra pas tant que le joueur n'aura pas quitté le terrain ;
- permettre à un joueur blessé de sortir du terrain sans passer par la zone de remplacements. Il pourra sortir par quelque endroit que ce soit ;

- permettre qu'un joueur blessé ayant quitté ou ayant dû quitter le terrain de jeu puisse être remplacé – le remplaçant devra quant à lui entrer sur le terrain par la zone de remplacements ;
- permettre qu'un joueur blessé, s'il n'a pas été remplacé, puisse retourner sur le terrain de jeu mais seulement une fois que le jeu aura repris ;
- permettre, si le ballon est en jeu, qu'un joueur sorti se faire soigner puisse regagner le terrain mais seulement au niveau de la ligne de touche. Si le ballon n'est pas en jeu, le joueur pourra regagner le terrain depuis toute ligne de démarcation (ligne de touche ou ligne de but) ;
- seuls les arbitres peuvent autoriser un joueur blessé qui n'a pas été remplacé à regagner le terrain de jeu, que le ballon soit en jeu ou non. Si le ballon est en jeu et que l'action se déroule dans la zone où le joueur se trouve, ils n'autoriseront pas le joueur à entrer en jeu ;
- permettre à un joueur blessé de regagner le terrain de jeu si le troisième arbitre a vérifié que le joueur est prêt ;
- si le jeu n'a pas été arrêté pour une autre raison ou si la blessure d'un joueur n'est pas causée par une atteinte aux Lois du Jeu de Futsal, les arbitres feront reprendre le jeu par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, à moins qu'il ne se soit trouvé à l'intérieur de la surface de réparation auquel cas la balle à terre sera jouée sur la ligne de la surface de réparation, au point le plus proche de celui où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été arrêté ;
- si les arbitres ont décidé de sanctionner le joueur blessé par un carton et si ce dernier doit quitter le terrain de jeu pour se faire soigner, les arbitres doivent sanctionner le joueur avant que ce dernier quitte le terrain de jeu ;
- les arbitres n'infligeront pas de carton au joueur tant qu'il se fait soigner, ils le feront une fois que le joueur sera remis et avant que le jeu ne reprenne. Si le joueur est contraint de quitter le terrain sur la civière, les arbitres infligeront le carton avant que le joueur ne quitte le terrain ;
- les arbitres se feront aider du troisième arbitre pour ce qui est d'autoriser les remplaçants à entrer en jeu à la place des joueurs blessés ou d'autoriser les joueurs blessés à revenir sur le terrain de jeu.

Il ne peut être dérogé à ces règles que si :

- un gardien de but est blessé ;
- un gardien de but et un joueur de champ sont entrés en collision et nécessitent des soins immédiats ;
- des joueurs de la même équipe sont entrés en collision et nécessitent des soins immédiats ;
- une blessure sérieuse survient comme une langue avalée, une commotion cérébrale, une jambe ou un bras cassée, etc.

Rafraîchissements

Les joueurs sont autorisés à se rafraîchir en buvant lors des temps morts ou à l'occasion d'une interruption momentanée du match, mais uniquement hors des limites du terrain afin de ne pas nuire à la surface de jeu. Il est interdit de jeter sur le terrain de jeu des poches à eau ou tout autre récipient contenant des liquides.

Joueurs expulsés

- Si un joueur qui commet une infraction est expulsé pour un second avertissement ou pour un carton rouge direct après que l'avantage a été laissé à la suite de quoi son équipe a encaissé un but, son équipe ne verra pas le nombre de ses joueurs réduit car l'incorrection a été commise avant que le but ait été inscrit.
- Si un joueur commet une incorrection passible d'expulsion durant la mi-temps ou avant le début d'une des périodes de prolongations, son équipe débutera la période de jeu suivante avec un joueur de moins.

Équipement de base

Couleurs :

- Si la couleur des maillots des deux gardiens est la même et si aucun des deux gardiens n'a de maillot de remplacement, l'arbitre permettra que le match débute.

Si un joueur perd accidentellement une chaussure et joue immédiatement le ballon et marque un but, il n'y a pas d'infraction et le but est accordé car la perte de la chaussure est accidentelle.

Autre équipement

En plus de l'équipement de base, un joueur peut en utiliser un supplémentaire si toutefois son objectif est de protéger son intégrité physique et si cet équipement ne comporte aucun danger ni pour lui ni pour aucun autre joueur.

Tout type de vêtement ou équipement doit être inspecté par les arbitres et confirmé comme non dangereux.

Compte tenu des matériaux souples, légers et rembourrés dont elles sont composées, les protections modernes telles que casques, masques faciaux, genouillères et coudières ne sont pas considérées comme dangereuses et sont donc autorisées.

Les arbitres n'autoriseront le port de lunettes que si elles ne constituent aucun danger pour les joueurs.

Si le vêtement ou l'équipement inspecté avant le match et qualifié de non dangereux par les arbitres devient dangereux en cours de match ou est utilisé de manière dangereuse, son utilisation ne sera plus tolérée.

- I L'utilisation de systèmes de radiocommunication électroniques entre les joueurs et/ou l'encadrement technique est interdite.

Bijoux

Tout type de bijou (colliers, bagues, bracelets, boucles d'oreille, rubans de cuir ou de caoutchouc, etc.) sont strictement interdits et doivent être ôtés avant le début du match tant par les joueurs que par les remplaçants. Recouvrir les bijoux de sparadrap n'est pas autorisé.

Il est également interdit aux arbitres et arbitres assistants de porter des bijoux (exception faite des montres ou objets similaires dont l'arbitre a besoin pour le match en l'absence de chronomètreur).

Numéros des joueurs

Le règlement de chaque compétition doit préciser le principe de numérotation des joueurs, laquelle va normalement de 1 à 15, le numéro 1 étant réservé à l'un des gardiens.

Les organisateurs doivent tenir compte de l'impossibilité qu'ont les arbitres de signaler des numéros supérieurs à 15.

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

Mesures disciplinaires

Les arbitres doivent vérifier avant le début du match qu'aucun joueur ne porte d'article non autorisé ou de bijou. Le troisième arbitre effectuera un deuxième contrôle pour les remplaçants avant leur entrée en jeu. Si toutefois l'on découvre pendant le match qu'un joueur porte un article non autorisé ou un bijou, les arbitres devront :

- informer le joueur qu'il doit ôter l'article en question ;
- ordonner au joueur de quitter le terrain au prochain arrêt de jeu s'il ne peut ou ne veut s'exécuter ;
- avertir le joueur si ce dernier refuse d'obtempérer ou s'il apparaît qu'il porte encore l'article interdit après avoir été sommé de l'ôter.

Si l'arbitre interrompt le jeu pour avertir le joueur, le jeu reprendra par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse, à tirer depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Pouvoirs et devoirs

Les arbitres doivent garder à l'esprit que le futsal est un sport de compétition, dont le contact physique entre joueurs représente un aspect normal et acceptable. Ce faisant, les joueurs doivent toutefois respecter les Lois du Jeu de Futsal et les principes du fair-play ; de leur côté, les arbitres devront prendre les mesures disciplinaires appropriées pour faire respecter lesdites lois et principes.

Les arbitres doivent interrompre le match s'ils estiment que l'intensité de l'éclairage est inadéquate du fait d'une quelconque avarie. S'il n'est pas possible de le réparer, le match doit être définitivement arrêté.

Si un membre du corps arbitral, un joueur ou un officiel d'équipe est touché par un objet lancé par un spectateur, l'arbitre principal peut laisser le match se poursuivre, l'interrompre ou l'arrêter définitivement en fonction de la gravité de l'incident. Ils doivent dans tous les cas rapporter le(s) fait(s) aux autorités compétentes.

Les arbitres sont habilités à signifier des avertissements ou expulsions pendant la mi-temps ou après la fin du match ainsi que pendant les prolongations et les tirs au but car les mesures disciplinaires continuent de relever de leur compétence à ces moments-là.

Si un arbitre est temporairement inconscient pour quelque raison que ce soit, le match peut continuer sous la direction de l'autre arbitre et des arbitres assistants jusqu'à la prochaine occasion où le ballon ne sera plus en jeu.

Avantage

Les arbitres peuvent laisser l'avantage chaque fois qu'une infraction est commise et que les Lois du Jeu de Futsal n'excluent pas explicitement l'application de cette règle. La règle de l'avantage s'applique par exemple si le gardien souhaite jouer rapidement et effectuer une sortie de but alors que des joueurs adverses sont encore dans sa surface de réparation ; elle ne s'applique toutefois pas dans le cas d'une rentrée de touche mal exécutée.

Dans le cas d'une infraction au décompte des quatre secondes, l'avantage n'est pas possible à moins que l'infraction soit commise par le gardien alors que le ballon est en jeu dans son propre camp et qu'il en perde la possession. Dans tous les autres cas – coup franc, rentrée de touche, sortie de but et coup de pied de coin – les arbitres peuvent laisser l'avantage.

Les arbitres doivent laisser l'avantage ou interrompre le jeu en fonction des critères suivants :

- la gravité de la faute. Si l'infraction justifie une expulsion, l'arbitre doit interrompre le match et exclure le joueur à moins qu'une occasion de but ne se dessine ;
- le lieu où a été commise l'infraction : plus la faute a été commise près du but adverse, plus l'avantage peut être décisif ;
- la probabilité d'une attaque immédiate et dangereuse vers le but de l'adversaire ;
- le fait que l'infraction ne soit pas la sixième faute cumulable (ou plus) d'une équipe, à moins qu'une occasion de but ne se dessine ;
- la physionomie du match.

La décision de revenir à la faute devra se prendre dans les quelques secondes qui suivent, mais il ne sera pas possible de la faire si le signal de l'avantage n'a pas été effectué ou si une autre action a entretemps débuté.

Si la faute justifie un avertissement, celui-ci doit être signifié lors de la prochaine interruption de jeu. Cependant, à moins qu'il n'y ait un clair avantage, il est recommandé aux arbitres d'interrompre le match et d'avertir le joueur immédiatement. Si l'avertissement n'est pas signifié lors de l'interruption suivante, il ne pourra plus l'être ultérieurement.

Si la faute commise implique de reprendre le jeu par un coup franc indirect, les arbitres doivent laisser l'avantage afin de favoriser la fluidité du jeu, tant que l'application de cette règle n'entraîne pas de réaction négative ni ne porte préjudice à l'équipe contre laquelle la faute a été commise.

Multiples fautes simultanées

- Fautes commises par plusieurs joueurs de la même équipe :
 - Les arbitres doivent sanctionner la faute la plus grave.
 - Le jeu doit reprendre selon la procédure applicable à la faute la plus grave.
 - Indépendamment des deux points précédents, les arbitres avertissent ou expulsent les joueurs conformément aux infractions commises, ou ne prennent aucune mesure disciplinaire.
 - Si les fautes commises impliquent l'exécution d'un coup franc direct, les arbitres noteront les fautes cumulées correspondantes.
- Fautes commises par des joueurs des deux équipes :
 - Les arbitres doivent interrompre le jeu et le faire reprendre par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption de jeu, à moins qu'il ne se soit trouvé à l'intérieur de la surface de réparation auquel cas les arbitres effectueront la balle à terre sur la ligne de la surface de réparation au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.
 - Indépendamment du point précédent, les arbitres avertissent ou expulsent les joueurs conformément aux infractions commises, ou ne prennent aucune mesure disciplinaire.
 - Si les fautes commises impliquent l'exécution d'un coup franc direct, les arbitres les noteront comme fautes cumulées.

Interférences extérieures

Les arbitres doivent interrompre le jeu si un spectateur fait retentir un coup de sifflet et qu'ils estiment qu'il a perturbé le jeu, par exemple si un joueur s'est saisi du ballon à la main. Le jeu doit alors reprendre par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption de jeu, à moins qu'il ne se soit trouvé à l'intérieur de la surface de réparation auquel cas les arbitres effectueront la balle à terre sur la ligne de la surface de réparation au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

Décompte des quatre secondes lorsque le ballon est en jeu

Chaque fois que le gardien de but est en possession du ballon et que le ballon est en jeu dans sa propre moitié de terrain, un des arbitres doit ostensiblement effectuer le signal des quatre secondes.

Reprises du jeu

Les arbitres doivent tout particulièrement s'assurer que les reprises du jeu sont effectuées rapidement et ne pas permettre que, pour des raisons tactiques, le jeu ne reprenne pas immédiatement après une interruption temporaire (rentrée de touche, sortie de but, coup de pied de coin ou coup franc). Dans ces cas-là, ils effectueront le décompte de quatre secondes sans nécessairement avoir recours à un coup de sifflet. Dans les cas où la reprise du jeu ne s'accompagne pas d'un décompte de quatre secondes (coup d'envoi ou coup de pied de réparation), le joueur ou les joueurs qui retardent la reprise du jeu doivent être avertis.

Il est possible de placer autour du terrain des personnes munies de ballons afin de permettre de reprendre le jeu plus rapidement.

Placement lorsque le ballon est en jeu

Recommandations

- Le jeu doit se dérouler entre l'arbitre et le deuxième arbitre.
- Les arbitres, pour leurs déplacements, doivent utiliser un système de grande diagonale.
- Se tenir contre la ligne de touche permet à l'arbitre de plus facilement contrôler le jeu tout en gardant l'autre arbitre dans son champ de vision.
- L'arbitre le plus proche du jeu doit se tenir dans le champ de vision de l'autre arbitre.
- Un des arbitres doit être suffisamment proche de l'action pour suivre le jeu sans le perturber.
- Les arbitres ne devraient pénétrer sur le terrain que pour mieux suivre le jeu.

- « Ce qu'il faut voir » ne se produit pas toujours à proximité du ballon. Les arbitres doivent également surveiller :
 - l'agressivité des confrontations entre joueurs se trouvant loin du ballon ;
 - les fautes possibles dans la surface de réparation vers laquelle se dirige le jeu ;
 - les fautes commises après que le ballon a été joué.

Placement durant le match

Un des arbitres doit se tenir à la hauteur de l'avant-dernier défenseur ou du ballon si ce dernier est plus proche de la ligne de but que l'avant-dernier défenseur. Les arbitres doivent toujours faire face à la surface de réparation.

Le gardien de but relâche le ballon

Un des arbitres doit se placer à hauteur de la ligne de la surface de réparation afin de s'assurer que le gardien de but ne touche pas le ballon avec les mains en dehors de la surface de réparation et qu'il ne reste pas en possession du ballon plus de quatre secondes.

Lorsque le gardien de but a lâché le ballon, l'arbitre doit se placer de manière à contrôler le jeu.

But marqué ou non marqué

Si un but est marqué sans qu'aucun doute ne soit possible, les arbitres échangeront un regard, et l'arbitre le plus proche de la table de chronométrage se dirigera vers le troisième arbitre et le chronométrateur afin de leur communiquer le numéro du buteur grâce au signal correspondant.

Si un but est marqué mais que le ballon semble encore en jeu, l'arbitre le plus proche de l'action utilisera immédiatement son sifflet pour attirer l'attention de l'autre arbitre après quoi l'arbitre le plus proche de la table de chronométrage se dirigera vers le troisième arbitre et le chronométrateur afin de leur communiquer le numéro du buteur grâce au signal correspondant.

Placement lorsque le ballon est hors du jeu

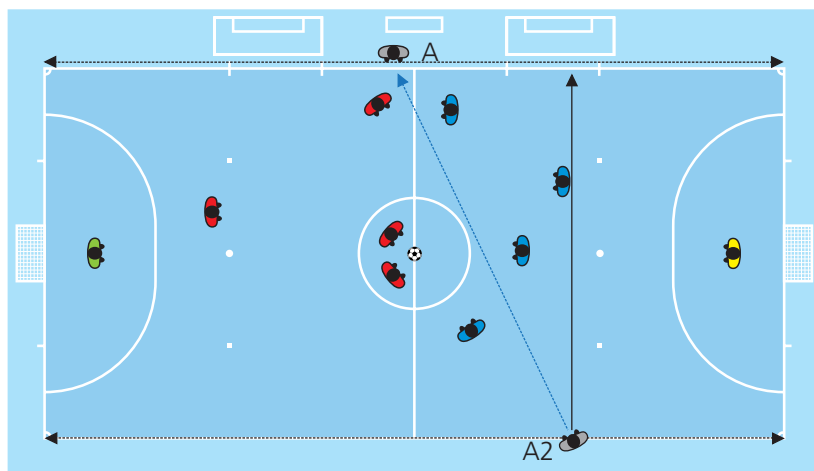
La meilleure position est celle d'où l'arbitre peut prendre la bonne décision. Toutes les recommandations concernant le positionnement sont basées sur des probabilités et doivent être adaptées en fonction des informations spécifiques sur les équipes, les joueurs et les événements survenus pendant le match.

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

1. Placement sur coup d'envoi (obligatoire)

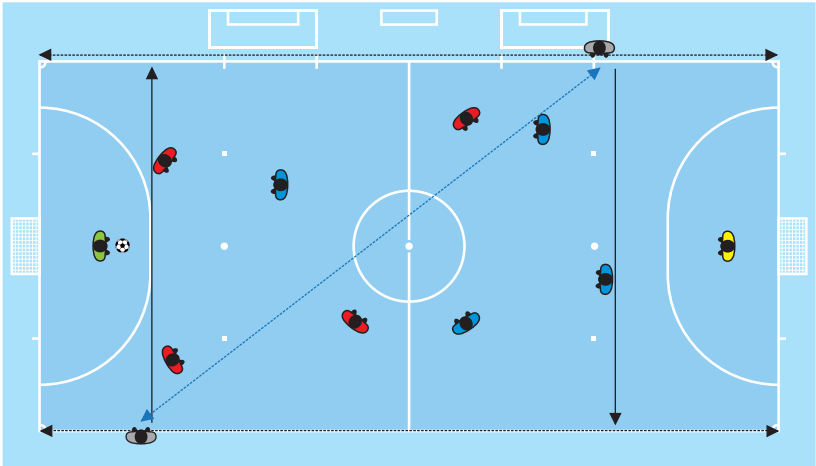
L'arbitre (principal) doit être placé sur la ligne de touche du côté des zones de remplacements, à hauteur de la ligne médiane afin de s'assurer que le coup d'envoi est correctement effectué.

Le deuxième arbitre doit se tenir à la hauteur de l'avant-dernier défenseur de l'équipe n'effectuant pas le coup d'envoi.



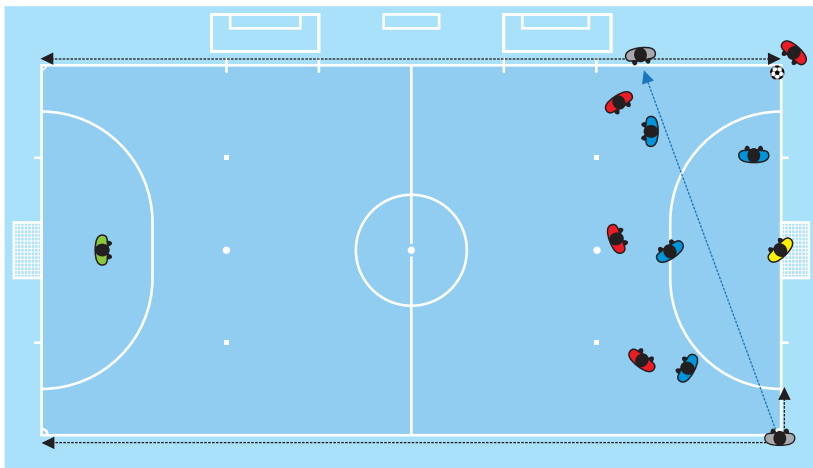
2. Placement sur sortie de but

1. Un des arbitres doit commencer par vérifier que le ballon est dans la surface de réparation :
 - Si le ballon n'est pas là où il devrait être, l'arbitre peut commencer le décompte des quatre secondes s'il estime que le gardien était déjà prêt à effectuer la sortie de but ou qu'il tarde à le prendre à la main pour des raisons tactiques.
2. Une fois que le ballon est bien dans la surface de réparation, un des arbitres se place à hauteur de la ligne de la surface de réparation pour s'assurer que le ballon quitte la surface de réparation (ballon en jeu) et que les attaquants sont à l'extérieur. Une fois placé, il commence le décompte des quatre secondes, indépendamment du fait qu'il ait déjà pu commencer le décompte évoqué au point précédent.
3. Enfin, l'arbitre ayant supervisé cette phase de jeu doit se placer de manière à suivre le jeu, ce qui est une priorité absolue.

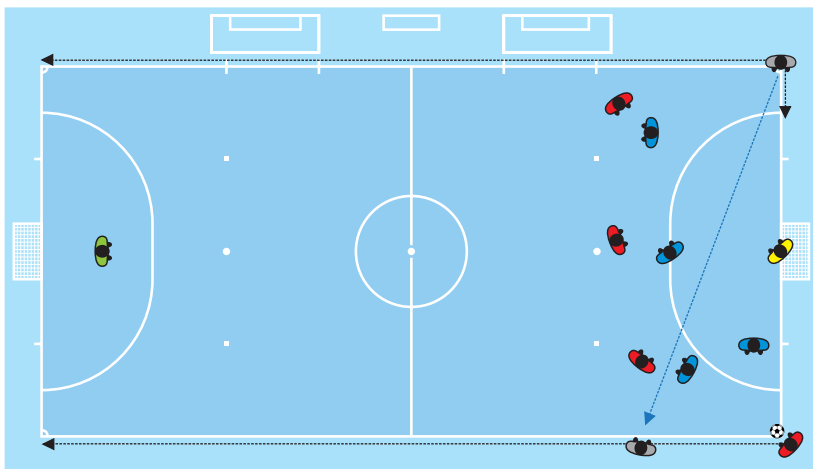


3. Placement sur coup de pied de coin (obligatoire) (1)

Lors d'un coup de pied de coin, l'arbitre le plus proche du coin concerné doit se placer sur la ligne de touche à environ cinq mètres de l'arc de cercle de coin. Il doit contrôler que le ballon est bien positionné dans le quart de cercle et que les défenseurs ne sont pas à moins de cinq mètres du ballon. L'autre arbitre doit se tenir derrière le coin, dans l'axe de la ligne de but. Il pourra ainsi suivre le ballon et le comportement des joueurs.

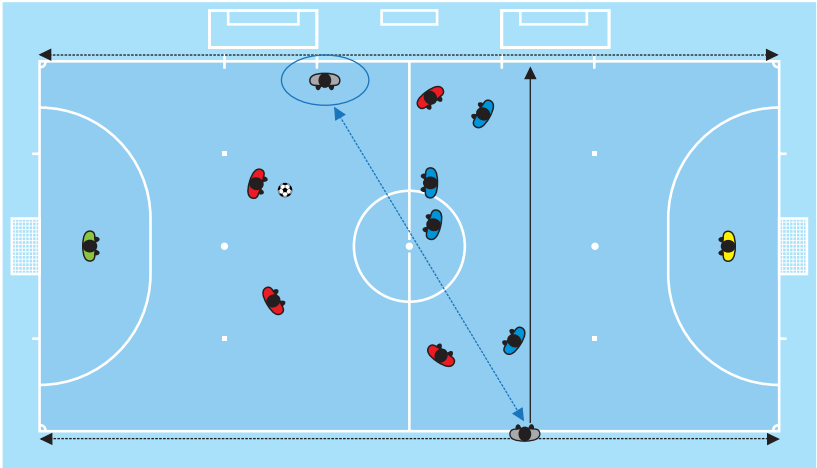


4. Placement sur coup de pied de coin (obligatoire) (2)

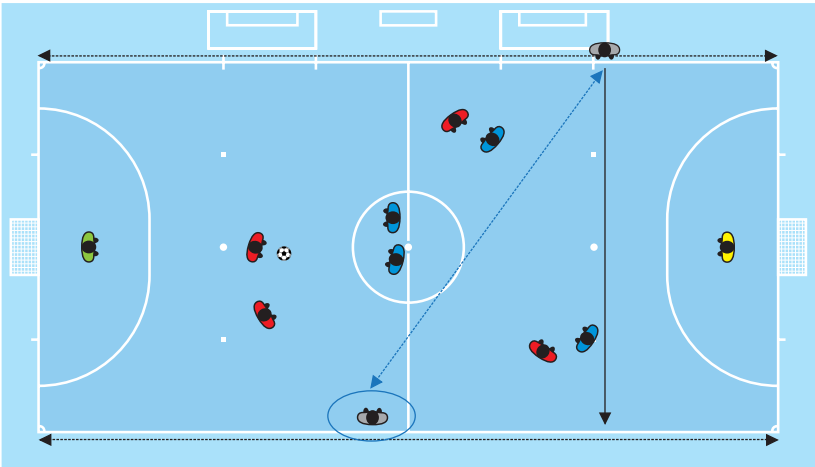


5. Placement sur coup franc (1)

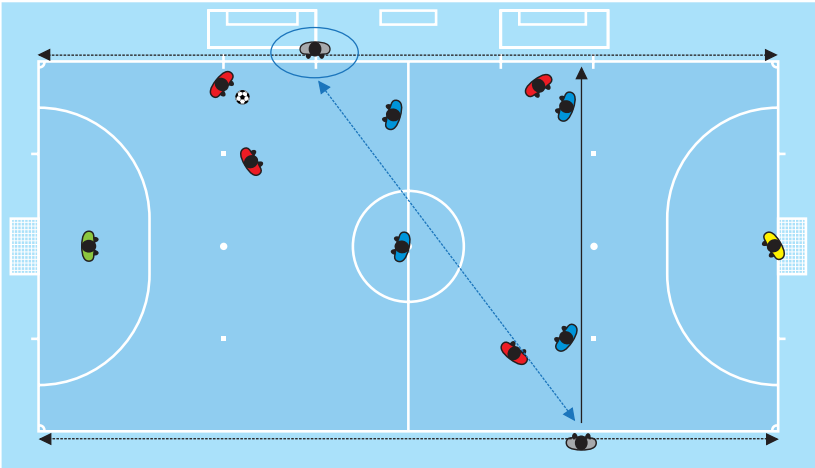
Lors d'un coup franc, l'arbitre le plus proche de l'action se place à la hauteur du lieu d'où sera tiré le coup franc et veille au bon positionnement du ballon ainsi qu'au respect par les joueurs de la distance réglementaire. L'autre arbitre se tient à hauteur de l'avant-dernier défenseur ou de la ligne de but, ce qui est une priorité absolue. Les arbitres, s'ils ne sont pas placés à hauteur de la ligne de but, devront être prêts à suivre la trajectoire du ballon en longeant la ligne de touche en cas de frappe au but directe.



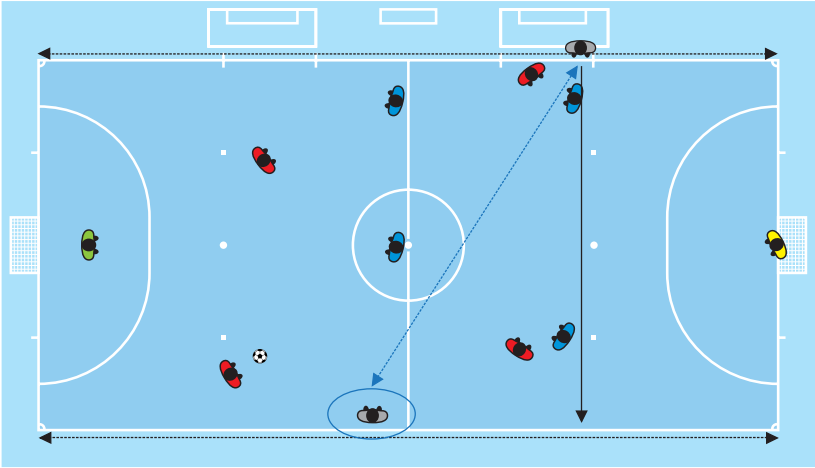
6. Placement sur coup franc (2)



7. Placement sur coup franc (3)

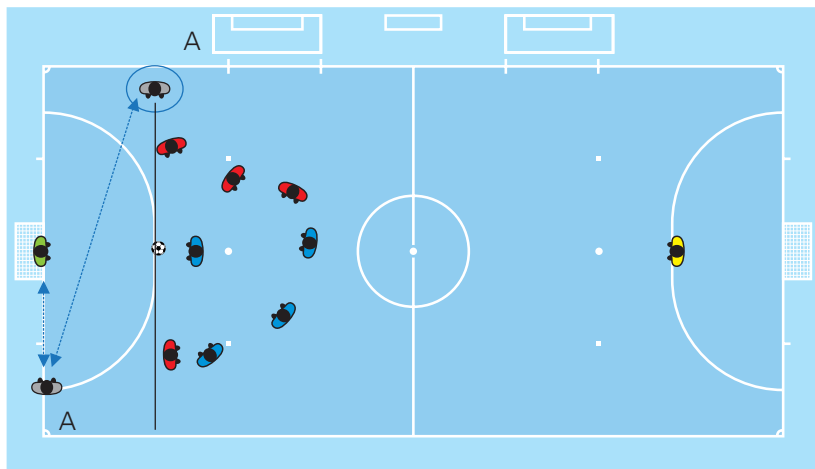


8. Placement sur coup franc (4)



9. Placement sur coup de pied de réparation (obligatoire)

Un des arbitres doit se placer à hauteur du point de réparation, à environ cinq mètres de ce dernier, et veiller au bon positionnement du ballon ; il doit identifier l'exécutant et s'assurer qu'aucun joueur ne se rende coupable d'empiètement lors de l'exécution du tir. Il ne donnera l'ordre d'exécuter le tir qu'après s'être assuré que tous les joueurs sont bien placés, et s'aidera si nécessaire de l'autre arbitre. L'autre arbitre doit se placer à l'intersection de la ligne de but et de celle de la surface de réparation. Si le gardien de but a quitté sa ligne avant que le ballon n'ait été botté et si le but n'a pas été marqué, il donnera un coup de sifflet et le coup de pied de réparation devra être retiré.



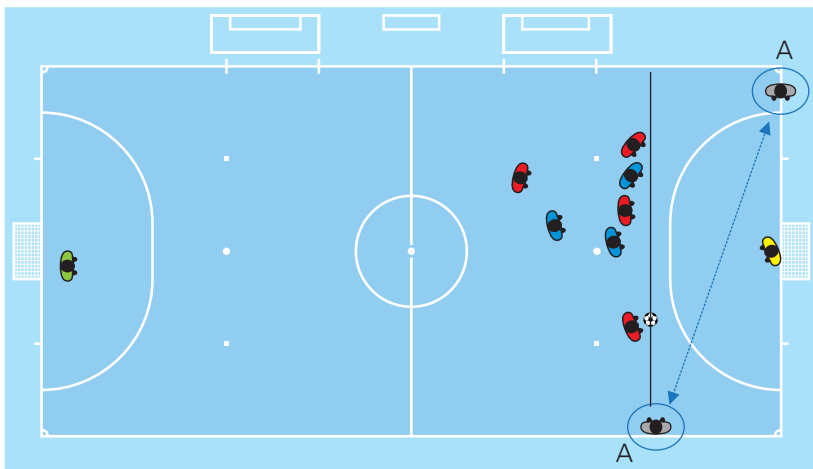
10. Placement sur tir du second point de réparation (obligatoire)

Un des arbitres doit se placer à hauteur du second point de réparation, à environ cinq mètres de ce dernier, et veiller au bon positionnement du ballon ; il doit identifier l'exécutant et s'assurer qu'aucun joueur ne se rende coupable d'empiètement lors de l'exécution du tir. Il ne donnera l'ordre d'exécuter le tir qu'après s'être assuré que tous les joueurs sont bien placés, et s'aidera si nécessaire de l'autre arbitre. L'autre arbitre doit se placer à l'intersection de la ligne de but et de celle de la surface de réparation et contrôler que le ballon a franchi ou non la ligne de but.

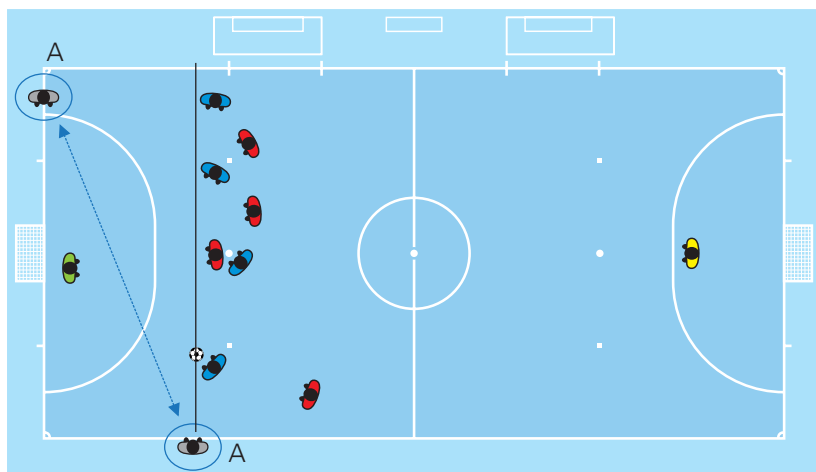


11. Placement sur coup franc à partir de la sixième faute cumulée (obligatoire) (1)

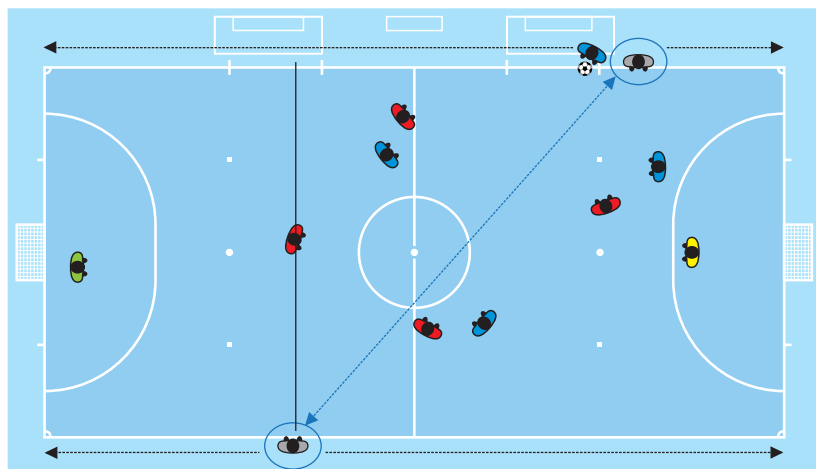
Un des arbitres doit se placer à hauteur du ballon, à environ cinq mètres de ce dernier (si possible), et veiller au bon positionnement du ballon ; il doit identifier l'exécutant et s'assurer qu'aucun joueur ne se rende coupable d'empiètement lors de l'exécution du tir. Il ne donnera l'ordre d'exécuter le tir qu'après s'être assuré que tous les joueurs sont bien placés, et s'aidera si nécessaire de l'autre arbitre. L'autre arbitre doit se placer à l'intersection de la ligne de but et de celle de la surface de réparation et contrôler que le ballon a franchi ou non la ligne de but.



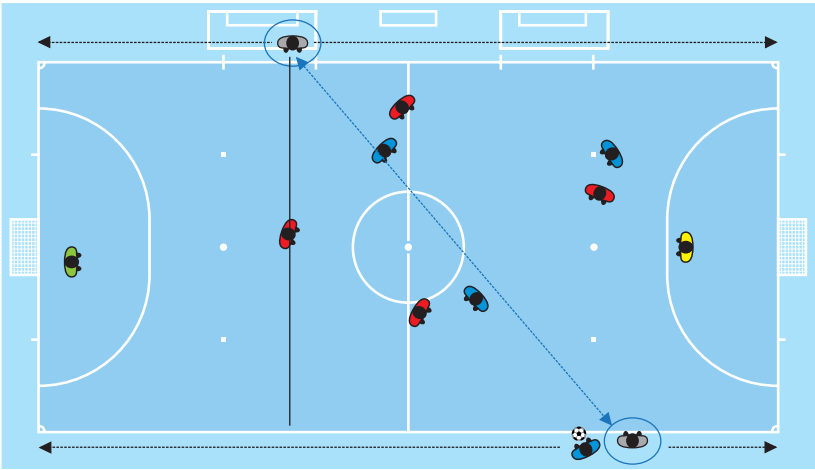
12. Placement sur coup franc à partir de la sixième faute cumulée (obligatoire) (2)



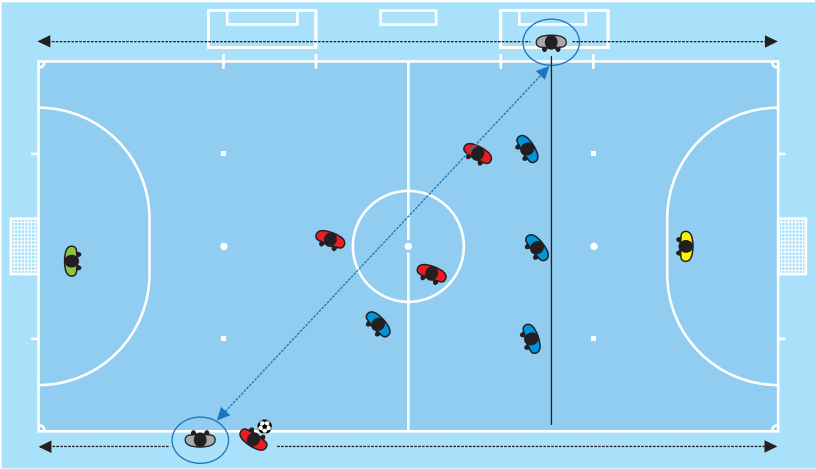
13. Placement sur rentrée de touche (1)

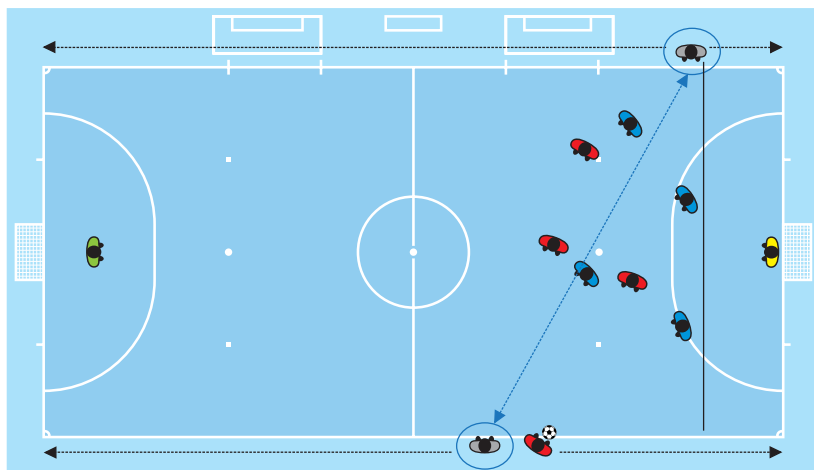


14. Placement sur rentrée de touche (2)



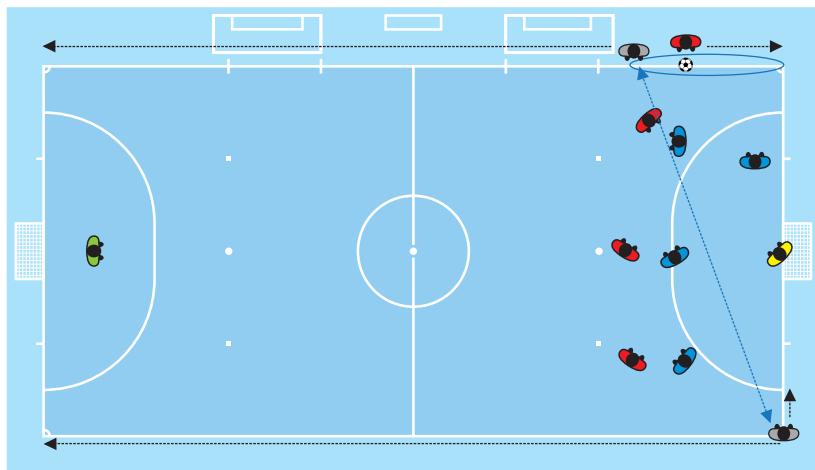
15. Placement sur rentrée de touche (3)



16. Placement sur rentrée de touche (4)

17. Placement sur rentrée de touche (obligatoire) (5)

Lors d'une rentrée de touche à effectuer proche de la ligne de but par l'équipe en attaque, l'arbitre le plus proche du coin concerné doit se placer sur la ligne de touche à environ cinq mètres du lieu d'exécution. Il doit contrôler que la rentrée de touche s'effectue conformément à la procédure et que les défenseurs ne sont pas à moins de cinq mètres de la ligne de touche. L'autre arbitre doit se tenir derrière le coin, dans l'axe de la ligne de but. Il pourra ainsi suivre le ballon et le comportement des joueurs.



18. Placement lors des tirs au but (obligatoire)

L'arbitre (principal) doit se placer sur la ligne de but, à environ deux mètres du but. Sa principale tâche est de contrôler que le ballon franchit la ligne et de s'assurer que le gardien ne s'avance pas.

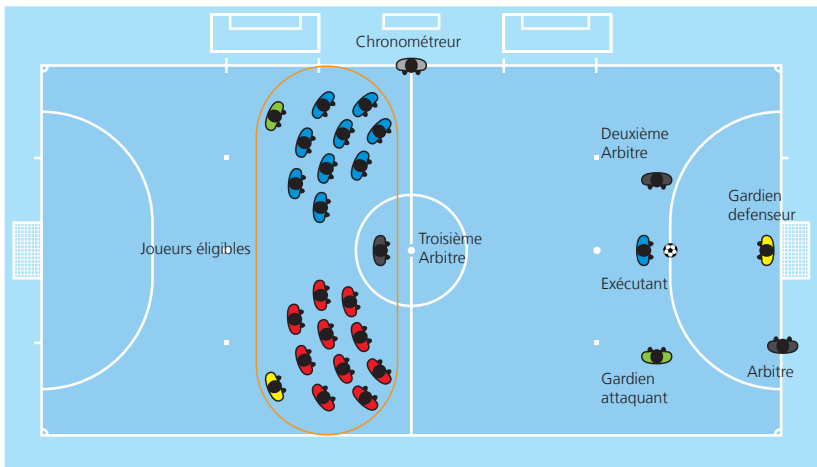
- S'il est clair que le ballon a franchi la ligne de but, l'arbitre cherchera confirmation du regard auprès du deuxième arbitre qu'aucune infraction n'a été commise.

Le deuxième arbitre doit se placer à la hauteur du point de réparation, à environ trois mètres de celui-ci, afin de contrôler la position du ballon et celle du gardien coéquipier de l'exécutant.

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

Le chronométrateur se placera à la table de chronométrage et veillera au bon comportement des officiels et des joueurs non autorisés à effectuer les tirs au but.

Tous les arbitres consigneront par écrit les tirs au but effectués et le numéro des joueurs ayant transformé leur tir.



Utilisation du sifflet

Un coup de sifflet est obligatoire pour :

- les coups d'envoi :
 - au début d'une période de jeu (première et seconde périodes, ainsi que première et seconde périodes des prolongations le cas échéant) ;
 - pour reprendre le jeu après un but.
- interrompre le jeu afin de :
 - accorder un coup franc ou un coup de pied de réparation ;
 - arrêter (temporairement ou définitivement) un match ou confirmer le signal sonore du chronomètre à la fin d'une période – en attendant le cas échéant que le ballon finisse sa course s'il se dirige vers un des buts.
- reprendre le jeu lors des :
 - coups francs, quand il est demandé au mur de se placer à distance réglementaire ;
 - tirs depuis le second point de réparation ;
 - coups francs sans mur à partir de la sixième faute cumulée ;
 - coups de pied de réparation.
- reprendre le jeu après une interruption due à :
 - un carton jaune ou un carton rouge infligé pour incorrection ;
 - la blessure d'un ou plusieurs joueurs.

Un coup de sifflet n'est pas obligatoire pour :

- interrompre le jeu en cas de :
 - sortie de but, coup de pied de coin ou rentrée de touche (sauf dans des situations peu claires) ;
 - but (sauf s'il n'est pas clair que le ballon est bien entré).
- reprendre le jeu en cas de :
 - coup franc (si la distance de cinq mètres n'est pas requise ou si l'équipe adverse de l'exécutant n'a pas encore commis six fautes cumulables), sortie de but, coup de pied de coin ou rentrée de touche.

Un coup de sifflet est interdit en cas de :

- reprise du jeu par une balle à terre.

Un usage trop fréquent du sifflet affaiblit son impact. Lorsque l'équipe bénéficiant d'un coup franc, d'un coup de pied de coin ou d'une rentrée de touche demande à ce que la distance réglementaire soit respectée ou que les adversaires soient bien placés lors d'une sortie de but, les arbitres annonceront clairement aux joueurs que le jeu ne peut reprendre qu'après le coup de sifflet. Si l'exécutant joue alors le ballon avant le coup de sifflet, il sera averti pour faire retarder la reprise du jeu.

Si en cours de jeu un des arbitres donne un coup de sifflet par erreur, les arbitres devront arrêter le jeu s'il considèrent que cela a perturbé le jeu. Le jeu devra alors reprendre par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption de jeu, à moins qu'il ne se soit trouvé à l'intérieur de la surface de réparation auquel cas les arbitres effectueront la balle à terre sur la ligne de la surface de réparation au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté. Si le coup de sifflet n'a pas perturbé le jeu, les arbitres feront ostensiblement les signaux indiquant que les joueurs doivent continuer à jouer.

Langage corporel

Le langage corporel est un instrument qui aide les arbitres à :

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

Le langage corporel n'est pas :

- l'explication d'une décision.

Tâches et responsabilités

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

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

Positionnement – Coopération avec les arbitres

1. Coup d'envoi

Le troisième arbitre doit se placer à la table de chronométrage et veiller au positionnement correct des remplaçants, des officiels et de toute autre personne. Le chronométrateur doit se placer à la table de chronométrage et veiller à ce que le coup d'envoi soit correctement effectué.

2. Placement durant le match

Le troisième arbitre doit veiller au positionnement correct des remplaçants, des officiels et de toute autre personne. Pour se faire, il peut si besoin se déplacer le long de la ligne de touche, mais ne doit pas entrer sur le terrain.

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

3. Remplacements

Le troisième arbitre doit vérifier que l'équipement des remplaçants est correct et que la procédure de remplacement s'effectue correctement. Pour ce faire, il peut si besoin se déplacer le long de la ligne de touche, mais ne doit pas entrer sur le terrain.

4. Tirs au but

Le troisième arbitre doit se placer avec les joueurs autorisés dans la moitié de terrain opposée à celle où se déroule la séance des tirs au but. Il doit surveiller le comportement des joueurs et s'assurer qu'aucun d'entre eux ne tire une seconde fois avant que tous les autres joueurs autorisés de son équipe n'aient tiré.

Le chronométrateur doit se placer à la table de chronométrage et consigner par écrit tous les buts inscrits.

Signaux des arbitres assistants (obligatoires)

Les arbitres assistants doivent faire le signal de la cinquième faute cumulée et de la demande de temps mort, en indiquant du bras le banc de l'équipe ayant commis sa cinquième faute cumulée ou celui de celle ayant demandé le temps mort.

Signal sonore

Le signal sonore est un signal essentiel qu'il convient de n'utiliser qu'en cas de nécessité pour attirer l'attention des arbitres.

Le signal sonore est obligatoire pour :

- signifier la fin des périodes de jeu ;
- annoncer une demande de temps mort ;
- annoncer la fin du temps mort ;
- signaler qu'une équipe a commis sa cinquième faute cumulée ;
- signaler le comportement incorrect des remplaçants ou officiels des équipes ;
- signaler une procédure de remplacement mal exécutée ;
- signaler une erreur commise par les arbitres en matière disciplinaire ;
- signaler des interférences externes.

Si en cours de jeu le chronométrateur fait retentir par erreur le signal sonore, les arbitres devront arrêter le jeu s'ils considèrent que cela a perturbé le jeu. Le jeu devra alors reprendre par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption de jeu, à moins qu'il ne se soit trouvé à l'intérieur de la surface de réparation auquel cas les arbitres effectueront la balle à terre sur la ligne de la surface de réparation au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté. Si le signal sonore n'a pas perturbé le jeu, les arbitres feront ostensiblement les signaux indiquant que les joueurs doivent continuer à jouer.

Si une équipe compte quatre fautes cumulées, qu'elle en commet une autre et que les arbitres décident de laisser l'avantage, le troisième arbitre placera sur la table de chronométrage le signe correspondant à la cinquième faute cumulée. Et si cette équipe commet une nouvelle faute cumulable alors que le ballon est encore en jeu, les arbitres assistants feront retentir le signal sonore, à moins que l'équipe adverse n'ait une occasion de but manifeste.

Chronomètre

Si le chronomètre ne fonctionne pas correctement, les arbitres assistants doivent en informer les arbitres. Le chronométrateur devra continuer le chronométrage à l'aide d'un chronomètre manuel. Dans cette situation, un officiel de chaque équipe sera invité à s'informer du temps effectif.

Si après une interruption de jeu, le chronométrateur oublie d'enclencher de nouveau le chronomètre, les arbitres demanderont à ce que le temps non comptabilisé soit ajouté.

Selon les différents types de reprises du jeu, le chronomètre sera enclenché de la manière suivante :

- Coup d'envoi : une fois que le ballon a été joué vers l'avant, sous réserve que la procédure ait été correctement effectuée ;
- Sortie de but : une fois que le ballon lancé par le gardien est sorti de la surface de réparation, sous réserve que la procédure ait été correctement effectuée ;
- Coup de pied de coin : une fois que le ballon a été joué, sous réserve que la procédure ait été correctement effectuée ;

- Rentrée de touche : une fois que le ballon pénètre sur le terrain, sous réserve que la procédure ait été correctement effectuée ;
- Coup franc direct hors des surfaces de réparation : une fois que le ballon a été joué, sous réserve que la procédure ait été correctement effectuée ;
- Coup franc indirect situé hors des surfaces de réparation et favorable à l'une ou l'autre équipe, ou coup franc indirect situé sur la ligne de la surface de réparation et favorable à l'équipe en attaque : une fois que le ballon a été joué, sous réserve que la procédure ait été correctement effectuée ;
- Coup franc direct ou indirect à l'intérieur des surfaces de réparation et favorable à l'équipe en défense : une fois que le ballon a été joué et a quitté la surface de réparation, sous réserve que la procédure ait été correctement effectuée ;
- Coup de pied de réparation : une fois que le ballon a été joué vers l'avant, sous réserve que la procédure ait été correctement effectuée ;
- Coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée : une fois que le ballon a été joué dans l'intention de marquer un but, sous réserve que la procédure ait été correctement effectuée ;
- Balle à terre : une fois que le ballon lâché par un des arbitres touche le sol, sous réserve que la procédure ait été correctement effectuée.



Temps mort



Cinquième faute cumulée

Mi-temps

Les arbitres accorderont une période de repos entre les deux périodes de jeu si un joueur le demande, et ce, même si les capitaines des deux équipes s'étaient mis d'accord pour qu'il n'y ait pas de repos.

Prolongations

En cas de prolongations, il n'y aura pas de repos entre les deux périodes. Les équipes changeront de camp tandis que les remplaçants et officiels changeront de surface technique.

Coup d'envoi

- Les arbitres ne doivent pas demander l'attention des gardiens de but ou d'un quelconque autre joueur pour ordonner l'exécution d'un coup d'envoi.

Balle à terre

- Tout joueur peut disputer le ballon (le gardien également).
- Il n'existe pas de nombre minimum ou maximum de joueurs pour disputer le ballon.
- Les arbitres ne peuvent pas décider quels joueurs peuvent ou ne peuvent pas disputer le ballon.
- Aucune distance réglementaire ne doit être respectée entre les joueurs, sauf si l'adversaire se retrouve bloqué et que l'exécution n'est pas possible.
- Il n'est pas nécessaire que les deux équipes disputent le ballon.
- Si un joueur commet une infraction avant que le ballon soit en jeu mais après que l'arbitre l'a lâché, l'arbitre recommencera la procédure après avoir pris les mesures disciplinaires qui s'imposent.

À l'intérieur du terrain, le ballon touche un des arbitres

Si le ballon, lorsqu'il est en jeu, touche un des arbitres, situé temporairement sur le terrain, le jeu se poursuit car les arbitres font partie du jeu.

Si le ballon est en jeu et touche un des arbitres assistants se trouvant temporairement sur le terrain, les arbitres arrêteront le jeu et le feront reprendre par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, à moins qu'il ne se soit trouvé à l'intérieur de la surface de réparation auquel cas la balle à terre sera jouée sur la ligne de la surface de réparation, au point le plus proche de celui où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été arrêté.

But marqué avec personne supplémentaire sur le terrain de jeu

Si, après qu'un but est marqué, les arbitres se rendent compte avant la reprise du jeu qu'une personne supplémentaire était sur le terrain au moment où le but a été marqué :

- les arbitres doivent refuser le but si :
 - la personne était un agent extérieur ou un officiel d'une des équipes et qu'elle a interféré avec le jeu ;
 - la personne supplémentaire était un joueur, un remplaçant, un joueur expulsé ou officiel de l'équipe ayant marqué le but.
- les arbitres doivent accorder le but si :
 - la personne supplémentaire était un agent extérieur n'ayant pas interféré avec le jeu ;
 - la personne supplémentaire était un joueur, un remplaçant, un joueur expulsé ou officiel de l'équipe ayant encaissé le but.

Pas but

Si un des arbitres signale un but avant que le ballon franchisse entièrement la ligne de but et se rend immédiatement compte de son erreur, le jeu reprendra par une balle à terre sur la ligne de la surface de réparation, au point le plus proche de celui où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été arrêté.

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

Conditions de base pour une faute

Pour qu'une faute soit caractérisée, l'infraction :

- doit avoir été commise par un joueur ou un remplaçant n'ayant pas correctement effectué la procédure de remplacement ;
- doit s'être produite sur le terrain de jeu ;
- doit s'être produite pendant que le ballon était en jeu.

Si les arbitres interrompent le match en raison d'une infraction commise en dehors des limites du terrain de jeu (lorsque le ballon est en jeu) mais pas par un joueur ayant quitté le terrain sans l'autorisation des arbitres pour commettre l'infraction, le jeu reprendra par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, à moins qu'il ne se soit trouvé à l'intérieur de la surface de réparation auquel cas la balle à terre sera jouée sur la ligne de la surface de réparation, au point le plus proche de celui où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été arrêté.

N'est pas considéré comme une faute le fait que plusieurs joueurs d'une même équipe disputent le ballon à un adversaire, si tant est que leur comportement soit licite.

Inadvertance, témérité et excès d'engagement

Par « imprudence » on entend l'attitude d'un joueur qui charge un adversaire sans attention ni égard, ou qui agit sans précaution.

- Une faute commise par imprudence n'appelle aucune sanction disciplinaire supplémentaire.

Par « témérité » on entend l'attitude d'un joueur qui agit en ne tenant aucunement compte du caractère dangereux ou des conséquences de son acte pour son adversaire.

- Un joueur qui fait preuve de témérité doit être averti.

Par « excès d'engagement » on entend l'attitude d'un joueur qui fait un usage excessif de la force au risque de blesser son adversaire.

- L'usage d'une force excessive doit entraîner l'exclusion.

Charger un adversaire

Charger l'adversaire consiste à essayer de conquérir de l'espace par contact physique à distance de jeu du ballon, sans faire usage de ses bras ni de ses coudes.

Charger l'adversaire est une faute si l'action s'accompagne :

- d'imprudence ;
- de témérité ;
- d'excès d'engagement.

Tenir un adversaire

« Tenir un adversaire » consiste à l'empêcher d'avancer ou de se déplacer, que ce soit à l'aide des mains, des bras ou du corps.

Les arbitres sont appelés à intervenir rapidement et avec fermeté à l'encontre des joueurs qui tiennent leur adversaire, notamment à l'intérieur de la surface de réparation lors des coups de pied de coin, des rentrées de touche et des coups francs.

Dans ces situations, les arbitres :

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

Si un défenseur commence à tenir un attaquant à l'extérieur de la surface de réparation mais poursuit son infraction à l'intérieur de la surface, les arbitres accorderont un coup de pied de réparation.

Sanctions disciplinaires

- Un avertissement pour comportement antisportif doit être infligé au joueur qui tient un adversaire pour l'empêcher de prendre possession du ballon ou de se placer dans une position avantageuse.
- Un joueur doit être exclu s'il annihile une occasion de but manifeste en tenant un adversaire.
- Aucune autre situation où un adversaire est tenu ne donnera lieu à une sanction disciplinaire.

Reprise du jeu

- Coup franc direct de l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ou coup de pied de réparation si la faute a été commise dans la surface de réparation.

Toucher le ballon des mains

Il y a main lorsqu'il y a contact délibéré entre le ballon et la main ou le bras. Les arbitres doivent prendre en considération les critères suivants :

- le mouvement de la main en direction du ballon (et non du ballon en direction de la main) ;
- la distance entre l'adversaire et le ballon (ballon inattendu) ;
- la position de la main, qui ne vaut pas nécessairement infraction ;
- le fait que le ballon soit touché avec un objet tenu dans la main (vêtements, protège-tibias, etc.), ce qui vaut infraction ;
- le fait que le ballon soit touché par un objet lancé (chaussure, protège-tibias, etc.), ce qui vaut infraction.

Sanctions disciplinaires

Dans certaines circonstances, un joueur touchant délibérément le ballon de la main doit recevoir un avertissement pour comportement antisportif s'il :

- touche délibérément le ballon de la main pour empêcher un adversaire d'en prendre possession ;
- tente de marquer un but en touchant délibérément le ballon de la main ;
- fait semblant de jouer le ballon avec une autre partie du corps pour tromper les arbitres mais fait bien une main ;
- tente d'empêcher avec la main qu'un but soit marqué, à l'exception du gardien de but dans sa propre surface de réparation, sans pour autant parvenir à ses fins.

Un joueur sera toutefois exclu du terrain de jeu s'il empêche l'équipe adverse de marquer ou s'il annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main. La sanction n'est pas dictée par le fait que le joueur a délibérément fait une main mais qu'il a empêché l'équipe adverse de marquer un but par son intervention inacceptable et déloyale.

Reprise du jeu

- Coup franc direct de l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ou coup de pied de réparation si la faute a été commise dans la surface de réparation.

Hors de sa propre surface de réparation, le gardien de but est soumis aux mêmes restrictions que les autres joueurs concernant le contact entre le ballon et les mains. À l'intérieur de sa propre surface de réparation, il ne peut être coupable de faute de main passible d'un coup franc direct. Il peut cependant être sanctionné d'un coup franc indirect pour différents types de fautes.

Infractions commises par le gardien de but

Le gardien est considéré comme en possession du ballon :

- lorsqu'il tient le ballon entre ses mains ou entre sa main et une surface (le sol, son corps, etc.) ;
- lorsqu'il tient le ballon sur sa main ouverte ;
- lorsqu'il fait rebondir le ballon sur le sol ou qu'il le lance en l'air.

Si un gardien de but tient le ballon dans ses mains, l'adversaire ne peut pas le lui contester.

La possession du ballon implique que le gardien contrôle le ballon.

Le gardien de but n'est pas autorisé à toucher le ballon à l'intérieur de sa propre moitié de terrain dans les circonstances suivantes :

- s'il est en possession du ballon pendant plus de quatre secondes dans sa propre moitié de terrain, que ce soit :
 - avec les mains dans sa propre surface de réparation ;
 - avec les pieds dans sa propre moitié de terrain ;
 - avec les mains dans sa propre surface de réparation et avec les pieds dans sa propre moitié de terrain.

Dans tous les cas, l'arbitre le plus proche du gardien de but doit ostentatoirement effectuer le décompte des quatre secondes.

- s'il reçoit d'un coéquipier le ballon dans sa propre moitié de terrain après l'avoir lui-même joué et avant qu'il n'ait été joué ou touché par un adversaire. On considère que le gardien joue le ballon quand il le touche avec une quelconque partie de son corps, sauf en cas de rebond accidentel ;
- s'il touche le ballon des mains dans sa propre surface de réparation sur une passe bottée délibérément par un coéquipier ;
- s'il touche le ballon des mains dans sa surface de réparation directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.

Reprise du jeu

- Coup franc indirect de l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Fautes sur le gardien de but

-
- Il y a faute lorsqu'un joueur empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains, par exemple lorsqu'il souhaite le dégager au pied.
 - Il y a faute lorsqu'un joueur joue ou essaye de jouer le ballon alors que le gardien le garde sur la paume de sa main.
 - Un joueur doit être pénalisé pour jeu dangereux s'il joue ou tente de jouer le ballon alors que le gardien de but est en train de le lâcher.
 - Il y a faute lorsqu'un joueur entrave de façon antisportive les mouvements du gardien de but, notamment lors de l'exécution d'un coup de pied de coin.
 - Il n'y a pas nécessairement faute lorsqu'un joueur en attaque entre en contact physique avec le gardien dans la surface de réparation de ce dernier, sauf si pour disputer le ballon le joueur saute, charge ou pousse le gardien de manière imprudente, téméraire ou avec excès d'engagement.

Reprise du jeu

- Coup franc indirect depuis le lieu où a été commise l'infraction (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc), sauf si pour disputer le ballon le joueur a sauté, chargé ou poussé le gardien de manière imprudente, téméraire ou avec excès d'engagement auquel cas les arbitres, indépendamment de toute sanction disciplinaire, feront reprendre le jeu par un coup franc direct depuis le lieu où a été commise l'infraction (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Jeu dangereux

Par « jeu dangereux » on entend toute action d'un joueur qui, en essayant de jouer le ballon, risque de blesser un adversaire (ou lui-même). Le jeu dangereux se commet à proximité d'un adversaire et empêche celui-ci de jouer le ballon par crainte d'être blessé ou de blesser le joueur fautif.

Un ciseau ou un coup de pied retourné est autorisé si, de l'avis des arbitres, il ne représente pas de danger pour l'adversaire.

Le jeu dangereux n'implique pas de contact physique entre les joueurs. En cas de contact physique, l'action devient une faute qui peut être sanctionnée par un coup franc direct ou un coup de pied de réparation. En cas de contact physique, l'arbitre doit sérieusement envisager la probabilité qu'une incorrection ait aussi été commise.

Sanctions disciplinaires

- Si un joueur se rend coupable de jeu dangereux lors d'une conquête « normale » du ballon, les arbitres n'infligeront pas de sanction disciplinaire. Si l'action comporte un risque de blessure évident, les arbitres doivent avertir le joueur pour avoir joué de manière téméraire.
- Si un joueur annihile une occasion de but manifeste par un jeu dangereux, les arbitres doivent l'exclure du terrain.

Reprise du jeu

- Coup franc indirect de l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).
- Si un contact physique a eu lieu, une infraction différente a été commise et mérite un coup franc ou un coup de pied de réparation ; si les arbitres estiment que le joueur a agi avec imprudence, témérité ou excès d'engagement, une infraction différente a été commise et sera sanctionnée d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation.

Faire obstacle à la progression d'un adversaire

Par « faire obstacle à la progression d'un adversaire » on entend couper la trajectoire d'un adversaire pour le gêner, le bloquer, le ralentir, ou l'obliger à changer de direction lorsqu'aucun des joueurs n'est pas à distance de jeu du ballon.

Tous les joueurs ont le droit de se trouver sur le terrain, se trouver sur le chemin d'un adversaire n'est pas pareil qu'entraver sa progression.

Protéger le ballon est autorisé. Un joueur qui se place entre un adversaire et le ballon pour des raisons tactiques ne peut être considéré comme coupable d'une faute pour autant que le ballon reste à distance de jeu et qu'il ne tienne pas l'adversaire à distance avec ses bras ou son corps.

Reprise du jeu retardée pour infliger un carton

Lorsque les arbitres ont décidé de distribuer un carton pour avertir ou exclure un joueur, le jeu ne doit pas reprendre avant que la sanction ait été infligée.

Avertissement pour comportement antisportif

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

- commet, avec témérité, l'une des sept fautes sanctionnées par un coup franc direct ;
- commet une faute à des fins tactiques pour interférer dans une attaque prometteuse ou la faire échouer ;
- tient un adversaire à des fins tactiques pour l'écarter du ballon ou l'empêcher d'en prendre possession ;
- touche le ballon de la main pour empêcher un adversaire d'en prendre possession ou de développer une attaque (à l'exception du gardien de but dans sa propre surface de réparation) ;
- tente de marquer un but en jouant le ballon de la main (la simple tentative de marquer ainsi un but est une incorrection, qu'elle réussisse ou non) ;
- fait semblant de jouer le ballon avec une autre partie du corps pour tromper les arbitres mais fait bien une main ;

- tente d'empêcher avec la main qu'un but soit marqué (à l'exception du gardien de but dans sa propre surface de réparation) sans pour autant parvenir à ses fins ;
- tente de tromper les arbitres en feignant d'être blessé ou victime d'une faute (simulation) ;
- remplace le gardien de but pendant le jeu ou sans l'autorisation des arbitres ;
- se comporte d'une manière irrespectueuse pour le jeu ;
- joue le ballon alors qu'il est en train de quitter le terrain après en avoir reçu l'autorisation ;
- distrait verbalement un adversaire durant le jeu ou à la reprise du jeu ;
- trace des marques non autorisées sur le terrain de jeu ;
- use délibérément d'un stratagème, alors que le ballon est en jeu, pour passer le ballon à son gardien de la tête, de la poitrine, du genou etc. dans le but de contourner la lettre et l'esprit de la Loi 12 et ce, que le gardien touche ou non le ballon des mains. Le jeu devra reprendre par un coup franc indirect.

Célébration d'un but

Les joueurs sont autorisés à exprimer leur joie lorsqu'un but est marqué, mais sans effusion excessive.

Les manifestations de joie raisonnables sont autorisées. Toutefois, les célébrations « orchestrées » ne doivent pas être encouragées si elles entraînent une perte de temps et les arbitres doivent alors intervenir.

Un joueur doit être averti :

- si, de l'avis des arbitres, il fait des gestes provocateurs, moqueurs ou incendiaires ;
- s'il grimpe sur les grilles entourant le terrain pour célébrer un but qui vient d'être marqué ;
- s'il enlève son maillot par la tête ou recouvre sa tête avec son maillot, et ce, même s'il porte en dessous un maillot identique ;
- s'il recouvre sa tête ou son visage d'un masque ou autre article analogue.

Quitter le terrain de jeu pour célébrer un but est autorisé mais il est important que les joueurs reviennent sur le terrain de jeu le plus rapidement possible.

Manifester sa désapprobation en paroles ou en actes

Un joueur ou un remplaçant qui manifeste sa désapprobation (verbalement ou non) de la décision des arbitres doit recevoir un avertissement.

Les Lois du Jeu de Futsal ne confèrent pas de statut spécial ni de privilèges particuliers au capitaine de l'équipe mais il est dans une certaine mesure responsable du comportement de son équipe.

Un joueur ou un remplaçant agressant un membre du corps arbitral ou tenant des propos ou des gestes blessants, injurieux ou grossiers doit être expulsé du terrain de jeu.

Retarder la reprise du jeu

Les arbitres doivent infliger un avertissement aux joueurs qui retardent la reprise du jeu en recourant à des manœuvres telles que :

- exécuter un coup franc depuis un mauvais endroit dans le seul but de forcer les arbitres à ordonner que le coup franc soit recommencé ;
- envoyer le ballon au loin ou l'emporter avec soi après que les arbitres ont stoppé le jeu ;
- retarder sa sortie du terrain après que le médecin est entré sur le terrain pour évaluer la gravité d'une blessure ;
- provoquer une confrontation en touchant délibérément le ballon après que les arbitres ont arrêté le jeu.

Simulation

Un joueur essayant de tromper les arbitres en feignant d'être blessé ou en faisant semblant d'être victime d'une faute est coupable de simulation et doit recevoir un avertissement pour comportement antisportif. Si le jeu a été interrompu par la faute, il reprendra par un coup franc indirect joué de l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Infractions persistantes

Les arbitres doivent toujours veiller aux joueurs qui enfreignent avec persistance les Lois du Jeu de Futsal. Ils doivent notamment avoir conscience du fait qu'un joueur qui commet de nombreuses infractions, même de nature différente, doit recevoir un avertissement pour infractions persistantes aux Lois du Jeu de Futsal.

Le nombre à partir duquel on peut parler de « persistance » n'est pas précisément quantifié, il est à la libre appréciation des arbitres et doit être évalué dans la perspective d'une gestion efficace du match.

Faute grossière

Un joueur se rend coupable d'une faute grossière s'il agit avec force excessive ou brutalité envers un adversaire au moment où ils disputent le ballon quand il est en jeu.

Un tacle mettant en danger l'intégrité physique d'un adversaire doit être sanctionné comme faute grossière.

Tout joueur qui assène un coup à un adversaire lorsqu'ils disputent le ballon, de devant, de côté ou de derrière, avec une jambe ou les deux, avec une force excessive et de nature à compromettre la sécurité de l'adversaire, se rend coupable d'une faute grossière.

L'avantage ne doit pas être laissé dans des situations impliquant une faute grossière à moins qu'une nette occasion de marquer un but ne se dessine. Les arbitres devront distribuer un carton rouge lors du prochain arrêt de jeu.

Un joueur coupable d'une faute grossière doit être exclu et le jeu doit reprendre par un coup franc direct à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ou par un coup de pied de réparation (si la faute a été commise à l'intérieur de la surface de réparation du joueur fautif).

Acte de brutalité

Un joueur est coupable d'un acte de brutalité s'il agit avec force excessive ou brutalité envers un adversaire alors qu'ils ne disputent pas le ballon.

Il se rend également coupable d'un acte de brutalité s'il agit avec force excessive ou avec violence envers un coéquipier, un spectateur, un officiel de match ou toute autre personne.

Un acte de brutalité peut se produire sur le terrain de jeu ou à l'extérieur de ses limites, que le ballon soit en jeu ou non.

L'avantage ne doit pas être laissé dans des situations impliquant un acte de brutalité à moins qu'une nette occasion de marquer un but ne se dessine. L'arbitre devra distribuer un carton rouge lors du prochain arrêt de jeu.

Il est rappelé aux arbitres qu'un acte de brutalité mène souvent à une altercation générale, et qu'ils doivent donc s'employer activement à l'empêcher.

Un joueur ou un remplaçant coupable d'un acte de brutalité doit être expulsé.

Reprise du jeu

- Si le ballon n'est pas en jeu, le jeu reprendra conformément à la décision précédente.
- Si le ballon est en jeu et si la faute s'est produite hors du terrain de jeu :
 - si le joueur fautif est sorti du terrain conformément aux Lois du Jeu de Futsal, les arbitres feront reprendre le jeu par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, à moins qu'il ne se soit trouvé à l'intérieur de la surface de réparation auquel cas la balle à terre sera jouée sur la ligne de la surface de réparation, au point le plus proche de celui où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été arrêté ;

- si le joueur quitte le terrain de jeu pour commettre la faute, le jeu reprendra par un coup de franc indirect à l'endroit où le ballon se trouvait lorsque le jeu a été interrompu (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).
- Si le ballon est en jeu et si le joueur commet à l'intérieur du terrain l'infraction... :
 - contre un adversaire,
 - le jeu devra reprendre par un coup franc direct à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ou un coup de pied de réparation si la faute a été commise dans la surface de réparation du joueur fautif.
 - contre un coéquipier,
 - le jeu devra reprendre par un coup franc indirect à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).
 - contre un remplaçant,
 - le jeu reprendra par un coup franc indirect en faveur de l'équipe du joueur qui a commis l'acte de brutalité, à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution des coups francs), l'entrée en jeu illicite du remplaçant étant en effet considérée comme la première infraction commise.
 - contre les arbitres,
 - le jeu devra reprendre par un coup franc indirect à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).
 - contre toute autre personne,
 - le jeu devra alors reprendre par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption de jeu, à moins qu'il ne se soit trouvé à l'intérieur de la surface de réparation auquel cas les arbitres effectueront la balle à terre sur la ligne de la surface de réparation au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

- Si le ballon est en jeu et si un remplaçant ou un officiel d'équipe commet à l'extérieur du terrain l'infraction... :
 - contre quiconque,
 - le jeu devra alors reprendre par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption de jeu, à moins qu'il ne se soit trouvé à l'intérieur de la surface de réparation auquel cas les arbitres effectueront la balle à terre sur la ligne de la surface de réparation au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

Fautes liées à un jet d'objet

Si, lorsque le ballon est en jeu, un joueur ou un remplaçant lance un objet sur un adversaire ou une autre personne de manière irresponsable, les arbitres doivent interrompre le match si l'avantage ne peut être laissé et avertir le joueur ou le remplaçant.

Si, lorsque le ballon est en jeu, un joueur ou un remplaçant lance un objet sur un adversaire ou une autre personne avec une force excessive, les arbitres doivent interrompre le match – si l'avantage ne peut être laissé pour laisser une occasion de but manifeste se présenter – et expulser le joueur ou le remplaçant pour acte de violence.

Reprise du jeu

- Si un joueur situé dans sa propre surface de réparation jette un objet ou un ballon sur un adversaire qui se trouve à l'extérieur de la surface de réparation, les arbitres doivent signifier la reprise du jeu par un coup franc direct pour l'équipe adverse, à l'endroit où se trouvait l'adversaire qui a été ou aurait pu être touché (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).
- Si un joueur situé à l'extérieur de sa propre surface de réparation jette un objet ou un ballon sur un adversaire qui se trouve à l'intérieur de la surface de réparation, les arbitres doivent signifier la reprise du jeu par un coup de pied de réparation en faveur de l'équipe adverse.

- Si un joueur situé à l'intérieur du terrain de jeu jette un objet ou un ballon sur toute personne qui se trouve hors du terrain, les arbitres doivent signifier la reprise du jeu par un coup franc indirect pour l'équipe adverse, à l'endroit où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été interrompu (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ; on considère que le joueur est sorti du terrain de jeu sans la permission des arbitres et pour un motif non autorisé par les Lois du Jeu de Futsal.
- Si un joueur situé à l'extérieur du terrain de jeu jette un objet ou un ballon sur un adversaire qui se trouve à l'intérieur du terrain, les arbitres doivent signifier la reprise du jeu par un coup franc direct pour l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait l'adversaire qui a été ou aurait pu être touché, ou par un coup de pied de réparation si ce dernier se trouvait dans la surface de réparation du joueur fautif.
- Si un remplaçant situé à l'extérieur du terrain de jeu jette un objet ou un ballon sur un adversaire qui se trouve sur le terrain, les arbitres doivent signifier la reprise du jeu par un coup franc indirect pour l'équipe adverse, à l'endroit où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été interrompu (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ; on considère que le remplaçant est entré sur le terrain de jeu sans la permission des arbitres et sans respecter la procédure de remplacement.
- Si un remplaçant situé à l'intérieur du terrain de jeu – impliquant que son équipe joue avec un joueur de trop – jette un objet ou un ballon sur quelque personne que ce soit se trouvant sur le terrain ou en dehors, les arbitres doivent signifier la reprise du jeu par un coup franc indirect pour l'équipe adverse, à l'endroit où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été interrompu (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ; on considère que le remplaçant est entré sur le terrain de jeu sans la permission des arbitres.
- Si un remplaçant qui a enfreint la procédure de remplacement lance un objet ou un ballon sur quelque personne que ce soit se trouvant sur le terrain ou en dehors, il sera considéré comme un joueur.

- Si un officiel d'équipe se trouve sur le terrain ou en dehors et lance un objet ou un ballon sur quelque personne que ce soit se trouvant sur le terrain ou en dehors, les arbitres doivent signifier la reprise du jeu par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, à moins qu'il ne se soit trouvé à l'intérieur de la surface de réparation auquel cas la balle à terre sera jouée sur la ligne de la surface de réparation, au point le plus proche de celui où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été arrêté.

Fautes liées à un jet d'objet sur le ballon

Un joueur autre que les deux gardiens de but lance de la main un objet ou un ballon sur le ballon :

- si le ballon est en jeu et que l'objet touche le ballon, les arbitres doivent interrompre le jeu et avertir le joueur pour comportement antisportif ou l'expulser s'il a annihilé une occasion de but manifeste. Ils feront reprendre le jeu par un coup franc direct en faveur de l'équipe adverse, à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution des coups francs) ou par un coup de pied de réparation si le ballon se trouvait dans la surface de réparation de l'équipe du joueur fautif.
- si le ballon est en jeu et que l'objet ne touche pas le ballon, les arbitres doivent interrompre le jeu si la règle de l'avantage ne peut s'appliquer et avertir le joueur pour comportement antisportif. Ils feront reprendre le jeu par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si un des deux gardiens de but lance de la main un objet ou un ballon sur le ballon :

- si le ballon est en jeu et que l'objet touche le ballon dans la surface de réparation du gardien, les arbitres doivent interrompre le jeu et avertir le gardien pour comportement antisportif. Ils feront reprendre le jeu par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

- si le ballon est en jeu et que l'objet touche le ballon en dehors de la surface de réparation du gardien, les arbitres doivent interrompre le jeu et avertir le gardien pour comportement antisportif ou l'expulser s'il a annihilé une occasion de but manifeste. Ils feront reprendre le jeu par un coup franc direct en faveur de l'équipe adverse à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).
- si le ballon est en jeu et que l'objet ne touche pas le ballon, les arbitres doivent interrompre le jeu si la règle de l'avantage ne peut s'appliquer et avertir le gardien pour comportement antisportif. Ils feront reprendre le jeu par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Un joueur quel qu'il soit lance autrement que de la main un objet ou un ballon sur le ballon :

- si le ballon est en jeu et que l'objet touche le ballon, les arbitres doivent interrompre le jeu et avertir le joueur pour comportement antisportif. Ils feront reprendre le jeu par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).
- si le ballon est en jeu et que l'objet ne touche pas le ballon, les arbitres doivent interrompre le jeu si la règle de l'avantage ne peut s'appliquer et avertir le joueur pour comportement antisportif. Ils feront reprendre le jeu par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Un remplaçant ayant enfreint la procédure de remplacement mais ne faisant pas en sorte que son équipe joue avec un joueur de trop lance de la main un objet sur le ballon :

- si le ballon est en jeu et que l'objet touche le ballon, les arbitres doivent interrompre le jeu et expulser le joueur pour double avertissement – le premier pour être entré en jeu en enfreignant la procédure de remplacement et le second pour comportement antisportif – ou l'expulser directement s'il a annihilé une occasion de but manifeste. Ils doivent faire reprendre

le jeu par un coup franc direct en faveur de l'équipe adverse, à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution des coups francs) ou par un coup de pied de réparation si le ballon se trouvait dans la surface de réparation de l'équipe du remplaçant fautif.

- si le ballon est en jeu et que l'objet ne touche pas le ballon, les arbitres doivent interrompre le jeu si la règle de l'avantage ne peut s'appliquer et expulser le joueur pour double avertissement – le premier pour être entré en jeu en enfreignant la procédure de remplacement et le second pour comportement antisportif. Ils feront reprendre le jeu par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Un remplaçant ayant enfreint la procédure de remplacement mais ne faisant pas en sorte que son équipe joue avec un joueur de trop lance autrement que de la main un objet sur le ballon :

- si le ballon est en jeu et que l'objet touche le ballon, les arbitres doivent interrompre le jeu et expulser le joueur pour double avertissement – le premier pour être entré en jeu en enfreignant la procédure de remplacement et le second pour comportement antisportif – ou l'expulser directement s'il a annihilé une occasion de but manifeste. Ils feront reprendre le jeu par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).
- si le ballon est en jeu et que l'objet ne touche pas le ballon, les arbitres doivent interrompre le jeu si la règle de l'avantage ne peut s'appliquer et expulser le joueur pour double avertissement – le premier pour être entré en jeu en enfreignant la procédure de remplacement et le second pour comportement antisportif. Ils feront reprendre le jeu par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Un remplaçant lance de la main un objet sur le ballon, faisant ainsi en sorte que son équipe joue avec un joueur de trop :

- si le ballon est en jeu et que l'objet touche le ballon, les arbitres doivent interrompre le jeu et expulser le joueur pour double avertissement – tous deux pour comportement antisportif, le premier pour être entré en jeu sans autorisation des arbitres et le second pour le jet d'objet – ou l'expulser directement s'il a annulé un but ou une occasion de but manifeste. Ils feront reprendre le jeu par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).
- si le ballon est en jeu et que l'objet ne touche pas le ballon, les arbitres doivent interrompre le jeu si l'avantage ne peut être laissé et expulser le joueur pour double avertissement – tous deux pour comportement antisportif, le premier pour être entré en jeu sans autorisation des arbitres et le second pour le jet d'objet. Ils feront reprendre le jeu par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Un remplaçant lance autrement que de la main un objet sur le ballon, faisant ainsi en sorte que son équipe joue avec un joueur de trop :

- si le ballon est en jeu et que l'objet touche le ballon, les arbitres doivent interrompre le jeu et expulser le joueur pour double avertissement – tous deux pour comportement antisportif, le premier pour être entré en jeu sans autorisation des arbitres et le second pour le jet d'objet – ou l'expulser directement s'il a annulé un but ou une occasion de but manifeste. Ils feront reprendre le jeu par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).
- si le ballon est en jeu et que l'objet ne touche pas le ballon, les arbitres doivent interrompre le jeu si l'avantage ne peut être laissé et expulser le joueur pour double avertissement – tous deux pour comportement antisportif, le premier pour être entré en jeu sans autorisation des arbitres et le second pour le jet d'objet. Ils feront reprendre le jeu par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Un officiel d'équipe lance de quelque manière que ce soit un objet sur le ballon :

- si le ballon est en jeu et que l'objet touche le ballon, les arbitres doivent interrompre le jeu et expulser l'officiel de la surface technique et de ses abords. Ils feront reprendre le jeu par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption de jeu, à moins qu'il ne se soit trouvé à l'intérieur de la surface de réparation auquel cas ils effectueront la balle à terre sur la ligne de la surface de réparation au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.
- si le ballon est en jeu et que l'objet ne touche pas le ballon, les arbitres doivent interrompre le jeu si l'avantage ne peut être laissé et expulser l'officiel de la surface technique et de ses abords. Ils feront reprendre le jeu par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption de jeu, à moins qu'il ne se soit trouvé à l'intérieur de la surface de réparation auquel cas ils effectueront la balle à terre sur la ligne de la surface de réparation au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

Si le ballon n'est pas en jeu et qu'un joueur lance un objet sur le ballon, les arbitres doivent interrompre le jeu et avertir le joueur pour comportement antisportif. Le match reprendra conformément aux Lois du Jeu de Futsal.

Si le ballon n'est pas en jeu et qu'un remplaçant lance un objet sur le ballon, que son équipe joue ou non avec un joueur de trop, les arbitres doivent expulser le remplaçant pour double avertissement – tous deux pour comportement antisportif, le premier pour être entré sur le terrain de jeu sans autorisation des arbitres et le second pour le jet d'objet.

Si le ballon n'est pas en jeu et qu'un officiel d'équipe lance un objet sur le ballon, les arbitres doivent expulser l'officiel de la surface technique et de ses abords.

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

Deux fautes passibles d'exclusion sont liées au fait d'empêcher de marquer un but ou d'annihiler une occasion de but manifeste. La faute ne doit pas nécessairement être commise à l'intérieur de la surface de réparation.

Si les arbitres laissent l'avantage lors d'une occasion de but manifeste et qu'un but est marqué directement bien que l'adversaire ait touché ou joué le ballon de la main, le joueur ne peut être exclu mais il doit être averti.

Si les arbitres laissent l'avantage lors d'une occasion de but manifeste et qu'un but est marqué directement bien que l'adversaire ait commis une faute, le joueur ne doit pas être exclu pour la faute commise, mais il peut être averti ou exclu selon ce que mérite l'action en question.

Les arbitres doivent tenir compte des critères suivants pour décider s'ils entendent sanctionner d'un carton rouge le fait d'avoir empêché de marquer un but ou d'avoir annihilé une occasion de but manifeste :

- la distance entre le lieu de la faute et le but ;
- la probabilité qu'a l'équipe de conserver ou de récupérer le ballon ;
- le sens du jeu ;
- le placement et le nombre de défenseurs ;
- le fait de priver l'adversaire d'une occasion de but manifeste peut être une faute sanctionnée par un coup franc direct ou indirect ;
- si l'infraction est commise par un remplaçant, il sera toujours être expulsé.

Si un joueur essaye d'empêcher qu'un but soit marqué en effectuant une main volontaire après une reprise du jeu lors de laquelle un but ne peut pas être marqué directement, il ne pourra pas être exclu mais devra être averti pour comportement antisportif. Son équipe sera sanctionnée d'un coup franc direct ou d'un coup de pied de réparation.

Si un remplaçant entre sur terrain de jeu dans l'objectif d'empêcher qu'un but soit marqué ou d'annihiler une occasion de but manifeste, il sera expulsé et ce, qu'il ait atteint ou non son objectif.

Exécution

- Le ballon est en jeu lorsqu'il a été joué et a bougé.
- Un coup franc peut être exécuté en levant le ballon d'un pied ou des deux pieds.
- Faire semblant de tirer un coup franc pour tromper l'adversaire est permis, cela fait partie du jeu. Toutefois, le joueur doit être averti si les arbitres estiment que la feinte constitue un acte antisportif.
- Si un joueur effectuant un coup franc botte intentionnellement le ballon sur un adversaire afin de pouvoir ensuite le rejouer – sans que la frappe ne soit irresponsable ou violente – l'arbitre doit alors permettre au jeu de se poursuivre.
- Dans le cas où les arbitres auraient oublié de signifier le caractère indirect d'un coup franc en maintenant son bras levé, ledit coup franc indirect devra être retiré s'il a été joué directement et s'il s'est soldé par un but. Le caractère indirect du coup franc n'est pas annulé par l'erreur des arbitres.
- Si le déroulement du jeu fait qu'un gardien est hors de son but ou encore que le gardien ou un autre joueur est en dehors du terrain, l'équipe adverse pourra exécuter le coup franc direct rapidement si tant est que la sixième faute cumulée n'a pas encore été commise.
- Si, après avoir heurté un des montants de but ou la transversale, le ballon explose sans entrer ensuite dans le but, les arbitres ne feront pas retirer le coup franc ; ils feront reprendre le jeu par une balle à terre à l'endroit où le ballon a explosé (voir Loi 8).
- Si l'exécutant d'un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée joue le ballon vers l'avant pour qu'un coéquipier marque un but, les arbitres devront arrêter le jeu si l'avantage ne peut être laissé et le feront reprendre par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse, à exécuter depuis l'endroit où le coéquipier de l'exécutant a touché le ballon (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).
- Si les arbitres font rejouer un coup franc direct, l'exécutant peut être n'importe quel joueur, pas nécessairement l'exécutant originel.

- Si un joueur exécute un coup franc direct ou indirect avant que l'arbitre ait signifié la reprise du jeu – dans le cas où l'équipe de l'exécutant avait demandé à ce que les adversaires observent la distance réglementaire – et avant qu'il s'agisse de la sixième faute cumulée, les arbitres devront arrêter le jeu si l'avantage ne peut être laissé, ils feront retirer le coup franc et avertiront le joueur fautif.
- Si un joueur exécute un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée avant que les arbitres aient signifié la reprise du jeu, ils devront faire retirer le coup franc et avertiront le joueur.
- Si une période de jeu est prolongée pour exécuter un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée et que le ballon, avant de passer la ligne de but entre les poteaux et la transversale, frappe l'un des poteaux ou la barre ou le gardien, les arbitres doivent accorder le but.
- Si une période de jeu est prolongée pour exécuter un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée, les arbitres devront autoriser que le gardien de l'équipe en défense soit remplacé par un autre joueur de champ ou par un remplaçant éligible ; la procédure de remplacement devra toutefois être respectée.

Distance réglementaire

Si un joueur décide de jouer un coup franc rapidement et si un adversaire se trouvant à moins de cinq mètres intercepte le ballon, les arbitres doivent permettre au jeu de se poursuivre.

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

Si, lorsqu'un coup franc est accordé à une équipe dans sa propre surface de réparation et qu'un joueur décide de le tirer rapidement et qu'un ou plusieurs adversaires demeurent dans la surface parce qu'ils n'ont pas eu le temps d'en sortir, les arbitres doivent permettre au jeu de se poursuivre si le ballon sort directement de la surface de réparation sans toucher de joueur.

Infractions à partir de la sixième faute cumulée – après le coup de sifflet et avant que le ballon ne soit en jeu

	Résultat du tir	
	But	Pas but
Infraction pour empiètement		
Par un joueur en attaque	Le coup franc doit être rejoué	Coup franc indirect
L'exécutant ne frappe pas au but	—	Coup franc indirect
L'exécutant n'a pas été identifié	Coup franc indirect	Coup franc indirect
Par un joueur en défense	But	Le coup franc doit être rejoué
Par les deux équipes	Le coup franc doit être rejoué	Le coup franc doit être rejoué

Exécution

- Marquer un temps d'arrêt dans sa course avant de tirer un coup de pied de réparation pour tromper l'adversaire est permis, cela fait partie du jeu. Toutefois le joueur doit être averti pour violation de la Loi 14 et comportement antisportif s'il fait semblant de frapper le ballon après avoir terminé sa course.
- Faire semblant de tirer un coup de pied de réparation pour tromper l'adversaire est permis, cela fait partie du jeu. Toutefois, le joueur doit être averti si les arbitres estiment que la feinte constitue un acte antisportif.
- Si, après avoir heurté un des montants de but ou la transversale, le ballon explose puis entre dans le but, les arbitres accorderont le but.
- Si, après avoir heurté un des montants de but ou la transversale, le ballon explose sans entrer ensuite dans le but, les arbitres ne feront pas retirer le coup de pied de réparation ; ils arrêteront le jeu et le feront reprendre par une balle à terre sur la ligne de la surface de réparation au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le ballon a explosé.
- Si l'exécutant joue le ballon vers l'avant pour qu'un coéquipier marque le but, les arbitres doivent accorder le but si la procédure d'exécution du coup de pied de réparation a bien été effectuée conformément à la Loi 14.
- Si les arbitres font rejouer un coup de pied de réparation, l'exécutant peut être n'importe quel joueur, pas nécessairement l'exécutant originel.
- Si un joueur botte un coup de pied de réparation avant que les arbitres aient donné le signal de l'exécution, ils avertiront le joueur et feront retirer le coup de pied de réparation.
- Si une période de jeu est prolongée pour exécuter un coup de pied de réparation et que le ballon, avant de passer la ligne de but entre les poteaux et la transversale, frappe l'un des poteaux ou la barre ou le gardien, les arbitres doivent accorder le but.
- Si une période de jeu est prolongée pour exécuter un coup de pied de réparation, les arbitres devront autoriser que le gardien de l'équipe en défense soit remplacé par un autre joueur de champ ou par un remplaçant éligible ; la procédure de remplacement devra toutefois être respectée.

Préparation du coup de pied de réparation

Avant de faire procéder au tir, les arbitres doivent s'assurer que :

- l'exécutant est identifié ;
- le ballon est correctement placé sur le point de réparation ;
- le gardien se trouve sur sa ligne de but, entre les poteaux, face à l'exécutant ;
- les coéquipiers de l'exécutant et du gardien de but sont :
 - hors de la surface de réparation ;
 - à cinq mètres du ballon ;
 - derrière le ballon.

Infractions – après le coup de sifflet des arbitres et avant que le ballon ne soit en jeu

	Résultat du tir	
Infraction pour empiètement	But	Pas but
Par un joueur en attaque	Le tir doit être rejoué	Coup franc indirect
L'exécutant tire en retrait	Coup franc indirect	Coup franc indirect
L'exécutant n'a pas été identifié	Coup franc indirect	Coup franc indirect
Par un joueur en défense	But	Le tir doit être rejoué
Par les deux équipes	Le tir doit être rejoué	Le tir doit être rejoué

Si un joueur quel qu'il soit commet une infraction contre un adversaire après qu'un des arbitres a donné le signal d'exécuter le tir mais avant que le ballon ne soit en jeu, les arbitres laisseront l'exécutant effectuer le tir. Si le but est marqué et si la faute a été commise par un joueur de l'équipe en défense, le but est accordé ; si la faute a en revanche été commise par l'équipe en attaque, les arbitres demanderont à ce que le coup de pied de réparation soit retiré. Si le but n'est pas marqué et si la faute a été commise par un joueur de l'équipe en défense, les arbitres demanderont à ce que le coup de pied de réparation soit retiré ; si la faute a en revanche été commise par l'équipe en attaque, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution des coups francs). Les arbitres doivent par ailleurs prendre les mesures disciplinaires qui s'imposent.

Procédure – infractions

Il est rappelé aux arbitres que les adversaires de l'exécutant doivent se trouver à au moins cinq mètres du lieu où est effectuée la rentrée de touche. Dans ces situations, les arbitres doivent avertir verbalement tout joueur se trouvant à moins de cinq mètres avant que la rentrée de touche ne soit effectuée, et sortir un carton jaune s'il ne se met pas à distance réglementaire. Le jeu reprendra par une rentrée de touche et le décompte des quatre secondes se poursuivra s'il avait déjà débuté.

Si un joueur effectuant une rentrée de touche lance intentionnellement le ballon sur un adversaire afin de pouvoir ensuite le rejouer – sans que le lancer ne soit irresponsable ou violent – les arbitres doivent alors permettre au jeu de se poursuivre.

Si le ballon entre directement dans le but adverse sur la rentrée de touche, les arbitres doivent accorder une sortie de but. Si le ballon entre directement dans le but de l'exécutant, l'arbitre doit accorder un coup de pied de coin.

Si le ballon n'entre pas sur le terrain, l'équipe recommencera la rentrée de touche depuis le même endroit, sous réserve que la rentrée de touche ait été effectuée conformément à la procédure ; le décompte des quatre secondes recommencera là où il s'était arrêté dès que l'équipe de l'exécutant est prête à effectuer la rentrée de touche. Si la rentrée de touche n'est pas effectuée conformément à la procédure, elle devra être rejouée par l'équipe adverse.

Si le déroulement du jeu fait qu'un gardien est hors de son but ou encore que le gardien ou un autre joueur est en dehors du terrain, l'équipe adverse pourra exécuter la rentrée de touche rapidement.

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

Procédure – infractions

Si un adversaire entre dans la surface de réparation ou s’y trouve encore avant que le ballon ne soit en jeu et si un défenseur commet une faute sur lui, alors le coup de pied de but devra être rejoué et le défenseur pourra être averti ou expulsé selon la nature de sa faute.

Si le gardien effectue la sortie de but rapidement et qu’un ou plusieurs adversaires demeurent dans la surface parce qu’ils n’ont pas eu le temps d’en sortir, les arbitres doivent permettre au jeu de se poursuivre si le ballon sort directement de la surface de réparation sans toucher de joueur.

Si lors d’une sortie de but le gardien lance intentionnellement le ballon sur un adversaire situé hors de la surface de réparation afin de pouvoir ensuite le rejouer – sans que le lancer ne soit irresponsable ou violent – les arbitres doivent alors permettre au jeu de se poursuivre.

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

Il n’est pas nécessaire que le gardien tienne le ballon en main pour que les arbitres commencent le décompte des quatre secondes.

Si un gardien ayant effectué correctement une sortie de but retouche délibérément avec les mains le ballon une fois que ce dernier est sorti de la surface de réparation mais avant d’avoir été touché par un autre joueur, les arbitres, en plus d’accorder un coup franc direct à l’équipe adverse, pourront lui infliger une sanction disciplinaire conformément aux dispositions des Lois du Jeu de Futsal.

Si le gardien effectue la sortie de but au pied, les arbitres lui feront une remontrance et lui demanderont de l’exécuter à la main ; le décompte des quatre secondes recommencera toutefois là où il s’était arrêté dès que le gardien sera de nouveau prêt à effectuer la sortie de but.

Si le déroulement du jeu fait qu'un gardien est hors de son but ou encore que le gardien ou un autre joueur est en dehors du terrain, le gardien adverse pourra exécuter la sortie de but rapidement.

Si le gardien effectue une sortie de but et que le ballon franchit la ligne de but sans être auparavant sorti de la surface de réparation, les arbitres feront rejouer la sortie de but ; le décompte des quatre secondes recommencera toutefois là où il s'était arrêté dès que le gardien sera de nouveau prêt à effectuer la sortie de but.

Si, lors de l'exécution d'une sortie de but, le ballon touche un des arbitres à l'intérieur de la surface de réparation et entre en jeu, les arbitres doivent laisser le jeu se poursuivre.

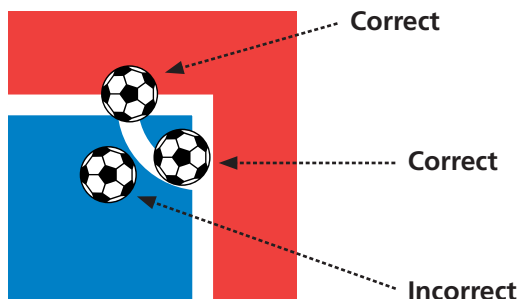
Procédure – infractions

Il est rappelé aux arbitres que les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir au moins à cinq mètres du quart de cercle jusqu'à ce que le ballon soit en jeu. Dans ces situations, les arbitres doivent avertir verbalement tout joueur se trouvant à moins de cinq mètres avant que le coup de pied de coin ne soit effectué, et l'avertir s'il ne se met pas à distance réglementaire.

Si un joueur effectuant un coup de pied de coin tire intentionnellement sur un adversaire afin de pouvoir ensuite le rejouer – sans que le lancer ne soit irresponsable ou violent – les arbitres doivent alors permettre au jeu de se poursuivre.

Le ballon doit être placé à l'intérieur de l'arc de cercle de coin et est en jeu dès qu'il est botté ; le ballon peut donc être en jeu même s'il n'est pas sorti de l'arc de cercle.

Si le déroulement du jeu fait qu'un gardien est hors de son but ou encore que le gardien ou un autre joueur est en dehors du terrain, l'équipe adverse pourra exécuter le coup de pied de coin rapidement.



Prolongations

Exécution

- Les deux périodes de prolongation ne font pas partie du match.
- Les Lois du Jeu de Futsal continuent de s'appliquer durant les prolongations.
- Les fautes cumulables commises durant les prolongations s'ajoutent à celles de la seconde période du match.
- Les équipes ne peuvent demander de temps mort durant les prolongations, et ce, même si elles n'ont pas utilisé leur temps mort de la seconde période.

Tirs au but

Exécution

- La séance des tirs au but ne fait pas partie du match.
- Il n'est possible de changer la surface de réparation où les tirs au but ont lieu que si le but ou la surface de jeu devient inutilisable ou pour des raisons de sécurité.
- Une fois que tous les joueurs autorisés se sont acquittés de leur tir au but, la seconde séquence peut être effectuée dans un ordre différent.
- Chaque équipe doit choisir ses tireurs et leur ordre de passage parmi les joueurs et les remplaçants ; elle doit communiquer ces informations au troisième arbitre avant que ne débute la séance.
- À l'exception du gardien de but, une fois que la séance a débuté, un joueur blessé ne peut être remplacé par un joueur non autorisé.
- Si le gardien se fait expulser durant la séance, il peut être remplacé par un des joueurs autorisés mais pas par un autre gardien qui aurait été exclu de la séance de tirs au but.
- Un joueur ou un remplaçant peut être averti ou expulsé durant la séance des tirs au but.
- Les arbitres ne doivent pas suspendre la séance de tirs au but si une équipe se retrouve avec moins de trois joueurs en cours de séance.
- Si un joueur est blessé ou expulsé durant la séance des tirs au but et si son équipe se retrouve en infériorité numérique, les arbitres ne doivent pas réduire le nombre de joueurs amenés à tirer.

- Un nombre égal de joueurs de chaque équipe n'est nécessaire qu'au début de la séance des tirs au but.
- Si avant de passer la ligne de but entre les poteaux et la transversale, le ballon frappe un des montants de but ou la transversale ou le gardien, les arbitres valideront le but.
- Si, après avoir heurté un des montants de but ou la transversale, le ballon explose ou est endommagé puis entre dans le but, les arbitres accorderont le but.
- Si, après avoir heurté un des montants de but ou la transversale, le ballon explose sans entrer ensuite dans le but, les arbitres ne feront pas retirer le tir au but et ce dernier sera considéré comme manqué.
- Si le règlement d'une compétition établit que les tirs au but sont la procédure censée déterminer le vainqueur et si les équipes s'y refusent, les arbitres en feront le rapport aux autorités compétentes.
- Si, avant le début de la séance de tirs au but, un ou plusieurs joueurs autorisés quittent le terrain de jeu, ou s'ils refusent d'exécuter les tirs au but une fois que la séance a commencé sans être blessés, les arbitres suspendront la séance et informeront les autorités compétentes.
- Durant la séance de tirs au but, les arbitres doivent interdire que toute caméra ou autre moyen de communication soit sur le terrain de jeu.

