

# Futsal

## Lois du Jeu 2004



## Fédération Internationale de Football Association

*Président :* Joseph S. Blatter (Suisse)

*Secrétaire Général :* Urs Linsi (Suisse)

*Adresse :* FIFA  
Hitzigweg 11  
Case postale 85  
8030 Zurich  
Suisse

*Téléphone :* +41-(0)43-222 7777

*Téléfax :* +41-(0)43-222 7878

*Internet :* [www.FIFA.com](http://www.FIFA.com)



# Lois du Jeu de Futsal

La version révisée des Lois du Jeu de Futsal a été établie en accord avec le Groupe d'études de l'International Football Association Board (IFAB), conformément à la décision prise par l'IFAB lors de sa séance de travail du 28 septembre 1999.

Tous droits réservés.

Reproduction ou traduction, intégrale ou partielle, seulement avec l'autorisation spéciale de la FIFA.

Publié par la  
Fédération Internationale de Football Association  
Hitzigweg 11, 8030 Zurich, Suisse.

En cas d'interprétations divergentes  
des diverses versions le texte anglais fait foi.

**FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE FOOTBALL ASSOCIATION**

Président :	Joseph S. BLATTER (Suisse)
Secrétaire Général :	Urs LINSI (Suisse)
Adresse :	FIFA House, Hitzigweg 11 8030 Zurich, Suisse Téléphone : +41-(0)43-222 7777 Téléfax : +41-(0)43-222 7878 Internet : www.FIFA.com

**COMMISSION DE FUTSAL**

Président :	TEIXEIRA Ricardo Terra, Brésil
Vice-président :	SASSO SASSO Isaac David, Costa Rica
Membres :	OGURA Junji, Japon VAN DER HULST Tom, Pays-Bas MELO FILHO Alvaro, Brésil FOUSEK Petr, République tchèque KLASS Colin, Guyana WILLIAMS Anthony, Nigeria TINOCO KIPPS Rafael Ignacio, Guatemala AZMY Hisham, Egypte BATANGTARIS Wandy, Indonésie COLOMBANI Armand, Tahiti VILAR Alberto, Espagne KING LAI Richard, Guam
Chinese Taipei 2004	CHANG Chan Wei, Chinese Taipei

**Modifications**

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

Les points ci-dessous peuvent être modifiés :

- Les dimensions du terrain de jeu ;
- La dimension, le poids et le matériau du ballon ;
- La distance entre les montants de but et la hauteur de la barre transversale ;
- La durée des périodes de jeu ;
- Les remplacements.

Pour toute autre modification, l'accord de l'International Football Association Board demeure réservé.

**Masculin et féminin**

Pour souci de simplification, seule la forme masculine est utilisée dans les Lois du Jeu de Futsal pour désigner les arbitres, les joueurs ainsi que les officiels ; dans tous ces cas, le masculin désigne aussi bien des hommes que des femmes.

## TABLE DES MATIÈRES

Loi	page
1 Terrain de jeu	8
Dimensions	
Matches internationaux	
Marquage du terrain	
Surface de réparation	
Point de réparation	
Second point de réparation	
Arc de cercle de coin	
Zones de remplacement	
Buts	
Sécurité	
Surface de jeu	
2 Ballon	15
Caractéristiques et dimensions	
Remplacement du ballon défectueux	
3 Nombre de joueurs	18
Joueurs	
Procédure de remplacement	
Infractions / Sanctions	
4 Equipement des joueurs	21
Sécurité	
Equipement de base	
Maillot	
Protège-tibias	
Gardiens de but	
Infractions / Sanctions	

Loi	page
5 Arbitre	23
Autorité de l'arbitre	
Pouvoirs et devoirs	
Décisions de l'arbitre	
6 Deuxième arbitre	25
Pouvoirs et devoirs	
7 Chronométrateur et troisième arbitre	26
Devoirs	
Chronométrateur	
Troisième arbitre	
8 Durée du match	30
Périodes de jeu	
Temps mort	
Mi-temps	
9 Coup d'envoi et reprise du jeu	32
Préliminaires	
Coup d'envoi	
Exécution	
Infractions / Sanctions	
Balle à terre	
Exécution	
Infractions / Sanctions	
10 Ballon en jeu et hors du jeu	35
Ballon hors du jeu	
Ballon en jeu	

## SOMMAIRE

Loi	page
11 But marqué	36
But marqué	
Equipe victorieuse	
Règlements des compétitions	
12 Fautes et comportement antisportif	37
Coup franc direct	
Coup de pied de réparation	
Coup franc indirect	
Sanctions disciplinaires	
Infractions passibles d'avertissement	
Infractions passibles d'exclusion	
13 Coups francs	41
Genre de coups francs	
Coup franc direct	
Coup franc indirect	
Lieu d'exécution du coup franc	
Infractions / Sanctions	
Signaux	
14 Accumulation de fautes	43
Accumulation de fautes	
Lieu d'exécution du coup franc	
Exécution (à partir de la sixième faute cumulée)	
Infractions / Sanctions	

Loi	page
15 Coup de pied de réparation	47
Coup de pied de réparation	
Positions respectives du ballon et des joueurs	
Exécution	
Infractions / Sanctions	
16 Rentrée de touche au pied	49
Rentrée de touche au pied	
Positions respectives du ballon et des joueurs	
Exécution	
Infractions / Sanctions	
17 Dégagement du ballon par le gardien	51
Dégagement du ballon par le gardien	
Exécution	
Infractions / Sanctions	
18 Coup de pied de coin	53
Coup de pied de coin	
Exécution	
Infractions / Sanctions	
Procédures pour déterminer le vainqueur d'un match	55
Procédures pour déterminer le vainqueur d'un match	
Prolongations	
Tirs au but du point de réparation	
Signaux de l'arbitre	57

**Dimensions**

Le terrain de jeu doit être rectangulaire. La longueur des lignes de touche doit dans tous les cas être supérieure à la longueur des lignes de but.

Longueur	minimum	25 m
	maximum	42 m
Largeur	minimum	15 m
	maximum	25 m

**Matches internationaux**

Longueur	minimum	38 m
	maximum	42 m
Largeur	minimum	18 m
	maximum	25 m

**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 extérieures les plus longues sont appelées lignes de touche.

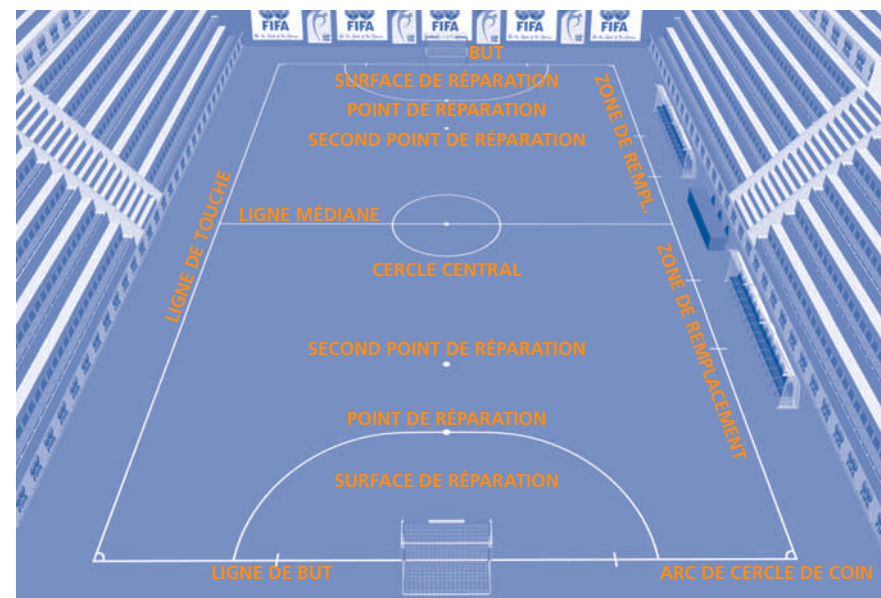
Les deux lignes plus courtes sont appelées lignes de but.

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. Autour de ce point est tracé un cercle de 3 m de rayon.

Le terrain de jeu et son aménagement sont établis conformément au schéma ci-après.

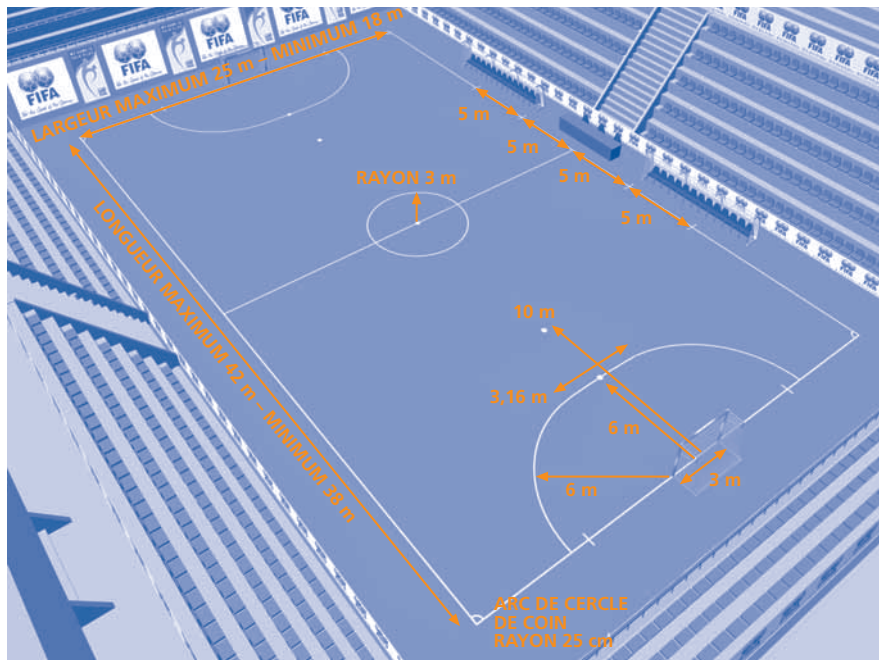


### Surface de réparation

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

Deux quarts de cercle de 6 m de rayon sont tracés depuis le bord extérieur de chaque montant de but vers l'intérieur de la surface de jeu. Ces quarts de cercle tracés depuis la ligne de but croisent chacun une ligne imaginaire perpendiculaire à la ligne de but. La partie supérieure de chaque quart de cercle est reliée par une ligne de 3,16 m parallèle à la partie de la ligne de but située entre les deux montants.

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



### Point de réparation

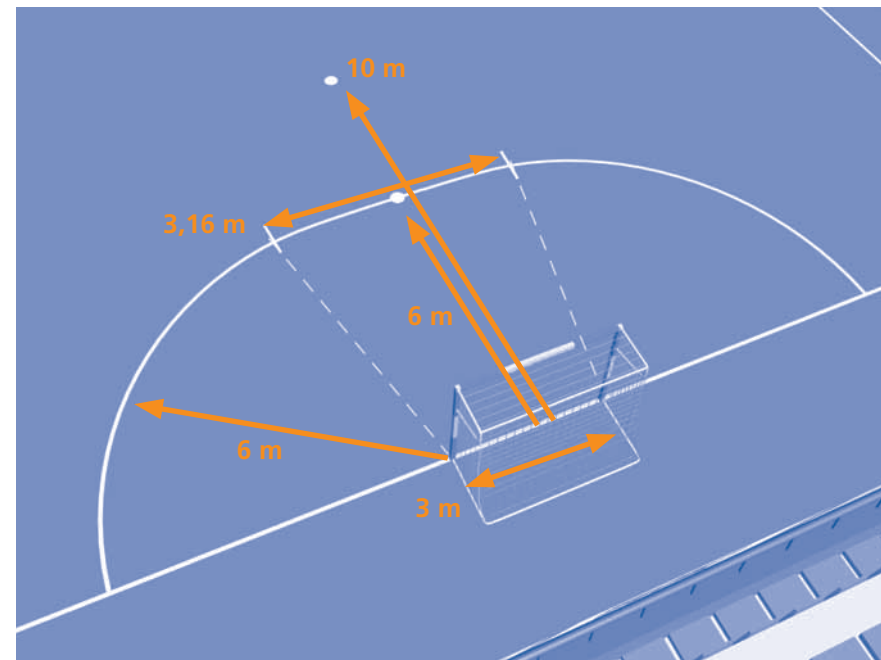
Un point de réparation est tracé sur la ligne délimitant la surface de réparation à 6 m du milieu des montants de but et à égale distance de ceux-ci.

### Second point de réparation

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

### Arc de cercle de coin

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

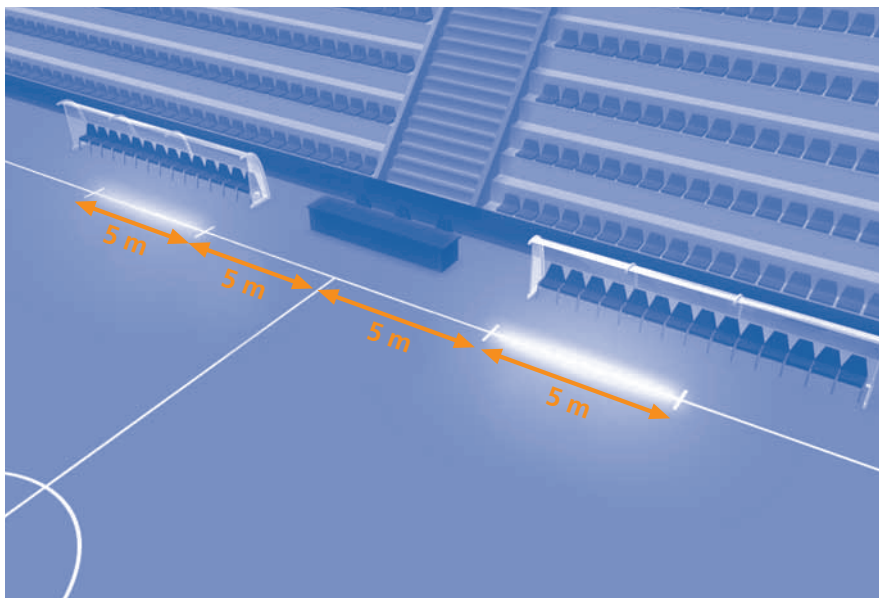




### Zones de remplacement

La zone de remplacement est située sur le même côté du terrain que les bancs des équipes et directement devant ces derniers ; les joueurs y passent lors de chaque remplacement.

- Chacune des deux zones de remplacement a une longueur de 5 m et se situe juste devant le banc respectif des joueurs. Chaque zone est délimitée de part et d'autre par deux lignes perpendiculaires à la ligne de touche ; elles ont une largeur de 8 cm et une longueur de 80 cm, soit 40 cm à l'intérieur et 40 cm à l'extérieur du terrain de jeu.
- La distance entre l'extrémité la plus proche de chaque zone de remplacement et l'intersection de la ligne médiane et de la ligne de touche est de 5 m. L'espace situé juste devant la table du chronomètre doit rester libre.



### 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.

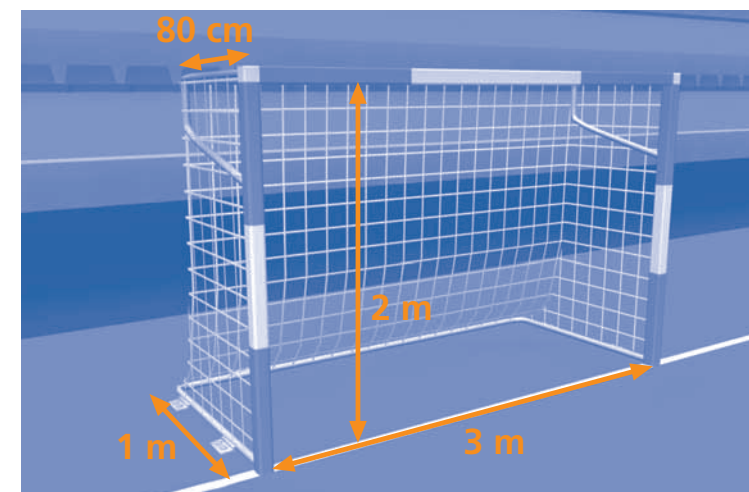
La distance entre les montants de but (bords intérieurs) est de 3 m. Le bord inférieur de la barre transversale se situe à 2 m du sol.

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

La profondeur des buts définie comme étant la distance séparant le bord intérieur des deux montants de but 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.

### Sécurité

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



### Surface de jeu

La surface de jeu doit être lisse, dépourvue d'aspérités et non-abrasive. L'utilisation d'un revêtement en bois ou en matière synthétique est recommandée, tandis que le béton ou le macadam goudronné sont déconseillés.

### Décisions

- 1 *Si les lignes de but mesurent 15 m à 16 m, le rayon du quart de cercle sera de 4 m. Dans ce cas, le point de réparation n'est plus situé sur la ligne de réparation, mais demeure à 6 m d'un point situé au milieu des montants de but et à égale distance de ceux-ci.*
- 2 *L'utilisation de gazon naturel ou artificiel ou de terre battue est autorisée pour des matches nationaux, mais pas pour des matches internationaux.*
- 3 *Pour matérialiser la distance à observer lors de l'exécution d'un coup de coin, une marque peut être tracée à l'extérieur de la surface de jeu, à 5 m du centre de l'arc de cercle de coin et perpendiculairement à la ligne de but. La largeur de cette marque est de 8 cm.*
- 4 *Les bancs des joueurs sont situés derrière la ligne de touche, juste à côté de l'espace libre devant la table du chronomètreur.*

### Caractéristiques et dimensions

Le ballon :

- est sphérique ;
- est en cuir ou une autre matière adéquate ;
- a une circonférence de 64 cm au plus et de 62 cm au moins ;
- pèse 400 g au moins et 440 g au plus au début du match ;
- a une pression de 0,4 atmosphère au moins et de 0,6 atmosphère au plus (400–600g/cm<sup>2</sup>).



### 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 était dans 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 éclate ou est endommagé alors qu'il n'est pas en jeu avant l'exécution d'un coup d'envoi, d'un dégagement du ballon, d'un coup de pied de coin, d'un coup franc, d'un coup de pied de réparation ou d'une rentrée de touche :

- 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.

### Décisions

- 1 *Les ballons en feutre ne sont pas autorisés pour les matches internationaux.*
- 2 *Le ballon ne peut rebondir à plus de 65 cm ni à moins de 50 cm lors de son premier rebond lorsqu'il est lâché d'une hauteur de 2 m. Dans les matches de compétition, seuls les ballons satisfaisant aux spécifications techniques minimales stipulées dans la Loi 2 sont autorisés.*

*Lors de matches disputés dans le cadre de compétitions de la FIFA ou de compétitions organisées par les confédérations, seuls les ballons portant l'un des logos ci-dessous sont autorisés :*

*le logo officiel « FIFA APPROVED » ou le logo officiel « FIFA INSPECTED » ou la référence « INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD ».*

*Ces logos ou références indiquent que le ballon a été dûment testé et qu'il satisfait aux spécifications techniques définies pour la catégorie concernée, en plus des spécifications minimales stipulées dans la Loi 2. La liste des spécifications supplémentaires exigées pour chacune des catégories considérées doit être émise par la FIFA. Les instituts habilités à effectuer les tests en question sont sélectionnés par la FIFA.*

*Les associations membres peuvent exiger l'utilisation de ballons portant l'un de ces trois logos lors de compétitions organisées par leurs soins.*

*Dans tous les autres matches, le ballon utilisé doit satisfaire aux exigences stipulées dans la Loi 2.*

*Si une association membre exige l'utilisation de ballons portant le logo « FIFA APPROVED » ou « FIFA INSPECTED » lors de compétitions organisées par ses soins, cette même association membre doit aussi permettre l'utilisation de ballons portant la référence « INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD », exempte de redevance.*

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

### Joueurs

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

### Procédure de remplacement

Dans tout match disputé dans le cadre de compétitions officielles de la FIFA ou de compétitions organisées par les confédérations et les associations membres, il est possible de recourir à des remplaçants.

Le nombre maximum de remplaçants autorisé est de sept.  
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 joueur quittant le terrain doit passer la ligne de touche en traversant la zone de remplacement de son équipe ;
- le joueur pénétrant sur le terrain doit également traverser sa zone de remplacement. Il ne peut le faire que quand le joueur sortant a entièrement franchi la ligne de touche ;
- 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.

Le gardien de but peut remplacer n'importe quel autre joueur.

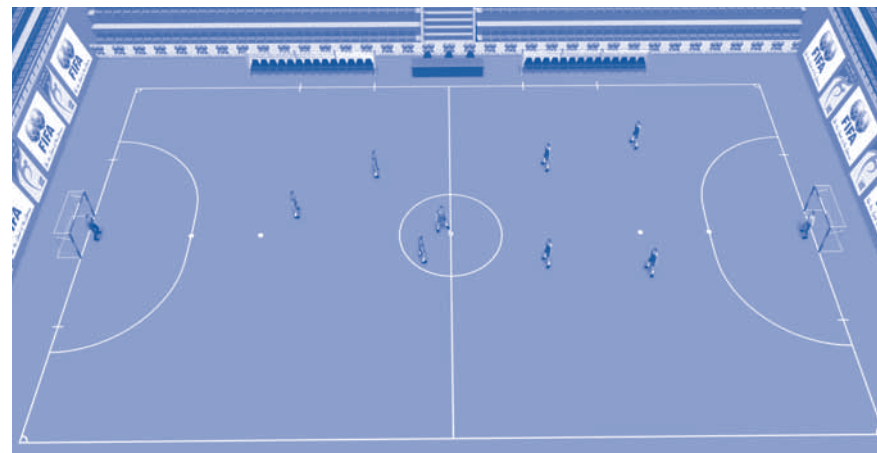
### Infractions / Sanctions

Si, durant un remplacement, un remplaçant pénètre sur le terrain de jeu avant que le joueur remplacé ne l'ait entièrement quitté :

- le jeu est arrêté ;
- le joueur remplacé est sommé de quitter le terrain de jeu ;
- le remplaçant est averti et reçoit un carton jaune ;
- le jeu reprend par un coup franc indirect exécuté par un joueur de l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu. Toutefois, si le ballon se trouvait dans la surface de réparation, le coup franc indirect est exécuté depuis la ligne de réparation, et ce au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu.

Si, durant un remplacement, un remplaçant pénètre sur le terrain de jeu ou si un joueur remplacé le quitte sans passer par sa zone de remplacement :

- le jeu est arrêté ;
- le joueur contrevenant est averti et reçoit un carton jaune ;
- le jeu reprend par un coup franc indirect exécuté par un joueur de l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu. Toutefois, si le ballon se trouvait dans la surface de réparation, le coup franc indirect est exécuté depuis la ligne de réparation, et ce au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu.



### Décisions

- 1 Le nombre de joueurs par équipe est de cinq pour débiter un match.
- 2 Si, au cas où des joueurs sont exclus, l'une des deux équipes compte moins de trois joueurs (y compris le gardien de but), le match doit être arrêté.

### 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 ;
- des culottes – si le joueur porte des cuissards, ils doivent être de la même couleur que la couleur dominante des culottes ;
- des bas ;
- des protège-tibias ;
- des chaussures, les seules chaussures autorisées étant les espadrilles en toile ou des chaussures de sport ou de gymnastique en cuir mou, avec semelles en caoutchouc ou une matière similaire.

### Maillot

- Tous les maillots doivent porter au dos un numéro d'ordre compris entre 1 et 15.
- Les couleurs de ces numéros doivent contraster avec les couleurs du maillot.

Lors des matches internationaux, les joueurs porteront un numéro de plus petite taille, également sur le devant des culottes et/ou du maillot.

### Protège-tibias

- Ils doivent être entièrement couverts 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.
- Si un joueur de champ remplace un gardien de but, il doit porter un maillot de gardien de but muni au dos de son propre numéro.

---

**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 peut 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.

---

**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.

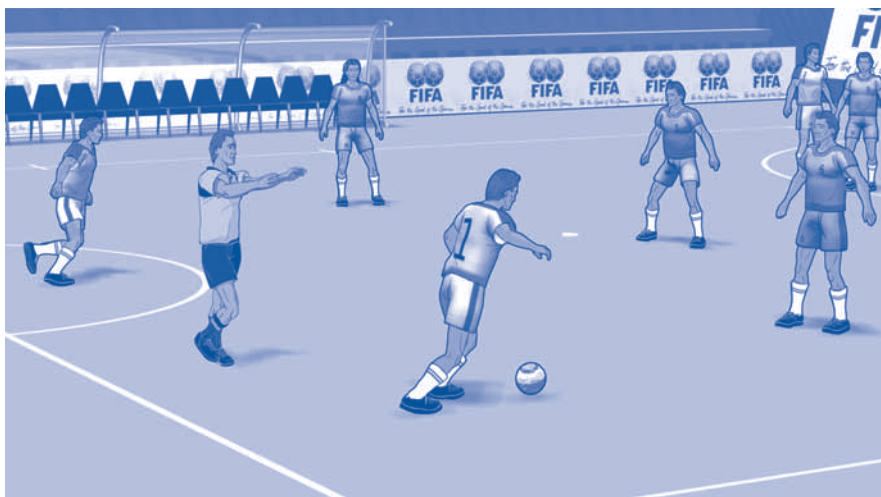
---

**Pouvoirs et devoirs**

---

L'arbitre :

- veille à l'application des Lois du Jeu ;
- laisse le jeu se poursuivre quand l'équipe contre laquelle une infraction a été commise peut en tirer un avantage et sanctionne l'infraction commise initialement si l'avantage escompté ne survient pas ;
- établit 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 Lois ou en raison de l'interférence d'événements extérieurs ;
- prend des mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une infraction passible d'avertissement ou une faute passible d'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 ;
- s'assure que chaque ballon utilisé satisfait aux exigences de la Loi 2 ;
- sanctionner l'infraction la plus grave quand un joueur commet simultanément plusieurs infractions.



### 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.*

### Pouvoirs et 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.

En outre, le deuxième arbitre :

- a le pouvoir discrétionnaire d'arrêter le jeu pour toute infraction aux Lois du Jeu ;
- s'assure, avec l'aide de l'arbitre, que les remplacements sont effectués correctement.

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.



### Décision

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

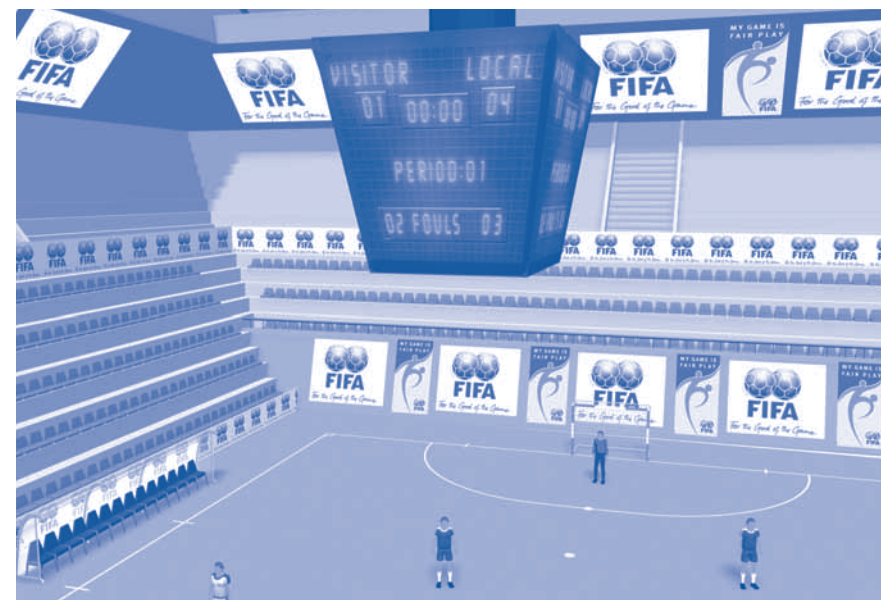
### Devoirs

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

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 cumulées. 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 8 ;
  - en enclenchant le chronomètre dès le coup d'envoi ;
  - en arrêtant le chronomètre lorsque le ballon est hors du jeu ;
  - en le réenclenchant après une rentrée en touche, un dégagement par le gardien de but, un coup de pied de coin, un coup franc, un coup de pied tiré depuis le premier ou le second point de réparation, un temps mort ou une balle à terre ;
- assure le chronométrage des périodes de temps mort de 1 minute ;
- supervise la période de 2 minutes effectives infligée comme punition à un joueur ayant été expulsé ;
- 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 d'une prolongation 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 8) ;
- comptabilise les cinq premières fautes cumulées par chacune des équipes lors de chaque mi-temps, fautes enregistrées par les arbitres, et donne un signal lorsqu'une cinquième faute est commise par une des équipes.





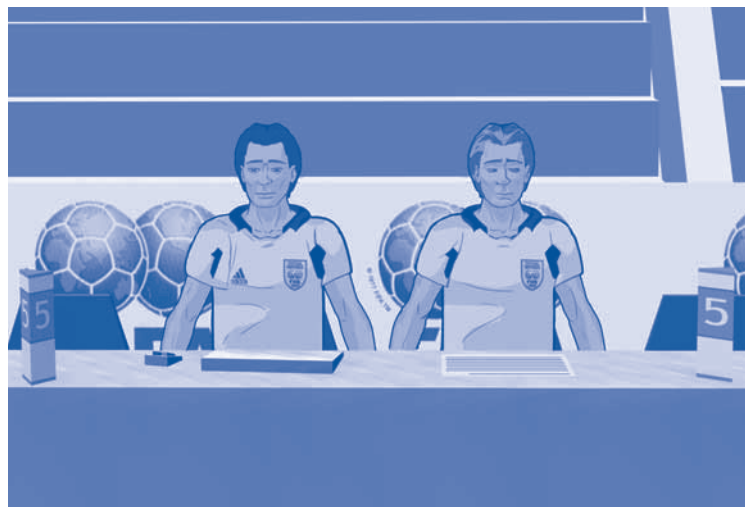
### Troisième arbitre

Le troisième assiste le chronométrateur ; il :

- comptabilise les cinq premières fautes cumulées par chacune des équipes lors de chaque mi-temps et enregistrées par les arbitres, et donne un signal lorsqu'une cinquième faute est commise par une des équipes ;
- comptabilise les arrêts de jeu et prend note des raisons les ayant entraînés ;
- enregistre le numéro des joueurs qui ont marqué des buts ;
- note le nom et le numéro des joueurs qui ont été avertis ou expulsés ;
- fournit toute autre information pertinente relative au match.

En cas d'ingérence du chronométrateur 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.

En cas de blessure, le troisième arbitre peut remplacer l'arbitre ou le deuxième arbitre.



### Décisions

- 1 *Le recours à un chronométrateur et à un troisième arbitre est obligatoire lors de matches internationaux.*
- 2 *Lors de matches internationaux, la console de chronométrage utilisée devra disposer de toutes les fonctions nécessaires (chronométrage précis, possibilité de mesurer pour quatre joueurs simultanément les périodes d'exclusion, soit 2 minutes par période, et de contrôler le cumul des fautes commises par chaque équipe pendant chaque mi-temps).*

### Périodes de jeu

Le match se compose de deux périodes de 20 minutes chacune. Le contrôle du temps se fait sous la responsabilité d'un chronométrateur dont les devoirs sont définis dans la Loi 7.

La durée de chaque période peut être prolongée pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation ou d'un coup franc contre une équipe qui a commis plus de cinq fautes cumulées.

### 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 chronométrateur ;
- un temps mort de 1 minute peut être demandé à tout moment. Il ne sera 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 chronométrateur 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 des 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 mi-temps.

### Mi-temps

La pause de la mi-temps ne doit pas excéder 15 minutes.

### Décisions

- 1 En l'absence d'un chronométrateur, 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.

### Préliminaires

Le choix des camps est déterminé par un tirage au sort effectué au moyen d’une pièce de monnaie. 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 peut être marqué directement sur coup d’envoi.

### 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 3 m 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.
- 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.

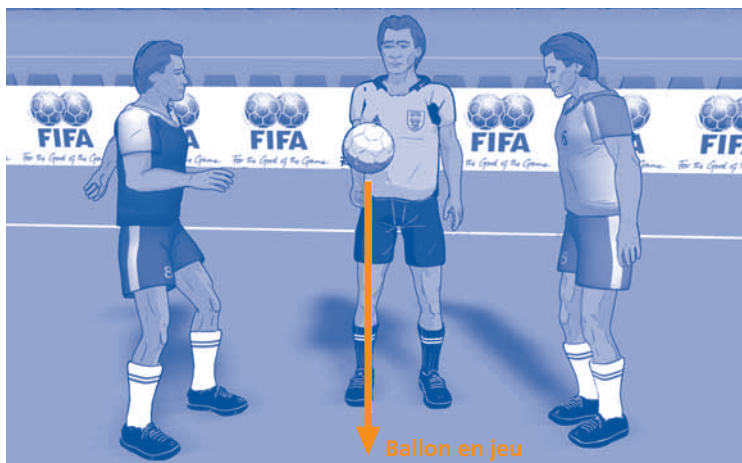
Quand une équipe a marqué un but, c’est l’équipe contre laquelle le but a été marqué qui procède au nouveau coup d’envoi.

### 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.



Le jeu reprend dès que le ballon touche le sol.

### Balle à terre

Après une interruption momentanée du match provoquée par une cause non prévue dans les Lois du Jeu, 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 du 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.

### Ballon hors du jeu

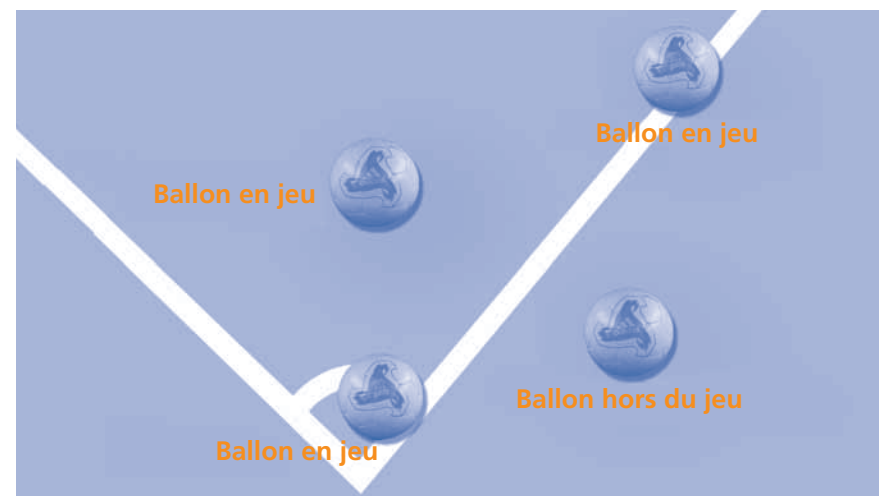
Le ballon est hors du jeu :

- 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.

### 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.



### Décision

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 le plus proche de l'endroit au-dessus duquel le ballon a touché le plafond.

### But marqué

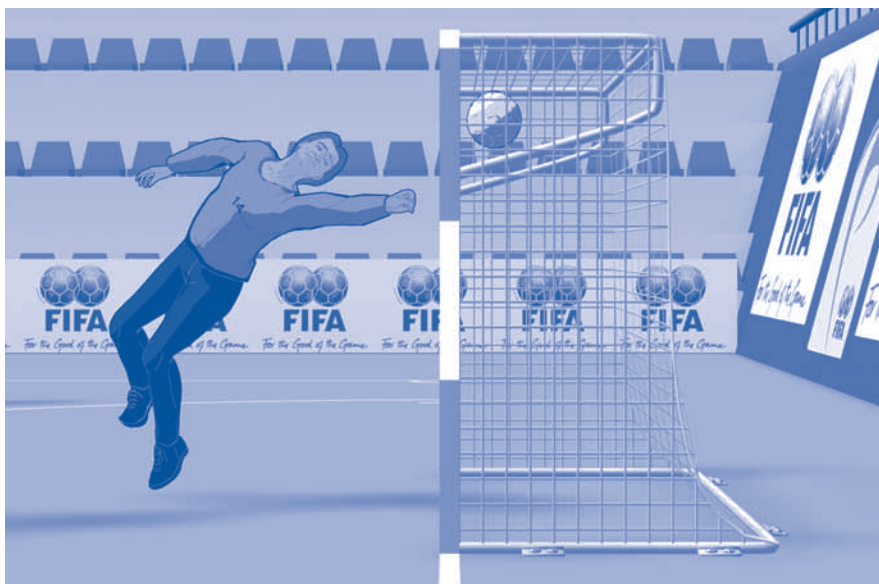
Sauf stipulation contraire dans les Lois du Jeu, un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but entre les montants de but et sous la barre transversale, à moins qu'un attaquant, y compris le gardien de but, ne l'ait lancé, porté, fait rebondir ou ricocher intentionnellement sur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



### Les fautes et tout comportement antisportif doivent être sanctionnés comme suit :

#### Coup franc direct

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

- donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire ;
- faire ou essayer de faire un croche-pied à un adversaire ;
- sauter sur un adversaire ;
- charger un adversaire, même avec l'épaule ;
- frapper ou essayer de frapper un adversaire ;
- bousculer un adversaire.

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

- retenir 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 de réparation à condition qu'il ne commette pas de faute par inadvertance, imprudence ou excès de combativité ;
- faire intentionnellement une faute de main ; ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation.

Tout coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise, sauf si le coup franc est accordé à l'équipe en défense dans sa propre surface de réparation, auquel cas le coup franc peut être exécuté à n'importe quel endroit à l'intérieur de la surface de réparation.

**Les infractions susmentionnées sont des fautes susceptibles d'être cumulées.**

---

### Coup de pied de réparation

---

Un coup de pied de réparation est accordé quand l'une des infractions 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.

---

### Coup franc indirect

---

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 infractions suivantes :

- après avoir lâché le ballon, il le reçoit 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 ;
- il touche ou contrôle le ballon des mains en le recevant délibérément d'un coéquipier qui lui a envoyé avec le pied ;
- il touche ou contrôle le ballon des mains en le recevant directement d'un coéquipier effectuant une rentrée en touche ;
- il touche ou contrôle, pendant plus de quatre secondes, le ballon des mains ou des pieds dans sa propre moitié de terrain.

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

- joue d'une manière dangereuse ;
- fait délibérément obstacle à l'évolution d'un adversaire ;
- empêche le gardien de but de lâcher le ballon de ses mains ;
- commet d'autres infractions 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, sauf si elle s'est produite dans la surface de réparation. Dans ce cas, 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.

---

### Sanctions 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, 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 direct ou d'un dégagement du ballon par le gardien de but ;
- il pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre ou il enfreint la procédure de substitution ;
- il quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre.

---

#### 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.

**Décision**

*Un joueur expulsé ne peut plus participer au match en cours ni prendre place sur le banc des remplaçants. Sous réserve d'autorisation du chronométrateur, un joueur remplaçant pourra pénétrer sur le terrain de jeu 2 minutes effectives après l'expulsion de son coéquipier, sauf si un but est marqué avant que les 2 minutes ne se 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 pourra s'adjoindre 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 l'équipe en infériorité numérique marque un but, la composition des équipes reste inchangée.*

**Genre de coups francs**

Les coups francs sont soit directs, soit indirects.

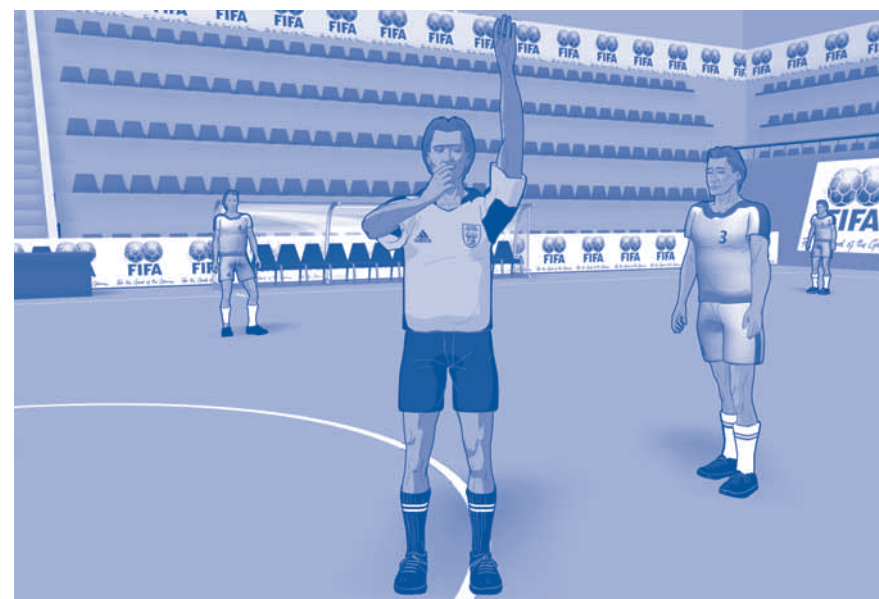
Pour le coup franc direct comme pour le coup franc indirect, le ballon doit être immobile au moment de la frappe et l'exécutant ne doit pas toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

**Coup franc direct**

Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, le but est accordé.

**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

Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 5 m du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu ; lorsque l'équipe en défense exécute un coup franc direct à l'intérieur de sa surface de réparation, tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à l'extérieur de cette surface. Le ballon est en jeu dès qu'il est botté ou touché ; lorsqu'une équipe en défense exécute un coup franc direct à l'intérieur de 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 du coup franc :

- le coup franc doit être recommencé.

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 indirect est accordé à l'équipe adverse, qui doit être exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise. Toutefois, si le ballon se trouvait dans la surface de réparation, le coup franc indirect 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 indirect est accordé à l'équipe adverse.

### Signaux

Coup franc direct :

- l'arbitre garde un bras pointé à l'horizontale dans la direction où doit être exécuté le coup franc. S'il s'agit d'une faute cumulable, l'arbitre pointe l'index de l'autre bras vers le sol pour indiquer au troisième arbitre ou à tout autre officiel à la table qu'il s'agit d'une faute cumulable.

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.

### Accumulation de fautes

- Tous les coups franc directs mentionnés dans la Loi 12 sont des fautes cumulables.
- Les cinq premières fautes cumulées par chaque équipe durant chaque mi-temps sont enregistrées dans le rapport de match.

### Lieu d'exécution du coup franc

Lors des coups francs accordés pour les cinq premières fautes cumulées par chaque équipe durant chaque mi-temps :

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



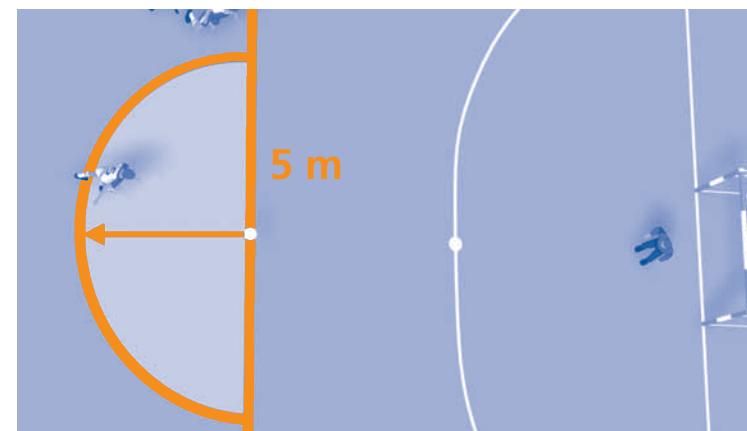


A compter de la sixième faute cumulée par une équipe au cours d'une mi-temps :

- les joueurs de l'équipe adverse ne peuvent faire le mur pour parer un coup franc ;
- le joueur exécutant le coup franc doit être clairement identifié ;
- le gardien de but doit rester dans sa surface de réparation à une distance minimale de 5 m du ballon ;
- tous les autres joueurs doivent rester sur le terrain de jeu, en dehors de la surface de réparation et derrière une ligne imaginaire tracée à hauteur du ballon, parallèlement à la ligne de but, à l'extérieur de la surface de réparation. Ils doivent se tenir au moins à 5 m du ballon sans barrer le passage au joueur exécutant le coup franc ;
- aucun joueur ne doit franchir la ligne imaginaire, tant que le ballon n'a pas été touché ou joué.

### Exécution (à partir de la sixième faute cumulée)

- Le joueur exécutant le coup franc doit botter le ballon avec l'intention de marquer un but ; il ne peut passer le ballon à un autre joueur.
- Une fois que le coup franc a été exécuté, aucun joueur ne doit toucher le ballon une seconde fois 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 n'ait quitté le terrain de jeu.
- Si un joueur commet la sixième faute de son équipe dans la moitié de terrain adverse ou dans sa propre moitié, devant une ligne imaginaire parallèle à la ligne médiane et passant par le second point de réparation à 10 m de la ligne de but, le coup franc doit être exécuté depuis ce point de réparation. Le second point de réparation est défini dans la Loi 1. Le coup franc doit être exécuté conformément aux dispositions énoncées sous « Lieu d'exécution du coup franc ».
- Si un joueur commet la sixième faute de son équipe dans sa propre moitié de terrain entre la ligne des 10 m et la ligne de but mais hors de la surface de réparation, le coup franc sera exécuté depuis le second point de réparation ou à l'endroit où a été commise l'infraction, selon le choix de l'équipe en attaque.
- Le temps nécessaire à l'exécution d'un coup franc doit être alloué à la fin d'une mi-temps ou à la fin d'une période de prolongation.
- Toutes les fautes cumulées lors de la seconde mi-temps sont prises en considération lors d'éventuelles prolongations.



### Infractions / Sanctions

Si un joueur de l'équipe en défense enfreint cette Loi du Jeu :

- le coup franc doit être recommencé, uniquement si aucun but n'est marqué ;
- le coup franc ne doit pas être recommencé si le but est marqué.

Si un coéquipier du joueur exécutant le coup franc enfreint cette Loi du Jeu :

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

Si l'exécutant transgresse cette Loi du Jeu 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, sauf si elle s'est produite dans la surface de réparation. Dans ce cas, 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.

### 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 direct doit être accordé.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de réparation. Un temps supplémentaire doit être accordé pour tout coup de pied de réparation devant être exécuté à la fin de chacune des périodes du temps réglementaire ou à la fin de chacune des deux périodes de prolongation.

### Positions respectives du ballon et des joueurs

Le ballon :

- est placé sur le point de réparation.

Le joueur exécutant le coup de pied de réparation :

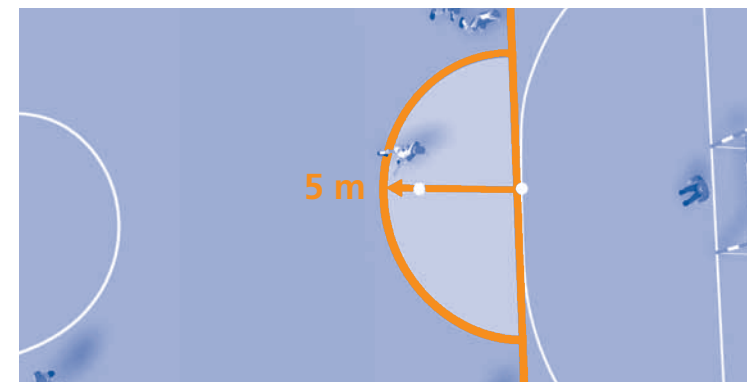
- est clairement identifié.

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 l'exécutant 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 s'est déplacé en direction du but.

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 en défense enfreint cette Loi du Jeu :

- le coup franc doit être recommencé, uniquement si aucun but n'est marqué ;
- le coup franc ne doit pas être recommencé si un but est marqué.

Si un coéquipier du joueur exécutant le coup franc enfreint cette Loi du Jeu :

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

Si l'exécutant transgresse cette Loi du Jeu 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, sauf si elle s'est produite dans la surface de réparation. Dans ce cas, le coup franc indirect sera exécuté sur la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

**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 ;
- a 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 sur la ligne de touche ;
- est remis en jeu du pied dans une direction quelconque.

Le joueur exécutant la rentrée de touche :

- doit avoir, au moins partiellement, un pied soit sur la ligne de touche, soit à l'extérieur de cette ligne au moment de botter le ballon.

Les joueurs de l'équipe défendante :

- doivent se tenir au moins à 5 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.

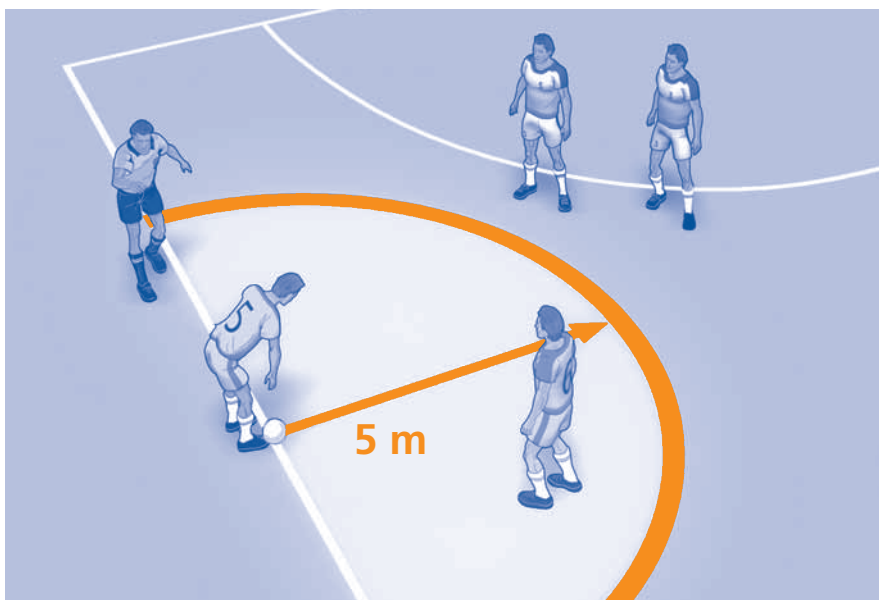
### Infractions / Sanctions

Un coup franc 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, à moins qu'elle n'ait été commise dans la surface de réparation. Dans ce cas, le coup franc indirect 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 du Jeu est commise.



### Dégagement du ballon par le gardien

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 le ballon 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 sorti de la surface de réparation.

### Infractions / Sanctions

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

- le dégagement du ballon doit être répété.

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

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse, qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise, à moins qu'elle n'ait été commise dans la surface de réparation. Dans ce cas, le coup franc indirect doit être exécuté depuis la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise.

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

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

### Coup de pied de coin

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

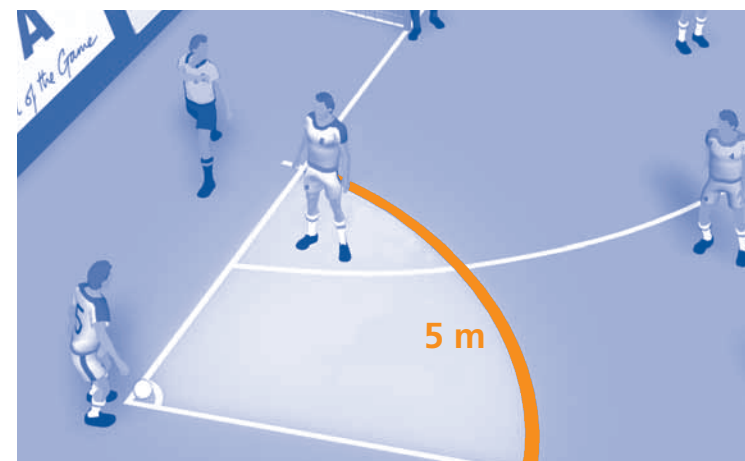
Un but peut être marqué directement sur coup de pied de coin, mais uniquement contre l'équipe adverse.

Un coup de pied de coin est accordé :

- quand le ballon, touché en dernier 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 du coin le plus proche.
- Les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir au moins à 5 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 indirect 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 indirect 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 indirect 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.

---

### Procédures pour déterminer le vainqueur d'un match

---

Les prolongations ainsi que les tirs au but du point de réparation sont des méthodes permettant de 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

---

Les prolongations sont composées de deux périodes de cinq minutes chacune.

Si le score est toujours nul à l'issue des deux périodes de prolongations, le vainqueur du match sera déterminé par la séance des tirs au but du point de réparation.

---

### Tirs au but du point de réparation

---

- L'arbitre choisit le but contre lequel les tirs doivent être exécutés.
- L'arbitre procède, au moyen d'une pièce de monnaie, au tirage au sort et l'équipe dont le capitaine remporte le tirage au sort décide d'exécuter soit le premier, soit le second tir.
- L'arbitre consigne par écrit chaque tir au but effectué.
- Les deux équipes exécutent chacune cinq tirs au but, conformément aux dispositions mentionnées ci-dessous.
- Les tirs sont exécutés alternativement par chaque équipe.
- Si, avant que les deux équipes n'aient exécuté leurs cinq tirs, l'une d'elles 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 cinq 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.
- Chaque tir 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 exécuter un second.
- Tout joueur désigné peut à tout moment remplacer le gardien de but pendant l'épreuve des tirs au but.

- 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.
- Pendant l'épreuve des tirs au but, tous les joueurs doivent rester dans la moitié de terrain opposée à celle où évolue le joueur exécutant un tir, excepté ledit joueur ainsi que les deux gardiens de but.
- Le gardien dont le coéquipier exécute le tir au but doit rester sur le terrain de jeu et ce, derrière la ligne délimitant la surface de réparation dans laquelle se déroule l'épreuve.
- A défaut d'autres dispositions, les dispositions correspondantes des Lois du Jeu et les décisions de l'International Football Association Board sont appliquées lors de l'épreuve des tirs au but.
- Avant de commencer l'épreuve des tirs au but, l'arbitre s'assure que chaque équipe comporte un nombre égal de joueurs habilités à participer à l'épreuve. En attendant leur tour, les joueurs sont regroupés dans la moitié de terrain opposée à celle où sont effectués les tirs.



Coup franc indirect



Compte des quatre secondes



Cinquième faute cumulée



Coup d'envoi et reprise du jeu



Application de la règle de l'avantage



Avertissement



Exclusion



Coup franc direct



Temps mort



