



COMMISSION CECIFOOT

Saison 2018 / 2019

Commission Cécifoot
Handisport
BP 11 - 7 bis rue Decrés
75014 Paris
Tél. / Fax : 01.45.42.33.86

LOI 1- TERRAIN DE JEU

Surface de jeu

Le terrain de jeu sera toujours couvert afin d'offrir un éclairage le plus uniforme possible et permettre une pratique la plus optimale pour les joueurs.

La surface de jeu pourra être :

- en herbe, en synthétique ou en toute autre surface semblable

La couleur de la surface de jeu ne devra pas être claire et sera contrasté avec le traçage au sol des marquages du terrain, afin de s'adapter aux déficiences visuelles des joueurs et de leur permettre de bien les repérer.

Le terrain sera encadré par des barrières afin d'accélérer le jeu. Ces barrières auront une hauteur d'1m maximum

Le terrain sera entouré, si possible de filets de protection

Ce terrain de jeu doit être homologué et approuvé par le comité d'organisation avant le début de la compétition.

Dimensions

Le terrain de jeu doit être rectangulaire.

Le terrain de jeu aura les dimensions suivantes => Longueur: 30m – Largeur:18m

Marquage du terrain

Le terrain de jeu doit être marqué par des lignes.

Ces lignes font partie intégrante des surfaces qu'elles délimitent.

Les deux lignes les plus courtes s'appellent lignes de but.

Toutes les lignes ont une largeur de 8 cm.

Le terrain de jeu est divisé en deux moitiés par la ligne médiane.

Le point central est marqué au milieu de la ligne médiane.

Surface de réparation

A chaque extrémité du terrain est délimitée une surface de réparation répondant aux spécificités ci-après.

La ligne courbe délimitant la surface de réparation s'appelle ligne de réparation.

Le gardien de but ne peut en aucun cas sortir de sa surface de réparation.

Point de réparation

Un point de réparation est tracé sur la ligne délimitant la surface de réparation à 6 mètres du milieu des montants du but et à égale distance de ceux-ci.

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.

La distance entre les montants de but (bords intérieurs) est de 3 m. le bord inférieur de la barre transversale se situe à 2 m du sol.

Les deux montants de buts et la barre transversale doivent avoir la même largeur et la même épaisseur, fixée à 8cm. La ligne de but a la même largeur que les montants et la barre transversale.

Des filets sont attachés aux montants et à la barre transversale derrière les buts.

La partie inférieure des filets est fixée au sol, ou soutenue par des tubes recourbés ou tout autre support adéquat.

Sécurité

Les buts peuvent être amovibles, mais doivent être solidement fixés au sol durant le match.

Zones de remplacement

Les bancs devront se situer à l'extérieur du terrain de chaque côté de la ligne médiane

La zone de remplacement se situera au niveau de la porte d'entrée du terrain

LOI 2- BALLON

Caractéristiques et dimensions

Le ballon :

- est sphérique
- est en cuir ou en toute autre matière appropriée. Aucune matière pouvant constituer un danger pour les joueurs ne pourra être employée dans la fabrication du ballon.
- a une circonférence comprise entre 60 et 62 cm.
- pèse 410 g au moins et 430 g au plus au début du match.
- Le ballon devra obligatoirement être sonore

Remplacement d'un ballon défectueux

Si le ballon éclate, ou est endommagé en cours de match :

- le match est arrêté.
- le match reprend, avec un nouveau ballon, par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le premier ballon au moment où il est devenu défectueux, sauf s'il se trouvait sur la ligne de la surface de réparation, auquel cas la balle à terre doit être exécutée sur la ligne de la surface de réparation au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où il a éclaté ou est devenu défectueux.

Si le ballon devient défectueux alors qu'il n'est pas en jeu, le match est repris conformément aux lois du jeu.

Pendant le match, le ballon ne peut être remplacé qu'avec l'autorisation de l'arbitre.

Un ballon de remplacement devra toujours être disponible à la "table de marque", en parfait état et prêt à être utilisé.

LOI 3 - NOMBRE DE JOUEURS

Joueurs

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

Les joueurs doivent être impérativement classés B2 ou B3 lors du contrôle ophtalmologique d'avant compétition.

Chaque équipe doit compter impérativement au moins 2 joueurs classés B2 sur le terrain durant toute la durée de la partie.

Le gardien de but est voyant ou malvoyant (B2 ou B3).

Chaque équipe est composée de 14 personnes maximum

:

- 8 joueurs
- 2 gardiens de but
- 1 manager (ou entraîneur)
- 1 manager adjoint (ou entraîneur adjoint)
- 1 médecin ou physiothérapeute.
- 1 responsable de délégation

Procédure de remplacement

Dans tout match disputé dans le cadre de compétitions officielles de l'I.B.S.A. ou des compétitions organisées par les fédérations et les associations membres, il est possible de recourir à des remplacements.

Le nombre maximum de remplaçant autorisé est de cinq :

- 1 gardien
- 4 joueurs

Un nombre illimité de remplacements est permis durant un match.

Un joueur qui a été remplacé peut revenir sur le terrain de jeu pour remplacer un autre joueur.

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 3^{ème} arbitre vérifie la conformité de l'équipement avec la loi 4,
- Le 3^{ème} arbitre ne laissera pénétrer sur le terrain de jeu le joueur remplaçant qu'une fois le joueur remplacé entièrement sorti du terrain.
- tout remplaçant est soumis à l'autorité et aux décisions de l'arbitre, qu'il soit appelé à jouer ou non,
- la procédure de remplacement s'achève au moment où le remplaçant pénètre sur le terrain de jeu. Le remplaçant devient alors joueur, et le joueur qu'il a remplacé cesse d'être joueur.

Remplacement du gardien de but

- lors d'une pénalité ou d'une double pénalité, le gardien de but de l'équipe sanctionnée ne peut pas être remplacé, excepté en cas de blessure dûment constaté par le médecin du comité d'organisation, ou à défaut de celui-ci par un autre médecin.
- le gardien pourra être remplacé dans sa fonction par un joueur de champ. Par contre, il ne pourra évoluer à la place d'un de ses coéquipiers que s'il justifie du handicap adéquat (B2 ou B3).
- Le gardien de but ne pourra être remplacé que lors d'un arrêt de jeu ou lorsque le ballon ne sera plus en jeu. Les arbitres attendront la fin de la procédure de remplacement pour reprendre le jeu.

Remplacement de joueur exclu ou disqualifié

- un joueur exclu ou disqualifié peut être remplacé, mais ne peut pas redevenir remplaçant, et donc reprendre part au jeu.
- un joueur exclu ne pourra pas rester sur le banc des remplaçants.

Rôle attribué au capitaine de chaque équipe

Le rôle du capitaine au cours d'un match est :

- de représenter son équipe pendant toute la durée du match,
- de respecter les arbitres et autres officiels présent lors de la rencontre,
- de veiller à la bonne conduite et au respect de l'esprit sportif de ses partenaires.

Pour se différencier de ses partenaires, le capitaine portera au bras gauche un brassard de couleur différente de celle de son maillot.

Décisions

1. Une rencontre ne peut continuer en deçà de 3 joueurs (1 gardien et 2 joueurs de champs). Si une telle situation se produit, l'arbitre doit interrompre définitivement la partie.

LOI 4 - EQUIPEMENT DES JOUEURS

Sécurité

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

Equipement de base

L'équipement de base obligatoire de tout joueur comprend :

- un maillot ou une chemisette,
- un short, si le joueur porte un cuissards, il doit être de la même couleur que la couleur dominante du short,
- des bas ou chaussettes,
- des protège-tibias,
- des chaussures, les chaussures autorisées ne doivent en aucun cas présenter de danger pour les autres joueurs. Les chaussures sont obligatoires. Les crampons moulés sont tolérés mais l'utilisation de chaussures futsal ou pour gazon synthétique est recommandée

Différenciation B2-B3

Pour différencier les joueurs des deux catégories, ceux étant classés B2 doivent impérativement porter au bras droit un brassard de couleur différente de celle du maillot.

Maillot

- tous les maillots doivent porter au dos un numéro d'ordre différent pour chacun d'entre eux.
- les couleurs de ces numéros doivent contraster avec celles du maillot.

Protège-tibias

- ils doivent être entièrement recouverts par les bas,
- ils doivent être d'une matière adéquate (en caoutchouc, plastique, ou une matière similaire),
- ils doivent offrir un degré de protection approprié.

Gardiens de but

- le gardien de but est autorisé à porter un pantalon de survêtement.
- il doit porter une tenue aux couleurs le distinguant clairement des autres joueurs et des arbitres.

Infractions / Sanctions

Pour toute infraction à cette loi :

- le joueur contrevenant est sommé par l'arbitre de quitter le terrain de jeu pour corriger sa tenue ou compléter son équipement par l'élément manquant. Le joueur ne pourra revenir sur le terrain de jeu qu'après s'être présenté à l'un des arbitres, qui doit préalablement contrôler la conformité de l'équipement.

LOI 5 – LES ARBITRES

La principale fonction des arbitres consiste à garantir le bon déroulement de la pratique du « Cécifoot/foot-5-a-side » pour déficient visuel (B2-B3) par les équipes participantes, en tenant compte principalement du handicap visuel dont souffrent les joueurs.

Il constitue un aide importante sur le terrain pour les joueurs, notamment dans la prévention des situations de contacts, mais également dans l'explication orale des faits se produisant sur le terrain ou des décisions qu'il vient de prendre.

Autorité de l'arbitre

Chaque match se situe sous le contrôle de deux arbitres disposant de l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des lois du jeu dans le cadre du match qu'il est appelé à diriger, et ce dès l'instant où il pénètre dans l'enceinte du terrain de jeu et jusqu'à ce qu'il le quitte.

Pouvoirs et devoirs

L'arbitre :

- Veille à l'application des règlements I.B.S.A., ou de son adaptation à la pratique décidée par le comité d'organisation
- Laisse le jeu se poursuivre quand l'équipe contre laquelle une infraction a été commise peut en tirer un avantage et sanctionne l'infraction commise initialement si l'avantage escompté ne survient pas,
- Etablit un rapport de match et remet aux autorités compétentes le rapport consignait les informations relatives à toute mesure disciplinaire qu'il a prise à l'encontre de joueurs et/ou d'officiels d'équipes, ainsi que tout autre incident survenu avant, pendant ou après le match,
- Assure la fonction de chronométreur en cas d'absence de cet officiel,
- Arrête le match, le suspend ou l'arrête définitivement à chaque infraction aux règlements I.B.S.A. ou en raison de l'inférence d'événements extérieurs,
- Prend des mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une infraction passible d'un avertissement ou d'une exclusion,
- s'assure qu'aucune personne non autorisée ne pénètre sur le terrain de jeu,
- arrête le match si, à son avis, un joueur est sérieusement blessé, et le fait transporter en dehors du terrain de jeu,
- laisse le jeu se poursuivre jusqu'à ce que le ballon ait cessé d'être en jeu si, à son avis, le joueur n'est que légèrement blessé,
- donne le signal de reprendre le jeu après chaque interruption,
- s'assure que le ballon utilisé satisfait aux exigences de la loi 2,
- doit être en relation visuelle directe avec les personnes chargées de la sonorisation (qui seront clairement identifiables), afin de faciliter la transmission des décisions de l'arbitre de sorte que les joueurs en soient immédiatement informés,

Deuxième arbitre

Lorsque qu'un deuxième arbitre officie sur une rencontre, il :

- a les mêmes prérogatives que le premier arbitre,
- n'assume pas la fonction de chronométrateur,
- se conforme au règlement I.B.S.A.,
- peut en l'absence de chronométrateur officiel réguler l'application et la conformité du temps d'expulsion d'un joueur.

Décisions de l'arbitre

Les décisions de l'arbitre sur les faits en relation avec le jeu sont sans appel.

Décisions

1. si l'arbitre et le deuxième arbitre signalent une infraction simultanément et qu'ils sont en désaccord au sujet de l'équipe à pénaliser, la décision de l'arbitre prévaut.
2. l'arbitre ainsi que le deuxième arbitre ont le droit d'infliger un avertissement ou d'expulser un joueur. Toutefois, en cas de désaccord, la décision de l'arbitre prévaut.

LOI 6 – CHRONOMETREUR ET TROISIEME ARBITRE

Devoirs

Lorsqu'un chronométrateur et un troisième arbitre sont désignés, ils se placent en dehors du terrain de jeu à hauteur de la ligne médiane du côté de la zone de remplacement.

Ils doivent se confronter aux règlements I.B.S.A. et veiller à faire respecter le silence du public grâce au moyen du système de sonorisation pour que le match puisse être joué correctement et en toute sécurité.

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

Chronométrateur

- veille à ce que la durée du match soit conforme à la loi 7 :
 - En enclenchant le chronomètre dès le coup d'envoi,
 - en arrêtant le chronomètre lorsque le ballon est hors du jeu,
 - en le réenclenchant lorsque après une rentrée de touche, un dégagement par le gardien de but, un coup de pied de coin, un coup franc, un penalty, une double pénalité, un temps mort ou une balle à terre,
- assure le chronométrage des périodes de temps mort de 1 minute.
- annonce par un coup de sifflet ou un signal acoustique distinct de celui des arbitres, la fin de la première mi-temps, la fin du match, la fin de la prolongation et le début ou la fin d'un temps mort,
- comptabilise les temps morts dont dispose chaque équipe, en informe les arbitres et les équipes et signale l'autorisation d'effectuer un temps mort requis par l'entraîneur de l'une des deux équipes (loi 7),
- comptabilise les 4 premières fautes collectives cumulées par chacune des équipes lors de chaque mi-temps, fautes attribuées par les arbitres, et donne un signal lorsqu'une 3^{ème} faute collective est commise par une des équipes,
- comptabilise les 5 premières fautes individuelles cumulées par chaque joueur lors de la rencontre, fautes attribuées par les arbitres, et donne un signal lorsqu'une 4^{ème} faute individuelle est commise par le même joueur,
- note les différentes fautes collectives de chaque équipes et individuelles de chaque joueurs, ainsi que le nombre de buts marqué par chaque équipes, et le numéro des buteurs.
- note le numéro et l'équipe des joueurs avertis, expulsés ou disqualifiés.

Troisième arbitre

Le troisième arbitre assiste le chronométreur ; il :

- contrôle l'équipement des remplaçants avant qu'ils ne pénètrent sur le terrain de jeu. Si l'équipement n'est pas conforme, il n'autorisera pas le remplacement,
- apporte son aide lors d'une procédure de remplacements,
- maintient l'ordre sur les bancs des remplaçants et averti l'un des deux arbitres si une personne présente sur le banc des remplaçants à une conduite inconvenante,
- comptabilise les 4 premières fautes collectives cumulées par chacune des équipes
- note le numéro et l'équipe des joueurs avertis, expulsés ou disqualifiés,
- fourni toute autre information pertinente relative au match,
- remplace l'une des deux arbitres en cas de blessure.

En cas d'ingérence du chronométreur ou du troisième arbitre, l'arbitre le relèvera de ses fonctions et prendra les dispositions requises pour qu'il soit remplacé. En outre, il fera un rapport aux autorités compétentes.

LOI 7 – DUREE DE LA PARTIE

Périodes de jeu

Le match se compose de deux périodes de 15 minutes chacune. Le contrôle du temps se fait sous la responsabilité d'un chronométreur dont les devoirs sont définis dans la loi 7.

La durée de chaque période doit être prolongée pour permettre l'exécution d'un penalty ou d'une double pénalité.

Temps mort

Les équipes ont droit à 1 minute de temps mort à chacune des périodes. Les principes suivants s'appliquent :

- les entraîneurs des équipes sont autorisés à demander un temps mort de 1 minute au chronométreur,
- le temps mort ne peut être accordé que si l'équipe réclamant un temps mort est en possession du ballon,
- par un coup de sifflet ou un signal sonore différent de celui des arbitres, le chronométreur indique qu'un temps mort est autorisé une fois que le ballon n'est plus en jeu,
- lorsqu'un temps mort est accordé, les joueurs doivent rester sur le terrain de jeu. Ils ne peuvent recevoir d'instructions d'un officiel de l'équipe qu'au niveau de la ligne de touche, à hauteur du banc des joueurs. Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter le terrain de jeu. De même, l'officiel donnant les instructions n'est pas autorisé à pénétrer sur le terrain de jeu.
- Si une équipe ne réclame pas le temps mort auquel elle a droit pendant la première mi-temps, elle ne pourra pas le compenser au cours de la seconde période.

Durée de la mi-temps

La pause de la mi-temps ne doit pas excéder 10 minutes.

Décisions

1. en l'absence de chronométreur, l'entraîneur demande la minute de temps mort à l'arbitre.
2. si le règlement de la compétition stipule qu'il faut jouer les prolongations à la fin du temps réglementaire, il n'y aura pas de temps mort durant les prolongations.

LOI 8 – COUP D’ENVOI ET REPRISE DU JEU

Préliminaires

Le choix des camps est déterminé par un tirage au sort effectué au moyen d’une pièce de monnaie. Les capitaines de chaque équipe devront être présents lors du tirage au sort.

L’équipe qui gagne le tirage au sort choisit le but en direction duquel elle attaquera durant la première mi-temps.

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

L’équipe qui gagne le tirage au sort effectue le coup d’envoi de la seconde mi-temps du match.

Au début de la seconde mi-temps du match, les équipes changent de camp et attaquent en direction du but adverse.

Coup d’envoi

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

- Au début du match,
- Après un but marqué,
- Au début de la seconde mi-temps du match,
- Le cas échéant, au début de chaque période de prolongation.

Un but ne peut pas être marqué directement sur coup d’envoi.

Exécution

- tous les joueurs se trouvent dans leur propre moitié de terrain, sauf le joueur effectuant le coup d’envoi
- les joueurs de l’équipe ne procédant pas au coup d’envoi doivent se tenir au moins à une distance de 5 mètres du ballon tant qu’il n’est pas en jeu,
- le ballon est posé sur le point central,
- l’arbitre donne le signal du coup d’envoi,
- le ballon est en jeu dès qu’il a été botté vers l’avant ou vers l’arrière
- l’exécutant du coup d’envoi ne peut jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n’ait été touché par un autre joueur.

Quand une équipe a marqué un but, c’est l’équipe contre laquelle le but a été marqué qui procède au nouveau coup d’envoi.

Infractions / Sanctions

Si l’exécutant du coup d’envoi joue le ballon une seconde fois 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 ; toutefois, si l’infraction a été commise par un joueur dans la surface de réparation de son adversaire, le coup franc indirect sera exécuté depuis la ligne de réparation au point le plus proche de l’endroit où a été commise l’infraction.

Pour toute autre infraction à la procédure du coup d’envoi, ce dernier doit être recommencé.

L'attention des arbitres est attirée sur le fait qu'il s'agit de joueurs malvoyants. Il conviendra donc de prendre en compte ce facteur lors d'un coup d'envoi ou d'une reprise du jeu, si un joueur touche le ballon à plusieurs reprises dans le même temps ou le même mouvement.

Balle à terre

Après une interruption momentanée du match provoquée par une cause non prévue dans les règlements I.B.S.A., le match est repris par une balle à terre sous réserve que le ballon n'ait pas franchi la ligne de touche ou la ligne de but juste avant cet arrêt de jeu.

Exécution

L'arbitre laisse tomber le ballon à terre à l'endroit où il se trouvait au moment où le jeu a été arrêté, sauf s'il se trouvait dans la surface de réparation, auquel cas la balle à terre doit être exécutée sur la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit où elle se trouvait au moment où le jeu a été arrêté.

Infractions / Sanctions

La balle à terre doit être recommencée :

- si le ballon est touché par un joueur avant d'être entré en contact avec le sol,
- si le ballon quitte le terrain de jeu après avoir rebondi sur le sol sans qu'un joueur ne l'ait touché.

LOI 9 – BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

Ballon hors du jeu

Le ballon est hors du jeu :

- quand il a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air,
- quand le jeu a été arrêté par l'arbitre,
- quand il touche le plafond.
- quand le ballon touche les filets de protection

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,
- quand il rebondit sur le terrain de jeu après avoir touché l'un des deux arbitres, si ceux-ci sont sur le terrain de jeu.
- quand le ballon touche les balustrades bordant le terrain

Décisions

1. les lignes appartiennent aux surfaces qu'elles délimitent. En conséquence, les barrières et les lignes de but font partie du champ de jeu.
2. quand le ballon touche le filet de protection correspondant au plafond (lors d'un match en soccer), le jeu sera arrêté et reprendra par une rentrée de touche auprès de la balustrade en parallèle à l'endroit où le ballon a touché le "plafond"

LOI 10 – BUT MARQUE

But marqué

Sauf stipulation contraire dans les règlements I.B.S.A., un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but entre les montants de but et sous la barre transversale, à moins qu'un attaquant, y compris le gardien de but, ne l'ait lancé, porté, fait rebondir ou ricocher intentionnellement sur la main ou le bras.

Equipe victorieuse

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

Règlements des compétitions

Pour les matches se terminant sur un score nul, les règlements des compétitions peuvent prévoir des dispositions relatives aux prolongations ou aux tirs au but de réparation permettant de déterminer le vainqueur du match.

LOI 11 – FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF

Les fautes et comportement antisportif doivent être sanctionnés comme suit :

Fautes collectives et personnelles

Toutes les fautes sont à la fois collectives et individuelles.

Un coup franc sera accordé à l'équipe adverse du joueur, qui de l'avis de l'arbitre, qui comment l'une des fautes suivantes :

- donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire,
- faire ou essayer de faire un croche-pied à un adversaire,
- frapper ou essayer de frapper un adversaire,
- bousculer un adversaire,
- faire une faute de main ; ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre zone,
- bousculer ou charger le gardien de but quand il est en possession du ballon,
- tacler ou essayer de tacler un adversaire,
- jouer, sans intention de nuire à un adversaire, d'une manière qui peut se transformer en situation de risque pour celui-ci,
- disputer le ballon ou gêner son mouvement, empêcher le jeu en étant par terre,
- mettre plus de 4 secondes pour effectuer une des remises en jeu suivantes : Coup Franc, Coup de Pied de Réparation, Double pénalité, Rentrée de touche et Coup de Pied de Coin,
- retenir le ballon avec les deux pieds quand il pourrait être joué,
- empêcher la vision ou le mouvement du gardien de but adverse,
- s'accrocher aux filets ou à la balustrade

Un coup franc sera également accordé à l'équipe adverse du gardien de but, qui de l'avis de l'arbitre commet l'une des fautes suivantes

- tenir dans ses mains le ballon plus de 4 secondes après l'avoir reçu, quand il est en position de le jouer,
- sortir de sa surface de réparation y compris simplement avec le pied, lorsque le ballon est en jeu.
- Prendre le ballon dans ses mains sur une passe volontaire d'un coéquipier ou lors d'une rentrée de touche

Ces fautes seront sanctionnées :

- techniquement par un coup franc,
- collectivement contre l'équipe du joueur fautif,
- personnellement contre le joueur fautif,

Tous les coup-francs sont directs et pourront être protégés par un mur situé à 3m.

Fautes disciplinaires

Infractions passibles d'avertissement

Un joueur se voit infliger un avertissement (carton jaune) quand il commet l'une des fautes suivantes :

- il se rend coupable d'un comportement antisportif,
- il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes,
- il enfreint avec persistance les lois du jeu,
- il retarde la reprise du jeu,
- il ne respecte pas intentionnellement, lors de la reprise du jeu, la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, d'une rentrée de touche, d'un coup franc, ou d'un dégagement du ballon par le gardien,
- il pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre où enfreint la procédure de remplacement,
- il quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre,
- il se rend coupable de toute autre attitude, observée par les arbitres, qui menace le déroulement normal de la rencontre.
-

Infractions passibles d'exclusion

Un joueur est exclu du terrain de jeu (carton rouge) lorsqu'il commet l'une des infractions suivantes :

- il se rend coupable d'une faute grossière,
- il se rend coupable d'un acte de brutalité,
- il crache sur un adversaire ou sur toute autre personne,
- il empêche l'équipe adverse de marquer un but ou la prise d'une occasion manifeste de marquer un but en commettant délibérément une faute de main (ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation),
- il prive d'une occasion manifeste de marquer un but un adversaire se dirigeant vers son but, en commettant une infraction passible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation,
- il tient des propos blessants, injurieux, ou grossiers,
- il reçoit un second avertissement au cours du même match.

Décisions

Un joueur expulsé ne peut plus prendre part au match en cours, ni prendre place sur le banc des remplaçants.

L'équipe du joueur ayant pris un carton rouge jouera en infériorité numérique sur une période de 2 minutes maximum.

Lorsqu'une équipe joue en infériorité, un remplaçant pourra rentrer si l'équipe en infériorité encaisse un but dans le délai des 2 minutes

Si une équipe joue à 5 contre 3 ou à 4 contre 3, et que l'équipe numériquement supérieure marque un but, alors l'équipe qui jouait à 3 pourra faire rentrer un joueur ;

- si les deux équipes jouent à 4 contre 4, et qu'un but est marqué, elles pourront alors compléter toutes les deux leurs équipes ;
- si les deux équipes jouent à 3 contre 3, et qu'un but est marqué, elles pourront alors faire rentrer un joueur chacune ;
- si l'équipe numériquement inférieure marque un but, le jeu continuera sans changer le nombre de joueurs.

Disqualification d'un joueur

Un joueur sera considéré comme disqualifié lorsqu'il aura commis cinq fautes personnelles au cours de même match. Il devra alors quitter l'aire de jeu, mais pourra être remplacé immédiatement par un autre joueur présent sur le banc des remplaçants.

Les fautes personnelles de chaque joueur, s'étalent sur la durée totale de la rencontre, elles ne sont donc pas annulées à la mi-temps.

Double pénalité

Chacune des équipes peut commettre jusqu'à 4 fautes collectives par mi-temps. A la 5^{ème} faute collective d'une équipe, un penalty sera accordé à l'équipe adverse.

Les fautes collectives de chaque équipes, sont prises en compte uniquement au cours de chaque mi-temps. Leur décompte est donc remis à zéro à la mi-temps de chaque rencontre.

LOI 12 – COUP FRANC

Coup franc

Tous les coups francs sont directs. Un but pourra donc être marqué directement contre l'équipe adverse.

Lors d'un coup franc, le ballon doit être immobile au moment de la frappe et l'exécutant ne doit pas toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Modalités d'exécution

- tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 3 m du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu,
- lorsque l'équipe défendante exécute un coup franc dans sa surface de réparation, tous les joueurs adverses doivent se trouver à l'extérieur de cette surface,
- le ballon est en jeu lorsqu'il est botté et a bougé,
- lorsque l'équipe défendante exécute un coup franc dans sa surface de réparation, le ballon est en jeu dès qu'il a quitté la surface de réparation.

Infractions / Sanctions

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

- sous réserve de l'avantage, le coup franc doit être rejoué.

Quand le ballon est en jeu et que l'exécutant touche le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc est accordé à l'équipe adverse, qui doit être exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise,
- si le ballon se trouvait dans la surface de réparation, le coup franc est exécuté depuis la ligne de réparation, et ce au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

Si l'équipe exécutant le coup franc met plus de 4 secondes à le faire :

- un coup franc est accordé à l'équipe adverse,
- si ce nouveau coup franc est dans la surface de réparation de l'équipe adverse, il sera exécuté depuis la ligne de réparation, et ce au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon lors du non-respect des 4 secondes.

LOI 13 – FAUTES ACCUMULEES – DOUBLE PENALITE

Accumulation de fautes

- Tous les coups francs mentionnés dans la loi XI, fautes et comportement antisportif, sont des fautes cumulables.
- Les 4 premières fautes cumulées par chaque équipe durant chaque mi-temps sont enregistrées dans le rapport de match.

Lieu d'exécution d'une double pénalité

Lors des coups francs accordés pour les quatre premières fautes cumulées par chaque équipe durant chaque mi-temps, les dispositions sont celles édictées dans la loi 12.

A la cinquième faute de l'équipe, un penalty sera accordé à l'équipe.

Ce penalty sera tiré avec un seul pas d'élan

Le joueur tirant ce penalty doit être identifié par l'arbitre

Une fois que ce penalty a été accordé, le compteur de fautes de l'équipe se remet à 0 (la 6ème faute, n'accordera pas un nouveau penalty)

- le temps nécessaire à l'exécution d'une double pénalité doit être alloué à la fin d'une mi-temps ou à la fin d'une période de prolongation,

Infractions / Sanctions

Si un joueur de l'équipe en défense enfreint cette loi :

- la double pénalité doit être recommencée, uniquement si aucun but n'est marqué,
- la double pénalité ne doit être recommencée si le but est marqué.

Si un coéquipier du joueur exécutant la double pénalité enfreint cette loi :

- la double pénalité doit être recommencée si le but est marqué,
- la double pénalité ne doit pas être recommencée si aucun but n'est marqué.

Si l'exécutant transgresse cette loi une fois que le ballon est en jeu :

- un coup franc est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise, sauf si elle est produite dans la surface de réparation. Dans ce cas, le coup franc sera exécuté depuis la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

Si la double pénalité n'est pas effectuée conformément au point 2 du paragraphe « exécution (à partir de la sixième faute cumulée) » de la loi XIII :

- un coup franc sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise, sauf si elle est produite dans la surface de réparation. Dans ce cas, le coup franc sera exécuté depuis la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

LOI 14 – COUP DE PIED DE REPARATION

Coup de pied de réparation

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

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

La durée de la partie doit être prolongée pour permettre d'exécuter un coup de pied de réparation.

Position respective du ballon et des joueurs

Le ballon :

- est placé sur le point de réparation.

Le joueur exécutant le coup de pied de réparation :

- est clairement identifié.

Le gardien de but de l'équipe défendante :

- reste sur sa propre ligne de but, face à l'exécutant, entre les montants du but jusqu'à ce que le ballon ait été botté.

Tous les joueurs autres que le botteur se trouvent :

- dans les limites du terrain de jeu,
- en dehors de la surface de réparation,
- derrière ou à côté du point de réparation,
- au moins à 5 m du point de réparation.

Exécution

- le tireur du coup de pied de réparation botte le ballon en direction du but,
- il ne doit pas jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur,
- le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et qu'il a bougé en direction du but.
- Le joueur tirant n'est autorisé à prendre qu'un pas d'élan

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

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

Infractions / Sanctions

Si un joueur de l'équipe défendante enfreint cette loi et que:

- le but est marqué : le coup de pied de réparation n'est pas à recommencer et le but est accordé,
- le but n'est pas marqué : le coup de pied de réparation est à recommencer.

Si un coéquipier du botteur enfreint cette loi et que :

- le but est marqué : le but est refusé et le coup de pied de réparation est à recommencer,
- le but n'est pas marqué : le coup de pied de réparation n'est pas à recommencer.

Si le botteur transgresse cette loi, une fois que le ballon est en jeu :

- un coup franc est accordé pour l'équipe adverse, qui doit être exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise, sauf si elle s'est produite dans la surface de réparation. Dans ce cas, le coup franc sera exécuté sur la ligne de réparation au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

LOI 15 – RENTREE DE TOUCHE

Rentrée de touche au pied

La rentrée de touche est l'une des manières de reprendre le jeu.

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

La rentrée de touche est accordée :

- quand le ballon a entièrement franchi la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air, ou a touché le plafond,
- quand le ballon touche le filet de protection
- à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche,
- à l'équipe adverse du joueur qui a touché en dernier le ballon.

Positions respectives du ballon et des joueurs

Le ballon :

- doit être placé au plus près de la balustrade en parallèle à la sortie effective du ballon
- est remis en jeu dans une direction quelconque.

L'attention de l'arbitre est attirée sur le fait que les joueurs sont mal voyants. Il conviendra donc de tolérer que le ballon ne soit pas sur la ligne mais légèrement à côté à condition toutefois qu'il ne soit pas en mouvement et qu'il soit à l'endroit où il était préalablement sorti.

Les joueurs de l'équipe défendante :

- doivent se tenir au moins à 3 m du point où la rentrée de touche est effectuée.

Exécution

- l'exécutant doit procéder à la rentrée de touche dans les 4 secondes à compter de l'instant où il prend possession du ballon.
- l'exécutant ne doit pas rejouer le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur. Le ballon est en jeu dès l'instant où il a été botté ou touché.

Infractions / Sanctions

Un coup franc est accordé à l'équipe adverse :

- si le joueur exécutant la rentrée de touche, touche le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur. Le coup franc est exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise, à moins qu'elle n'ait été commise dans la surface de réparation. Dans ce cas, le coup franc doit être exécuté depuis la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise.

La rentrée de touche est recommencée par un joueur de l'équipe adverse :

- si le ballon n'est pas remis en jeu correctement,
- si la rentrée de touche est effectuée à un endroit autre que le point où le ballon a franchi la ligne de touche,
- si la rentrée de touche n'est pas effectuée dans les 4 secondes à compter de l'instant où l'exécutant prend possession du ballon,
- lorsqu'une autre infraction à cette loi est commise.

LOI 16 – DEGAGEMENT DU GARDIEN DE BUT

Dégagement du ballon par le gardien de but

Le dégagement du ballon par le gardien est l'une des manières de reprendre le jeu.

Un but ne peut pas être marqué directement sur dégagement du ballon.

Le gardien peut de la main remettre le ballon en jeu :

- quand le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe attaquante, a entièrement franchi la ligne de but soit à terre, soit en l'air, sans qu'un but n'ait été marqué conformément à la loi 11.

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 en défense,
- les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu,
- le gardien de but ne doit pas jouer une seconde fois avant qu'il n'ait été touché par un adversaire ou qu'il n'ait traversé la ligne médiane.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est directement et entièrement sorti de la surface de réparation.

Franchissement de la ligne médiane

Le ballon, lorsque qu'il est dégagé par le gardien de la main, sur une remise en jeu, ou du pied sur une passe en retrait d'un partenaire ou sur une interception de balle d'un adversaire, ne peut pas franchir la ligne médiane :

- sans avoir été touché ou joué par un joueur,
- sans avoir touché le sol.

Si un tel cas se produit, un coup franc est accordé en faveur de l'équipe adverse sur la ligne médiane, au point le plus proche d'où le ballon a franchi cette ligne.

Infractions / Sanctions

Si le ballon n'est pas sorti directement et entièrement de la surface de réparation ou si le ballon est touché ou joué par un joueur à l'intérieur de la surface de réparation:

- le dégagement du ballon doit être répété.
- Si le dégagement du gardien n'est pas exécuté dans les 4 secondes à compter de l'instant où le gardien prend possession du ballon :

- un coup franc est accordé à l'équipe adverse, qui doit être exécuté sur la ligne de la surface de réparation, au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise.

Si le ballon est en jeu et que le gardien touche une seconde fois le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un adversaire ou ait franchi la ligne médiane :

- un coup franc est accordé à l'équipe adverse, qui doit être exécuté sur la ligne de la surface de réparation, au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise.

LOI 17 – COUP DE PIED DE COIN

Coup de pied de coin

Un coup de pied de coin est l'une des manières de reprendre le jeu.

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

Il n'y aura pas de Coup de Pied de Coin accordé lorsque le gardien déviera le ballon dans les filets de protection – Dans ce cas, le jeu reprendra par un dégagement du gardien

Un coup de pied de coin est accordé :

- quand le ballon, touché par un joueur de l'équipe défendante, a entièrement franchi la ligne de but, soit à terre, soit en l'air, sans qu'un but n'ait été marqué conformément à la loi 11.

Exécution

- le ballon est placé dans l'arc de cercle le plus proche.
- les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir au moins à 3 m du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu.
- le ballon est botté par un joueur de l'équipe attaquante.
- le ballon est en jeu dès qu'il a été botté ou touché.
- l'exécutant ne doit pas toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Infractions / Sanctions

Un coup franc est accordé à l'équipe adverse :

- si l'exécutant touche le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché ou joué par un autre joueur. Le coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise.
- si le corner n'est pas exécuté dans les 4 secondes à compter de l'instant où l'exécutant prend possession du ballon. Le coup franc doit être exécuté depuis l'arc de cercle de coin.

Pour toute autre infraction à cette loi,

- le coup de pied de coin sera tiré à nouveau

PROCEDURE POUR DETERMINER LE VAINQUEUR D'UN MATCH

Procédure pour déterminer le vainqueur d'un match

Les prolongations et les tirs au but du point de réparation sont des méthodes pour déterminer le vainqueur quand le règlement de la compétition exige qu'il y ait une équipe victorieuse au terme d'un match achevé sur un score nul.

Prolongations

Le règlement des compétitions peut prévoir de jouer une prolongation de deux périodes égales ne dépassant pas 5 minutes chacune. En l'occurrence, les conditions stipulées dans la loi 8 s'appliquent.

Les tirs au but du point de réparation

L'épreuve des tirs au but se déroule alors comme suit :

- les arbitres choisissent le but vers lequel les tirs au but doivent être exécutés,
- le jet d'une pièce par les arbitres détermine l'équipe qui choisira de tirer en premier ou en second,
- l'arbitre consigne par écrit le déroulement de chaque tir au but,
- les deux équipes exécutent chacune 3 tirs au but conformément aux dispositions mentionnés ci-dessous,
- les tirs sont exécutés alternativement par chaque équipe,
- si, avant que les deux équipes n'aient exécuté leurs 3 tirs, l'une d'elles marque 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 3 tirs au but, toutes les deux ont marqué le même nombre de buts ou n'en ont marqué aucun, l'épreuve est poursuivie 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,
- le gardien de but ne peut pas participer à l'épreuve des tirs au but en tant que tireur. Il ne peut être remplacé, pendant l'épreuve des tirs au but, que s'il se blesse et qu'il n'est plus en mesure de continuer,
- à l'exception du cas précédent, tous les joueurs inscrits sur la feuille de match, sont autorisés à exécuter les tirs au but du point de penalty,
- chaque tir est exécuté par un joueur différent, et tous les joueurs désignés doivent avoir exécuté un premier tir avant que l'un d'entre eux ne puisse exécuter un second tir,
- seuls les joueurs désignés et les officiels du match sont autorisés à rester sur le terrain de jeu pendant l'épreuve des tirs au but, tous les joueurs, excepté celui qui exécute le tir et les deux gardiens de but, doivent rester dans le cercle central pendant l'épreuve des tirs au but,
- le gardien de but, dont le coéquipier exécute le tir au but doit rester sur le terrain de jeu et ce, derrière la ligne de la surface de réparation dans laquelle se déroule l'épreuve, sur la ligne de but à l'intersection de cette dernière avec la ligne de la surface de réparation (derrière l'arbitre assistant),

- toute équipe terminant un match avec le plus grand nombre de joueurs que l'équipe adverse est tenue d'égaliser ce nombre à la baisse et de communiquer à l'arbitre le nom et le numéro de chaque joueur exclu de cette procédure. C'est au capitaine de l'équipe que revient cette tâche,
- avant le début de l'épreuve des tirs au but du point de réparation, l'arbitre doit s'assurer que le même nombre de joueurs de chaque équipe se trouve dans le cercle central, qui exécutera les tirs,
- à défaut d'autres dispositions contraires, ce sont les dispositions correspondantes aux règlements I.B.S.A. qui doivent être appliquées lors de l'épreuve des tirs au but.