



IBSA Blind Football

LAWS OF THE GAME

2025 - 2029

IBSA
INTERNATIONAL
BLIND
SPORTS
FEDERATION

IBSA Blind Football
LOIS DU JEU CECIFOOT
2025 – 2029



IBSA Football Sport Committee

Fabio Vasconcelos
CHAIRMAN (Brésil)

Dris el Mountaqui
REPRESENTANT AFRIQUE (Maroc)

Agustin Rojas
REPRESENTANT AMERIQUE (Argentine)

Eiji Nakagawa
REPRESENTANT ASIE (Japon)

Adam Bendall
REPRESENTANT EUROPE (Angleterre)

Bettina Sulyok
REPRESENTANTE ATHLETES FEMININES (Autriche)

Ricardo Alves
REPRESENTANT ATHLETES MASCULINS (Brésil)

Mariano Travaglino
COORDINATEUR DES ARBITRES (Argentine)

La version anglaise prédomine sur toutes les contradictions liées à l'interprétation des règles du Cécifoot.

Les modifications aux Lois du jeu antérieures sont marquées par un simple trait dans la marge

Sommaire

1. LE TERRAIN.....	5
2. LE BALLON.....	12
3. NOMBRE DE JOUEURS.....	13
4. ÉQUIPEMENT DES JOUEURS.....	19
5. ARBITRE	21
6. ARBITRES ASSISTANTS.....	23
7. CHRONOMETREUR,.....	24
SECRETAIRE, SPEAKER	24
8. DURÉE DU MATCH	26
9. COUP D’ENVOI ET REPRISE DU JEU.....	27
10. BALLON EN JEU ET HORS DU JEU	29
11. ISSUE D’UN MATCH.....	30
12. FAUTES ET COMPORTEMENT	31
ANTISPORTIF	31
13. COUPS FRANCS	35
14. CUMUL DES FAUTES.....	38
15. PENALTY.....	40
16. RENTRÉE DE TOUCHE.....	42
17. SORTIE DE BUT.....	44
18. CORNER	46
PROCÉDURE POUR DÉTERMINER LE VAINQUEUR D’UN MATCH	47
RÈGLEMENT DES COMPÉTITIONS.....	49
SANCTIONS EN COMPÉTITION.....	51
VUE GÉNÉRALE DES MASQUES.....	52

1. LE TERRAIN

Les mesures sont prises de l'extérieur des lignes, celles-ci faisant partie de la zone qu'elles délimitent.

Le terrain se conformera aux caractéristiques et dimensions décrites en Figure 1 et Figure 2.

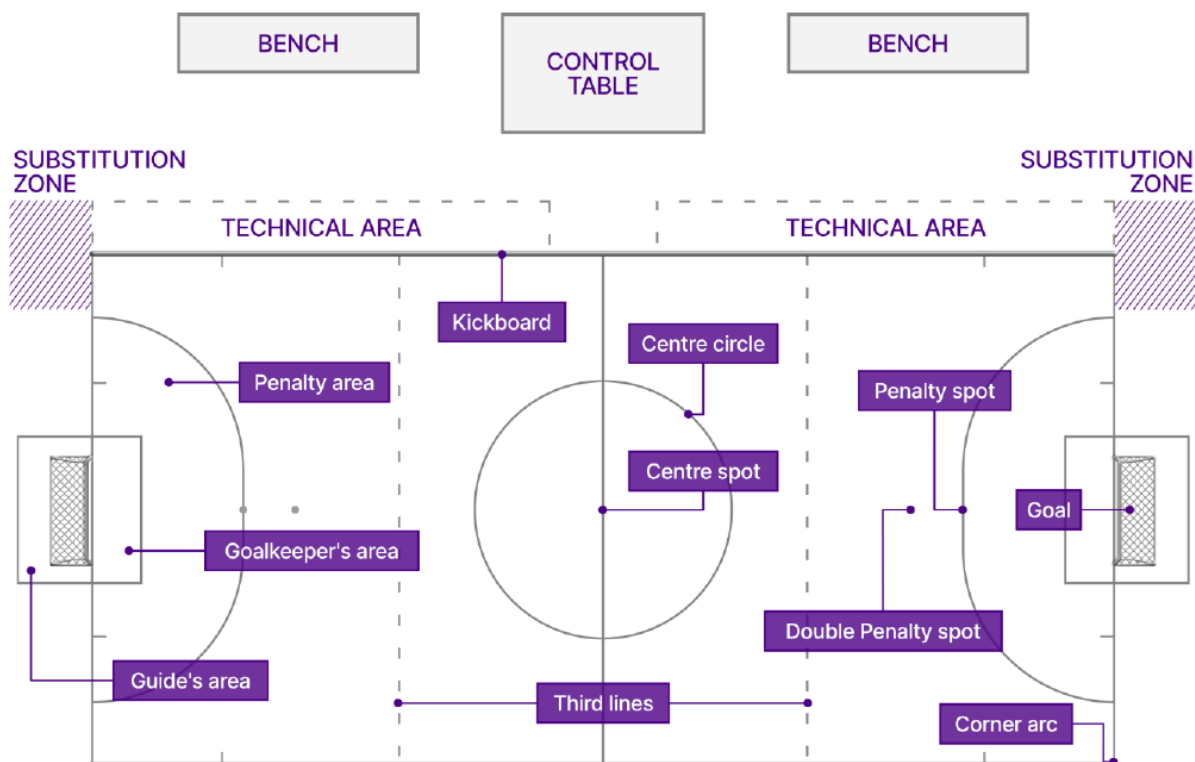


Figure 1. Représentation du terrain indiquant chacune de ses zones et délimitations.

Dans le cas de conditions atmosphériques défavorables, indépendantes du Comité d'Organisation (pluie persistante, vents forts, etc...), et pour maintenir le déroulement des compétitions, des installations alternatives doivent être disponibles, avec une surface couverte offrant des caractéristiques identiques. Cette surface de jeu peut avoir un revêtement en parquet, matière synthétique ou similaire.

Ces installations alternatives devront être inspectées et approuvées par le Délégué Technique de l'IBSA et le Comité d'Organisation avant le début de la compétition.

Le Délégué Technique de l'IBSA et le Comité d'Organisation s'assureront que l'éclairage du terrain convient pour les matches disputés en nocturne ou en salle si nécessaire.

DIMENSIONS

Le terrain doit être rectangulaire. La longueur des lignes de touche doit, dans tous les cas, être plus grande que la longueur des lignes de but.

Matches internationaux

- **Longueur** : Minimum 38 mètres. Maximum 42 mètres
- **Largeur** : 20 mètres

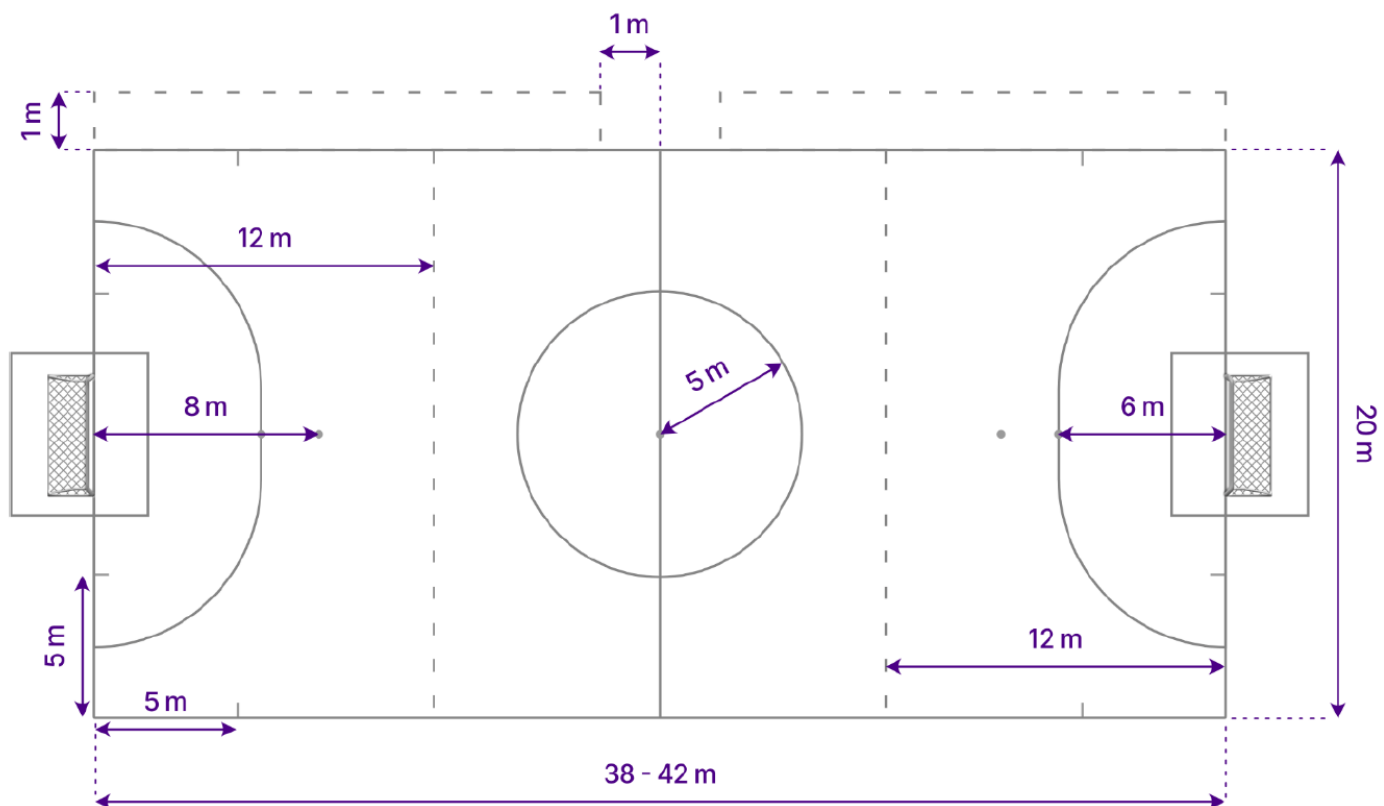


Figure 2. Schéma du terrain avec ses dimensions.

TRAÇAGE DU TERRAIN

Le terrain est tracé avec des lignes qui font partie intégrante des surfaces qu'elles délimitent. Les deux lignes les plus longues sont appelées lignes de touche.

Ces lignes de touche sont formées par des barrières latérales qui couvrent la longueur entière des lignes de touche et peuvent se prolonger d'un mètre au-delà des deux lignes de but sur les deux côtés du terrain.

Les barrières latérales ont une hauteur comprise entre 1 m et 1,20 m, et ne forment pas un angle de plus de 10 degrés au-delà du terrain, comme indiqué dans la Figure 3.

Les deux lignes les plus courtes sont nommées 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. Un point central est tracé au milieu de la ligne médiane. Autour de ce point est tracé un arc de cercle de 5 m de rayon.



Figure 3. Schéma des barrières latérales sur les côtés du terrain.

TRAÇAGE DES ZONES DE GUIDAGE

Les 3 zones de guidage seront délimitées de la façon suivante :

A une distance de 12 m de chaque ligne de but, une ligne pointillée, parallèle à la ligne de but et allant d'un côté à l'autre du terrain, est tracée. Le terrain sera par conséquent divisé en trois zones désignées ainsi :

1. Zone défensive.
2. Zone centrale.
3. Zone d'attaque.

LA SURFACE DE RÉPARATION

Un premier repère est mesuré sur la ligne de but à une distance de 1,58 m du centre du but en direction de la barrière droite. A partir de ce repère, une ligne imaginaire de 6 m de long est mesurée à angle droit de la ligne de but ; à la fin de cette ligne, un arc de cercle de 6m de rayon avec le premier repère comme centre est tracé en direction de la barrière la plus proche.

Un second repère est mesuré sur la ligne de but à une distance de 1,58 m du centre du but en direction de la barrière gauche. A partir de ce repère, une ligne imaginaire de 6 m de long est mesurée à angle droit de la ligne de but ; à la fin de cette ligne, un arc de cercle de 6m de rayon avec le premier repère comme centre est tracé en direction de la barrière la plus proche.

La partie supérieure de chaque quart de cercle est reliée entre ces deux points par une ligne de 3,16 mètres, parallèle à la ligne de but. La surface délimitée par ces lignes et la ligne de but est appelée surface de réparation. La figure 4 illustre cette description.

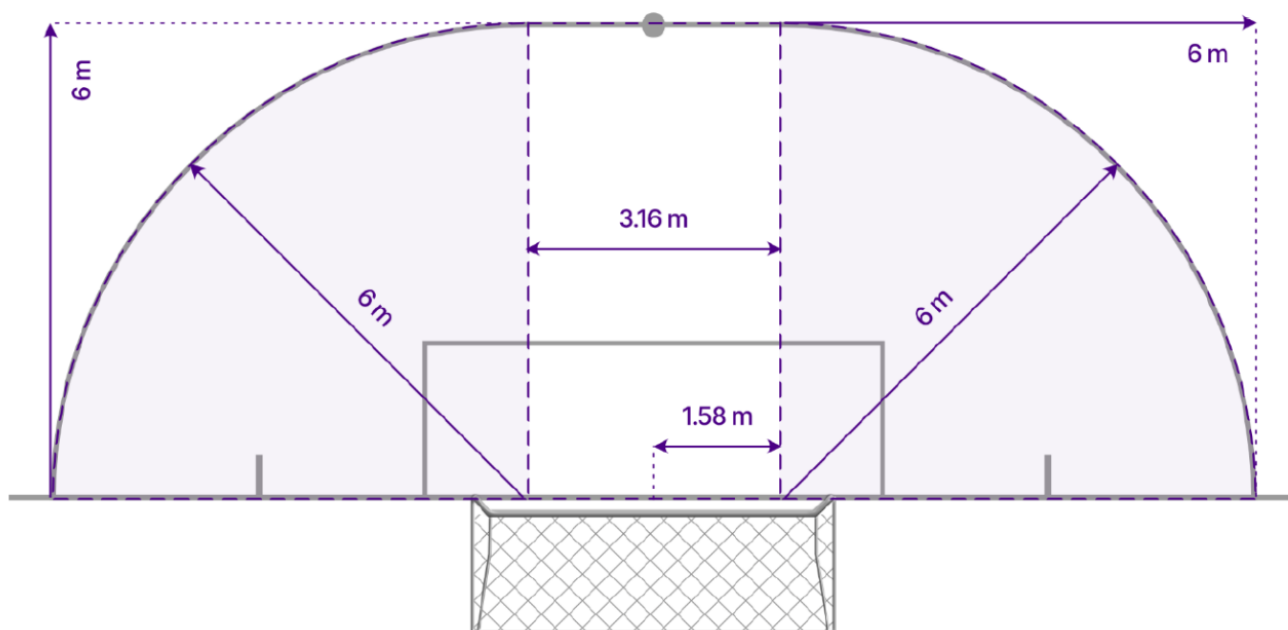


Figure 4. La surface de réparation est définie par la connexion de deux quarts de cercle de chaque côté d'un rectangle.

LA SURFACE DU GARDIEN

Deux lignes de 2 mètres perpendiculaires à la ligne de but sont tracées à partir d'une distance d'1 mètre de l'extérieur de chaque montant de but. Ces deux lignes sont reliées par une ligne de 5,82 mètres parallèle à la ligne de but. Cette surface ainsi délimitée est la surface du gardien de but.

LE POINT DE RÉPARATION

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

SECOND POINT DE RÉPARATION

Un second point de réparation est tracé sur le terrain à 8 mètres du milieu des montants du but et à égale distance de ceux-ci.

ZONES DES GUIDES DERRIERE LES BUTS

Deux lignes de 2 mètres perpendiculaires à la ligne de but sont tracées à partir d'une distance de 2,91 mètres du centre du but vers l'extérieur du terrain de chaque côté. Ces deux lignes sont reliées par une ligne de 5,82 mètres parallèle à la ligne de but.

Cette surface ainsi délimitée est la surface du guide situé derrière le gardien de but. Cette zone libre de tout obstacle est aménagée derrière chaque but pour permettre aux guides d'exécuter leur tâche correctement.

La Figure 5 indique comment prendre les mesures correctement.

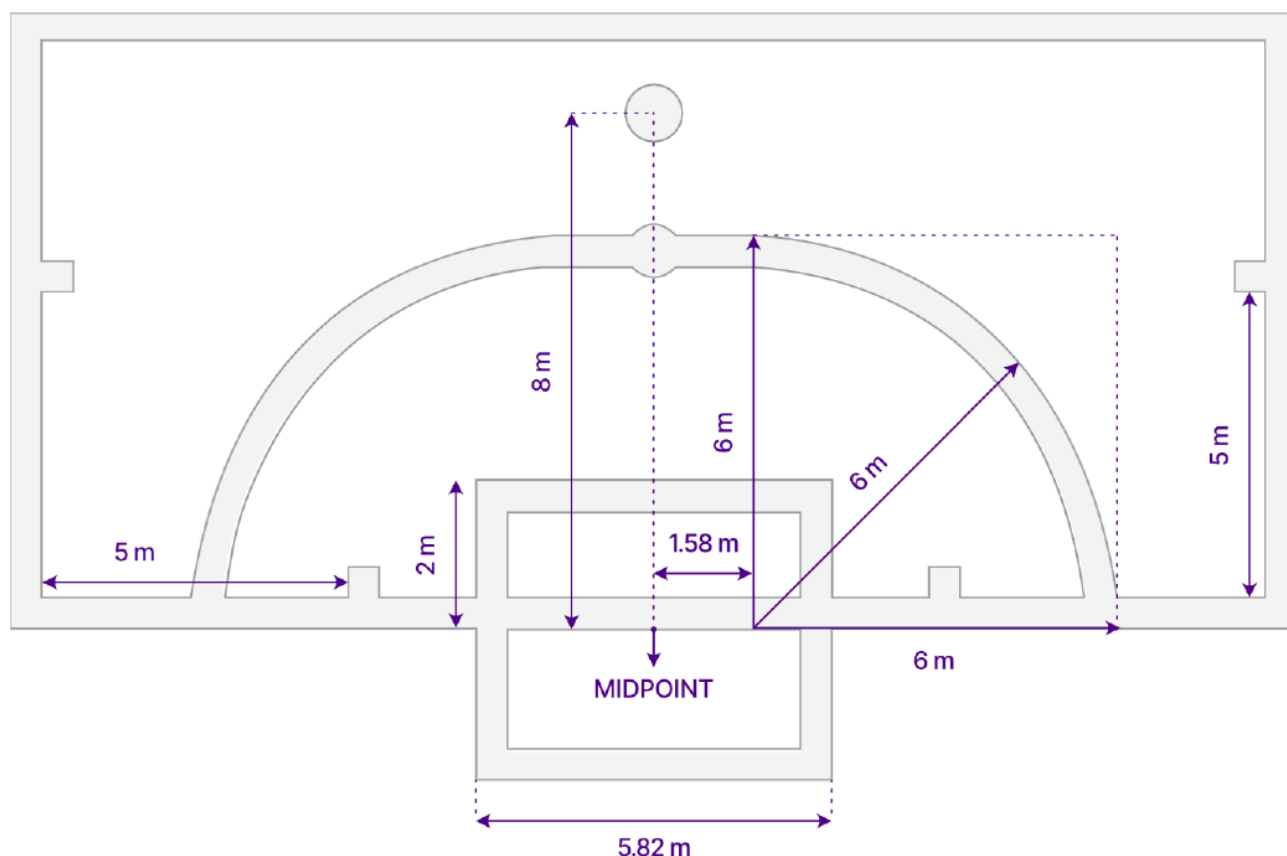


Figure 5. Schéma montrant la surface de réparation, la surface du gardien, la surface du guide et d'autres marques. Les lignes sont représentées avec une épaisseur exagérée pour mettre en évidence la partie de la ligne à partir de laquelle chaque mesure est prise.

ARC DE COIN

Le point où se rencontrent la barrière et la ligne de but est appelé l'arc de coin.

ZONE TECHNIQUE

Les bancs doivent être situés du même côté du terrain que la table de marque. Le banc de chaque équipe sera plus proche de la zone défensive de l'équipe. Seule une personne par équipe peut donner des instructions aux joueurs dans la zone centrale lorsque le ballon est en jeu.

Une zone technique est tracée au sol. Celle-ci est représentée par une ligne parallèle aux barrières et mesurée à partir d'1 mètre de celles-ci vers l'extérieur du terrain en direction des bancs. Seule une personne de l'équipe et le traducteur (si nécessaire) sont autorisés à être dans cette zone technique. Tous les autres membres de l'équipe ainsi que les joueurs remplaçants doivent se tenir à l'extérieur de cette zone technique. Une seule personne à la fois est autorisée à donner des instructions tactiques depuis la zone technique.

ZONES DE REMPLACEMENT

Les remplacements sont réalisés au niveau de l'arc de coin le plus proche du banc des remplaçants.

BUTS

Les buts doivent être blancs et sont placés au centre de chaque ligne du 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 deux montants (bords intérieurs) est de 3,66 mètres et le bord inférieur de la barre transversale se situe à 2,14 mètres du sol.

La Figure 6 montre un schéma du but.

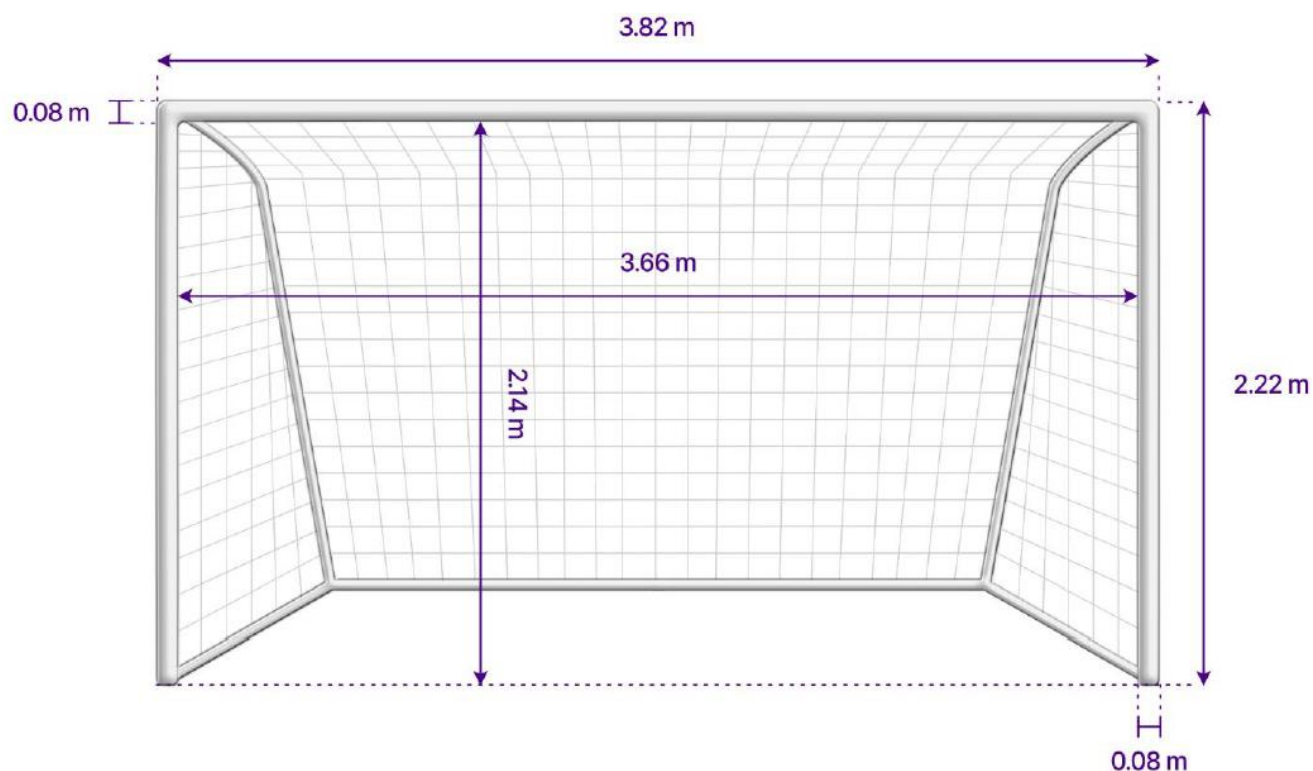


Figure 6. But avec ses mesures intérieures et extérieures.

Les deux montants de but et la barre transversale doivent avoir la même largeur et la même épaisseur, fixée à 8 cm. Des filets en chanvre, jute ou nylon sont attachés aux montants et à la barre transversale derrière les buts. La partie inférieure est soutenue par des barres courbées ou tout autre support adéquat.

La profondeur des buts définie comme étant la distance séparant le bord intérieur des deux montants du fond du but à l'extérieur du terrain de jeu, est au moins de 80 cm au niveau supérieur des buts et de 100 cm au niveau du sol comme le montre la Figure 7.

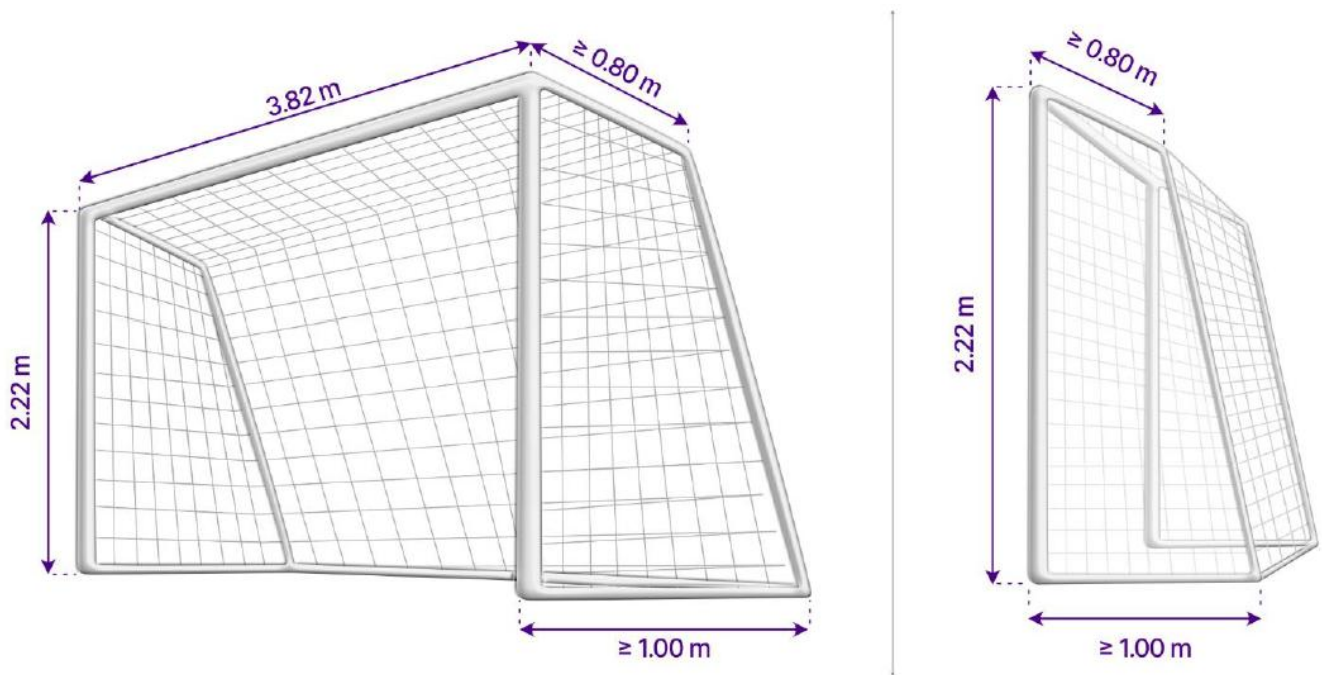


Figure 7. Mesures de la profondeur des buts

SÉCURITÉ

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

Pour la sécurité des joueurs, tout obstacle doit être à une distance minimale de 2 mètres de la ligne de but. Si cela n'est pas possible, chaque obstacle dans cette zone devra être protégé.

SURFACE DE JEU

La surface de jeu peut être en parquet, gazon ou gazon synthétique (les surfaces à bases de sable ou eau Astro Turf ne sont pas autorisées). Elle doit être lisse, dépourvue d'aspérités et non abrasive. Le béton ou le bitume doivent être évités.

2. LE BALLON

CARACTÉRISTIQUES ET DIMENSIONS

Le ballon :

- est sphérique ;
- est fait de cuir ou une autre matière adéquate ;
- a une circonférence de 60cm au moins et 62cm au plus ;
- pèse 510 g au moins et 540 g au plus au début du match ;
- a une pression égale à 0.4-0.6 atmosphères (400-600 g/cm²) au niveau de la mer ;
- le système sonore utilisé est situé à l'intérieur du ballon afin de permettre une trajectoire régulière du ballon. Pour garantir à tout moment la sécurité des joueurs, le système sonore utilisé doit fonctionner quand le ballon roule sur son propre axe ou lorsqu'il est en l'air.

REMPLACEMENT D'UN BALLON DEFECTUEUX

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

- Le jeu 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 (procédure de balle à terre).

Si le système sonore ne fonctionne plus en cours de match :

- Il n'est pas nécessaire d'arrêter le match
- L'arbitre doit faire bouger légèrement le ballon de telle façon qu'il refasse du bruit

Si le ballon éclate ou est endommagé alors qu'il n'est pas en jeu (au coup d'envoi, sortie de but, corner, coup franc, pénalty, rentrée de touche ou double pénalité) :

- Le match reprend conformément aux Lois du Jeu.

Le ballon ne peut être remplacé pendant le match qu'avec l'autorisation de l'arbitre.

DÉCISIONS

Décision 1

- Lors de matches disputés dans le cadre de compétitions de l'IBSA, seuls les ballons officiels IBSA sont autorisés.

3. NOMBRE DE JOUEURS

JOUEURS

Tout match est disputé par deux équipes composées chacune de cinq joueurs au maximum, dont quatre joueurs de champ et un gardien de but. Il y a également un guide.

Les joueurs de champ des équipes masculines sont complètement aveugles (Catégorie B1). Pour les équipes féminines, les joueuses de champ peuvent être complètement aveugles (Catégorie B1) ou déficientes visuel (Catégorie B2 ou B3). Dans les deux cas, le gardien de but peut être voyant ou malvoyant (Catégorie B2 ou B3).

Les délégations d'équipe sont composées au maximum de 16 personnes qui auront les fonctions suivantes : 8 joueurs de champ, 2 gardiens de but, 1 guide, 1 entraîneur, 4 membres d'équipe.

Un traducteur peut être autorisé (si une équipe en a besoin). Il n'est pas un membre officiel de la délégation.

PROCÉDURE DE REMPLACEMENT

Il est possible de recourir à des remplaçants dans tout match disputé dans le cadre de compétitions officielles de l'IBSA ou de compétitions organisées par les confédérations et les associations nationales.

Le nombre maximum de remplaçants autorisés est de 4 joueurs de champ et de 1 gardien de but. En cas de blessure constatée par un médecin, des deux gardiens de but, chaque officiel d'équipe ou joueur de champ déficient visuel inscrit sur la feuille de match peut prendre le rôle de gardien de but. En cas d'équipe nationale, l'officiel d'équipe remplaçant le gardien de but doit être de la même nationalité que l'équipe.

Le nombre de remplacements est illimité.

Chaque équipe dispose d'un maximum de 5 opportunités par période, comme suit : 3 demandes de remplacement à la demande de l'équipe, 1 lors du temps mort de l'équipe, 1 lors du temps mort de l'équipe adverse.

Procédure pour les 3 possibilités de remplacements par période à la demande de l'équipe :

- Le jeu est arrêté.
- Le remplacement est annoncé au public par le speaker
- Le joueur quittant le terrain de jeu doit le faire par la zone de remplacement de sa propre équipe.

- Le joueur pénétrant sur le terrain doit le faire également par la zone de remplacement de sa propre équipe, mais pas avant que le joueur sortant n'ait entièrement franchi la ligne de but et que l'arbitre ait donné son accord.
- Lorsque les deux équipes font un remplacement en même temps, cela compte comme une opportunité de remplacement utilisée pour chacune des deux équipes. Plusieurs remplacements (et demandes de remplacement) par une équipe pendant le même arrêt de jeu comptent comme une seule opportunité de remplacement utilisée.
- Tout remplaçant est soumis à l'autorité et aux décisions des arbitres, qu'il soit appelé à jouer ou non.
- La procédure de remplacement s'achève au moment où le remplaçant pénètre sur le terrain. Le remplaçant devient alors joueur, et le joueur qu'il a remplacé cesse d'être joueur.

Procédure pour les remplacements durant un temps mort :

- Le remplacement est annoncé au public par le speaker
- Le joueur quittant le terrain de jeu doit le faire par la zone de remplacement de sa propre équipe.
- Le joueur pénétrant sur le terrain doit le faire également par la zone de remplacement de sa propre équipe, mais pas avant que le joueur sortant n'ait entièrement franchi la ligne de but et que l'arbitre ait donné son accord.
- La procédure de remplacement s'achève au moment où le remplaçant pénètre sur le terrain.

Si le temps mort est terminé et que le remplacement n'a pas été effectué :

- Si l'équipe n'a pas d'autres possibilités de remplacements, le(s) joueur(s) qui est/sont sorti(s) du terrain reste/nt sorti(s). Aucun remplaçant ne sera autorisé à entrer. L'équipe continuera à jouer avec 1 (ou plusieurs) joueur(s) en moins jusqu'au prochain arrêt de jeu. Lors de cet arrêt de jeu, l'équipe complètera son nombre de joueurs avec le(s) même(s) joueur(s) qui a/ont quitté le terrain. Il ne sera pas autorisé à un joueur différent de compléter le nombre de joueurs.
- Si l'équipe a encore des possibilités de remplacements, un remplaçant sera autorisé à entrer sur le terrain, et il comptera comme l'une des 3 possibilités de remplacement de l'équipe. Si aucun remplaçant n'entre sur le terrain, l'équipe continuera à jouer avec un (ou plusieurs) joueur(s) en moins jusqu'à l'arrêt de jeu suivant. Lors de cet arrêt de jeu, l'équipe complètera son nombre de joueurs avec le(s) même(s) joueur(s) qui a/ont quitté le terrain, et cela ne comptera pas comme l'une des 3 possibilités de remplacement.

Les remplacements pendant un "Temps mort arbitre" comptent comme une des 3 possibilités de remplacement par équipe.

Il peut être procédé à un nombre illimité de remplacements au cours de la mi-temps. Ces remplacements ne font pas partie de ces 3 possibilités par période.

Si un joueur qui doit être remplacé refuse de sortir, le jeu continue.

REPLACEMENT SUR PROTOCOLE COMMOTION (TCS)

Dans le cas d'un TCS, 2 scenarios sont possibles selon qu'il y ait une possibilité de remplacement ou pas.

S'il y a des possibilités de remplacement :

- TCS + remplacement d'autres joueurs : cela comptera comme l'une des 3 possibilités de remplacement, et autant de joueurs que souhaité peuvent être remplacés à ce moment-là. Lorsque le temps déterminé pour le TCS se termine, le joueur remplacé pour ce protocole sera autorisé à retourner sur le terrain à la place du joueur qui l'avait momentanément remplacé sans que cela ne compte parmi les demandes de remplacement.
- Seulement TCS : il ne compte pas comme l'une des 3 possibilités de remplacement si le protocole se termine dans les temps. Si le temps déterminé pour le TCS se termine et que le joueur remplacé n'est pas disponible pour revenir sur le terrain et ainsi clore le protocole TCS, cela comptera comme l'une des 3 demandes de remplacement. S'il n'y a plus de possibilités de remplacement, le joueur remplaçant doit quitter le terrain et l'équipe devra continuer avec un joueur en moins jusqu'à la prochaine occasion de remplacement, c'est-à-dire un temps mort ou la mi-temps.

S'il n'y a pas de possibilités de remplacement, seul le remplacement en lien avec le protocole TCS peut être effectué, et une fois le temps écoulé, le joueur remplaçant doit quitter le terrain conformément au protocole TCS, que le joueur remplacé puisse revenir ou non.

Situations possibles lors d'un protocole TCS

L'arrêt du jeu est défini comme la période entre l'interruption du jeu et sa reprise, au cours de laquelle des demandes de remplacement peuvent être faites. Les temps morts sont considérés comme des arrêts de jeu. Si le joueur qui est entré dans le cadre du TCS quitte le jeu à la fin de l'arrêt, il ne peut pas revenir sur le terrain sur une demande de remplacement jusqu'à l'arrêt suivant.

Une demande de remplacement peut être effectuée à 3 moments pendant un TCS :

- au début (lorsque le joueur blessé quitte le terrain),
- pendant la période d'examen du joueur blessé,
- lors du premier arrêt de jeu après cette période.

Il n'y a pas de demande de remplacement

- a) Le joueur blessé reprend sa place sur le terrain, et le joueur entré pour le remplacer dans le cadre du TCS sort : pas de demande comptée.
- b) Le joueur entré reste sur le terrain : 1 possibilité de remplacement comptée.

Il y a une demande de remplacement supplémentaire au début de la période de 10 minutes du protocole TCS

- c) Le joueur blessé reprend sa place sur le terrain, et le joueur entré pour le remplacer dans le cadre du TCS sort : 1 possibilité de remplacement comptée.
- d) Le joueur entré reste sur le terrain : 1 possibilité de remplacement comptée.

Il y a une demande de remplacement supplémentaire à la fin de la période de 10 minutes du protocole TCS

- e) Le joueur blessé reprend sa place sur le terrain, et le joueur entré pour le remplacer dans le cadre du TCS sort : 1 possibilité de remplacement comptée.
- f) Le joueur entré reste sur le terrain : 2 possibilités de remplacement comptées.

Il y a une demande de remplacement supplémentaire pendant la période de 10 minutes du protocole TCS

- g) Le joueur blessé reprend sa place sur le terrain, et le joueur entré pour le remplacer dans le cadre du TCS sort : 1 possibilité de remplacement comptée.
- h) Le joueur entré reste sur le terrain : 2 possibilités de remplacement comptées.

Toute demande supplémentaire est comptabilisée comme d'habitude. Toute demande supplémentaire est comptabilisée comme d'habitude. Le tableau 1 résume chaque situation possible, en utilisant les références suivantes :

- **INJ** : joueur blessé
- **TCS** : remplacement TCS
- **PLY** : Autre(s) joueur(s)

Situation	TCS-period begins		During TCS-period		TCS-period finishes		Request counted
	↓ Out	↑ In	↓ Out	↑ In	↓ Out	↑ In	
a	INJ	TCS	-	-	TCS	INJ	0
b	INJ	TCS	-	-	-	-	1
c	INJ + PLY	TCS + PLY	-	-	TCS	INJ	1
d	INJ + PLY	TCS + PLY	-	-	-	-	1
e	INJ	TCS	-	-	TCS + PLY	INJ + PLY	1
f	INJ	TCS	-	-	PLY	PLY	2
g	INJ	TCS	PLY	PLY	TCS	INJ	1
h	INJ	TCS	PLY	PLY	-	-	2

Tableau 1. Situations possibles lors d'un protocole TCS

INFRACTIONS/SANCTIONS

Si, pendant que le ballon est en jeu, un remplaçant pénètre sur le terrain :

- Le jeu est arrêté.
- Le remplaçant est averti, reçoit un carton jaune et est sommé de quitter le terrain.

- Le jeu reprend par un coup franc indirect pour l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption de jeu.

DÉCISIONS

Décision 1

Un gardien de but peut être remplacé lorsqu'un penalty ou une double pénalité a été accordé. Les joueurs de champ peuvent être remplacés lorsqu'un penalty ou une double pénalité a été accordé, et le joueur qui entre peut être le tireur.

Décision 2

Un joueur expulsé ayant reçu un carton rouge au cours d'un match peut être remplacé conformément aux Lois du jeu, et

- selon les 3 possibilités de remplacement par période ou lors des temps morts,
- s'il n'y a plus de possibilités de remplacement pendant la première période et que les Lois du jeu permettent de compléter l'équipe, le remplacement pourra être effectué lors de la mi-temps.

Décision 3

Quatre joueurs (un gardien de but et trois joueurs de champ) par équipe sont nécessaires pour débiter un match.

Décision 4

Si, dans le cas où des joueurs sont exclus ou blessés, une des deux équipes compte moins de trois joueurs (y compris le gardien de but), le match doit être arrêté.

Décision 5

Devoirs du capitaine

Il est le représentant de son équipe pendant le match et l'interlocuteur de l'équipe auprès des arbitres et des autres officiels ; il veille au bon comportement et à l'esprit sportif de ses coéquipiers. Pour le dissocier de ses coéquipiers, le capitaine doit porter obligatoirement un brassard.

Si le capitaine doit quitter le terrain de jeu pour quelque raison que ce soit, il n'est pas nécessaire de désigner un autre capitaine, excepté si le capitaine est exclu ou doit quitter l'enceinte du terrain de jeu.

Décision 6

Si un joueur de champ nécessite des soins médicaux, il doit ensuite quitter le terrain. Le joueur peut être remplacé par un remplaçant, si les Lois le permettent.

L'exception à l'obligation de quitter le terrain de jeu pour les joueurs de champ n'existe que lorsqu'un joueur est blessé à la suite d'une faute pour laquelle l'adversaire est averti ou expulsé, et si le traitement médical sur le terrain est rapide.

Si un gardien de but nécessite des soins médicaux, il n'a pas à quitter le terrain.

Décision 7

Un joueur qui pénètre, ou revient, sur le terrain, ne peut le faire que lorsque le jeu est arrêté, depuis sa propre zone, et après accord des arbitres.

Décision 8

Si une équipe a effectué tous ses remplacements et que le gardien de but est exclu, le match continue ainsi : un joueur B1 sort du terrain, le gardien remplaçant remplace le gardien exclu, et l'équipe continue à jouer avec 1 gardien de but et 3 joueurs B1, jusqu'à ce que les Lois autorisent l'équipe à compléter le nombre de joueurs.

Décision 9

Si une équipe a effectué tous ses remplacements et que le gardien de but se blesse, le match continue ainsi : un remplacement médical est autorisé pour le gardien de but blessé. Celui-ci ne pourra pas revenir sur le terrain avant la mi-temps. Si cela se passe en seconde période, le gardien de but ne pourra pas revenir sur le terrain avant la fin du match.

Décision 10

Si une équipe a moins de 3 joueurs (en incluant le gardien de but) parce qu'un joueur ou plus ont quitté délibérément le terrain, les arbitres laissent le jeu se poursuivre sous réserves de l'avantage, mais le match ne doit pas reprendre après que le ballon soit hors du jeu si une équipe n'a pas le nombre minimum de trois joueurs.

Décision 11

Le protocole "IBSA Blind Football Temporary Concussion Substitution Policy (TCS)" a été adopté par l'IBSA pour une mise en œuvre dans tous les championnats officiels de Cécifoot.

4.ÉQUIPEMENT 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 à tous les bijoux.

ÉQUIPEMENT DE BASE

L'équipement obligatoire de base de tout joueur comprend :

- un maillot ;
- un short – si le joueur porte des cuissards, ils doivent être de la même couleur que la couleur dominante du short ;
- des chaussettes ;
- des protège-tibias ;
- des chaussures – les seules chaussures autorisées étant les chaussures en toile ou autres chaussures de sport ou de gymnastique en cuir mou, avec semelles de caoutchouc ou autre matière similaire. Le port des chaussures est obligatoire. Aucun type de crampons moulés n'est autorisé.

ÉQUIPEMENT POUR LES JOUEURS DE CHAMP

En plus de l'équipement de base cité précédemment, l'équipement des joueurs de champ comprend également :

- Des pansements oculaires occlusifs sur les deux yeux.
- Un masque sur les yeux constitué d'une matière absorbante rembourrée sur le devant et au niveau de la zone pariétale. Les bandeaux seront contrôlés par le Délégué Technique de l'IBSA. Lors de chaque tournoi organisé par l'IBSA et dans toutes compétitions officielles au cours desquelles 2 ou plusieurs fédérations membres de l'IBSA participent, les bandeaux obligatoires devront être des masques officiels approuvés par le Subcomité de l'IBSA Football.
- Un bandeau de protection (facultatif)

MAILLOT

- Tous les maillots devront porter un numéro au dos, et chaque joueur d'une même équipe doit avoir un numéro différent.
- Les couleurs de ces numéros devront contraster avec les couleurs du maillot.
- Les numéros devront être compris entre 1 et 99.

PROTÈGE-TIBIAS

- Ils doivent être entièrement couverts par les chaussettes ;
- Ils doivent être d'une matière adéquate (caoutchouc, plastique, ou 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.
- Chaque gardien de but doit porter une tenue aux couleurs le distinguant clairement des autres joueurs et des arbitres.

INFRACTIONS/SANCTIONS

Pour toute infraction à cette Loi :

- Le jeu doit être arrêté ;
- Le joueur contrevenant est sommé par les arbitres de quitter le terrain pour corriger sa tenue à moins qu'il ne l'ait déjà fait ;
- Tout joueur devant quitter le terrain pour corriger sa tenue ne pourra revenir sur le terrain qu'après l'accord des arbitres ;
- Les arbitres doivent préalablement contrôler la conformité de l'équipement du joueur avant de l'autoriser à revenir sur le terrain ;
- Le joueur ne peut revenir sur le terrain que lorsque le ballon est hors du jeu.

DÉCISIONS

Décision 1

Les masques de protection qui, selon l'arbitre, présentent un danger pour la sécurité des joueurs, ne sont pas autorisés.

Décision 2

Les bandeaux de protection sont facultatifs pour prévenir des blessures à la tête. Si un bandeau se trouve au sol pendant que le ballon est en jeu, le jeu ne doit pas être arrêté. Dès que le ballon est hors du jeu, l'arbitre doit rendre le bandeau au joueur pour qu'il le remette.

5.ARBITRE

L'AUTORITÉ DE L'ARBITRE

Chaque match se dispute sous le contrôle d'un arbitre 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 la quitte.

POUVOIRS ET DEVOIRS

L'arbitre :

- veille à l'application des Lois du Jeu ;
- laisse le jeu se poursuivre quand l'équipe contre laquelle une faute a été commise peut en tirer un avantage, et sanctionne la faute commise initialement si l'avantage escompté n'intervient pas ;
- établit une feuille de match et remet aux autorités compétentes le rapport consignant 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, suspend ou met fin au match définitivement pour toute infraction aux Lois ou à la suite d'interférence extérieure de quelque nature que ce soit ;
- prend les mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur, guide ou officiel d'équipe ayant commis une faute passible d'avertissement ou d'exclusion ;
- s'assure qu'aucune personne non autorisée ne pénètre sur le terrain ;
- arrête le match si, à son avis, un joueur est sérieusement blessé, et s'assure que le joueur soit transporté en dehors du terrain ;
- laisse le jeu se poursuivre jusqu'à ce que le ballon ait cessé d'être en jeu si, à son avis, un joueur n'est que légèrement blessé et n'est pas en danger vis-à-vis d'autres joueurs qui pourraient le heurter ;
- s'assure que chaque ballon utilisé satisfait aux exigences de la Loi 2 ;
- donne le signal de la reprise du match après chaque interruption de jeu ;
- fait respecter le silence dans l'enceinte du terrain de jeu avec l'aide du système de sonorisation le cas échéant ;
- indique clairement à la table de marque, soit verbalement soit par signaux, chaque fait survenu pendant le match ;
- contrôle l'équipement des joueurs avant le début du match, avant chaque remplacement, après chaque temps mort, au début de la seconde mi-temps et à chaque fois qu'il le juge nécessaire ;
- s'assure que les masques, bandeaux de protection et les pansements oculaires occlusifs sont portés correctement pendant toute la durée du match ;
- fait respecter les zones de guidage :
 - 1 : zone défensive (gardien de but) ;

- 2 : zone centrale (coach) ;
- 3 : zone d'attaque (guide).

DÉCISIONS DE L'ARBITRE

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

DÉCISIONS

Décision 1

Si l'arbitre et le deuxième arbitre signalent une faute simultanément et qu'ils sont en désaccord au sujet de l'équipe à pénaliser, la décision de l'arbitre prévaut.

Décision 2

Seul l'arbitre a le droit d'infliger un avertissement ou d'expulser un joueur. Chaque arbitre prend note de ces sanctions.

6. ARBITRES ASSISTANTS

SECOND ARBITRE

Devoirs

Un deuxième arbitre est désigné pour couvrir le côté du terrain opposé à celui de l'arbitre. Il est également autorisé à utiliser un sifflet.

Le deuxième arbitre aide l'arbitre à veiller à l'application des Lois du Jeu dans le match.

Il contrôle la période de deux minutes qui suit l'exclusion d'un ou plusieurs joueurs en cas d'absence de chronométreur.

Il s'assure du respect de la durée des temps morts en cas d'absence de chronométreur.

En cas d'ingérence ou de comportement incorrect du deuxième arbitre, 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 conformément au respect des modalités établies lors des compétitions IBSA.

DÉCISIONS

Décision 1

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

TROISIÈME ARBITRE

Le troisième arbitre doit :

- remplacer l'arbitre ou le deuxième arbitre si l'un ou l'autre se trouve dans l'incapacité de continuer à exercer ses fonctions pendant le match ;
- s'assurer que les remplacements sont effectués correctement pendant le match ;
- vérifier l'équipement des remplaçants avant leur entrée en jeu. Si l'équipement n'est pas conforme aux Lois, le 3ème arbitre ne permettra pas le remplacement ;
- fournir toute information à l'arbitre ou au deuxième arbitre concernant le comportement incorrect de toute personne située sur les bancs ;
- prend note des avertissements.

7. CHRONOMETREUR, SECRETAIRE, SPEAKER

DEVOIRS

Un chronométrateur et un secrétaire sont désignés par l'IBSA. Le comité local d'organisation doit fournir un speaker, qui devra utiliser la langue anglaise. Ils sont assis à l'extérieur du terrain à hauteur de la ligne médiane du même côté que les bancs de touche.

LE CHRONOMETREUR

Le chronométrateur est équipé d'une console de chronométrage performante ainsi que d'un matériel lui permettant d'indiquer le nombre de fautes cumulées. Ce matériel lui sera fourni par l'association ou le club responsable du terrain sur lequel est disputé le match.

Il veille à ce que le match dure le temps stipulé dans la Loi 8 en :

- enclenchant le chronomètre après chaque coup d'envoi,
- stoppant le chronomètre lorsque l'arbitre siffle :
 - un coup franc ;
 - une rentrée de touche ;
 - une sortie de but ;
 - un corner ;
 - un temps mort arbitre ;
 - un temps mort ;
 - quand un joueur est soigné pour blessure ;
 - un remplacement ;
 - un pénalty ou une double pénalité ;
 - un but.

Il réenclenche le chronomètre dès que l'arbitre siffle la reprise du jeu ou reprend par une balle à terre.

Un match doit toujours se terminer alors que le ballon est en jeu.

Le chronométrateur également :

- assure le chronométrage des périodes de temps morts de 1 minute ;
- supervise la période de deux minutes consécutive à l'exclusion d'un joueur ;
- annonce par un coup de sifflet ou un signal acoustique distinct la fin de chaque période.

Chaque période se termine lorsque le signal acoustique retentit, même si les arbitres ne sifflent pas la fin du match avec leur sifflet.

Si une double-pénalité ou un pénalty est accordé au moment où une période est sur le point de se terminer, celle-ci sera considérée comme ayant pris fin dès que la double-pénalité ou le pénalty aura été effectué. L'un ou l'autre de ces tirs est considéré comme terminé quand, après que le ballon soit en jeu, l'une des situations suivantes se produit :

- le ballon s'arrête de bouger ou sort des limites du terrain ;
- le ballon est joué par n'importe quel joueur (incluant le botteur) autre que le gardien de but ;
- les arbitres arrêtent le jeu pour une faute du botteur ou de l'équipe du botteur.

Un but marqué conformément aux Lois du Jeu mais après la fin de la période indiquée par le chronométrateur avec le signal acoustique, ne sera autorisé que dans les situations ci-dessus. Chaque période ne pourra être prolongée dans aucun autre cas.

LE SECRÉTAIRE

- 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 8) ;
- Comptabilise les fautes cumulées commises par chaque équipe et annoncées par les arbitres lors de chaque période, et signale lorsque la quatrième faute est commise en plaçant un signe visible sur la table de marque ;
- Note le numéro des joueurs qui ont marqué des buts ;
- Note le nom et le numéro des joueurs, des guides et des officiels d'équipe qui ont été avertis ou expulsés.

LE SPEAKER

- S'installe à la table de marque ;
- Annonce chaque arrêt de jeu et informe des faits de jeu pendant le match (fautes, remplacements, temps morts et toute autre situation pouvant se produire pendant le match, y compris les remplacements effectués pendant les temps morts ou la mi-temps). Le speaker doit utiliser le système de sonorisation pour annoncer ces faits ;
- Fait respecter le silence du public conformément aux directives données par les officiels du match.

En cas d'ingérence ou de comportement incorrect du chronométrateur, du secrétaire, ou du speaker, 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 conformément au respect des modalités établies lors des compétitions IBSA.

DÉCISIONS

Décision 1

Le recours à un chronométrateur, un secrétaire et à un speaker est obligatoire lors de matches internationaux.

8. DURÉE DU MATCH

PÉRIODES DE JEU

Un match se déroule en deux périodes égales de 20 minutes.

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 ne peut être prolongée que pour permettre l'exécution d'un pénalty ou de double pénalité.

TEMPS MORT

Chaque équipe a droit à une minute de temps mort lors de chacune des périodes. Les principes suivants s'appliquent :

- Les coachs des équipes sont autorisés à demander un temps mort de 1 minute auprès du chronométreur ;
- Le temps mort de 1 minute peut être demandé à tout moment, mais il n'est accordé que si l'équipe réclamant le temps mort est en possession du ballon ;
- Le chronométreur indique que le temps mort est autorisé une fois que le ballon n'est plus en jeu, par un coup de sifflet ou un signal sonore différent de celui des arbitres ;
- Lorsqu'un temps mort est accordé, les joueurs doivent rester sur le terrain. Ils ne peuvent recevoir d'instructions d'un officiel de l'équipe qu'au niveau des barrières latérales, à hauteur du banc des remplaçants. L'officiel donnant des instructions n'est pas autorisé à pénétrer sur le terrain (seule exception pour le guide, qui est autorisé à pénétrer sur le terrain pendant le temps mort) ;
- Une équipe qui ne réclame pas le temps mort auquel elle a droit pendant la première période ne pourra avoir qu'un seul temps mort au cours de la seconde période.

MI-TEMPS

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

DÉCISIONS

Décision 1

En l'absence de chronométreur, le coach fait la demande de temps mort à l'arbitre.

Décision 2

Si la 1ère ou la 2nde période du match démarre avec un retard dû au comportement d'une ou des deux équipes, le ou les coachs concernés recevront un avertissement.

9.COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU

PRÉAMBULE

L'équipe qui gagne le tirage au sort effectué au moyen d'une pièce choisit le but en direction duquel elle attaquera la première période ou choisit de donner le coup d'envoi. Selon le choix effectué, l'autre équipe donne le coup d'envoi ou décide du but en direction duquel elle attaquera la première période. L'équipe qui décide du but en direction duquel elle attaquera en première période donne le coup d'envoi de la seconde période.

Au début de la seconde période du match, les équipes changent de camp et attaquent en direction du but opposé.

Les remplaçants et les officiels de l'équipe utilisent le banc des joueurs situé à hauteur de leur propre camp.

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 période du match.
- Un but peut être marqué directement sur coup d'envoi. Si le ballon pénètre directement dans le but du botteur, un corner est accordé à l'équipe adverse.

EXÉCUTION

- Tous les joueurs se trouvent dans leur propre moitié de terrain.
- 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 jusqu'à ce qu'il soit 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 et a bougé.
- 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 marque 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, comme précisé dans la loi 13.

Pour toute autre infraction à la procédure du coup d'envoi, le coup d'envoi doit être recommencé.

BALLE À TERRE

La balle à terre est un moyen de reprendre le match après un arrêt temporaire devenu nécessaire alors que le ballon était en jeu.

Procédure

- La balle à terre est effectuée pour le gardien de but de l'équipe défendante à l'intérieur de sa surface si, au moment de l'interruption du jeu celui-ci était en possession du ballon.
- Dans tous les autres cas, un des arbitres effectue la balle à terre pour un des joueurs dont l'équipe était clairement en possession du ballon, à l'endroit où le dernier contact avec le joueur a eu lieu, ou à l'endroit où le ballon a été touché par un agent extérieur ou un des arbitres. Si le ballon était dans la surface de réparation, la balle à terre sera effectuée à l'extérieur de celle-ci, au plus près possible des barrières.
- Si aucune des deux équipes n'était clairement en possession du ballon au moment où le jeu a été arrêté, la balle à terre sera effectuée avec un joueur de chaque équipe à l'endroit le plus proche possible des barrières.
- Tous les autres joueurs doivent se situer à au moins six mètres jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il a touché le sol.

Infractions/Sanctions

La balle à terre doit être recommencée si :

- le ballon touche un joueur avant de toucher le sol;
- le ballon quitte le terrain de jeu après avoir rebondi sur le sol sans qu'un joueur l'ait touché.

Si dès que le ballon est en jeu, il est directement botté dans :

- son propre but : but refusé, un corner est accordé ;
- le but adverse : but refusé, une sortie de but est accordée.

LACETS

Les arbitres pourront retarder la reprise du match pour permettre à un joueur de refaire ses lacets dans les situations suivantes :

- Lorsque le temps est arrêté pour un corner, coup franc, coup d'envoi, remplacement ou une balle à terre.
- Lorsqu'il y a une sortie de but en faveur de l'équipe du joueur qui doit faire ses lacets.

Lorsque le ballon est en jeu, les arbitres n'arrêteront jamais le match pour permettre à un joueur de faire ses lacets.

Lors d'une sortie de but en faveur de l'équipe A, les arbitres n'arrêteront jamais le match pour permettre à un joueur de l'équipe B de faire ses lacets.

10. 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 que ce soit à terre ou en l'air, ou bien les barrières latérales 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 après avoir touché un montant de but ou la barre Transversale ;
- il rebondit sur le terrain après avoir touché les barrières latérales.

DÉCISIONS

Décision 1

Lorsqu'un match est joué en salle et que le ballon touche le plafond, le jeu reprend par une rentrée de touche au pied accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier.

La rentrée de touche est effectuée d'un point situé sur la ligne de touche la plus proche de l'endroit au-dessus duquel le ballon a touché le plafond.

11. ISSUE D'UN MATCH

BUT MARQUÉ

Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but (cf. Figure 8), entre les montants de but et sous la barre transversale sans qu'un attaquant, y compris le gardien de but, ne l'ait lancé, porté, fait rebondir ou ricocher intentionnellement avec la main ou le bras, et à condition que l'équipe marquant le but n'ait enfreint aucune Loi du Jeu au cours de l'action menant au but.

ÉQUIPE 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.

PAS DE BUT (CAS DU BALLON TOUCHANT UN ARBITRE)

Si le ballon touche un arbitre puis pénètre directement dans le but, le but est refusé et le jeu reprend par une balle à terre.

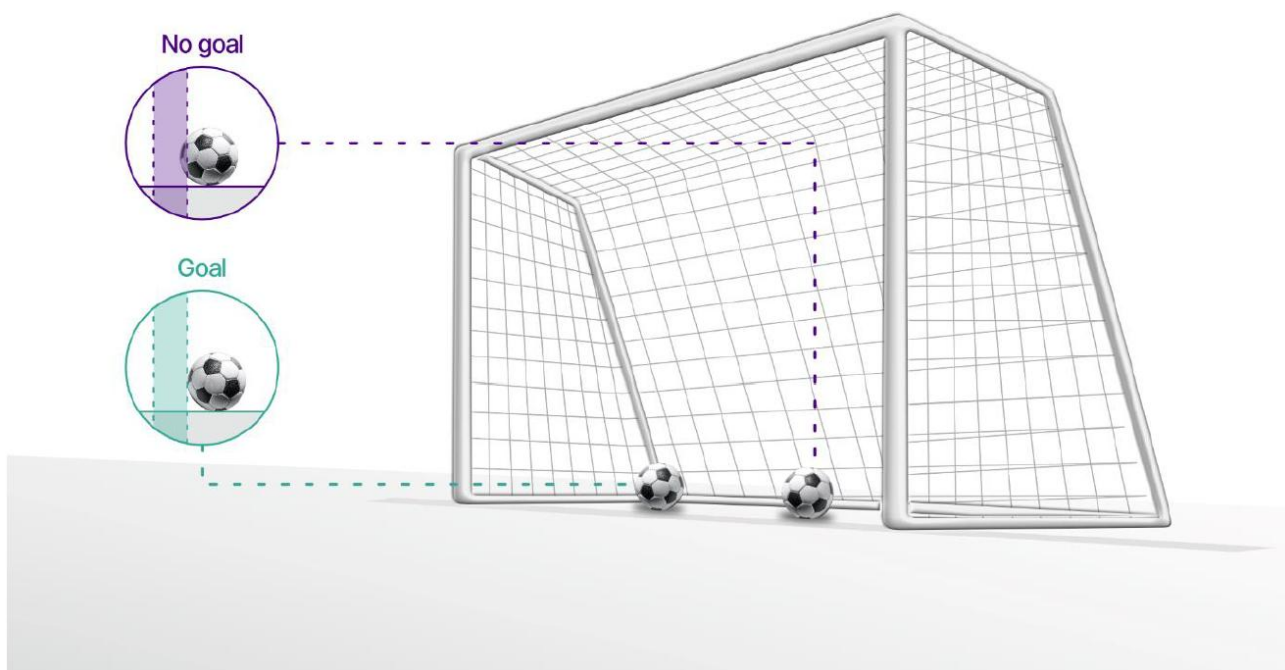


Figure 8. Différence entre but marqué ou non lorsque le ballon franchit la ligne de but.

12. FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF

Les fautes et comportements antisportifs doivent être sanctionnés comme suit :

FAUTES CUMULÉES

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre commet, par inadvertance, par imprudence ou excès de combativité, l'une des huit fautes suivantes :

- donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire ;
- faire un croche-pied à l'adversaire ;
- sauter sur un adversaire ;
- charger un adversaire ;
- frapper ou essayer de frapper délibérément un adversaire ;
- pousser un adversaire ;
- tacler un adversaire ;
- jouer le ballon ou le chercher en se déplaçant tête baissée.

Un coup franc direct est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui commet l'une des cinq fautes suivantes :

- ne pas dire de façon claire et distincte le mot "voy" ou "go", ou tout autre mot similaire, en cherchant, attaquant ou disputant le ballon ;
- manier délibérément le ballon, c'est-à-dire le contrôler, l'arrêter ou le détourner de la main ou du bras (excepté pour le gardien de but dans sa propre surface) ;
- tenir un adversaire ;
- cracher sur un adversaire ;
- s'élancer pour tenter de jouer le ballon alors qu'un adversaire l'a déjà joué ou tente de le jouer (tacle glissé) ; ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface à condition qu'il ne commette pas de faute par inadvertance, par imprudence ou par excès de combativité.

Les coups francs directs doivent être exécutés à l'endroit où la faute a été commise (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Pénalty

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

Un pénalty est également accordé si le gardien de but joue ou interfère avec le jeu à l'extérieur de la surface du gardien de but.

FAUTES NON-CUMULÉES

Gardien de but

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du gardien de but, qui, de l'avis de l'arbitre, commet l'une des trois fautes suivantes :

- après avoir lâché le ballon suite à une sortie de but, le recevoir en retour d'un coéquipier avant que le ballon n'ait franchi la ligne médiane ou qu'il n'ait été joué ou touché par un adversaire ;
- toucher ou contrôler le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par un coéquipier ;
- toucher le ballon des mains en le recevant directement d'un coéquipier effectuant une rentrée de touche.

Joueur

Un coup franc indirect, joué à l'endroit où la faute a été commise, est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre :

- joue d'une manière dangereuse ;
- empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains ;
- se tient aux barrières latérales tout en jouant ou essayant de jouer le ballon, en tirant avantage de sa position ;
- fait obstacle à l'évolution d'un joueur ;
- bloque un adversaire avec un coéquipier le long des barrières latérales (« sandwich ») ;
- joue le ballon en étant allongé en tirant un avantage de sa position, sans toucher un adversaire ;
- utilise des expressions verbales ou fait du bruit dans le but de désorienter ou de tromper un adversaire ;
- brise le silence délibérément pendant le match ;
- touche délibérément son masque ou ses pansements oculaires sans l'autorisation des arbitres, quand le ballon est en jeu, dans le but de percevoir la lumière ;
- refuse de manière évidente d'attaquer après 40 secondes de possession de balle ;
- commet d'autres fautes non mentionnées dans la Loi 12 pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

Le coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si, lorsque le gardien de but dégage le ballon de la main ou du pied, que ce soit sur une sortie de but ou lorsque le ballon est en jeu, il ne touche pas ou ne rebondit pas dans sa propre moitié de terrain :

- Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à n'importe quel point de la ligne médiane.

Si le gardien de but contrôle le ballon des mains ou des pieds pendant plus de 4 secondes alors que le ballon peut être joué, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si un joueur conserve le ballon à l'arrêt avec un pied ou les deux pendant plus de 4 secondes alors que le ballon peut être joué, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse.

SANCTIONS DISCIPLINAIRES

Fautes passibles d'avertissement

Un joueur se voit infliger un avertissement (carton jaune) quand il commet l'une des 8 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, lors de la reprise du jeu, la distance requise lors de l'exécution d'un corner, d'une rentrée de touche, d'un coup franc, d'une balle à terre ou d'une sortie de but ;
- Il pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre, ou il enfreint la procédure de remplacement ;
- Il quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre ;
- Il touche intentionnellement son équipement obligatoire dans le but d'en tirer un avantage.

Fautes passibles d'exclusion

Un joueur est exclu du terrain (carton rouge) quand il commet l'une des fautes 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 annihile 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) ;
- Il prive d'une occasion manifeste de marquer un but un adversaire se dirigeant vers son but, en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation ;
- Il tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers ;
- Il reçoit un second avertissement au cours du même match.

FAUTES COMMISES PAR LES OFFICIELS D'ÉQUIPE, LES GUIDES, GARDIENS DE BUT OU LES REMPLACANTS

Lorsque le ballon est en jeu, les officiels d'équipe, les guides, gardiens de but ou les remplaçants ne peuvent pas :

- ne pas respecter les zones de guidage réservées à l'entraîneur, au gardien de but ou au guide ;
- manifester leur désapprobation en paroles ou en actes ;
- ne pas garder le silence ;

- se rendre coupable d'un comportement irresponsable.

Si le jeu a été arrêté pour sanctionner une de ces fautes, le match reprend par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment où l'infraction a été commise (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) et l'arbitre peut sanctionner la personne.

Si un entraîneur, ou un guide, intervient dans le jeu en touchant volontairement son propre joueur, l'arbitre accordera un coup franc indirect à l'équipe adverse et un carton jaune sera adressé à l'entraîneur ou au guide.

Si un entraîneur, ou un guide, intervient dans le jeu en touchant volontairement un joueur adverse, l'arbitre accordera un coup franc indirect à l'équipe adverse et un carton rouge sera adressé à l'entraîneur ou au guide.

DÉCISIONS

Décision 1

Un joueur expulsé ne peut plus participer au match en cours ni prendre place sur le banc des remplaçants. Un remplacement peut être effectué et un joueur remplaçant peut entrer sur le terrain, lorsque le ballon n'est plus en jeu après que 2 minutes effectives de temps de jeu se sont écoulées après l'expulsion de son coéquipier, à condition d'avoir l'autorisation du 3ème arbitre, sauf si un but a été marqué avant que les 2 minutes soient écoulées. Dans ce cas, les dispositions suivantes s'appliquent :

- Si les équipes jouent à 5 contre 4 et que l'équipe ayant la supériorité numérique marque un but, l'équipe de 4 joueurs pourra être complétée par un cinquième joueur ;
- Si les deux équipes jouent avec 4 joueurs et qu'un but est marqué, la composition des deux équipes restera inchangée ;
- Si les équipes jouent à 5 contre 3 ou à 4 contre 3 et que l'équipe ayant la supériorité numérique marque un but, l'équipe composée de 3 joueurs ne pourra s'adjoindre qu'un seul joueur supplémentaire ;
- Si les deux équipes jouent avec 3 joueurs et qu'un but est marqué, les deux équipes garderont le même nombre de joueurs ;
- Si c'est l'équipe en infériorité numérique qui marque un but, la composition des équipes reste inchangée.

13. COUPS FRANCS

TYPES DE COUPS FRANCS

Les coups francs sont soit directs soit indirects.

Pour le coup franc direct comme pour le coup franc indirect, 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.

Lorsque deux joueurs de l'équipe défensive ou plus forment un « mur défensif », tous les joueurs de l'équipe attaquante doivent demeurer à au moins 1 mètre du « mur défensif » jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

Coup franc direct

Si le ballon pénètre directement dans le but adverse, le but est accordé.

Si le ballon pénètre directement dans son propre but, le but est refusé et un corner est accordé à l'équipe adverse.

Coup franc indirect

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

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 5 mètres du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu.
- Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a bougé.
- Le coup franc est exécuté à l'endroit où la faute a été commise, ou en fonction de la position du ballon quand la faute a été commise (selon l'infraction), ou depuis le point de double pénalité dans le cadre de l'exécution d'une double pénalité.

Coup franc direct ou indirect dans la surface de réparation pour l'équipe défendante

- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 5 mètres du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu.
- Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a bougé.
- Le coup franc peut être exécuté depuis n'importe quel point de la surface de réparation, en dehors de la surface du gardien de but.

Coup franc indirect pour l'équipe attaquante

- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 5 mètres du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu.
- Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a bougé.
- Un coup franc indirect concédé dans la surface de réparation est exécuté depuis la ligne de la surface de réparation, au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise, en suivant une ligne imaginaire parallèle aux barrières (comme illustré en Figure 9).

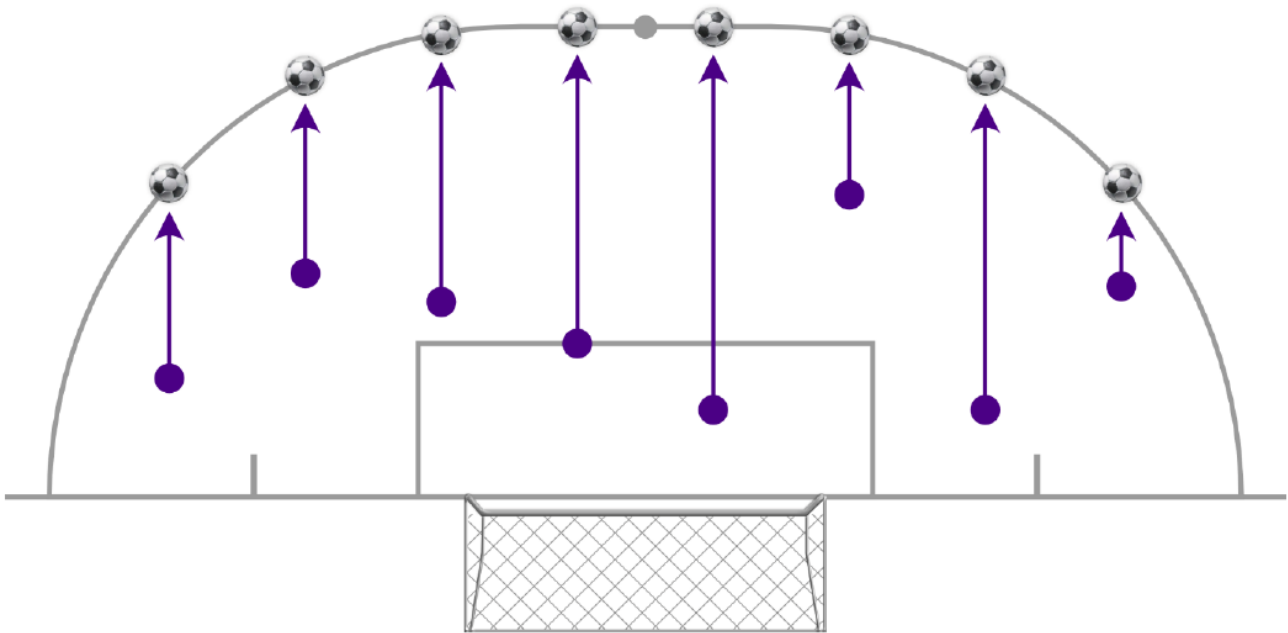


Figure 9. Coup franc indirect concédé dans la surface de réparation.

INFRACTIONS/SANCTIONS

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

- Le coup franc doit être recommencé.

Quand, après que le ballon soit en jeu, l'exécutant touche 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, qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

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

- Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse.

Signaux

Coup franc indirect :

- L'arbitre signale un coup franc indirect en levant le bras au-dessus de sa tête. Il maintient son bras dans cette position jusqu'à l'exécution du coup franc indirect et jusqu'à ce que le ballon touche un autre joueur ou sorte du jeu.

DÉCISIONS

Décision 1

Sur un coup franc, les joueurs attaquants ne peuvent pas se trouver dans la zone du gardien de but de l'équipe défendante jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

14. CUMUL DES FAUTES

ACCUMULATION DES FAUTES

- Tous les coups francs directs mentionnés dans la Loi 12 sont des fautes cumulables.
- Les 4 premières fautes cumulées par chaque équipe durant chaque mi-temps sont notées sur la feuille de match.

LIEU D'EXÉCUTION DU COUP FRANC

Pour les 4 premières fautes cumulées enregistrées pour l'une ou l'autre équipe dans chaque période :

- les joueurs de l'équipe adverse peuvent faire un mur pour parer le coup franc ;
- tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir au moins à 5 mètres du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu ;
- un but peut être marqué directement dans le but adverse depuis ce coup franc.

Procédure pour la 5^{ème} faute cumulée et les suivantes (double pénalité) :

A compter de la 5^{ème} faute cumulée par l'une ou l'autre équipe au cours d'une période, et pour toute faute accumulée suivante par période, la procédure de double pénalité suivante doit être appliquée :

- Les joueurs de l'équipe adverse ne peuvent faire un mur pour parer le coup franc.
- Le joueur exécutant le coup franc doit être clairement identifié.
- Le joueur exécutant le coup franc doit tirer avec l'intention de marquer un but. Il ne peut pas passer le ballon à un autre joueur.
- Tous les autres joueurs sur le terrain doivent se tenir derrière une ligne imaginaire tracée à hauteur du ballon parallèlement à la ligne de but, à l'extérieur de la surface de réparation, à au moins à 5 mètres du ballon et sans faire obstacle au joueur exécutant le coup franc. Aucun joueur ne doit franchir cette ligne imaginaire tant que le ballon n'a pas été touché ou joué.
- Une fois que le coup franc a été exécuté, aucun joueur ne doit toucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par le gardien de but ou qu'il n'ait rebondi sur un montant de but ou sur la barre transversale, ou qu'il ne soit sorti du terrain.
- Le gardien de but doit rester dans sa surface à une distance minimale de 5 mètres du ballon si le coup franc est exécuté depuis le second point de réparation (8 mètres) ou d'un point situé à une distance de 7 à 8 mètres de la ligne de but. Le gardien de but doit se positionner sur la ligne de but s'il s'agit d'un pénalty, ou si le coup franc est exécuté depuis un point situé à une distance de 6 à 7 mètres de la ligne de but.
- Si un joueur commet la 5^{ème} faute de son équipe, et pour toutes les fautes suivantes dans la période, dans la moitié de terrain adverse ou dans sa propre moitié de terrain entre la ligne médiane et une ligne imaginaire parallèle à la ligne médiane et passant par le second point de réparation à 8 mètres de la ligne de but, le coup franc doit être exécuté depuis ce point de réparation, selon la procédure d'exécution d'une double pénalité.

- Si un joueur commet la 5ème faute de son équipe, et pour toutes les fautes suivantes dans la période, dans sa propre moitié de terrain, entre la ligne des 8 mètres et la surface de réparation, à l'extérieur de celle-ci, le coup franc sera exécuté, selon le choix de l'équipe, depuis le second point de réparation ou à l'endroit où a été commise l'infraction, selon la procédure d'exécution d'une double pénalité.
- Le joueur exécutant la double pénalité ne doit pas toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.
- Le coup de pied doit être exécuté dans les quatre secondes.

Le temps nécessaire à l'exécution d'une double pénalité à partir de la 5ème faute doit être alloué à la fin de chaque période.

INFRACTIONS/SANCTIONS

Si un joueur, remplaçant, guide ou officiel d'équipe de l'équipe défendante enfreint cette Loi :

- le coup franc doit être retiré si le but n'est pas marqué ;
- le coup franc ne doit pas être retiré si le but est marqué.

Si un joueur, remplaçant, guide ou officiel de l'équipe du joueur exécutant le coup franc enfreint cette Loi :

- le coup franc doit être retiré si le but est marqué ;
- le coup franc ne doit pas être retiré si le but n'est pas marqué.

Si le joueur exécutant la double pénalité enfreint cette Loi une fois que le ballon est en jeu :

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

Si un ou plusieurs défenseurs ainsi qu'un ou plusieurs attaquants enfreignent cette Loi avant que le ballon ne soit en jeu :

- la double pénalité est retirée.

Si le coup de pied n'est pas exécuté dans les quatre secondes, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse.

15. PENALTY

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

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

Le temps nécessaire à l'exécution d'un pénalty doit être alloué à la fin de chaque période.

POSITION DU BALLON ET DES JOUEURS

Le ballon :

- est placé sur le point de réparation.

Le joueur exécutant le pénalty :

- est clairement identifié.

Le gardien de but de l'équipe défendante :

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

Le guide de l'équipe exécutant le pénalty :

- peut orienter le tireur ;
- ne peut pas pénétrer sur le terrain.

Les autres joueurs que le tireur se trouvent :

- sur le terrain ;
- en dehors de la surface de réparation ;
- derrière ou sur le côté du point de réparation ;
- au moins à 5 mètres du point de réparation.

EXÉCUTION

- Le tireur du pénalty botte le ballon en avant.
- 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 s'est déplacé en avant.
- Le coup de pied doit être exécuté dans les quatre secondes.

Quand un pénalty est exécuté pendant le déroulement normal du jeu, ou lorsque le temps a été prolongé à la fin de la 1ère période ou à la fin du temps réglementaire pour permettre de tirer ou de retirer un pénalty, le but est accordé si, avant de passer entre les poteaux de 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, remplaçant, guide ou officiel d'équipe de l'équipe défendante enfreint cette Loi :

- le pénalty doit être retiré si le but n'est pas marqué ;
- le pénalty ne doit pas être retiré si le but est marqué.

Si un joueur, remplaçant, guide ou officiel de l'équipe du joueur exécutant le pénalty enfreint cette Loi :

- le pénalty doit être retiré si le but est marqué ;
- le pénalty ne doit pas être retiré si le but n'est pas marqué.

Si le joueur exécutant le pénalty enfreint cette Loi une fois que le ballon est en jeu :

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

Si un ou plusieurs défenseurs ainsi qu'un ou plusieurs attaquants enfreignent cette Loi avant que le ballon ne soit en jeu :

- le pénalty est retiré.

Si le pénalty n'est pas exécuté dans les quatre secondes, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse.

16. RENTRÉE DE TOUCHE

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

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

- Si le ballon pénètre dans le but adverse, une sortie de but est accordée.
- Si le ballon pénètre dans le but de l'exécutant de la rentrée de touche, un corner est accordé.

UNE RENTRÉE DE TOUCHE EST ACCORDÉE :

- quand le ballon a entièrement franchi les barrières latérales, ou a touché le plafond ;
- à l'endroit où le ballon a franchi les barrières latérales ;
- à l'équipe adverse du joueur qui a touché en dernier le ballon.

POSITION DU BALLON ET DES JOUEURS

Le ballon :

- doit être immobile et placé au plus à 1 mètre des barrières latérales ;
- est remis en jeu du pied dans n'importe quelle direction.

Les joueurs de l'équipe adverse :

- doivent se tenir au moins à 5 mètres du point où la rentrée de touche est effectuée.

EXÉCUTION

- Le joueur doit effectuer la rentrée de touche dans les 4 secondes à compter de l'instant où l'arbitre a donné le signal de la reprise.
- L'exécutant ne doit pas toucher à nouveau le ballon avant que celui-ci n'ait été touché ou joué par un autre joueur.
- Le ballon est en jeu dès l'instant où il a été botté ou touché.

INFRACTIONS/SANCTIONS

Un coup franc indirect 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 indirect est exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

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

- Le ballon n'est pas remis en jeu correctement.
- La rentrée de touche est effectuée à un endroit autre que le point où le ballon a franchi les barrières latérales.
- La rentrée de touche n'est pas effectuée dans les 4 secondes à compter de l'instant où l'arbitre a donné le signal de la reprise.
- Lorsqu'une autre infraction aux Lois du Jeu est commise.

DÉCISIONS

Décision 1

Sur une rentrée de touche, les joueurs attaquants ne peuvent pas se trouver dans la zone du gardien de but de l'équipe défendante jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

17. SORTIE DE BUT

La sortie de but est l'une des manières de reprendre le jeu. Il doit toujours être exécuté par le gardien de but à l'intérieur de sa propre surface de gardien de but.

Un but ne peut pas être marqué directement sur sortie de but. Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe dont le gardien vient d'effectuer la sortie de but, un corner est accordé à l'équipe adverse. Si le ballon pénètre directement dans le but adverse, une sortie de but est accordée à cette équipe adverse.

Une sortie de but est accordée 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, et sans qu'un but n'ait été marqué conformément à la Loi 11.

EXÉCUTION

- Le ballon est dégagé de la main d'un point quelconque de la surface du gardien de but par le gardien de but de l'équipe défendante.
- 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 ballon est en jeu dès qu'il est directement sorti de la surface du gardien.

INFRACTIONS/SANCTIONS

Si le ballon n'est pas sorti directement de la surface du gardien :

- La sortie de but doit être recommencée.

Si la sortie de but n'est pas effectuée dans les 4 secondes à compter de l'instant où le gardien de but prend possession du ballon :

- Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le gardien dégage le ballon au-delà de la ligne médiane, sans que celui-ci n'ait touché le sol ou les barrières latérales, ou n'ait été joué avant :

- Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse sur n'importe quel point de la ligne médiane.

Si après que le ballon soit en jeu, le gardien le retouche avant qu'il n'ait touché un autre joueur :

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

DÉCISIONS

Décision 1

Sur une sortie de but, les joueurs attaquants ne peuvent pas se trouver dans la zone du gardien de but de l'équipe défendante jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

18. CORNER

Le corner est l'une des manières de reprendre le jeu.

Un but peut être marqué directement sur corner, mais uniquement contre l'équipe adverse. Si le ballon pénètre dans le but de l'exécutant du corner, un corner est accordé à l'équipe adverse.

Un corner est accordé quand :

- Lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe défendante, franchit entièrement la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air, et sans qu'un but n'ait été marqué conformément à la Loi 11.

EXÉCUTION

- Le ballon est placé dans l'arc de coin le plus proche.
- Les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir au moins à 5 mètres 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 et a bougé.
- L'exécutant ne doit pas jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

INFRACTIONS/SANCTIONS

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse si :

- L'exécutant touche le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur. Le coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.
- Le corner n'est pas effectué dans les 4 secondes à compter de l'instant où l'arbitre a donné le signal de la reprise. Le coup franc indirect doit être exécuté depuis l'arc de coin.

Pour toute autre infraction :

- Le corner sera recommencé.

DÉCISIONS

Décision 1

Sur un corner, les joueurs attaquants ne peuvent pas se trouver dans la zone du gardien de but de l'équipe défendante jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

PROCÉDURE POUR DÉTERMINER LE VAINQUEUR D'UN MATCH

1. Tirs au but

- 1.1. Les tirs au but du point de réparation sont une méthode 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.
- 1.2. Les avertissements adressés aux joueurs et aux officiels d'équipe pendant le match et avant le tirage au sort pour décider du premier tir au but ne sont pas reportés sur l'épreuve des tirs au but.

2. Exécution

- 2.1. L'arbitre choisit le but contre lequel les tirs doivent être exécutés.
- 2.2. L'arbitre procède, avec les capitaines, au tirage au sort et le capitaine de l'équipe qui gagne le tirage décide s'il souhaite exécuter le premier ou le deuxième tir.
- 2.3. Les arbitres consignent par écrit le déroulement de chaque tir au but effectué.
- 2.4. Les deux équipes exécutent chacune trois tirs au but conformément aux dispositions mentionnées ci-dessous.
- 2.5. Les tirs sont exécutés alternativement par chaque équipe.
- 2.6. Tous les joueurs et remplaçants sont autorisés à exécuter les tirs au but, excepté les gardiens de but.
- 2.7. Lorsqu'une équipe termine le match avec un plus grand nombre de joueurs que l'équipe adverse, elle est tenue d'égaliser ce nombre à la baisse et de communiquer aux arbitres le nom et le numéro de chaque joueur exclu de l'épreuve.
- 2.8. Si, avant que les deux équipes n'aient exécuté leurs trois 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.
- 2.9. Si, après que les deux équipes ont exécuté leurs trois tirs, toutes 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.
- 2.10. Chaque tir supplémentaire est exécuté par un joueur différent et tous les joueurs désignés doivent avoir exécuté un premier tir avant que l'un d'eux ne puisse en effectuer un second. Après que chaque joueur ait tiré, les tireurs conservent le même ordre pour les tirs supplémentaires.
- 2.11. Un joueur qui a été exclu ne peut pas participer à l'épreuve.
- 2.12. Le gardien de but peut être remplacé après la fin du match et avant le début des tirs au but. Ce n'est pas compté comme l'un des remplacements.
- 2.13. Pendant la séance de tirs au but, le gardien de but peut être remplacé en cas de blessure constatée par un médecin. Ce n'est pas compté comme l'un des remplacements.
- 2.14. Seuls les joueurs désignés et les guides sont autorisés à rester sur le terrain pendant l'épreuve des tirs au but. Ils se positionneront dans la moitié de terrain opposée à celle

où se déroule l'épreuve des tirs au but. Le troisième arbitre s'assurera qu'ils restent dans cette moitié de terrain.

2.15. Le gardien dont le coéquipier exécute le tir au but doit rester sur le terrain.

RÈGLEMENT DES COMPÉTITIONS

Les règlements suivants seront utilisés pour toutes les compétitions IBSA et aux compétitions entre deux organisations, ou plus, membres de l'IBSA.

1. Système de points

- 1.1. Trois points pour un match gagné.
- 1.2. Un point pour un match nul.
- 1.3. Zéro point pour une défaite.

2. Système de qualification dans le classement

- 2.1. Le système de qualification au classement général suit l'ordre suivant, en passant au point suivant en cas d'égalité :
 - a) Plus grand nombre de points marqués après tous les matches joués en phase de poule.
 - b) Plus grande différence de buts après tous les matches joués en phase de poule.
 - c) Plus grand nombre de buts marqués lors de tous les matches joués en phase de poule.
 - d) Plus grand nombre de points obtenus lors des matches contre les équipes en question.
 - e) Plus grande différence de buts lors des matches contre les équipes en question.
 - f) Plus grand nombre de buts marqués lors des matches contre les équipes en question.
 - g) Le moins de cartons rouges reçus chez les joueurs et gardiens de but en phase de poule.
 - h) Le moins de cartons jaunes reçus chez les joueurs et gardiens de but en phase de poule.
 - i) Le moins de cartons rouges reçus parmi le staff en phase de poule.
 - j) Le moins de cartons jaunes reçus parmi le staff en phase de poule.
 - k) Tirage au sort entre les équipes concernées.

3. Détermination du vainqueur d'un match

- 3.1. En finale, demi-finales, lors des matches de classement pour les places 3ème-4ème, 5ème-6ème et à suivre :

En cas d'égalité à la fin du match, une séance de tirs au but sera effectuée pour déterminer le vainqueur.

4. Listes d'équipes officielles

- 4.1. Soixante minutes avant l'heure prévue pour le coup d'envoi, le responsable de chaque équipe doit remettre aux arbitres la liste d'équipe définitive. Elle doit être remplie en anglais et en lettres capitales.

La liste d'équipe devra inclure la composition des joueurs titulaires et :

- a) Joueurs de champ débutant le match : nom, prénom et numéro de maillot.
- b) Gardien de but débutant le match : nom, prénom et numéro de maillot.
- c) Joueurs de champ remplaçants : nom, prénom et numéro de maillot.

- d) Gardien de but remplaçant : nom, prénom et numéro de maillot.
- e) Entraîneur : nom et prénom.
- f) Guide : nom et prénom.
- g) Staff : noms et prénoms.

4.2. Les noms, prénoms et numéros de maillot ne peuvent être changés à aucun moment de la compétition.

5. Score final pour un match non joué ou arrêté

- 5.1. Si le match n'est pas joué à cause de la responsabilité d'une équipe, le score final est de 6-0 contre l'équipe fautive.
- 5.2. Si le match est arrêté à cause d'un nombre de joueurs devenu insuffisant, le score final sera de 6-0, ou le score du match sera conservé si l'équipe vainqueur a marqué plus de six buts, après avoir annulé les buts marqués par l'équipe fautive (s'il y en a eu).
- 5.3. Si le match n'est pas joué à cause de la responsabilité des deux équipes, il n'y aura pas de vainqueur et chaque équipe aura match perdu 6-0.

SANCTIONS EN COMPÉTITION

Les sanctions suivantes sont appliquées dans toutes les compétitions sanctionnées par l'IBSA et dans les compétitions entre deux ou plusieurs organisations membres de l'IBSA.

1. Sanctions

- 1.1. Un joueur recevant deux avertissements au cours de deux matches différents pendant la phase de poule, est automatiquement suspendu pour le match suivant.
- 1.2. Un joueur recevant deux avertissements au cours du même match, est automatiquement suspendu pour le match suivant.
- 1.3. Un avertissement reçu par un joueur lors d'un match de la phase de poule n'est pas comptabilisé pour la suite de la compétition après la phase de poule.
- 1.4. Un joueur expulsé au cours d'un match, est automatiquement suspendu pour les deux matches suivants.
- 1.5. Un joueur expulsé deux fois au cours d'une même compétition pour avoir tenté de tirer un avantage afin de percevoir la lumière, sera automatiquement suspendu pour le reste de la compétition.
- 1.6. S'il s'agit de faits plus graves, comme une insulte raciale / une agression physique, etc., une commission de discipline décidera de la sanction à donner à la personne. Cette sanction sera de 2 matchs minimum et elle dépendra du type d'agression.

2. Suspension

- 2.1. Une sanction consécutive à une expulsion est automatiquement transférée aux matches officiels suivants organisés par l'IBSA, l'IPC, l'EPC, l'AfPC, l'AmPC, l'AsPC.

VUE GÉNÉRALE DES MASQUES

Vue d'ensemble des masques utilisés en tant qu'équipement des joueurs de champ (cf. Loi 4 - Équipement des joueurs), illustrés dans les Figures 10 et 11 avec les vues respectivement de face et arrière.



Figure 10. Vue de face d'un masque autorisé



Figure 11. Vue arrière d'un masque autorisé



BSI
INTERNATIONAL
BLIND
SPORTS
FEDERATION

