



REGLES DU JEU FUTSAL AMF 2008

Version française des Règles du Jeu Futsal 2008 – AMF – adaptées et traduites par

L'Union Nationale des Clubs de Futsal - UNCFs

Document édité le samedi 27 septembre 2008



PREAMBULE

L'Union Nationale des Clubs de Futsal est affiliée à l'Association Mondiale de Futsal – AMF et à l'Union Européenne de Futsal – UEFS, depuis le 26 octobre 2006, terminant un processus initié en août 2004, suite à la réunion de Roissy-en-France avec la rencontre du Président paraguayen de l'AMF, le Docteur Rolando ALARCON RIOS, qui nous a fait l'honneur de nous remettre en main propre, le document officiel des Règles du jeu Futsal de l'AMF.

Par cet acte officiel, l'AMF procure à l'UNCFs, membre affilié pour la France, le droit et l'obligation de développer le futsal sur l'ensemble du territoire de la République française, selon les usages des règlements disciplinaires et les modalités des règles du jeu internationales définies par l'AMF et contribuer à les enseigner aux pratiquants, à former les cadres du futsal, les Jugés-arbitres et les Entraîneurs techniciens et à adapter la réglementation de l'identité sportive et culturelle du sport futsal en France, dans le respect de la législation française.

En outre et depuis le 16 août 2006, l'UNCFs est affiliée à l'Observatoire International Pour la Non-violence, organisation non gouvernementale, associée au Département Pour l'Information des Nations Unies (ONU), aux fins de participer au développement de la Culture de Paix initiée par l'UNESCO, en France et dans les pays francophones, dans le cadre des manifestations sportives de futsal qu'elle organise seule ou conjointement. L'UNCFs s'est engagée à soutenir et participer au programme des Communes des Nations Pour la Paix menée par cette organisation, et à enseigner la pratique du futsal comme Sport Ethique et Non Violent.

Par ailleurs, l'UNCFs s'engage à respecter la législation française liée au Code du Sport et au Code de la Santé Publique et de la Lutte contre le Dopage, selon les principes édictés par le Ministère des Sports et de la Vie Associative, et dans le respect de la Charte de l'Olympisme du Comité National Olympique et Sportif Français.

Les règles officielles du jeu futsal écrites dans ce document ont été traduites et adaptées pour la France à partir des règles originales du jeu futsal, appelé communément dans les pays sud américains "Futbol de salão" (littéralement Football de Salon) et géré au niveau international par l'AMF – Association Mondiale de Futsal et sa confédération européenne UEFS – Union Européenne de Futsal. Nous remercions la Ligue Francophone de Football en Salle – LFFS – Branche francophone de l'Association Belge de Football en Salle – ABFS – pour leur aide et leur contribution à cette adaptation française.

*Le principe général qui a guidé l'adaptation des règles du jeu futsal de l'AMF pour la communauté française, est la volonté des membres de l'UNCFs de proposer **le véritable jeu original du futsal**, en refusant de le pervertir par des modifications, dont la seule motivation est son intégration comme football diversifié. L'objet de ces règles est de préserver l'identité du futsal, de sa culture et de ses valeurs fondamentales, en démocratisant sa pratique en France et plus généralement dans toute la communauté francophone. Elles sont l'expression de la volonté de créer une organisation véritablement dédiée et adaptée à cette activité sportive. C'est la voie qui a été choisie par de nombreux pays où le futsal est devenu un sport reconnu comme vecteur de développement social, culturel et économique.*

Les présentes règles du jeu futsal concernent le déroulement du jeu au sein des compétitions organisées sous l'égide de l'UNCFs. Elles sont intégrées et liées au règlement intérieur général de l'UNCFs, qui précise l'ensemble du fonctionnement de l'organisation de l'UNCFs. Elles sont indissociables du Règlement Organique de l'UNCFs.

L'utilisation des présentes Règles du jeu futsal est réservée exclusivement aux membres de l'UNCFs qui disposent d'une affiliation (clubs, associations ou sociétés) ou d'un Agrément (Comités et/ou Centres de Futsal) et qui se sont engagés à les respecter et à les faire respecter par leurs membres adhérents.

*Pour l'Union Nationale des Clubs de Futsal
Le président Jérôme Brachet*



RAPPEL HISTORIQUE

Le jeu "*Futbol de salão*" naquit en Uruguay dans les années 1930, après la première Coupe du Monde de football organisée par le français **Jules RIMET**, qui fut remportée par les uruguayens. De cette victoire, naquit un très grand engouement des jeunes uruguayens pour le football et leurs professeurs durent leur aménager des espaces pour exercer cette passion. Les gymnases de basket-ball furent utilisés pendant les récréations pour disputer des parties de football informelles. Mais très vite la motivation de jouer au football se heurta à l'impossibilité d'appliquer ses règles du jeu dans un espace réduit. Observant les disputes et querelles incessantes entre ces jeunes adultes au sujet des règles du football, un prêtre argentin, M. **Juan Carlos CERIANI GRAVIER**, professeur d'éducation physique à la YMCA de Montevideo, entreprit de codifier le jeu du football pour l'adapter à ce nouveau contexte. Après plusieurs années de réflexion et par sa volonté de codifier le football de manière à permettre sa pratique en salle, il emprunta de nombreuses règles aux sports de salle déjà codifiés et pratiqués dans les YMCA, comme le handball, le basket-ball et le water-polo, en extirpant tout contact physique entre les joueurs et en éradiquant les comportements brutaux et dangereux du football.

Après trois années de travail de codification avec de jeunes étudiants et après avoir enfin fabriqué un ballon plus petit et sans rebond qui permettait le jeu sur un terrain plat et dur, il publia la première version écrite des règles de ce nouveau jeu en 1933, de ce qui allait devenir plus tard le *Futbol de salão*, puis le *Futsal*, terme international donné par la **FIFUSA** en 1985 pour désigner cette modalité sportive. Né au départ de la motivation de jouer au football, dans un contexte historique, social et culturel particulier, le *Futbol de salão* s'est propagé ensuite dans tous les pays d'Amérique du Sud, par l'intermédiaire des écoles de perfectionnement de la YMCA, au départ comme une activité récréative, réservée aux jeunes adultes, puis, à partir de 1946, comme un sport à part entière, indépendant et autonome, avec ses propres fédérations nationales et sa propre administration. Il a donné naissance à un véritable sport codifié, populaire et traditionnel et a favorisé l'émergence d'une nouvelle identité sportive sud américaine. La popularité du *Futbol de salão* vient de son ouverture aux classes sociales pauvres, à l'opposé du football moderne, qui est un sport dirigé et réservé aux riches qui autorise la brutalité des contacts physiques et les charges violentes entre joueurs.

Au cours de sa diffusion à toute l'Amérique du Sud, de nouvelles adaptations eurent lieu dans différents Etats et régions, si bien qu'il fut nécessaire d'homogénéiser les différentes règles apparues. Ce fut le travail entrepris par MM. **Habib MAPHUZ** et **GONDOLA**, d'origine brésilienne et membres de la CBFS (Confédération Brésilienne de Futbol de Salao) qui publièrent en 1956, la seconde version écrite des règles brésiennes du *Futbol de salão* et qui furent ultérieurement adoptées au niveau international par la FIFUSA. L'essor international du *Futbol de salão* commença en 1971, avec la création de la FIFUSA, sous l'impulsion déterminante de son premier président M. **João Havelange**, par ailleurs président de la CBS (Confédération Brésilienne des Sports). Fin avocat et diplomate, M. **João Havelange** fut élu ensuite, de 1974 à 1998 président de FIFA. A cause de cette perte, la FIFUSA peina à organiser son 1^{er} Championnat du Monde de Futsal, qui se déroula enfin en 1982 à Sao Paulo au Brésil par la victoire du Brésil, puis le 2nd en 1985 à Madrid - Espagne (vainqueur Brésil) et le 3^{ème} en 1988 à Sydney - Australie (vainqueur Paraguay).

Au cours de l'année 1983, la riche et puissante FIFA, voyant l'essor mondial que prenait le futsal, décida d'interdire à la FIFUSA d'utiliser le terme "*Futbol*" dans l'appellation de son sport *Futbol de salão*. Les membres de la FIFUSA modifièrent le nom "*Futbol de salão*", en créant le terme "*Futsal*", issu de la contraction de l'expression portugaise traditionnelle. Ce nouveau nom "*futsal*" fut inscrit dans les Statuts de la FIFUSA au Congrès de Madrid en 1985 et **enregistré® dans tous les pays**, pour réserver son utilisation aux fédérations nationales de futsal de chaque pays.

Mais à partir de 1988, FIFA décida de s'approprier le futsal, tout d'abord en lançant sa propre version de "Football à Cinq" (Soccer Five), qui imitait le futsal original, puis en empruntant de nombreuses règles du jeu futsal. L'objectif de FIFA était de réaliser la fusion du football à cinq et du futsal, pour contrôler ce sport. Durant l'année 1990, cinq réunions furent organisées à Zürich et lorsque la Commission d'étude de FIFA fit sa proposition d'intégrer le futsal, une majorité des membres de la FIFUSA la rejetèrent (12 contre sur 19). Après avoir semé la discorde en divisant la FIFUSA, le football entreprit d'imposer cette fusion, comme la seule version internationale reconnue. Il convient donc d'appeler cet hybride le "futsal FIFA" ou mieux le "football en salle", puisque la seule motivation est son contrôle par les instances du football. Les règles de cet hybride ont été modifiées en 2000 pour permettre son intégration comme diversification du football (football diversifié). Le nouvel objectif poursuivi par FIFA est de l'inscrire comme **épreuve du football** dans les Jeux Olympiques et non pas comme un **Sport Olympique**. A partir de l'an 2000 les Fédérations Nationales de Football ont pour cela demandé la délégation du football en salle (futsal) auprès de leur Ministère des Sports respectif.

Cependant, en 2002, une nouvelle organisation internationale nommée **AMF – Association Mondiale de Futsal** – composée des 12 membres de la FIFUSA et de nouvelles fédérations, a décidé de poursuivre le développement du futsal, dans sa version originale. Il existe donc aujourd'hui deux fédérations internationales qui gouvernent deux pratiques distinctes, avec leurs propres règles du jeu et des objectifs très éloignés.

En France, le futsal est apparu très tôt en 1978, dans la région PACA, grâce à M. **Amador LOPEZ**, précurseur du développement du futsal français. Cependant, après avoir constitué l'**AFFS – Association Française de Football en Salle**, il demanda en vain un agrément au Ministère des Sports. Découragé par le manque de volonté politique, il dû se résoudre à intégrer une structure plus importante et continua son œuvre au sein de l'**UFOLEP – Union Française des Œuvres Laïques d'Éducation Physique**, fédération affinitaire multisport, qui jouit d'un agrément ministériel.

La FFF a obtenu une délégation ministérielle pour la pratique sportive du football en salle (futsal FIFA) en 2001. Malgré les obligations liées à la délégation de service public, la FFF a inscrit cette activité dans le cadre du football diversifié de la LFA – Ligue du Football Amateur. Les clubs de futsal affiliés à la FFF sont considérés comme des clubs de football et sont contrôlés par les instances du football, sans qu'aucune des obligations liées à la délégation ne soient respectées (élections démocratiques, représentation des acteurs dans les organes de direction, etc...).

Dans ce contexte, en mai 2002, certains dirigeants de Clubs de Futsal ont créé un syndicat, sous le régime associatif de la loi 1901, nommé Union Nationale des Clubs de Futsal - UNCFs, ayant pour objet de défendre les droits et les intérêts des Clubs de Futsal. En juillet 2003, l'UNCFs demanda au Comité Directeur FFF, de reconnaître le syndicat des Clubs de Futsal comme "union d'associations reconnue". Les motivations du refus de cette instance amenèrent l'UNCFs à suspendre toute relation avec cette organisation. L'UNCFs se consacre dorénavant au développement d'une fédération française de futsal autonome et indépendante, entièrement dédiée à la pratique de ce sport, selon les modalités du futsal traditionnel et original. L'agrément de fédération sportive auprès du Ministère des Sports est un des objectifs poursuivis par l'UNCFs.

Pour toute information sur le futsal ou renseignement sur l'UNCFs, visitez le site Internet FUTSAL FRANCE - <http://www.uncfs.org/>

SOMMAIRE DES REGLES DU JEU FUTSAL

REGLE N° 1 - LA SURFACE DU JEU	6
1. Dimensions	6
2. Marquage du terrain	6
3. Surface de but.....	7
4. Les points de réparation	7
5. Les zones de substitution et bancs des remplaçants.....	7
6. Les cages de but	7
7. Surface de jeu.....	8
8. Eclairage.....	8
9. Sécurité	8
10. Accessoires de jeu	9
11. Terrain non convenable.....	9
12. Terrain non jouable	9
REGLE N° 2 - LE BALLON	10
1. Caractéristiques techniques du ballon de futsal	10
2. Remplacement d'un ballon.....	10
REGLE N° 3 – LES JOUEURS	11
1. Nombre et types de joueur	11
2. Nombre de joueurs minimal.....	11
3. Interruption d'une rencontre	11
4. Nombre de joueurs autorisés.....	11
5. Les fonctions assurées par le Capitaine d'équipe.....	11
6. Permutation du gardien de but	11
7. Principe général du maniement du ballon pour le Gardien de but.....	12
REGLE N° 4 - UNIFORMES DES PARTICIPANTS	13
1. Uniforme des joueurs.....	13
2. Uniforme des Gardiens de but	13
3. Sanction pour toute infraction vestimentaire	14
4. Uniforme des Juges-arbitres.....	14
5. Uniforme des Marqueurs et ou Chronométrateurs	14
6. Uniforme des Entraîneurs techniciens	15
REGLE N° 5 - REMPLACEMENT DES JOUEURS.....	16
1. Remplacement libre.....	16
2. Nombre de joueurs remplaçants.....	16
3. Feuille de match.....	16
6. Joueur expulsé.....	16
8. Changement de position entre le Gardien de but et un autre joueur.....	16
10. Changement de position en cas de tir de réparation.....	16
REGLE N° 6 - LE JEU	17
1. Durée du jeu.....	17
2. Prolongation du temps de jeu	17
3. Les temps morts.....	17
4. Intervention des Entraîneurs techniciens	17
5. Règle des 15 secondes.....	18
6. Arrêts du jeu et décompte du temps de jeu	18
REGLE N° 7 - LE DEBUT ET LA REPRISE DU JEU	19
1. Choix du camp ou du coup d'envoi.....	19
5. Coup d'envoi après un but	19
6. Coup d'envoi après la pause réglementaire.....	19
7. Coup d'envoi après prolongation.....	19
8. Reprise du jeu après un arrêt de jeu temporaire	19
REGLE N° 8 - LE BUT	20
1. But marqué.....	20
REGLE N° 9 – FAUTES ET INCORRECTIONS.....	21
1. Fautes personnelles et coup franc direct	21
2. Coup de pied de réparation (ou penalty).....	21
3. Règle de l'avantage.....	21
4. Coup franc indirect	21
5. Fautes simultanées	22
REGLE N° 10 – CUMUL DES FAUTES	23
6. Procédure pour la 6ème faute cumulée et les suivantes	23

7. Infractions - sanctions	23
REGLE N° 11 – EXECUTION DES COUPS FRANCS	24
1. Coups francs directs et indirects.....	24
2. Infractions sanctionnées par un coup franc	24
3. Remise en jeu conforme.....	24
REGLE N° 12 – COUP DE PIED DE REPARATION OU PENALTY	25
1. Le tir du coup de pied de réparation	25
2. Cas spéciaux	25
REGLE N° 13 – DEPARTAGE DES EQUIPES AVEC COUP DE PIED DE REPARATION.....	27
REGLE N° 14 – MESURES DISCIPLINAIRES ET SANCTIONS	28
1. Avertissement solennel	28
2. Conditions d'expulsion et d'Exclusion	28
3. L'Arbitre est seul juge des sanctions applicables	28
4. Modalités d'expulsion et d'exclusion d'un joueur	28
5. Rapport d'Arbitre	28
6. Refus de jouer.....	28
REGLE N° 15 – RENTREE DE TOUCHE LATERALE.....	29
REGLE N° 16 – RELANCE ET DEGAGEMENT DU GARDIEN DE BUT	30
1. Un dégagement de but est accordé à l'équipe qui défend	30
2. Modalités du dégagement de but effectué par le gardien	30
3. Recommencement du dégagement de but	30
REGLE N° 17 – CORNER OU RENTREE DE COIN.....	31
REGLE N° 18 – CATEGORIES D'AGE DES JOUEURS.....	32
1. Catégories.....	32
2. Drogations	32
REGLE N° 19 – COMMISSION DES JUGES-ARBITRES ET CONSEIL DE DISCIPLINE	33
1. Composition du corps arbitral	33
2. La Commission des Juges-arbitres	33
3. Champ de compétence	33
4. Faits passibles d'une convocation	33
5. Sanction immédiate	34
6. Convocation devant le Conseil de discipline.....	34
7. Frais et amendes pécuniaires	34
8. Commission d'appel	34
REGLE N° 20 – ARBITRES ET OFFICIELS	35
1. L'Arbitre principal	35
2. L'Arbitre assistant ou second Arbitre	35
3. Avant le match	35
4. Pouvoirs des arbitres	35
5. Direction du match	36
6. Suspension et arrêt du match	36
7. Suspension et Expulsion	36
8. Coup de sifflet	36
9. Absence de l'arbitre.....	36
10. Mesures d'ordre et officiels.....	37
a. Délégué au terrain (obligatoire).....	37
b. Commissaires au terrain (facultatif)	38
c. Médecins et soigneurs (facultatif)	38
d. Techniciens entraîneurs ou coaches.....	38
e. Délégué du club visiteur (facultatif)	38
f. Emplacement des officiels	38
g. Les officiels de la Table de marque, le Chronométrateur et le Marqueur (obligatoire)	38
REGLE N° 21 – SIGNAUX.....	40

REGLE N° 1 - LA SURFACE DU JEU

La surface du jeu et ses caractéristiques sont établies selon le plan développé ci-dessous :

1. Dimensions

a. Rencontres départementales, interdépartementales et régionales

La surface de jeu est rectangulaire et la longueur est toujours supérieure à la largeur. Les dimensions doivent tendre, autant que possible, à une proportion largeur/longueur équivalent à 1/2.

Longueur : minimum 28 m maximum 40 m
 Largeur : minimum 16 m maximum 20 m

b. Rencontres nationales et internationales

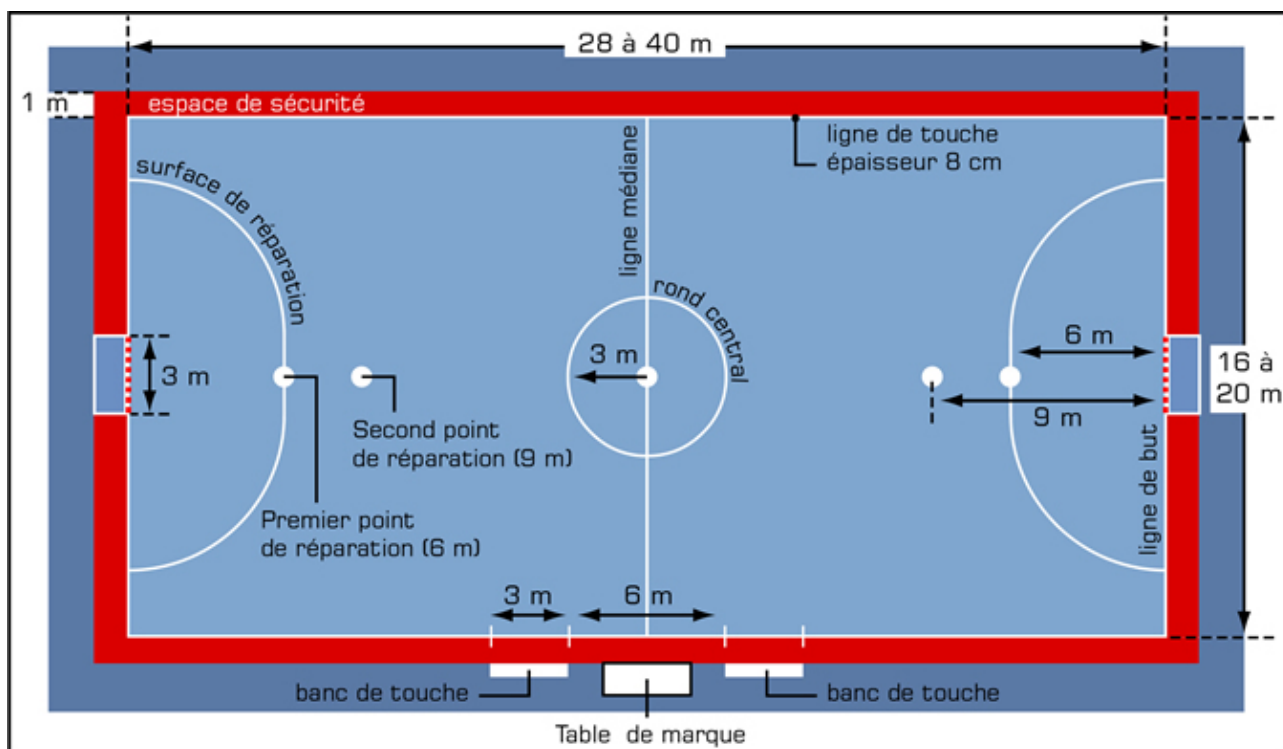
Longueur : minimum 36 m maximum 40 m
 Largeur : minimum 18 m maximum 20 m

Instructions spéciales

Les dimensions, ci-dessus, sont de stricte application pour les rencontres internationales.

Le Comité Directeur National fixe les dimensions des terrains pour les compétitions nationales sans toutefois qu'elles puissent être inférieures à 32 mètres pour la longueur et 16 mètres pour la largeur.

Les Comités départementaux ou les Ligues régionales peuvent, respectivement, pour les épreuves qu'elles organisent, déroger à ces dimensions minimales, sans toutefois qu'elles puissent être inférieures à 28 mètres pour la longueur et à 16 mètres pour la largeur.



2. Marquage du terrain

- Le domaine du jeu est délimité par des lignes, qui marquent la surface du jeu.
- Les deux lignes de marque les plus longues sont appelées lignes de touches ou latérales et les deux plus courtes, sont appelées lignes de but. Toutes les lignes ont une largeur de 8 cm.
- La surface de jeu est divisée en deux moitiés de terrain, par une ligne intermédiaire, nommée ligne médiane ou milieu de terrain.
- Le centre de la surface de jeu sera signalé par un point de 10 cm de diamètre, situé au centre de la ligne médiane, autour duquel un cercle d'un rayon de 3 m est tracé.

- e. La surface de jeu est entourée d'un espace de sécurité sans obstacle de 1 mètre.

3. Surface de but

Une surface de but est située de chaque côté de la ligne médiane, à chaque extrémité du terrain de jeu et elle est délimitée de la manière suivante :

Deux lignes imaginaires sont tracées perpendiculairement à la ligne de but, suivant un quart de cercle d'un rayon de 6 m, dont le centre est fixé par chacun des poteaux de but. La partie supérieure de chaque quart de cercle est fermée par une ligne de 3 m qui est parallèle à la ligne de but.

Instructions spéciales

Au cas où les lignes de but mesurent moins de 18 m, la surface de but peut mesurer moins de 5 m entre la ligne de but et le premier point de réparation.

4. Les points de réparation

a. Le premier point de réparation

Un premier point de réparation de 10 cm de diamètre est placé face aux cages de but, à une distance de 6 m de la ligne de but, sur la ligne qui délimite la surface de but. Il doit être situé à égale distance des poteaux de buts et sur une ligne imaginaire qui sépare la moitié de la largeur du terrain.

b. Le second point de réparation

Un deuxième point de réparation de 10 cm de diamètre est placé face aux cages de but, à une distance de 9 m de la ligne de but. Il doit se situer à égale distance des poteaux de buts et sur une ligne imaginaire qui sépare la moitié de la largeur du terrain.

5. Les zones de substitution et bancs des remplaçants

a. Les zones de substitution

Ce sont les zones latérales situées sur la ligne de touche devant les bancs des remplaçants des équipes et que les joueurs utilisent pour entrer et sortir du terrain de jeu. Ces zones de substitution mesurent 3 m de longueur et elles sont délimitées à chacune de leurs extrémités par deux lignes perpendiculaires de 80 cm de long (40 cm à l'intérieur et 40 cm à l'extérieur) et de 8 cm de large. L'aire située devant la table du chronomètre et sur ses côtés doit rester libre. Une distance de 3 m sépare chaque zone de substitution de la ligne médiane.

b. Les bancs des remplaçants

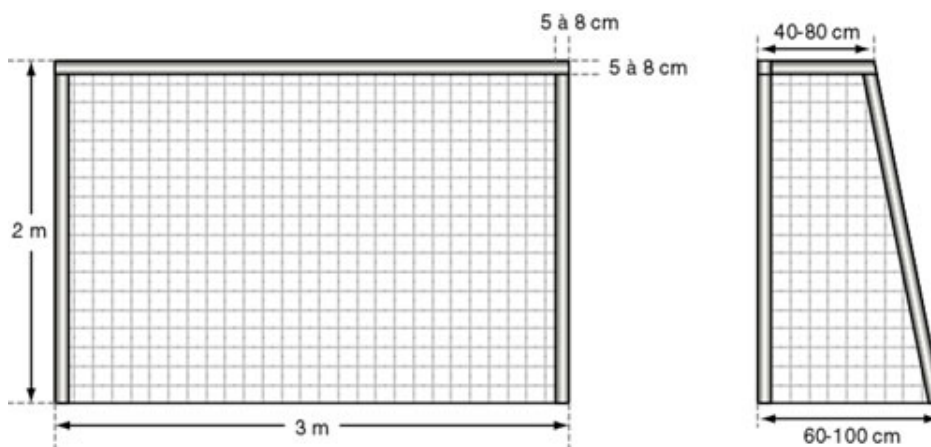
Ils sont situés en face des zones de substitution, en gardant l'espace libre de 3 m qui sépare la ligne médiane de chacune de ces zones et dans la continuité de celles-ci. Les bancs doivent se trouver à une distance raisonnable (entre 1 m et 50 cm) de l'espace de sécurité, qui doit rester libre de tout obstacle. Au début de chaque match, les remplaçants de chaque équipe utilisent le banc de touche dans la moitié de terrain que leur équipe occupe à l'engagement.

Instructions spéciales

Compte tenu qu'en France, la majorité des terrains disponibles pour la pratique du futsal sont des gymnases multisports qui n'intègrent pas le marquage au sol des lignes spécifiques du futsal, il est recommandé aux Délégués de l'équipe visitée, avant chaque rencontre, de marquer les zones de substitution et des points des tirs de réparation à l'aide de bandes adhésives d'au moins 5 cm d'épaisseur. Les Juges-arbitres doivent veiller avant le début des rencontres à la bonne disposition des marques spécifiques au futsal et à leur désignation aux Capitaines des équipes qui devront les faire respecter à leurs coéquipiers.

6. Les cages de but

- a. Les cages de but sont placées au centre de chaque ligne de but. Elles sont constituées par deux poteaux verticaux en bois ou en métal, carrés ou ronds, équidistants entre eux et unis par une barre en matière et forme similaire mais horizontale (barre transversale). La distance ou mesure intérieure entre les poteaux de but est de 3 m et la distance du bord inférieur de la barre jusqu'au sol est de 2 m. Les poteaux de but et la barre, qu'ils soient carrés ou ronds, doivent avoir la même largeur ainsi que la même épaisseur, c'est à dire 8 cm de diamètre.
- b. Les filets doivent être faits de ficelle, de jute ou de nylon et sont accrochés dans la partie supérieure des poteaux et de la barre transversale. La partie inférieure sera accrochée à des tubes flexibles ou à tout autre support adéquat.
- c. La cage de but doit avoir une profondeur minimale de 40 cm ou maximale de 80 cm vers l'extérieur de la surface du jeu dans la partie supérieure et de 60 à 100 cm au niveau du sol.



Instructions spéciales

En France, dans les gymnases multisports qui comportent des buts de hand-ball, il a été décidé d'autoriser les cages de buts de hand-ball qui comportent des poteaux carrés de 10 cm d'épaisseur, peints de couleurs alternées rouge et blanche.

7. Surface de jeu

- a. La surface de jeu est plane, sans aspérité et non abrasive. Il est conseillé que la matière utilisée soit en bois ou en synthétique pour les terrains en intérieur et en calcaire pour les terrains extérieures. Il faut éviter l'usage du béton ou du goudron, ainsi que des dalles de pierre ou de ciment surtout lorsqu'elles sont sans jointure.
- b. Le revêtement du sol de l'espace de sécurité doit être de même nature que celui du terrain.

Instructions spéciales

Hormis lors de rencontres de niveau national ou international pour lesquelles les surfaces du jeu sont de stricte application, tout revêtement est autorisé pour autant qu'il ait été admis par les Comités et les organes responsables, soucieux de la sécurité des joueurs.

Le Comité national, les Comités départementaux ou les Ligues peuvent accorder des dérogations à l'espace de sécurité tout en ne perdant pas de vue la sécurité des joueurs.

8. Eclairage

Le terrain de jeu doit être pourvu d'un éclairage artificiel suffisant et régulier qui sera mis en service lorsque les circonstances l'exigent. L'arbitre décide lorsque cette lumière est nécessaire.

9. Sécurité

- a. Des buts portables peuvent être utilisés, mais ceux-ci doivent être fixés fortement au terrain.
Le club visité doit disposer du matériel nécessaire à l'essuyage éventuel de surfaces de jeu devenues humides et dangereuses.
- b. Même en cas d'infirmerie établie à proximité du terrain de jeu, le club visité est tenu sous peine d'amende de mettre une boîte de secours à la disposition des joueurs et officiels.
Elle doit se trouver dans la zone neutre et contenir le minimum requis pour assurer les premiers soins, soit :
 - bandages normaux : 2 de 5 cm et 2 de 10 cm,
 - bandages vello : 4 de 10 cm,
 - un paquet d'ouate,
 - un paquet de gaze,
 - 1 mètre de Tensoplast de 5 à 7 cm de largeur,
 - un rouleau de sparadrap normal de 2 cm de largeur,
 - un flacon de mercurochrome (solution alcoolique 2%),
 - un flacon de sulfamide en poudre,
 - une paire de ciseaux propres,
 - des épingles de sûreté,
 - 2 bombes de froid (spray cryogène) neuves et pleines,
 - des attelles pneumatiques doivent se trouver dans la salle et être accessibles aux équipes.

10. Accessoires de jeu

- a. En même temps qu'une boîte de secours, le club visité doit disposer d'un sifflet d'arbitre, de cartons rouges et jaunes et du matériel nécessaire à l'essuyage éventuel de surfaces de jeu devenues humides et dangereuses..
- b. L'arbitre est seul juge du temps. Le chronomètre électronique de la salle est destiné à l'usage du public et n'est là qu'à titre indicatif.
- c. Dans les compétitions régionales ou nationales, le matériel suivant est également requis :
 - i. - Un carton bleu.
 - ii. - Une table de marque officielle.
 - iii. - Un afficheur manuel (indication du score et des fautes). Ce tableau afficheur peut être remplacé par le marquoir électronique de la salle, pour autant que celui-ci soit opérationnel.
- d. - Un vibreur sonore pour indiquer la 5ème faute.

11. Terrain non convenable

Un terrain de jeu est non convenable lorsque :

- a. il n'a pas les dimensions imposées,
- b. il n'est pas entouré d'une zone neutre libre de tout obstacle,
- c. les buts ou filets de but ne sont pas conformes,
- d. l'éclairage est nettement insuffisant,
- e. les remplaçants et officiels autorisés ne disposent pas du matériel (bancs, table de marque, etc...),
- f. l'état du sol présente un danger pour les joueurs,
- g. des obstacles ou corps étrangers se trouvent sur le terrain ou à hauteur non-conforme,
- h. les lignes exigées ne sont pas ou sont mal indiquées.

Décisions :

Décision 1

- Si les réparations immédiates sont possibles, l'Arbitre doit les faire exécuter sans toutefois retarder l'heure officielle du début de la rencontre.

Décision 2

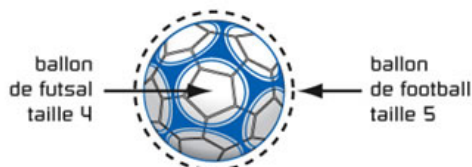
- Si le terrain n'est pas convenable cinq minutes après l'heure officielle prévue, le match ne peut avoir lieu et un rapport doit être adressé par l'Arbitre au Comité ou la Ligue compétente.

12. Terrain non jouable

Un terrain de jeu est non jouable lorsqu'il présente un danger pour les joueurs pour des raisons qui n'engagent pas la responsabilité du club visité.

REGLE N° 2 - LE BALLON

Le ballon de futsal est un ballon très différent du football. Le ballon de futsal est parfaitement adapté aux salles d'intérieur, gymnases et complexes sportifs. Son faible rebond permet d'éviter les dommages matériels dans les enceintes fermées. Un filet de protection peut éventuellement être mis en place pour protéger les installations derrière les lignes de buts, à condition qu'il n'entrave pas la libre circulation dans l'espace de sécurité. Sa dimension équivaut à un ballon de taille 3½ ou 4 et il est constitué de plusieurs couches qui entourent la chambre à air. Il est sous gonflé pour diminuer les rebonds et favoriser le jeu à terre.



1. Caractéristiques techniques du ballon de futsal

- a. il est parfaitement rond,
- b. il a une surface en cuir ou constituée de tout autre matière adéquate,
- c. Il a une circonférence minimale de 58 cm et maximale de 62 cm,
- d. Il a un poids supérieur à 340 gr et inférieur à 425 gr au début du match.
- e. Il a un calibrage correspondant à 0,4 et 0,6 Atmosphère (400 à 600 grammes/cm²).

Si on laisse tomber le ballon d'une hauteur de 2 mètres, son premier bond ne peut pas dépasser une hauteur de 65 cm et de 55 cm minimum. L'Arbitre est seul juge de la pression de gonflement et de la conformité du ballon.

2. Remplacement d'un ballon

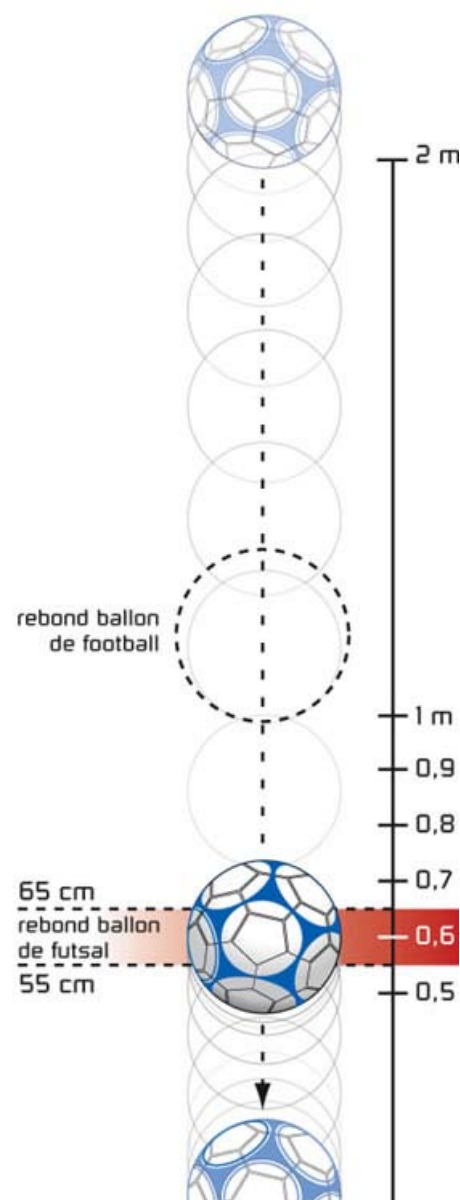
- a. Dans le cas où le ballon éclate ou s'abîme pendant le jeu, celui-ci est interrompu et l'arbitre choisit un nouveau ballon qu'il remet en jeu par un "entre deux" à l'endroit où le premier ballon a été abîmé.
- b. Si le ballon éclate ou s'abîme lorsque le jeu est arrêté, c'est à dire au moment de donner le coup d'envoi initial, coup de pied de coin, coup franc, remise de touche ou penalty ; le jeu est rétabli avec un nouveau ballon, conformément aux Règles.
- c. Le ballon ne peut pas être remplacé pendant le match sans l'accord préalable de l'arbitre.
- d. Avant le début du match, 2 ballons réunissant les conditions réglementaires doivent être présentés à l'Arbitre.

Décision 1

- Pour les rencontres de jeunes de moins de 12 ans, des ballons de même nature mais plus petits (de 56 à 58 cm de circonférence) et plus légers (de 250 à 340 gr.) peuvent être utilisés.

Décision 2

- Les ballons de taille 5 ou de football à onze sont strictement interdits.
- Les ballons en feutrine sont interdits, sauf dans le cas de dérogation spéciale autorisée par les Comités et en aucun cas dans des lieux fermés.



REGLE N° 3 – LES JOUEURS

1. Nombre et types de joueur

Chaque équipe est constituée de 5 joueurs sur le terrain de jeu dont 1 Gardien de but et 4 joueurs de champ, dont l'un d'entre eux, exerce la fonction de Capitaine d'équipe.

Décision 1

Dans le but de promouvoir le futsal féminin, les équipes masculines auront la possibilité d'incorporer des joueuses féminines dans leur effectif, sauf si un championnat spécifique féminin est mis en place, au sein de leur Comité ou Ligue concerné(e).

2. Nombre minimal de joueurs

Le match ne peut pas commencer si les équipes ne possèdent pas un minimum de 4 joueurs et qu'elles n'alignent pas un Gardien de but. Dans le cas d'une équipe commençant la rencontre avec quatre joueur, elle se compléter par un seul joueur retardataire, non aligné sur la feuille de match mais qui peut prendre part au jeu, après vérification de sa licence par les Juges-arbitres de table ou par l'Arbitre (cf. Règle n°5 – Article 4).

3. Interruption d'une rencontre

La rencontre est interrompue lorsque

- a. une équipe est composée de moins de 4 joueurs,
 - b. aucun joueur n'assume le poste de Gardien de but.
- Dans ces deux cas l'Arbitre doit mettre fin au match et le signaler dans les remarques sur la feuille de match.

4. Nombre de joueurs autorisés

Chaque équipe peut inscrire un maximum de 12 joueurs sur la feuille de match, dont 5 commencent le match et les autres restent assis sur le banc des remplaçants tous accompagnés par au plus 3 membres du corps des Entraîneurs-techniciens dûment autorisés et identifiés.

5. Les fonctions assurées par le Capitaine d'équipe

- a. Il représente son équipe, en assurant la responsabilité du comportement des joueurs avant, pendant et après la rencontre,
- b. Il signe la feuille de match et reçoit les instructions de l'Arbitre avant le début de la rencontre,
- c. Il peut s'adresser aux Arbitres d'une manière polie pour recevoir toute information essentielle,
- d. Il n'a pas le droit de demander à l'Arbitre, de justifier une décision,
- e. Il est la seule personne qui peut prévenir Le Marqueur et/ou le Chronométrateur en ce qui concerne les remplacements des joueurs ou le changement de position du Gardien de but, lorsque le Directeur Technique et ses substituts sont expulsés,
- f. Il est identifié par un brassard de couleur bien visible de 8cm minimum de large sur un de ses bras,
- g. Il conserve ses fonctions sur le siège des remplaçants,
- h. Il nomme le Capitaine suppléant, qui le remplacera en cas d'expulsion ou d'exclusion.
- i. Si un joueur expulsé refuse de quitter le terrain, l'arbitre doit l'exclure. Si un joueur exclu refuse de quitter le terrain, l'arbitre doit faire appel au capitaine d'équipe. Si celui-ci refuse ou échoue, le match doit être arrêté.
- j. Si le capitaine d'équipe expulsé refuse de quitter le terrain, il doit être exclu ; s'il persiste dans son refus, le match doit être arrêté.
- k. En cas d'absence de délégué visiteur, le capitaine d'équipe remplit les formalités administratives afférentes à cette mission, mais peut participer au jeu

6. Permutation du gardien de but

- a. En cas de remplacement, blessure, expulsion ou exclusion du Gardien de but, un autre joueur équipé en conséquence doit prendre sa place.
- b. N'importe quel joueur participant au jeu ou sur le banc des remplaçants peut permuter avec le gardien de but, dans les conditions fixées par la règle n° 5 - Remplacement des joueurs.

7. Principe général du maniement du ballon pour le Gardien de but

- a. Lorsque le ballon est sorti du jeu, derrière la ligne de but, le Gardien a cinq secondes pour le remettre en jeu, dont le décompte commence dès qu'il entre avec le ballon à la main ou au pied dans sa surface de but. Le dégagement de but doit se faire uniquement à la main.
- b. Sur le dégagement de but, la règle spéciale des quinze secondes est d'application (cf. Règle 16 – Article 2.e). Dans ce cas, le Gardien ne peut pas envoyer le ballon au-delà de la ligne médiane du terrain de jeu, sauf s'il touche terre avant, ou qu'il est touché par un joueur ou adversaire.
- c. Dans le cours du jeu et une fois que la règle spéciale des quinze secondes a été respectée, le Gardien peut jouer le ballon des mains et des bras, lorsqu'il est dans sa surface de but, en tenant compte des limitations décrites ci-dessous. S'il se trouve ailleurs, il est considéré comme un joueur de champ et sera sanctionné comme tel.
- d. Une fois que la règle spéciale des quinze secondes a été respectée, les équipiers peuvent adresser le ballon dans le jeu ou au cours d'une remise en jeu à leur Gardien, qu'il soit situé dans sa surface de but ou à l'extérieur de celle-ci. Si le Gardien est situé à l'intérieur, il ne peut toucher le ballon qu'une seule fois à la main ou au pied – après contrôle éventuel – pour le jouer avec un de ses partenaires endéans les cinq secondes et sans le lancer au-delà de la ligne médiane. S'il est situé hors de sa surface de but, il ne peut toucher le ballon qu'une seule fois au pied – après contrôle éventuel – et le passer dans les cinq secondes à un équipier situé n'importe où sur le terrain.
- e. Lorsque pendant le jeu, le Gardien touche le ballon dans sa surface de but, aussi bien des mains, que d'une autre partie du corps, il peut reprendre le ballon des mains ou dégager le ballon, tant que le ballon n'est pas ressorti de la surface de but. Le ballon doit être dégagé hors de la surface de but, dans les cinq secondes.



Instructions spéciales

- Si pendant le jeu, le gardien de but dévie la balle dans sa surface de but, il peut la jouer à nouveau pour autant que celle-ci ne soit pas sortie de sa surface de but. A ce moment là, il doit la dégager immédiatement.
 - Si pendant le jeu, le gardien de but dévie la balle dans sa surface de but et que celle-ci quitte cette surface de but, il ne peut plus la jouer dans sa surface de but, sauf si un joueur adverse a touché le ballon ou après un arrêt de jeu.
- f. En dehors de ces dispositions, le gardien ne peut pas se livrer à des manœuvres qui, dans l'opinion de l'arbitre, constitueraient une perte de temps intentionnelle.
 - g. Le Gardien de but ne peut pas franchir la ligne médiane qui sépare le terrain adverse. Il doit rester dans son terrain.
 - h. **Infractions - sanctions :**
Toute infraction à ces prescriptions sera sanctionnée par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise. Lorsque la faute est commise dans la surface de but, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse sur la ligne délimitant cette surface à l'endroit le plus rapproché de celui où se trouvait le ballon (Cf. Règle 9 – Art. 4).

Décision 1

Si quinze minutes après l'heure officiellement désignée, l'équipe défaillante ne compte pas les quatre joueurs exigés, le match ne peut pas avoir lieu et l'Arbitre doit transmettre un rapport à la Commission d'Arbitrage compétente qui examinera le cas.

Décision 2

Pour qu'une rencontre puisse débuter avec plus de 15 minutes de retard sur l'heure officielle prévue du coup d'envoi, les conditions ci-après doivent être remplies :

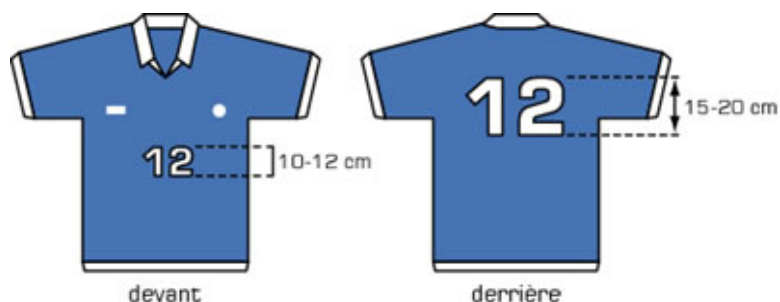
- a. les 2 équipes doivent être d'accord,
- b. cet accord doit être noté avant le début de la rencontre, sur la feuille de match, dans la case "réserve d'avant match" et, être signé par les deux Délégués des clubs intéressés,
- c. En compétition nationale, le coup d'envoi doit être donné au plus tard 30 minutes après l'heure prévue du coup d'envoi,
- d. la salle doit rester disponible avec certitude pour que la rencontre puisse avoir une durée normale et sans qu'une rencontre devant avoir lieu après celle-ci doive être annulée à cause de ce retard.

REGLE N° 4 - UNIFORMES DES PARTICIPANTS

1. Uniforme des joueurs

En ce qui concerne l'uniforme des joueurs de champ, celui-ci est constitué de :

- un maillot manches longues ou courtes,
 - une culotte courte ou short,
 - des chaussettes longues ou trois quart,
 - des chaussures de toile ou de cuir doux à semelles lisses en gomme ou en caoutchouc.
- a. Tous les joueurs d'une équipe doivent porter le même équipement dont la couleur se distingue nettement de celle des joueurs adverses et du corps arbitral. Lorsque l'Arbitre considère que les couleurs choisies n'offrent pas le contraste suffisant pour les distinguer, un second jeu de maillot de couleur différente doit être prévu par l'équipe du club visité. On accepte le port de vareuses ou de chasubles numérotées dans le cas où les deux jeux de maillots ne suffisent pas à distinguer les adversaires.
 - b. Le maillot doit obligatoirement être rangé dans le short et les chaussettes relevées sur les jambes.
 - c. Seules les chaussures légères à semelles claires, sans bout durci et sans crampon, sont autorisées. Les dirigeants des clubs sont tenus de s'informer et de respecter les directives des responsables de salles relatives à la couleur des semelles. Les chaussures peuvent être de couleurs différentes de celles de l'uniforme.
 - d. En compétition officielle et pendant les tournois homologués, les joueurs doivent porter des protections aux jambes (jambières ou protège tibias) qui doivent être complètement recouvertes par les chaussettes et faites d'un matériel approprié (en gomme, en plastique ou d'un matériel similaire). Ils doivent donner un degré raisonnable de protection. Cette obligation n'est pas d'application pour les entraînements.
 - e. Si un joueur utilise un pantalon thermique celui-ci doit être de la couleur principale.
 - f. Les joueurs ne peuvent pas porter d'objets dangereux pour eux-mêmes ainsi que pour les autres joueurs, y compris l'usage de montre, gourmette, bracelet, collier, chaîne, bague, etc. Si les Juges-arbitres considèrent qu'un joueur ne respecte pas cette règle il pourra même être averti.
 - g. Les maillots sont obligatoirement numérotés au dos, avec des numéros compris entre 1 à 20. La hauteur ne peut pas dépasser les 20 cm et le minimum est de 15 cm. Le contraste entre la couleur des numéros et celle du maillot doit être suffisant pour éviter toute confusion entre les numéros d'une même équipe. La numérotation au devant des maillots est également obligatoire avec une taille se situant entre 10 et 12 cm de hauteur et un emplacement offrant une bonne visibilité. Les numéros des joueurs d'une même équipe doivent être différents.



2. Uniforme des Gardiens de but

- a. Le gardien de but doit porter un maillot de couleur différente de celle de tous les autres joueurs (partenaires ou adversaires) et du corps arbitral. Il est autorisé à porter un pantalon long ou training au lieu d'une culotte courte, à condition qu'ils soient sans poche ni braguette.
- b. Les gants spéciaux de futsal et les coquilles de protection sont recommandés.

3. Sanction pour toute infraction vestimentaire

Tout joueur qui ne se présente pas avec l'uniforme complet ou qui n'offre pas les conditions de conformité, peut être retiré temporairement du terrain de jeu. En cas d'infraction à cette règle, le jeu sera arrêté. Le joueur fautif recevra un avertissement solennel et le jeu sera repris par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon. Le joueur fautif peut être réintégré, lorsqu'il a réuni les conditions normales de son uniforme, dès qu'un arrêt de jeu le lui permet et sur autorisation du Juge-Arbitre.

4. Uniforme des Juges-arbitres

- a. Les Juges-arbitres sont désignés par les Commissions compétentes de Juges-arbitres pour chaque rencontre. Tout en remplissant les fonctions de Chronométreur, l'Arbitre doit veiller à l'application des règles et des instructions édictées par l'UNCFs.
- b. Pour toute rencontre de niveau départemental, régional et national, les Juges-arbitres doivent porter l'équipement autorisé et prescrit par l'UNCFs. En principe, l'équipement des Juges-arbitres est constitué :
 - D'une chemise à manches longues composée de 2 couleurs distinctes, l'une principale et l'autre secondaire. La couleur principale est celle utilisée sur l'ensemble de la chemise. La couleur secondaire est celle utilisée pour le col et les manches qui doivent être distinct du reste de la chemise. La couleur principale doit être choisie de manière à distinguer les Juges-arbitres des joueurs et des gardiens de but ;
 - D'un pantalon long en toile, de couleur unie et claire (blanc ou gris) ;
 - De chaussures de futsal ou basket de couleur unie blanche ;
 - D'un chronomètre individuel qui peut être déclenché manuellement ;
 - par ailleurs, les Juges-arbitres de champ doivent être munis spécialement
 - D'un sifflet acoustique clairement identifiable par les joueurs ;
 - D'un jeu de 3 cartons de signalement (bleu, jaune et rouge) de taille rectangulaire.
- c. En cas de confusion entre les couleurs des équipements des arbitres et des joueurs d'une équipe, ce sera aux arbitres de champ de changer la couleur de leur équipement. Dans ce cas, les Juges-arbitres de champ peuvent avoir des chemises de couleur différente de celle des Juges-arbitres de table (marqueur et chronométreur).
- d. Dans les zones où les conditions climatiques sont extrêmes, les Juges-arbitres, peuvent utiliser :
 - Dans les zones froides et selon la température : un pantalon long épais de couleur claire et un polo de couleur.
 - Dans les zones chaudes et humides : un pantalon court (3/4) de couleur claire et en évitant le short ou culotte courte, une chemise à manche courte.
 - Dans tous les cas, les Juges-arbitres doivent veiller à garder les principes de l'uniforme pour les couleurs, l'insigne et les chaussures, ainsi qu'à disposer du matériel indispensable.
- e. Les Juges-arbitres doivent porter par devant, du côté gauche de leur chemise, l'insigne des Juges-arbitres de l'UNCFs. L'insigne est un écusson symbolisant le drapeau tricolore français, frappé du nom de « Arbitre UNCFs » et éventuellement du Titre de son grade ou degré qui correspond au Comité organisateur pour lequel il exerce :
 - Titre « Départemental » correspondant au 1^{er} degré et exercer dans les épreuves d'un Comité départemental,
 - Titre « Régional » correspondant au 2nd degré et exercer dans les épreuves d'une Ligue régionale,
 - Titre « National ou Fédéral » correspondant au 3^{ème} degré et exercer dans les épreuves nationales ou fédérales.
- f. Pour les rencontres internationales, l'équipement des Juges-arbitres est déterminé par les règles du jeu édictées par l'UEFS au niveau européen et par l'AMF au niveau mondial. Des tenues et insignes spéciaux doivent être utilisés à cette fin. Les Juges-arbitres des Associations Continentales ou de l'AMF porteront les insignes respectifs de ces institutions.



5. Uniforme des Marqueurs et ou Chronométreurs

- a. L'uniforme des Juges-arbitres de table, les Marqueurs et les Chronométreurs doit être identique à celui des Juges-arbitres officiant dans le champ, exception faite du cas où les Juges-arbitres de champ sont dans l'obligation de changer la couleur de leur chemise, à cause d'une confusion de couleur avec les maillots des joueurs d'une des équipes (cf. Article 4.c).
- b. Dans les zones où les conditions climatiques sont extrêmes, les Marqueurs et les Chronométreurs, peuvent utiliser un uniforme différent et adapté, conformément aux dispositions de l'Article 4.d.
- c. Pour les rencontres internationales, l'équipement des Juges-arbitres de table est déterminé selon les dispositions de l'Article 4.f.

6. **Uniforme des Entraîneurs techniciens**

L 'UNCFs, dans l'esprit des règlements internationaux, a établi que les personnes du corps des Entraîneurs techniciens, doivent utiliser obligatoirement :

- une chemise blanche et une cravate pendant la période où les températures sont chaudes ou/et humides,
- un sweat-shirt ou polo de couleur blanche en cas de températures froides.
- Le port d'une veste est autorisé si sa couleur ne se confond pas avec celle des Juges-Arbitres.

Toute autre tenue vestimentaire devra être en accord avec l'esprit de cette règle, c'est à dire l'emploi des vêtements civils. L'arbitre a la faculté de retirer du terrain toute personne qui ne respecte pas cette règle et peut même retarder ou suspendre le match jusqu'à ce que ses ordres soient obéis.

REGLE N° 5 - REMPLACEMENT DES JOUEURS

1. Sauf en ce qui concerne le gardien de but, des changements peuvent être effectués à n'importe quel moment du match. Un joueur remplaçant peut prendre part directement au jeu.
2. Le nombre de joueurs remplaçants est limité à 7 par équipe, y compris un Gardien de but équipé, s'ils réunissent toutes les conditions de qualification. Pas plus de 3 membres accrédités et identifiés parmi le corps des techniciens peuvent prendre place sur le banc des remplaçants (Cf. Règle 3).
3. Les noms des joueurs (effectifs ou remplaçants) doivent figurer sur la feuille de match avant le début de la rencontre. Les lignes non utilisées sur la feuille de match doivent être barrées et parafées par l'Arbitre avant son entrée sur le terrain.
4. Si une équipe n'inscrit que quatre joueurs sur la feuille de match, compte tenu que l'équipe peut se compléter à tout moment de la partie, l'Arbitre laissera une ligne libre et devra barrer et paraférer les autres lignes non utilisées. Si l'équipe a disputé toute la partie avec quatre joueurs, la cinquième ligne non utilisée doit être barrée et parafée après le match.

Instructions spéciales

Tant en compétitions nationales, régionales ou départementales, il n'est pas obligatoire qu'un gardien de but équipé figure parmi les remplaçants. Toutefois, pour éviter les pertes de temps, l'Entraîneur technicien devra équiper un de ses joueurs en tenue de gardien de but s'il en prévoit le remplacement.

5. Un joueur remplacé peut retourner sur le terrain de jeu en cas d'une substitution ultérieure, sauf si ce joueur a été expulsé sur décision de l'Arbitre.
6. Un joueur expulsé pendant le match peut être remplacé par un autre joueur, mais il ne doit pas rester sur le banc des remplaçants.
7. Le remplacement des joueurs se déroule dans la zone de substitution de 3 m, dûment signalée. Le joueur remplaçant doit attendre que le joueur remplacé l'ait touché dans la zone de substitution pour pouvoir prendre directement part au jeu, sauf si le joueur remplacé souffre d'une blessure.
8. Le changement de position entre le Gardien de but et un autre joueur qui se trouve sur le terrain de jeu, ne sera pas considéré comme une substitution. Cela devra être fait lorsque le ballon n'est pas en jeu, et doit être autorisé par l'Arbitre sur simple demande du Capitaine.
9. En cas de changement du Gardien de but par un joueur qui se trouve sur le banc des remplaçants, l'Entraîneur technicien ou à défaut le joueur remplaçant devra en informer préalablement un des Juges-arbitres de table ou l'Arbitre et attendre un arrêt de jeu pour effectuer la substitution. Il ne peut pas entrer dans le terrain de jeu, tant qu'il n'a pas reçu l'accord préalable de l'Arbitre et tant que le Gardien de but remplacé n'a pas complètement franchi la ligne de substitution.
10. Tout changement de position ou toute substitution du Gardien de but en cas de tir de réparation à 6 ou 9 mètres est interdit, sauf dans le cas d'une blessure grave dûment approuvée par un médecin.
11. Dans le cas où un joueur est blessé, le temps maximum d'attente pour la reprise du jeu est de 15 secondes. Une fois ce temps dépassé, l'Arbitre doit ordonner le remplacement du joueur. Ce temps est fixé à 11 minutes dans le cas d'une blessure affectant un Gardien de but.
12. Compte tenu que les fonctions des Juges-arbitres commencent au moment de leur entrée dans l'enceinte sportive, ceux-ci ont la faculté et l'autorité d'avertir tout joueur ou technicien qui adopte des attitudes indécentes, déplacées ou irrégulières.

Décisions

Décision 1

Si ce qui est établi au point 6 arrive, les deux joueurs garderont leurs numéros originaux et respectifs.

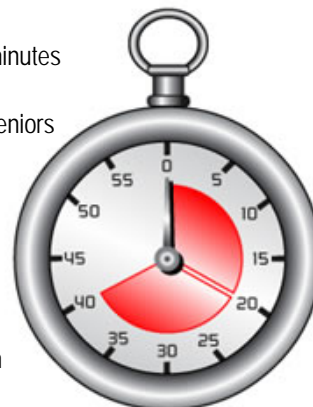
Décision 2

En cas du non-respect du point 5, 6 et 7, le contrevenant qui entre sans permission de l'Arbitre ou sans attendre que son coéquipier ait franchi la ligne de substitution est obligatoirement averti d'un carton jaune.

REGLE N° 6 - LE JEU**1. Durée du jeu**

La durée du jeu est de quarante 40 minutes chronométrées, divisées en 2 périodes égales de 20 minutes chacune, avec une pause de 3 à 5 minutes entre les deux.

Ces temps de jeux ainsi que de pause sont appliqués aux catégories suivantes : juniors, espoirs, seniors et féminines. Les rencontres des catégories jeunes, inférieures à l'âge de 16 ans pour les deux sexes, ont une durée totale de jeu égale à 30 minutes chronométrées, divisé en 2 périodes de 15 minutes chacune, avec le même temps de pause entre les deux de 5 à 10 minutes.

**2. Prolongation du temps de jeu**

- a. La durée d'une période de jeu peut être prolongée afin de permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation à 6 ou 9 mètres, sans possibilité de reprise du ballon par le tireur après son exécution.
- b. Chaque temps mort utilisé doit être décompté du temps de jeu par l'Arbitre. Le Chronométreur doit obligatoirement arrêter son chronomètre.
- c. L'Arbitre est le seul juge du temps de jeu réglementaire. Il peut décider d'ajouter un temps de jeu supplémentaire s'il considère que certains arrêts de jeu n'ont pas été pris en compte par le Chronométreur qui officie ou si le temps chronométré n'est pas en accord avec son propre chronomètre. En cas d'utilisation d'un signal sonore automatique synchronisé sur un tableau d'affichage, l'Arbitre peut décider après arrêt du jeu et convocation des Capitaines des deux équipes, de reprendre le jeu jusqu'à la fin du temps réglementaire, ponctué par deux coups de sifflet de l'Arbitre.

3. Les temps morts

- a. Les demandes de temps morts sont attribuées selon cet ordre de priorité :
 - a) au Délégué officiel, Technicien ou Suppléant, qui le demande à Le Marqueur,
 - b) au Capitaine, qui le demande directement à l'Arbitre, lequel le demande ensuite à Le Marqueur.
- b. Les équipes ont le droit de solliciter une minute de temps mort pendant chaque période, en respectant les dispositions suivantes :
 - La durée d'un temps mort est de 1 minute.
 - Le Marqueur attribue le temps mort lorsque le ballon est hors du jeu, en utilisant un sifflet ou un signal acoustique différent de celui des Arbitres.
 - Le Technicien donne les instructions à ses joueurs dans mais il n'a pas accès au terrain de jeu.
 - Les joueurs peuvent sortir du terrain pour recevoir les instructions du Technicien uniquement pendant la minute de temps qui leur est attribuée et dans la zone de leur banc correspondant.
- d. Même si une équipe ne sollicite pas le temps mort qui lui est accordé pendant la première période, elle aura droit seulement à un temps mort pendant la seconde période.
- e. Chaque demande de temps mort accordé par l'Arbitre sera considérée comme une prolongation du temps de jeu réglementaire ou du temps de prolongation.
- f. Les joueurs de l'équipe qui n'ont plus d'entraîneur technique pour une cause quelconque ne peuvent pas prendre de temps mort. En cas de temps mort demandé par l'équipe adverse, ils doivent rester dans le rond central du terrain et recevoir les instructions uniquement de leur Capitaine. Seul un Médecin et un Masseur peuvent accéder au terrain afin d'assister les joueurs, après autorisation de l'Arbitre.
- g. En cas d'excès du temps de pause réglementaire ou de temps mort, le ou les Capitaine(s) est/sont sanctionné(s) du retard par un carton jaune.

4. Intervention des Entraîneurs techniciens

- h. Il est permis à l'Entraîneur technicien de parler et de diriger ses joueurs pendant le match, qu'il soit debout ou occasionnellement assis, mais il devra le faire de façon discrète et sans perturber le bon déroulement du jeu. Il ne pourra

pas dépasser la zone limitée par sa moitié de terrain derrière la zone de sécurité, ni interférer ou gêner les fonctions des Juges-Arbitres.

- i. L'Entraîneur technicien qui a été expulsé peut être remplacé par un autre membre du corps des Entraîneurs techniciens de la même équipe, dûment accrédité et identifié (Entraîneur technicien suppléant ou préparateur physique).

5. **Règle des 15 secondes**

Sur une remise en jeu de son Gardien de but, une équipe dispose de 15 secondes pour faire passer le ballon par la ligne médiane du terrain, sauf si le ballon est touché par un joueur de l'équipe adverse.

6. **Arrêts du jeu et décompte du temps de jeu**

- a. Les temps d'arrêt du jeu sont déduits par l'arrêt du chronomètre à l'occasion,
 - des sorties de jeu du ballon (touche, coup de pied de coin, sortie de but, ...),
 - des fautes directes ou indirectes, nécessitant un arrêt de jeu,
 - des avertissements ou des mesures disciplinaires à l'encontre des joueurs et des Entraîneurs techniciens,
 - des temps mort autorisés par l'Arbitre,
 - des instructions données dans le cours du jeu par l'Arbitre, soit pour des raisons d'accident, de blessure ou tout autre arrêt du jeu autorisé par l'Arbitre.
- b. Si pendant le jeu un joueur est victime d'un accident ou d'une blessure, les Juges-arbitres doivent attendre que l'action de jeu se termine. En cas d'arrêt du jeu du fait de la gravité du ou des accidentés et après intervention du Médecin, le jeu reprendra son cours par un "entre deux".
- c. En cas de blessure d'un joueur, toute intervention prolongée sur le terrain est interdite. C'est pourquoi on dispose d'un arrêt de jeu de 15 secondes pour retirer le joueur blessé et procéder à son remplacement ou sa réincorporation immédiate. Si le Gardien de but souffre d'une blessure il aura droit à une attention spéciale jusqu'à 11 minutes de temps mort sur simple décision de l'arbitre.
- d. Les Juges-arbitres ont la faculté de solliciter un temps mort chaque fois qu'ils le jugent nécessaire et ils doivent le faire lorsque le jeu est arrêté, à l'occasion d'une faute ou de la mise hors jeu du ballon. Ils avertissent alors Le Marqueur et/ou le Chronométrateur par le signe adéquat, aux fins que le chronomètre soit arrêté.
- e. Dans le cas où un joueur simule une blessure ou toute autre action dans le but de retarder le jeu et de gagner du temps. Les Juges-arbitres peuvent continuer le jeu et le sanctionner ensuite d'un carton jaune.
- f. Le jeu ne peut pas être interrompu pour réparer les vêtements des joueurs, ceci doit s'effectuer en dehors du terrain ou au moment d'un arrêt du jeu.

REGLE N° 7 - LE DEBUT ET LA REPRISE DU JEU

1. Avant le début de chaque rencontre, le choix du camp ou du coup d'envoi est tiré au sort par l'Arbitre en présence des deux Capitaines d'équipes. L'équipe favorisée par le sort a le droit de choisir, soit le camp, soit le coup d'envoi.
2. Le match commence sur ordre de l'Arbitre, par un des joueurs de l'équipe désigné par le tirage au sort, qui passe le ballon à un de ses coéquipiers, dans la direction du camp adverse. Le ballon doit être posé sur le point au centre et être immobile.
3. Au début du jeu chaque équipe occupe sa moitié de terrain, tous les joueurs doivent se trouver dans leur propre camp et ceux de l'équipe opposée à celle qui donne le coup d'envoi ne peuvent s'approcher à moins de 5 mètres du ballon que lorsque celui-ci est en jeu, c'est-à-dire après avoir parcouru une distance en avant égale à sa circonférence. En cas d'infraction, le coup d'envoi doit être recommencé.
4. Le joueur qui donne le coup d'envoi ne peut rejouer le ballon avant que celui-ci n'ait été touché ou joué par un autre joueur, partenaire ou adversaire. L'infraction à cette règle obligera la répétition du coup de pied d'engagement et l'Arbitre peut prendre une sanction disciplinaire envers le joueur fautif.
5. Après avoir marqué un but, le jeu reprend de la même façon que celle indiquée ci-dessus, le coup d'envoi étant donné par un joueur de l'équipe contre laquelle le but a été marqué
6. Lors de la pause réglementaire de la mi-temps, les équipes restent sur leur banc de remplaçants qu'ils ont utilisé pendant la première période. Avant la reprise du jeu, les équipes changent de camp et le coup d'envoi est donné par un joueur de l'équipe qui n'a pas donné le coup d'envoi en début de partie.
Les joueurs remplaçants et les officiels autorisés doivent, eux aussi, changer de camp.
7. Si une prolongation est nécessaire, on procède comme au début du jeu, c'est à dire par un tirage au sort entre les Capitaines.
8. Pour reprendre la partie après un arrêt de jeu temporaire provoqué par une cause non prévue par les règles du jeu, l'Arbitre utilise la balle à terre ou l'entre-deux pour reprendre le cours de la partie. Pour cela, il laisse tomber le ballon à l'endroit où celui-ci se trouvait au moment de l'arrêt de jeu. Le ballon est en jeu dès qu'il a touché le sol. Les joueurs doivent se trouver à une distance d'un mètre de l'Arbitre, du côté de leur camp respectif et doivent attendre que le ballon ait touché le sol. Si l'interruption de jeu a lieu alors que le ballon se trouve à l'intérieur de la surface de but, la balle à terre doit être effectuée sur la ligne délimitant cette surface à l'endroit le plus rapproché du lieu où se trouvait le ballon.
La balle à terre doit être recommencée
 - a) si le ballon dépasse une ligne de touche ou de but avant d'avoir été touché par un joueur
 - b) si un joueur touche le ballon avant que celui-ci n'ait touché le sol
9. Le ballon sera considéré comme hors du jeu si :
 - il traverse complètement une ligne latérale ou de but, soit par terre ou par air. Le jeu est alors arrêté par l'Arbitre.
 - il touche le plafond.
10. Le ballon est considéré en jeu tout au long du match, même si :
 - il rebondit sur le poteau ou la barre et qu'il reste à l'intérieur du terrain de jeu ;
 - il rebondit sur un des arbitres situés dans le terrain de jeu.

Décisions :

Décision 1

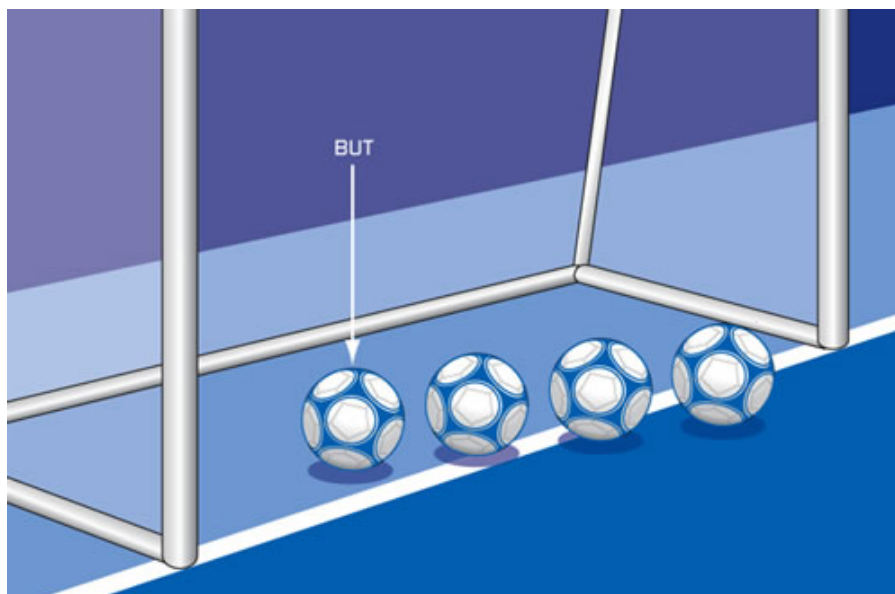
Si le jeu se développe dans une surface couverte et que le ballon frappe accidentellement le plafond ou tout autre obstacle se trouvant à l'intérieur du terrain, le jeu reprend par une touche sur la ligne latérale réalisée par un joueur de l'équipe adverse, au point le plus proche du lieu de l'incident.

Décision 2

Les informations concernant le temps de jeu restant pour parvenir à la fin de n'importe quelle période doivent être demandées au Chronométrateur par les membres du corps des Techniciens de chaque équipe, au moment où le ballon ne se trouve pas en jeu. En cas d'absence du corps des Techniciens, cette tâche incombera au Capitaine, qui se chargera de demander le temps restant auprès des Arbitres dans les mêmes conditions réglementaires.

REGLE N° 8 - LE BUT

1. Le but est marqué lorsque le ballon traverse totalement et entièrement la ligne de but entre les poteaux et au-dessous de la barre transversale sauf si celui-ci est dévié, emporté, lancé ou frappé intentionnellement avec la main ou le bras de n'importe quel joueur de l'équipe attaquante (y compris son gardien de but) et lorsque l'équipe marquante n'a pas contrevenu préalablement aux Règles du jeu.
2. L'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts pendant le match sera proclamée équipe gagnante. Si les deux équipes marquent le même nombre de buts ou ne marquent aucun but, le match sera proclamé nul.
3. Les points qui seront attribués aux équipes pendant les épreuves de compétition officielles sont inscrits dans les règlements des épreuves de compétition établis par les Comités organisateurs.
4. Au cours de rencontres internationales, les points attribués aux équipes de clubs ou de sélections nationales sont définies par l'AMF et l'UEFS et sont de 2 points pour l'équipe gagnante, 1 point en cas de match nul et 0 point en cas de défaite.



REGLE N° 9 – FAUTES ET INCORRECTIONS

1. Fautes personnelles et coup franc direct

Les Juges-arbitres sont seuls juges de l'intentionnalité et de la gravité des fautes commises. Leur préoccupation principale doit être de maintenir la sécurité et l'intégrité des joueurs. Un joueur qui commet intentionnellement une des fautes suivantes sera pénalisé d'un coup franc direct accordé à l'équipe adverse. Toutes les fautes personnelles qui font l'objet d'un coup franc direct sont comptabilisées et cumulées. Elles se répartissent en deux catégories distinctes :

a. Fautes contre l'adversaire

- 1) donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire,
- 2) faire un croc en jambe, c'est-à-dire faire tomber ou essayer de faire tomber un adversaire, soit au moyen de la jambe ou du pied, soit en se baissant devant ou derrière lui,
- 3) sauter sur un adversaire,
- 4) charger un adversaire violemment ou dangereusement, même de l'épaule,
- 5) frapper ou essayer de frapper un adversaire - "Cracher sur" est considéré comme frapper,
- 6) tenir ou retenir un adversaire, soit par une partie du corps, soit par une partie de son équipement,
- 7) pousser un adversaire ou le charger par derrière, sauf s'il fait obstacle au déroulement du jeu,
- 8) se jeter à terre devant, derrière ou à côté d'un adversaire pour lui enlever ou lui prendre le ballon du pied (tacle glissé),

b. Fautes avec le ballon

- 1) bloquer à l'aide de la plante du pied le ballon qui se trouve dans les pieds de l'adversaire qui avance et/ou au moment où il va tirer.
- 2) toucher le ballon avec la main ou le bras, c'est-à-dire le dévier, le frapper, le porter ou le lancer.

Cette disposition ne s'applique pas au gardien de but dans sa surface de but.

Un joueur qui tente de jouer le ballon de la main ou du bras sans y parvenir ne peut pas être sanctionné.

Un joueur peut se protéger la figure ou le bas-ventre sans commettre de faute, même s'il conserve le contrôle du ballon. Un joueur féminin peut aussi protéger sa poitrine.

2. Coup de pied de réparation (ou penalty)

Un coup de pied de réparation à 6 mètres sera attribué si un des joueurs fait une des fautes mentionnées dans le paragraphe précédant, dans sa propre surface de but, indépendamment de la position du ballon mais à condition que ce dernier soit en jeu. Les seules exceptions concernent les fautes du gardien, pour lesquelles il est prévu un coup franc indirect.

3. Règle de l'avantage

D'une manière générale, il est important de rappeler qu'en cas de doute sur une faute, l'avantage doit être donné à l'équipe attaquante ou celle qui a la possession du ballon.

Si un joueur commet une faute intentionnellement en vue d'empêcher l'équipe adverse de marquer un but, la règle de l'avantage est acceptée, pour permettre à l'équipe qui en bénéficie de réaliser le but. Lorsque l'action se termine sans que le but soit transformé, l'Arbitre peut revenir à la faute initiale et prendre la sanction qui s'impose envers le ou les joueurs fautifs.

4. Coup franc indirect

Un joueur qui commet intentionnellement une des fautes suivantes sera pénalisé d'un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse.

- a. jouer d'une manière jugée par l'Arbitre comme dangereuse pour l'adversaire sans toutefois qu'il y ait contact, auquel cas il y a coup franc direct,
- b. jouer d'une manière jugée dangereuse pour soi-même,
- c. charger incorrectement, c'est-à-dire modérément et de l'épaule, un joueur adverse alors que le ballon n'est pas à distance de jeu ou est en l'air,

- d. Sans jouer le ballon, faire obstruction de son corps devant un adversaire, c'est-à-dire, soit courir entre l'adversaire et le ballon, soit s'interposer de façon à constituer un obstacle pour l'adversaire allant vers le ballon,
- e. Le joueur de champ à terre qui bloque le ballon ou l'immobilise avec les pieds, la jambe ou le corps, en empêchant le déroulement du jeu.
- f. charger incorrectement le Gardien de but adverse ou l'empêcher de dégager le ballon lorsqu'il a capté celui-ci dans sa surface de but,
- g. toutes les fautes commises contre ses partenaires, l'Arbitre ou le juge de touche,
- h. effectuer un remplacement non conforme. Dans ce cas, le coup franc indirect doit être tiré à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'infraction, sauf si celui-ci se trouvait dans une surface de but auquel cas le coup franc sera tiré sur la ligne délimitant cette surface à l'endroit le plus rapproché de celui où se trouvait le ballon,
- i. perdre intentionnellement du temps lorsque le ballon est en jeu,
- j. toute conduite inconvenante envers les adversaires, partenaires, officiels ou spectateurs,
- k. s'appuyer sur un partenaire pour jouer ou tenter de jouer le ballon,
- l. jouer une seconde fois le ballon sur une mise ou une remise en jeu, excepté sur balle à terre ou un entre-deux, avant qu'il ait été touché par un autre joueur. Si sur la mise ou la remise en jeu, un joueur commet une faute plus grave au moment où il touche une seconde fois le ballon, la faute la plus grave doit être sanctionnée.
- m. Le dépassement des cinq secondes pour remettre le ballon en jeu, une fois qu'il est contrôlé et en condition d'être joué, en incluant la relance du Gardien de but, les remises en jeu, ainsi que les coups francs directs et indirects et les corners, dès lors que l'Arbitre a donné son signal,
- n. Le gardien de but qui touche le ballon dans sa surface de but avec la ou les main(s) alors qu'il a été donné par un coéquipier, sauf s'il s'agit d'une rentrée en touche ou d'un corner.
- o. Le joueur qui tire un coup franc, un penalty ou un penalty spécial, un coup d'envoi initial, un corner ou une touche, où le ballon rebondit sur un des poteaux de la cage de but ou qui rebondit involontairement sur un Arbitre, et qui touche une seconde fois le ballon avant un autre joueur,
- p. L'équipe qui demeure dans son terrain de jeu avec la possession du ballon plus de 15 secondes
- q. Le joueur qui touche le ballon pendant le jeu sans porter l'uniforme approprié,
- r. Le joueur qui essaye de distraire ou de tromper l'adversaire, en simulant être de son équipe.
- s. infraction à la Règle 3 - article 9
- t. infraction à la Règle 4 - article 3

5. Fautes simultanées

Si 2 fautes sont commises simultanément, la plus grave doit être sanctionnée d'un coup franc, sachant que :

- a. les fautes punissables d'un coup franc direct ont priorité sur les fautes punissables d'un coup franc indirect.
- b. les fautes punissables d'un coup franc direct sur l'adversaire ont priorité sur celles commises avec le ballon.

Si deux adversaires commettent simultanément une faute de même gravité et si l'arbitre estime devoir intervenir, le jeu doit être repris par une balle à terre ou un entre-deux à l'endroit où se trouvait le ballon, sauf si le fait se produit dans une surface de but auquel cas la balle à terre doit être effectuée sur la ligne qui délimite cette surface à l'endroit le plus proche.

REGLE N° 10 – CUMUL DES FAUTES

1. Toutes les fautes qui sont sanctionnées par un coup franc direct entrent en ligne de compte pour la comptabilisation des fautes cumulées.
2. Lors de chaque période de mi-temps, pour chacune des 5 premières fautes cumulées commises par chaque équipe, l'Arbitre les signale clairement à la table de marque officielle par un carton bleu.
3. Le Marqueur et/ou le Chronométrateur se charge alors de les comptabiliser sur la feuille de match et sur le tableau d'affichage électronique s'il existe ou bien sur un tableau d'affichage manuel, qui permet à chaque joueur d'être au courant du nombre de fautes collectives.
4. Lorsqu'un joueur commet une sixième faute cumulée (ou suivante) de son équipe, un coup franc direct sans mur est donné à l'équipe adverse. Le tireur a le choix entre tirer le coup franc direct sans mur au lieu où la faute a été commise ou bien d'utiliser un coup de pied de réparation (ou penalty) spécial qui doit être tiré à partir du second point de réparation situé à 9 mètres.
5. Lors des rencontres donnant lieu à des prolongations, le compteur des fautes cumulées n'est pas remis à zéro après le temps réglementaire.
6. **Procédure pour la 6ème faute cumulée et les suivantes**
 - a. L'équipe adverse ne peut dresser un mur lors du tir du coup franc direct ou du coup de pied de réparation à 9 mètres (penalty spécial).
 - b. le joueur qui va tirer le penalty spécial doit se faire connaître de manière claire en levant le bras ;
 - c. le gardien de but doit rester dans sa zone de but à au moins à 5 mètres du ballon ;
 - d. tous les autres joueurs doivent se trouver sur le terrain en dehors de la zone des 9 mètres, délimitée soit par une ligne pointillée si elle existe, soit par une ligne imaginaire parallèle à la ligne de but et qui passe par le point de réparation situé à 9 mètres. Ils doivent rester à une distance d'au moins 5 mètres du ballon et ne doivent pas gêner le joueur qui tir le penalty spécial. Aucun joueur ne peut dépasser cette ligne avant que le ballon soit en jeu.
 - e. Le joueur qui botte le penalty spécial doit le tirer avec l'intention de marquer un but et ne peut faire une passe à un autre joueur.
 - f. Une fois que le penalty spécial est tiré, aucun autre joueur de l'équipe qui a obtenu le coup de pied de réparation ne peut toucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un adversaire ou ne revienne au jeu après avoir heurté un des montants du but ou après la sortie de jeu.
7. **Infractions - sanctions**
 - a. Lorsqu'un joueur de l'équipe pénalisée n'applique pas cette Règle :
 - le penalty spécial doit être recommencé lorsqu'un but n'est pas inscrit.
 - le penalty spécial ne doit pas être recommencé lorsqu'un but est inscrit.
 - b. Lorsqu'un joueur de l'équipe bénéficiaire du penalty spécial n'applique pas cette Règle :
 - le penalty spécial doit être recommencé lorsqu'un but est inscrit.
 - le penalty spécial ne doit pas être recommencé lorsqu'un but n'est pas inscrit.
 - c. Lorsque cette Règle n'est pas respectée et que le ballon est mis en jeu, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse.

REGLE N° 11 – EXECUTION DES COUPS FRANCS

1. Les coups francs sont classés en deux catégories

- le coup franc direct sur lequel un but peut être marqué directement contre l'équipe fautive
- le coup franc indirect sur lequel un but ne peut être marqué contre l'équipe fautive que si le ballon, avant de pénétrer dans le but, a été touché ou joué par un joueur autre que le tireur.

Si sur un coup franc direct ou indirect accordé en dehors des surfaces de but, le joueur chargé de tirer envoie le ballon directement dans son propre but, le but ne sera pas accordé et le jeu sera repris par un corner en faveur de l'équipe adverse.

L'arbitre signale un coup franc indirect en levant le bras verticalement, la main vers le haut et doit maintenir le bras dans cette position jusqu'à ce que le ballon soit touché par un autre joueur ou qu'il ne soit plus en jeu.

Sur coup franc direct ou indirect, le ballon est en jeu dès qu'il a franchi une distance égale à sa circonférence, dans le terrain de jeu. Si un coup franc direct ou indirect est accordé à un joueur à l'intérieur de sa propre surface de but, le ballon sera en jeu immédiatement après avoir parcouru une distance égale à sa circonférence et être sorti de cette surface de but dans le terrain de jeu.

2. Pour pouvoir accorder un coup franc, il faut :

- a. que l'arbitre ait vu une faute jugée intentionnelle
- b. que la faute soit commise sur le terrain par un joueur participant au jeu
- c. que le ballon soit en jeu au moment où la faute est commise.

3. Pour qu'une remise en jeu soit conforme sur le tir d'un coup franc, il faut :

- a. que le ballon soit immobile, posé à l'endroit où la faute a été commise, sauf dans les cas d'exception prévus par d'autres règles.

Lorsqu'un coup franc est accordé aux défenseurs dans leur propre surface de but, le ballon doit être placé à l'endroit où la faute a été commise. Les adversaires doivent se trouver en dehors de la surface de but jusqu'au moment où le ballon est en jeu.

Si le ballon n'est pas tiré directement dans le jeu en dehors de la surface de but, le coup franc devra être recommencé. Lorsqu'un coup franc indirect est accordé aux attaquants dans la surface de but adverse, le ballon doit être posé sur la ligne délimitant cette surface à l'endroit le plus rapproché de celui où la faute a été commise.

- b. que tous les joueurs de l'équipe adverse du tireur se trouvent à 5 mètres au moins du ballon. Ils ne peuvent s'approcher à moins de cette distance avant que le ballon ne soit en jeu.

Si un adversaire du tireur s'approche à moins de 5 mètres du ballon avant que celui-ci ne soit en jeu, l'arbitre doit faire recommencer le botté. Le joueur fautif doit recevoir un avertissement solennel et, en cas de récidive, il doit être expulsé.

Si les joueurs de l'équipe adverse au tireur font le "mur" et qu'ils refusent de se placer à distance réglementaire, l'arbitre doit adresser un avertissement solennel au joueur le plus rapproché du ballon.

Si, par la suite, les joueurs ne se placent pas à distance réglementaire, le joueur le plus rapproché du ballon doit être expulsé.

Toutefois, si pour bénéficier éventuellement d'un avantage, le tireur n'attend pas que les joueurs adverses soient à distance réglementaire, le jeu sera poursuivi même si le ballon est envoyé sur un adversaire trop rapproché du ballon.

- c. le ballon peut être envoyé dans n'importe quelle direction, sauf en cas de coup de pied de réparation et coup d'envoi auquel cas il doit être envoyé en avant.
- d. si lors de l'exécution d'un coup franc, un ou plusieurs joueurs adverses du tireur, dansent, gesticulent ou crient dans le but de distraire le tireur, il sera ou ils seront sanctionné(s) pour conduite inconvenante et recevra(ont) un avertissement solennel.

REGLE N° 12 – COUP DE PIED DE REPARATION OU PENALTY

1. Le tir du coup de pied de réparation

Pour tirer un coup de pied de réparation :

- a. le ballon doit être posé sur le point de réparation par le tireur. L'arbitre est seul juge du placement correct du ballon.
- b. tous les joueurs, à l'exception du gardien de but adverse, doivent se trouver à l'extérieur de la surface du but, sur le terrain de jeu et à une distance de 5 mètres minimum du ballon.
- c. le gardien de but adverse doit se trouver entre les montants les deux pieds sur la ligne de but. Il ne peut pas bouger les pieds avant le tir.
- d. le tireur doit faire face au but et au ballon et ne peut marquer aucun temps d'arrêt pendant la course d'élan du tir.
- e. le tir doit être effectué vers le but, éventuellement en deux temps via l'intervention d'un deuxième joueur, et ceci tout en respectant les autres points de la règle 13.
- f. si le tireur envoie le ballon en arrière, le coup de pied doit être recommencé et le tireur doit recevoir un avertissement solennel.
- g. pour autoriser l'exécution d'un coup de pied de réparation, l'arbitre doit donner un coup de sifflet.
- h. un but peut être marqué directement sur un coup de pied de réparation.

2. Cas spéciaux

- a. Quand l'arbitre a accordé un coup de pied de réparation, il ne doit pas donner le signal d'exécution avant que les joueurs aient pris position conformément à la règle.
- b. Si, après que le coup de pied de réparation ait été effectué, le ballon est touché dans sa course par un corps étranger ou par l'arbitre, il doit être recommencé.
- c. Si, après que le coup de pied de réparation a été donné, le ballon rebondit dans le jeu après avoir frappé le gardien de but, un des montants de la cage de but et est ensuite touché dans sa course par un corps étranger, l'arbitre doit arrêter le jeu. Il le reprendra par balle à terre à l'endroit où le ballon est entré en contact avec le corps étranger, sauf si ce contact a lieu dans la surface de but auquel cas la balle à terre doit être effectuée sur la ligne délimitant la surface de but.
- d. Si, après avoir donné le signal d'exécution du coup de pied de réparation, l'arbitre constate que le gardien de but ne se trouve pas à la place prescrite sur la ligne de but, il doit laisser exécuter le coup
- e. de pied de réparation. Si un but est marqué, il doit être validé. Si un but n'est pas marqué, le coup de pied de réparation doit être recommencé.
- f. Si, après que l'arbitre ait donné le signal d'exécution et avant que le ballon n'ait été botté, le gardien de but bouge les pieds, l'arbitre doit laisser exécuter le coup de pied de réparation. Si un but est marqué, il doit être validé. Si un but n'est pas marqué, le coup de pied de réparation doit être recommencé.
- g. Si, après que l'arbitre ait donné le signal d'exécution et avant que le ballon soit en jeu, un joueur de l'équipe qui défend pénètre dans la surface de but ou s'approche à moins de cinq mètres du ballon, l'arbitre doit laisser exécuter le coup de pied de réparation. Si un but n'est pas marqué, le coup de pied de réparation doit être recommencé.

Dans les cas d), e) et f), le joueur fautif doit recevoir un avertissement solennel.

- h. Si au moment où un coup de pied de réparation va être donné, le tireur se rend coupable de conduite inconvenante ou si un de ses partenaires influence le gardien par gestes ou de la voix, le coup de pied de réparation, s'il a été donné, doit être recommencé dans le cas où le but a été marqué. Le tireur, ou le partenaire fautif, doit recevoir un avertissement solennel.
- i. Si au moment où un coup de pied de réparation va être donné, un défenseur, par gestes ou de la voix, influence le tireur, le coup de pied de réparation, s'il a été donné, doit être recommencé dans le cas où un but n'a pas été marqué. Le joueur fautif doit recevoir un avertissement solennel. Il en est de même pour le joueur qui sur cette phase a lancé un projectile vers le ballon, mais il doit être exclu définitivement.
- j. Si après que l'arbitre ait donné le signal d'exécution et avant que le ballon soit en jeu, un coéquipier du tireur pénètre dans la surface de but ou s'approche à moins de cinq mètres du ballon, l'arbitre doit laisser exécuter le coup de pied de réparation. Si un but est marqué, le coup de pied de réparation doit être recommencé.

- k. Si dans les circonstances décrites en j) le ballon rebondit dans le jeu après avoir frappé le gardien ou un des montants de la cage de but, l'arbitre doit arrêter le jeu et accorder un coup franc indirect à l'équipe adverse à l'endroit où le joueur a pénétré dans la surface de but ou au lieu où le joueur s'est approché à moins de cinq mètres.
- l. Si dans les circonstances décrites en j), le gardien de but détourne le ballon en corner, l'arbitre doit accorder le corner.

Dans les cas j), k) et l) le joueur fautif doit recevoir un avertissement solennel.

- m. Si après que l'arbitre ait donné le signal d'exécution et avant que le ballon soit en jeu, le gardien ne reste pas sur sa ligne de but et un coéquipier du tireur pénètre dans la surface de but ou s'approche à moins de cinq mètres du ballon, le coup de pied de réparation doit être recommencé.
- n. Si après que l'arbitre ait donné le signal d'exécution et avant que le ballon soit en jeu, un joueur de chaque équipe pénètre dans la surface de but ou s'approche à moins de cinq mètres du ballon, le coup de pied de réparation doit être recommencé.

Dans les cas m) et n), les joueurs fautifs doivent recevoir un avertissement solennel.

- o. Lorsque la durée d'un match est prolongée, soit à la mi-temps, soit à la fin du match, pour tirer ou recommencer un coup de pied de réparation, cette prolongation doit durer jusqu'au moment où le coup de pied de réparation a terminé son effet. Un but est marqué quand le ballon a dépassé entièrement la ligne de but entre les montants et sous la barre transversale :
 - i. directement à partir du coup de pied de réparation
 - ii. après avoir rebondi du montant ou de la barre dans le but
 - iii. après avoir été touché ou joué par le gardien de but
 - iv. après avoir touché le gardien puis un des montants des buts pénètre ensuite dans le but
 - v. après avoir touché un des montants des buts puis le gardien pénètre ensuite dans le but.

Le match se termine aussitôt que l'arbitre a pris sa décision.

- p. Si un coup de pied de réparation est donné en cas de prolongation :
 - i. les dispositions de tous les paragraphes ci-dessus s'appliquent sauf les paragraphes c), h) et l).
 - ii. dans le cas des circonstances décrites en c), h) et l), le tir de réparation se termine dès que le ballon rebondit après avoir frappé le gardien, ou un des montants de la cage de but et revient dans le jeu.

REGLE N° 13 – DEPARTAGE DES EQUIPES AVEC COUP DE PIED DE REPARATION

1. L'Arbitre désigne le but vers lequel seront tirés tous les coups de pied de réparation.
2. L'Arbitre tire à pile ou face l'équipe qui bottera le premier coup de pied de réparation.
3. Les deux Capitaines donnent à l'Arbitre les numéros de 3 joueurs différents qui, alternativement et dans l'ordre donné, tireront la première série de coups de pied de réparation.
4. Pour cela, tous les joueurs inscrits sur la feuille de match et contrôlés par l'arbitre avant les tirs de coup de pied de réparation entrent en ligne de compte, à l'exception des joueurs qui ont été expulsés ou exclus pendant la rencontre.

Dans le cas où un des 3 joueurs connu de l'arbitre comme tireurs de la série se blesse durant le tir de son penalty sans l'avoir effectivement tiré, ce joueur peut se faire remplacer par un autre joueur inscrit sur la feuille de match, à l'exception des joueurs qui ont été expulsés ou exclus pendant la rencontre.

Lorsqu'une équipe évolue toute la rencontre à 4 et que, suivant la procédure prévue à la Règle 5 – Art. 4, elle se complète d'un 5ème joueur après le coup de sifflet signalant la fin du temps réglementaire ou après prolongations, ce joueur peut participer au tir des penalties après avoir été contrôlé par l'Arbitre.

Dans ce cas, la cinquième ligne laissée vierge sur la feuille d'arbitrage sera complétée soit sur le terrain avant le tir des penalties, soit dans le vestiaire de l'arbitre après le tir des penalties.

5. Si à égalité de tirs, une équipe a pris un avantage de deux buts, il n'est pas nécessaire de tirer le troisième coup de pied de réparation.
6. Si, après que les deux équipes ont tiré trois coups de pied de réparation, toutes deux ont obtenu le même nombre de buts marqués ou aucun :
 - a. les deux capitaines donnent à l'arbitre les numéros des 3 joueurs différents qui, dans l'ordre donné, vont tirer les coups de pied de réparation suivants. Ces trois joueurs peuvent être les mêmes que ceux de la première série.
 - b. le résultat est acquis dès que, à nombre égal de tirs, une équipe a pris l'avantage au nombre de buts marqués.
7. Le même procédé sera utilisé si, après ces 3 coups de pied de réparation, les deux équipes ne sont pas parvenues à se départager.
8. Pendant le déroulement des bottés, tous les joueurs autres que gardiens et tireur doivent se trouver dans le rond central ou derrière la ligne médiane dans l'aire de jeu.
9. En cas de panne de lumière ou d'indisponibilité de salle, le résultat sera tranché par un tirage au sort effectué par l'instance compétente.

En cas de panne de lumière, si les équipes ne sont pas à égalité de tirs :

 - a. le botté de l'équipe qui a tiré un coup de pied de réparation en plus est annulé.
 - b. l'instance compétente procède au tirage au sort pour désigner le vainqueur, sauf si le fait se produit au cours de la 1ère série de trois coups de pied de réparation auquel cas, l'équipe qui a pris l'avantage est déclarée gagnante.
10. Dans le cas où l'une des deux équipes est réduite à trois joueurs et que l'un de ceux-ci se blesse ou est exclu, le départage doit être arrêté pour insuffisance de joueurs.
11. Toutes les dispositions de la Règle 12 sont d'application, sauf les paragraphes de l'Art. 2 - c), h) et l).

REGLE N° 14 – MESURES DISCIPLINAIRES ET SANCTIONS

Les mesures décrites ci-dessous s'appliquent également aux officiels, sauf en ce qui concerne le jeu.

- L'avertissement solennel est signifié verbalement au joueur par l'Arbitre qui arrête le jeu.
- L'expulsion est signifiée au joueur par un carton jaune.
- L'exclusion est signifiée au joueur ou à l'officiel par un carton rouge.

1. Avertissement solennel

Un joueur recevra un avertissement solennel s'il se rend coupable d'une infraction vestimentaire, de fautes décrites aux articles des Règles 11 et 12 ou s'il enfreint avec persistance les règles du jeu (fautes répétées). Un joueur ou officiel recevra un avertissement solennel s'il désapprouve en paroles ou par gestes les décisions de l'arbitre ou du juge de touche.

2. Conditions d'expulsion et d'Exclusion

Un joueur sera expulsé ou exclu du terrain

- a. s'il récidive après un avertissement solennel,
- b. s'il tient des propos injurieux ou grossiers envers l'Arbitre, le Juge de touche, les autres joueurs, les officiels ou le public,
- c. en cas de conduite brutale ou violente,
- d. en cas d'anti-jeu manifeste,
- e. un officiel ne pourra pas être expulsé, mais seulement exclu.

3. L'Arbitre est seul juge des sanctions applicables

Il applique la sanction disciplinaire qu'il estime devoir appliquer sans être tenu de respecter la gradation de ces mesures étant entendu que frapper, cracher sur quelqu'un et donner un coup de pied volontaire doivent être suivis d'une exclusion définitive.

4. Modalités d'expulsion et d'exclusion d'un joueur

- a. Un joueur expulsé ou exclu doit immédiatement regagner les vestiaires et ne peut reprendre place sur le banc. Lors d'une expulsion, il peut être remplacé au bout de deux minutes ou lorsqu'un but est inscrit par l'équipe adverse, par un joueur dont le nom figure sur la feuille de match sous le contrôle de l'arbitre. Si un joueur expulsé refuse de quitter le terrain et/ou de regagner les vestiaires, l'arbitre doit l'exclure définitivement et, dans ce cas, il ne peut pas être remplacé.
- b. Un joueur exclu pendant une rencontre ne peut, en aucun cas, être remplacé. Si le joueur exclu refuse de quitter le terrain et/ou de regagner les vestiaires, l'Arbitre doit prendre les mesures qui s'imposent (cf. Règle 3, article 5).
- c. Les joueurs se trouvant sur le banc des remplaçants sont soumis à la même réglementation. Lorsqu'un joueur sur le banc reçoit un carton rouge, l'équipe à qui appartient le joueur réserviste exclu doit terminer le restant de la partie avec un joueur de moins sur le terrain. Le Capitaine choisira au moment de l'exclusion quel joueur doit quitter le jeu. Ce joueur prend place sur le banc et peut prendre part au jeu comme joueur réserviste.

5. Rapport d'Arbitre

Toute exclusion exige, en outre, un rapport circonstancié de l'arbitre qui doit être transmis au secrétariat du Comité ou de la Commission d'Arbitrage et de discipline dudit Comité avant les 2 jours ouvrables.

6. Refus de jouer

En cas de refus de reprendre la partie par l'une ou l'autre équipe, l'Arbitre doit appeler le Capitaine de l'équipe concernée. Si celui-ci confirme le refus de son équipe de continuer la rencontre, celle-ci doit être interrompue définitivement par l'Arbitre, qui l'indiquera sur la feuille de match à destination de la Commission compétente, qui prendra les mesures disciplinaires prévues par le Règlement Organique.

Décision 1

Dans toutes les épreuves Jeunes (-18 ans), les joueurs sur le terrain ou sur le banc sont soumis au silence, hormis le Capitaine et l'Entraîneur-technique. Les Comités ou Liges organisateurs peuvent obliger les joueurs au silence, dans les mêmes conditions et selon leurs règlements intérieurs. Ceci n'est pas effectif en Compétition Nationale, mais la discipline verbale est de rigueur.

Décision2

En Compétitions Nationales, la délivrance d'une troisième expulsion (3 cartons jaunes) pour un même joueur, donne automatiquement une journée de suspension. Lorsqu'un carton jaune est suivi immédiatement d'un carton rouge, seule la sanction la plus sévère doit être prise en compte. Dans ce cas, le carton jaune n'entre pas dans le décompte. (cf. Règlement Organique).

REGLE N° 15 – RENTREE DE TOUCHE LATÉRALE

1. Lorsque le ballon a entièrement dépassé une ligne latérale à terre ou en l'air, une rentrée de touche latérale à la main est accordée à l'équipe adverse à celle du joueur qui a touché le ballon en dernier lieu.
2. Le joueur effectuant la rentrée à la main se place face au terrain à l'extérieur de celui-ci et lance le ballon des deux mains, sans élan, les deux pieds en dehors de la ligne latérale et complètement posés au sol. Le ballon doit effectuer une parabole et non une trajectoire tendue.
La rentrée latérale sera valable uniquement si :
 - a. le ballon part de derrière la nuque et passe au-dessus de la tête du joueur ;
 - b. la trajectoire du ballon forme un arc de cercle ;
 - c. aucune partie des pieds du joueur effectuant la rentrée de touche ne dépasse la ligne latérale ;
 - d. les pieds des joueurs conservent un contact complet avec la surface de jeu.

En cas d'infraction à ces dispositions, une rentrée de touche latérale sera accordée à l'équipe adverse au même endroit.

Les pieds peuvent être écartés au moment d'effectuer la touche, mais ne peuvent en aucun cas être décollés du sol. Le ballon est considéré en jeu, dès qu'il quitte les mains du joueur et après avoir pénétré complètement dans l'aire de jeu.

3. Lorsque le ballon touche le plafond ou une structure au-dessus de la surface du jeu, une rentrée latérale est accordée à l'équipe adverse à celle du joueur qui a touché le ballon en dernier lieu.

Le jeu est repris par une rentrée latérale à la main à même hauteur du point où le ballon a touché le plafond ou les structures de celui-ci suivant la procédure décrite à l'article 2 ci-dessus.
4. Tous les joueurs adverses doivent se trouver à 1 mètre de distance au moins du joueur effectuant la rentrée latérale. Ils ne peuvent s'approcher à moins de cette distance avant que le ballon ne soit en jeu.
5. Aucun but ne peut être inscrit directement sur rentrée latérale. Dans ce cas, un dégagement de but est accordé à l'équipe qui défend.
6. En cas d'infraction à cette règle (sauf but marqué directement sur rentrée latérale), une rentrée latérale sera accordée à l'équipe adverse au même endroit.

REGLE N° 16 – RELANCE ET DEGAGEMENT DU GARDIEN DE BUT

1. Un dégagement de but est accordé à l'équipe qui défend

- a. lorsque le ballon a entièrement dépassé la ligne de but à terre ou en l'air en dehors du plan de but et après avoir été touché en dernier lieu par un joueur adverse.
- b. lorsqu'un joueur adverse a envoyé le ballon directement dans le but sur coup d'envoi ou sur coup franc indirect.
- c. en cas de corner fautif.

2. Modalités du dégagement de but effectué par le gardien

- a. Il doit remettre le ballon en jeu de la main depuis sa surface de but, dans les cinq secondes qui suivent son entrée dans la surface de but avec le contrôle du ballon au pied ou à la main.
- b. Tous les joueurs adverses doivent se trouver en dehors de la surface de but et ne peuvent y pénétrer qu'une fois le ballon mis en jeu.
- c. Le ballon est en jeu dès qu'il a franchi la ligne délimitant la surface de but dans le terrain. Si le ballon n'a pas franchi la ligne avant qu'un équipier ou joueur adverse ne touche le ballon, le dégagement de but doit être recommencé. L'Arbitre doit donner un avertissement solennel au joueur fautif, qui peut être sanctionné par un carton jaune en cas de récidive.
- d. Si le gardien envoie directement le ballon au-delà de la ligne médiane du terrain de jeu, sans qu'il ait touché terre ou qu'un adversaire l'ait touché, le jeu doit reprendre par une rentrée de touche accordée à l'équipe adverse.

e. Règle spéciale des quinze secondes :

Dès que le ballon est remis en jeu par le gardien, son équipe dispose de quinze secondes pour lui faire passer la ligne médiane.

Durant tout cet intervalle de temps :

- le gardien est considéré comme un joueur et peut donc rejouer le ballon, uniquement avec les pieds, sans toutefois le conserver plus de 5 secondes.
 - les joueurs peuvent rejouer avec leur gardien, autant de fois qu'ils le désirent.
 - tout en restant dans sa moitié de terrain, le gardien peut renvoyer le ballon du pied, dans n'importe quelle autre partie du terrain de jeu.
- f. Si après avoir franchi la ligne délimitant la surface de but dans le terrain (ligne des 6 mètres), le ballon sort directement par la **ligne de but opposée**, le jeu doit être repris par un corner accordé à l'équipe adverse.

3. Recommencement du dégagement de but

- a. si le ballon n'a pas été remis en jeu de la main et de l'intérieur de la surface de but.
- b. si un joueur touche le ballon avant qu'il ne soit en jeu (cf. Article 2.c)
- c. si le ballon quitte la surface de but par la ligne de but sans avoir franchi la ligne des 6 mètres.
- d. si le gardien touche une seconde fois le ballon avant qu'il ne soit en jeu.
- e. si un joueur adverse se trouve ou pénètre dans la surface de but avant que le ballon ne soit en jeu.

4. Une fois que le gardien de but a mis le ballon en jeu sur dégagement de but, les principes de la Règle 3 – Art. 7 sont d'application.

REGLE N° 17 – CORNER OU RENTREE DE COIN

1. Un corner doit être accordé à l'équipe attaquante

1. lorsque le ballon a entièrement dépassé la ligne de but à terre ou en l'air en dehors du plan de but après avoir été touché en dernier lieu par un défenseur.
2. lorsque sur remise en jeu et après avoir effectivement été en jeu, le ballon est envoyé directement dans son propre but par le tireur.

2. Modalités du placement du joueur et exécution du corner

Le joueur se place en dehors et face au terrain à l'angle formé par la ligne latérale et la ligne de but. Il effectue cette rentrée en jeu à la main, de la même manière que celle décrite à la [Règle 15 – Art. 2 \(Rentrée de touche latérale\)](#).

3. Interdiction et infraction

Aucun but ne peut être inscrit directement sur corner.

En cas d'infraction à cette règle, un dégagement de but conforme à la Règle 16 – Art. 2 sera accordé à l'équipe adverse.

REGLE N° 18 – CATEGORIES D'AGE DES JOUEURS

Dans tous les cas figurant dans cet article, l'âge se calcule en fonction de l'année calendrier dans laquelle la compétition débute.

1. Catégories

- Sont SENIORS, les membres qui ont 21 ans à partir du 1er janvier de l'année en cours
- Sont ESPOIRS, les membres qui ont moins de 21 ans au 1er janvier de l'année en cours
- Sont JUNIORS, les membres qui ont moins de 17 ans au 1er janvier de l'année en cours
- Sont CADETS ou CADETTES, les membres qui ont moins de 14 ans au 1er janvier de l'année en cours Sont MINIMES, les membres qui ont moins de 12 ans au 1er janvier de l'année en cours
- Sont BENJAMINS, les membres qui ont moins de 10 ans au 1er janvier de l'année en cours
- Sont POUSSINS, les membres qui ont moins de 8 ans au 1er janvier de l'année en cours,

Les équipes mixtes sont permises jusqu'à la catégorie MINIME.

2. Dérogations

a. Les joueurs qui ont le jour de la rencontre

- 17 ans, peuvent participer aux matches réservés aux SENIORS.
- 14 ans, peuvent participer aux matches réservés aux JUNIORS.
- 12 ans, peuvent participer aux matches réservés aux CADETS.

b. Les joueuses qui ont le jour de la rencontre

- 14 ans, peuvent participer aux matches réservés aux seniors au niveau provincial.
- 15 ans, peuvent participer aux matches réservés aux seniors au niveau national.
- 18 ans peuvent participer aux matches réservés (uniquement en championnat de leur comité) aux séniors hommes excepté si un championnat féminin existe dans leur comité.

REGLE N° 19 – COMMISSION DES JUGES-ARBITRES ET CONSEIL DE DISCIPLINE

1. Composition du corps arbitral

Chaque association ou club de futsal membre de l'UNCFs a l'obligation de désigner parmi ses pratiquants licenciés, avant le début de chaque saison sportive et pour chacune des équipes engagées dans une épreuve officielle de l'UNCFs, au moins 2 personnes comme **Joueur-arbitre**. Ces personnes doivent être détentrices d'une licence joueur et inscrites comme Joueur-arbitre dans les bordereaux de demande de licences. Elles doivent être recrutées sur la base du volontariat et selon les modalités choisies par les dirigeants des associations, sans discrimination de sexe ou autre.

Pour être autorisé(e)s à arbitrer des rencontres de la catégorie Senior et Espoir (18-21 ans), les Joueurs-arbitres doivent être majeur(e)s et âgé(e)s de 18 ans au moins le jour de leur demande de licence.

Pour être autorisé(e)s à arbitrer des rencontres Jeunes, de catégories Poussin à Junior (-18 ans), les Joueurs-arbitres peuvent être mineur(e)s et âgé(e)s de 16 ans au moins le jour de leur demande de licence. Il ou elle est désigné(e) par le titre de **Jeune Joueur-arbitre** ou de **Joueur-arbitre aspirant(e)**

Les Joueurs-arbitres et les Joueurs-arbitres aspirant(e)s pourront officier comme **Juge-arbitre Stagiaire**, dès lors qu'ils auront passé et obtenu l'examen théorique qui clôture le stage d'initiation à l'arbitrage, dispensé en début ou en cours de saison sportive, par un Juge-arbitre formateur, désigné(e) par la Commission des Juges-arbitres.

Seuls les Juges-arbitres majeurs, qui ont obtenu l'examen théorique de Juge-arbitre Stagiaire et un diplôme d'arbitrage de 1^{er}, 2nd ou 3^{ème} Degré peuvent être défrayés pour leurs frais d'arbitrage, selon le barème fixé par les Comités ou Ligues organisateurs dans le Règlement des épreuves et compétitions pour lesquelles ils officient ou à défaut selon le barème officiel de l'UNCFs, publié dans le Règlement Organique.

En cas de démission d'un des Juges-arbitres désigné(e)s, le club ou l'association doit le remplacer en désignant son remplaçant à la Commission de Juges-arbitres compétente.

2. La Commission des Juges-arbitres

Conformément au Règlement Organique de l'UNCFs, les membres de la Commission des Juges-arbitres sont élus chaque année par l'Assemblée générale regroupant les membres des clubs et associations adhérentes, en règle de leurs contributions. Si la Commission des Juges-arbitres n'a pas été formée à cette occasion, le Bureau du Comité Directeur peut réunir les représentants des associations qui doivent élire en leur sein les membres de la Commission des Juges-arbitres.

La Commission des Juges-arbitres est dirigée par un Président et doit se composer de 3 membres au moins, tous placés sous la responsabilité du Bureau de chaque Comité départemental, Ligue régionale ou du Comité Directeur National, qui en assure le bon fonctionnement et le renouvellement des membres en cas de démission ou de vacance.

En aucun cas, les membres du Bureau des Comités ne peuvent intervenir pendant les délibérations de la Commission des Juges-arbitres pour des faits disciplinaires concernant les membres de l'UNCFs, sauf cas grave engageant la responsabilité du Président du Bureau du Comité, de la Ligue ou du Comité Directeur National et nécessitant son avis et/ou son accord.

Le Président de la Commission des Juges-arbitres a le devoir de convoquer le Président du Bureau du Comité, de la Ligue ou du Comité Directeur National dont il dépend, chaque fois qu'il le juge nécessaire et dans tous les cas lorsqu'il existe un risque de violence ou qu'il a été commis une infraction à la législation française, punissable par la loi en vigueur en République Française.

3. Champ de compétence

Entrent dans le champ de la compétence de la Commission des Juges-arbitres :

- a. la discipline des membres de l'UNCFs,
- b. le recrutement des Juges-arbitres,
- c. la désignation des Juges-arbitres
- d. la formation des Juges-arbitres.

4. Faits passibles d'une convocation

la Commission des Juges-arbitres a seule le pouvoir de gérer l'effectif du corps arbitral sous sa dépendance, de convoquer et éventuellement de prendre des sanctions disciplinaires ou d'exclure tout membre, équipe ou club adhérent de l'UNCFs

- a. qui contreviendrait aux dispositions du Règlement Organique de l'UNCFs,

- b. qui serait concerné par un rapport d'un Juge-arbitre et/ou d'un Observateur Officiel de l'UNCFs,
- c. qui serait déserteur sur une feuille de match,
- d. qui aurait refusé d'obtempérer à une décision arbitrale,
- e. qui serait exclu par avertissement d'un carton rouge,
- f. qui cumulerait 2 retards ou absences injustifiées aux convocations arbitrales,
- g. qui ne porterait pas l'uniforme adéquat défini par la fédération UNCFs,
- h. qui se rendrait coupable d'un comportement jugé incompatible avec la fonction d'arbitre,
- i. qui se rendrait coupable de malversation et/ou de fraude.
- j. qui se rendrait coupable de propos ou d'actes racistes et xénophobes
- k. qui se rendrait coupable de propos injurieux envers quiconque
- l. qui se rendrait coupable d'acte violent ou grave envers quiconque
- m. qui aurait commis volontairement un accident engageant la responsabilité civile de l'UNCFs

5. Sanction immédiate

Dans le cas où un joueur ou un dirigeant est exclu (carton rouge) et/ou désigné nommément par un rapport de Juge-arbitre ou d'un Observateur officiel de l'UNCFs, il est provisoirement suspendu de toute participation aux manifestations sportives que ce soit sur le terrain de jeu, dans les zones réservées aux officiels et/ou sur le banc des remplaçants.

Dans le cas où les faits ont été commis par des supporters et/ou personnes étrangères à l'UNCFs (envahissement de terrain, jets d'objets, bagarres, violences, etc.), le club ou l'association où ont été commis les faits est responsable de la sécurité des enceintes dont il a la jouissance et doit par conséquent veiller à en interdire l'accès et doit jouer à huis clos, tant qu'une décision n'a pas été prise par la Commission de Juge-arbitre.

Dans le cas où une équipe appartenant à un club ou une association sportive se verrait directement impliquée de manière collective dans les faits mentionnés ci-dessus, le club dans son ensemble est obligatoirement suspendu provisoirement de toute manifestation sportive au sein de l'UNCFs et ce jusqu'à la fin de l'instruction de la Commission d'arbitrage et de discipline et soumis aux décisions qu'elle rendra. L'ensemble des clubs sera informé de cette suspension et des décisions qui seront prises.

6. Convocation devant le Conseil de discipline

Toute personne qui se serait rendue coupable ou qui aurait été victime de faits avérés ci-dessus peut être convoquée à un Conseil de discipline dans les 7 jours courants, par tout moyen que jugera la Commission des Juges-arbitres via les dirigeants qualifiés de leur club respectif. L'entretien durant le Conseil de discipline est personnel et se tient devant deux membres au moins de la Commission de Juges-arbitres pour permettre à la (ou les) personne(s) convoquée(s) d'exprimer leur point de vue sur les faits en question.

Toute personne convoquée peut se faire assister d'un dirigeant ou d'un licencié de son club, mais en aucun cas elle ne peut se faire mandater ou remplacer par une autre. Toute personne ayant des difficultés pour comprendre la langue française peut se faire assister d'un traducteur. Si la ou les personnes en question n'est (ne sont) pas présente(s) à cet entretien, elles seront jugées par défaut. Les membres de la Commission, après délibération du Conseil de discipline, prendront les sanctions qui s'imposent, conformément au Règlement Organique de l'UNCFs.

Les dirigeants du club auquel appartient le (ou les) personne(s) incriminée(s) sont prévenus par lettre recommandée avec accusé de réception, de la décision prise par le Conseil de Discipline de la Commission des Juges-arbitres, en première instance. La sanction peut être d'ordre disciplinaire et éventuellement accompagnée d'une amende pécuniaire. Les dirigeants du club ou de l'association sont responsables de leurs licenciés et veillent à faire appliquer cette décision par la ou les personne(s) fautive(s). La sanction disciplinaire prise est applicable dès réception du courrier envoyé par AR.

7. Frais et amendes pécuniaires

Quoiqu'il advienne de la décision prise, les frais inhérents aux convocations, instructions, rapports et décisions sont imputables au compte du club ou de l'association dont la ou les personnes sont adhérentes. Une amende pécuniaire peut être personnelle et/ou collective. En cas de non-paiement d'une amende pécuniaire, le club ou l'association peut être temporairement suspendu de toute participation aux compétitions organisées par l'UNCFs, jusqu'à épurement de la dette. Elle peut être radiée dans le cas où celle-ci n'aurait pas été honorée à échéance.

8. Commission d'appel

Toute personne jugée en première instance peut faire appel de cette décision et saisir la Commission d'appel compétente, qui jugera en dernier ressort de confirmer, d'augmenter ou d'infirmer la (ou les) sanction(s) disciplinaire(s) et/ou pécuniaire(s) prise(s), conformément au Règlement Organique de l'UNCFs.

REGLE N° 20 – ARBITRES ET OFFICIELS

1. L'Arbitre principal

L'arbitre principal de champ est nommé simplement l'Arbitre et est désigné par la Commission des Juges-arbitres compétente.

Tout en remplissant les fonctions de Chronométrateur, il doit veiller à l'application des règles et des instructions édictées par l'UNCFs. Il décide, en dernier ressort, lorsque l'Arbitre assistant a un avis contraire.

L'arbitre doit porter l'équipement autorisé et prescrit par la Fédération.

En principe, cet équipement est de couleur noire, qui est la couleur réservée. Aucune équipe ne peut utiliser le noir uni comme couleur de maillot. L'Arbitre peut utiliser une autre couleur de maillot, mais ce sera à lui de changer la couleur de son équipement lorsqu'une confusion est possible avec celle d'une des deux équipes.

2. L'Arbitre assistant ou second Arbitre

- L'arbitre principal est assisté par un second arbitre, désigné par la commission d'arbitrage compétente.
- L'arbitre assistant ne peut être issu du même club que l'arbitre principal.
- L'arbitre assistant doit porter l'équipement autorisé et prescrit par la Fédération.
- L'Arbitre assistant doit suivre les instructions complémentaires qui lui sont données par l'arbitre avant chaque match. L'Arbitre assistant peut disposer au choix et en accord avec l'arbitre principal, d'un sifflet, d'un drapeau ou utiliser les signaux spéciaux de la main (cf. Règle 21 – Signaux)

Il a pour mission, sous réserve de décision de l'arbitre principal, de signaler que le ballon est sorti du jeu et d'indiquer l'équipe à laquelle revient, soit le corner, soit le dégagement de but, soit la rentrée latérale. Il peut être chargé de contrôler si les substitutions ont été faites correctement. Il se place en général de l'autre côté du terrain, en face de l'Arbitre principal, mais il peut entrer sur le terrain s'il le souhaite, en prenant garde de ne pas gêner le bon déroulement de la partie.

L'Arbitre assistant doit attirer l'attention de l'arbitre principal sur toute infraction aux règles du jeu qu'il a pu constater, lorsqu'il estime que l'arbitre n'a pu la voir. Il peut interrompre le déroulement de la partie lorsqu'il observe des comportements irréguliers ou des fautes. Cependant, l'arbitre principal reste toujours le dernier juge de la décision à prendre.

En cas d'avis contraire ayant nécessité un arrêt du jeu, et après consultation des Arbitres entre eux, le jeu reprend sur décision de l'arbitre principal, soit par l'exécution de la sanction applicable, soit par une remise en jeu avec une balle à terre ou un entre-deux.

3. Avant le match

Présent dans la salle trente minutes au moins avant l'heure officielle de la rencontre, les Juges-arbitres doivent examiner l'état du terrain, les ballons et la présence de la boîte de secours.

Ils doivent aussi veiller à ce que l'aménagement extérieur (zone neutre, bancs, sièges, table de marque, espace de sécurité, etc.) soit conforme aux prescriptions.

Le contrôle des licences et des cartes d'identité des joueurs et des officiels, ainsi que celui de l'équipement des joueurs, doit se faire en présence des délégués des deux clubs, de préférence dans le vestiaire des Arbitres. Pour ce faire, la feuille de match dûment complétée doit lui être présentée dix minutes au moins avant l'heure officielle du match. L'Arbitre principal doit noter toute irrégularité constatée sur la feuille de match.

4. Pouvoirs des arbitres

Les pouvoirs des arbitres commencent dès leur entrée dans les vestiaires et se terminent après le match lors de la signature de la feuille de match par les délégués des deux équipes. Ce fait n'empêche pas l'Arbitre principal de déposer rapport à l'instance compétente pour des faits qui se seraient produits avant ou après la rencontre.

Un joueur exclu avant le coup d'envoi peut être remplacé sur la feuille de match. Si à la suite de cette exclusion une équipe ne peut aligner que 4 joueurs au début du match, celle-ci peut se compléter par un

5ème joueur à n'importe quel moment de la rencontre.

L'arbitre principal est le maître absolu sur le terrain. Ses décisions, concernant des questions d'interprétation durant la rencontre sont sans appel en ce qui concerne le résultat du match.

5. Direction du match

L'arbitre principal dirige le jeu suivant les règles en vigueur et prend toutes les décisions qui s'imposent.

Il peut toutefois revenir sur sa décision si le jeu n'a pas repris.

L'arbitre a le pouvoir discrétionnaire d'arrêter le jeu pour toute infraction aux règles de jeu.

Dans ses interventions, l'arbitre doit s'abstenir de pénaliser lorsque, en agissant de la sorte, il favorise l'équipe du joueur qui a commis la faute. Il peut revenir par la suite à la faute dans le cas où l'avantage présumé ne se réalise pas. Le fait pour l'arbitre d'appliquer le principe de l'avantage ne l'empêche pas de prendre la mesure disciplinaire qui s'impose envers le(s) joueur(s) fautif(s).

6. Suspension et arrêt du match

L'arbitre a le pouvoir discrétionnaire de suspendre ou d'arrêter définitivement la partie en raison d'éléments extérieurs ou intérieurs, de conduite de spectateurs ou autres motifs. Il fera parvenir à la Commission d'arbitrage et de discipline un rapport détaillant les faits et les circonstances et notera sur la feuille de match, dans la partie remarque que la rencontre a été arrêtée, en indiquant le score effectif au moment de l'arrêt.

L'arbitre doit suspendre immédiatement le jeu en cas de blessure grave d'un joueur.

En cas de blessure légère, le jeu sera suspendu à la fin d'une phase de jeu. Le joueur légèrement blessé ne peut pas être soigné sur le terrain.

Tous les accidents ou blessures doivent être mentionnés sur la feuille de match par l'arbitre en précisant l'endroit exact de la blessure et les conditions de celles-ci.

7. Suspension et Expulsion

A l'exception des permutations de joueurs autorisées en cours de match, nul ne peut pénétrer sur le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre.

L'arbitre a le pouvoir et le devoir :

- soit d'adresser une observation ou un avertissement solennel ;
- soit d'expulser en sanctionnant d'un Carton jaune;
- soit d'exclure définitivement en sanctionnant d'un Carton rouge;

tout joueur coupable de faute grave, de conduite inconvenante, violente ou anti-sportive.

Un joueur suspendu (carton jaune) peut être remplacé au bout de 2 minutes par un de ses coéquipiers, après que le l'entraîneur-technicien en ait demandé l'autorisation au Chronométrateur de la table de marque et que l'arbitre l'y autorise après une sortie de jeu.

Un joueur expulsé (carte rouge) ne peut en aucun cas être remplacé. Il doit quitter immédiatement le terrain et rentrer au vestiaire.

L'arbitre a le pouvoir et le devoir d'exclure de la zone neutre tout officiel dont la conduite est jugée inconvenante.

8. Coup de sifflet

L'arbitre doit donner le signal de la reprise du jeu après tout arrêt. Le coup de sifflet est vivement conseillé mais n'est pas une obligation.

Le coup de sifflet est toutefois de rigueur :

- pour la mise en jeu du coup d'envoi,
- pour une remise en jeu en début de seconde période,
- pour une remise en jeu après un but marqué,
- pour indiquer la fin de chaque période,
- sur coup de pied de réparation.

Toute interruption de jeu est signifiée par un coup de sifflet.

9. Absence de l'arbitre

Un match ne peut être remis pour absence d'Arbitre.

En cas d'absence de l'Arbitre principal officiellement désigné ou lorsque l'Arbitre n'est plus en état de poursuivre sa mission pour cause de blessure ou maladie, l'Arbitre assistant désigné ou un Juge-arbitre ou encore un Joueur-arbitre occasionnel doit prendre sa place. Dans ce cas, l'Arbitre assistant ou l'Arbitre occasionnel possède tous les pouvoirs attribués à l'Arbitre principal officiel.

Lorsqu'un des Juges-arbitres arrête définitivement la partie pour voie de fait sur sa personne, nul ne peut le remplacer et le match est arrêté.

Instructions spéciales

A défaut d'Arbitre assistant désigné, l'ordre de priorité pour désigner l'arbitre remplaçant s'établit comme suit :

1. *arbitre neutre des groupes de même division dans l'ordre suivant : Série A, B, C, D, E, F, G, ...*
2. *arbitre appartenant au club visiteur, dans l'ordre ci-dessus*
3. *arbitre appartenant au club visité, dans l'ordre ci-dessus*
4. *membre licencié neutre*
5. *membre licencié appartenant au club visiteur*
6. *membre licencié appartenant au club visité*
7. *en dernier recours, le club visité devra faire appel à un joueur. Celui-ci pourra prendre part au jeu dès l'arrivée de l'arbitre officiellement désigné.*

Il n'est pas permis d'avoir recours à des personnes âgées de moins de 18 ans ou de plus de 55 ans pour officier des rencontres de catégorie Espoir ou Senior au niveau national et de plus de 65 ans au niveau régional ou départemental.

Un Juge-arbitre occasionnel est tenu de céder la direction de la partie à l'arbitre officiellement désigné arrivant en retard (arbitre principal ou assistant). Celui-ci doit attendre un arrêt de jeu pour pénétrer sur le terrain.

Le Juge-arbitre pratiquant et diplômé, appelé à diriger occasionnellement une rencontre, a droit à l'indemnité de l'arbitre qu'il remplace avec pour maximum l'indemnité afférente à sa catégorie. Il ne peut percevoir de frais de déplacement.

Le membre licencié ou Joueur-arbitre non diplômé, amené à diriger une rencontre, n'a droit à aucune indemnité. Il peut simplement demander le remboursement de son ticket d'entrée, s'il existe.

Seul l'Arbitre officiellement désigné peut prendre la place d'un Juge-arbitre occasionnel qui a débuté la rencontre.

10. Mesures d'ordre et officiels

Le port d'un brassard de couleur est obligatoire pour toutes les personnes présentes dans la zone neutre de sécurité, excepté les joueurs disputant la rencontre.

a. **Délégué au terrain (obligatoire)**

- Trente minutes au moins avant l'heure du match, le club visité ou organisateur est tenu de présenter un membre dûment licencié et âgé de 18 ans au moins pour remplir la fonction de Délégué au terrain. Il sera à la disposition de l'arbitre dès l'arrivée de celui-ci jusqu'au moment où l'arbitre lui aura signifié qu'il est déchargé de ses responsabilités.
- Le délégué au terrain ne peut remplir aucune autre fonction sur le terrain. Il est tenu de signer la feuille de match après la rencontre.
- En cas d'absence de tout licencié pouvant exercer la fonction de délégué au terrain, un joueur visité devra remplir cette fonction. Il devra s'abstenir de prendre part au jeu jusqu'à l'arrivée d'un membre pouvant assumer la fonction. Si l'équipe visitée est réduite à trois joueurs suite à cette obligation, le match ne pourra avoir lieu.
- Lorsqu'un club visité se présente à un match avec seulement cinq joueurs et se voit ainsi contraint de désigner l'un d'eux comme délégué au terrain, ce dernier peut éventuellement être remplacé par un des joueurs restants en cas de blessure de celui-ci. Dans ce cas, le joueur blessé qui remplit le rôle de délégué au terrain ne peut en aucun cas reprendre part au jeu durant cette rencontre.
- Si pendant la rencontre, le délégué au terrain ne peut plus exercer ses fonctions par suite d'exclusion par l'arbitre, désistement volontaire, indisponibilité quelconque, il doit, dans toutes circonstances, être remplacé par un membre du club visité et ce strictement dans l'ordre des possibilités suivantes :
 1. officiel déjà inscrit sur la feuille de match,
 2. membre licencié et qualifié, se trouvant dans la salle, non inscrit sur la feuille de match,
 3. joueur inscrit sur la feuille de match.
 4. Si suite à cette obligation, l'équipe visitée est réduite à moins de trois joueurs, le match sera définitivement arrêté.
- L'arbitre est tenu de faire mention du remplacement du délégué dans la rubrique "remarques" de la feuille de match. Il est permis à une dame d'exercer les fonctions de délégué au terrain, même dans un match entre équipes masculines.
- Le délégué au terrain doit être porteur d'un brassard blanc d'une largeur de huit centimètres minimum et se tenir pendant le match à l'endroit qui lui aura été assigné par l'arbitre.
- En dernier ressort, le délégué au terrain, tout en conservant sa fonction, peut remplir la fonction d'arbitre occasionnel.

- Instructions particulières :
 - Au niveau régional ou départemental, les instances compétentes peuvent apporter des dérogations à ce dernier point.
- b. **Commissaires au terrain (facultatif)**
- Le club visité ou organisateur peut également désigner trois de ses membres licenciés en qualité de commissaires au terrain. Leur tâche est d'assister le Délégué au terrain pour la surveillance des accès au terrain de jeu aux fins d'empêcher toute intrusion de personne non autorisée.
 - Ces membres pourront se tenir en zone neutre et seront porteurs d'un brassard aux couleurs de leur club d'une largeur de huit centimètres minimum (Applicable uniquement en Compétition Nationale).
- c. **Médecins et soigneurs (facultatif)**
- Les médecins et soigneurs doivent être porteurs d'un brassard de couleur orange. Ce brassard doit avoir une largeur de huit centimètres minimum. (Applicable uniquement en Compétition Nationale)
- d. **Techniciens entraîneurs ou coaches**
- Les Entraîneurs-techniciens doivent être porteurs d'un brassard de couleur rouge. Ce brassard doit avoir une largeur de huit centimètres minimum (Applicable uniquement en Compétition Nationale).
 - Si un coach ou un entraîneur est aligné comme joueur, il ne peut figurer sur la feuille de match que comme joueur et il est considéré comme tel.
- e. **Délégué du club visiteur (facultatif)**
- Le club visiteur peut désigner un de ses membres licenciés en qualité de délégué.
 - Ce dernier pourra se tenir en zone neutre et sera porteur d'un brassard aux couleurs nationales (bleu, blanc, rouge) d'une largeur de huit centimètres minimum (Applicable uniquement en Compétition Nationale).
 - Il complétera la feuille de match avant la rencontre et la signera à l'issue de la rencontre.
 - Si le club visiteur ne présente aucun délégué, il appartient au capitaine de l'équipe de remplir les formalités administratives incombant à cette charge.
 - Dans ce cas, le capitaine peut participer au jeu.
- f. **Emplacement des officiels**
- Tous les officiels (entraîneurs, délégués, soigneurs,...) portant le brassard prévu sont autorisés en zone neutre de sécurité (Applicable uniquement en Compétition Nationale), à la condition formelle qu'ils n'occasionnent aucun dérangement aux joueurs, à l'Arbitre principal, à l'Arbitre assistant ou au public.
 - Le délégué au terrain se placera à l'endroit qui lui aura été désigné par l'arbitre.
 - Les Entraîneurs techniciens entraîneurs peuvent se déplacer dans la zone neutre du côté de leur moitié de terrain, à condition de ne pas gêner l'Arbitre principal, l'Arbitre assistant ou les joueurs.
 - Tous les autres officiels, sauf ceux qui, en Compétition Nationale, composent la table officielle, doivent se trouver sur le banc et ne peuvent le quitter sans l'autorisation de l'arbitre.
 - En Compétition Nationale, les officiels à la table ne peuvent quitter celle-ci sans l'autorisation de l'arbitre.
 - Ils ne peuvent influencer le jeu de quelque manière que ce soit.
- g. **Les officiels de la Table de marque, le Chronométrateur et le Marqueur (obligatoire)**
- La table officielle est composée d'un membre qualifié de chaque club de 18 ans minimum. Le matériel nécessaire est fourni par l'équipe visitée (annexe à la feuille de match, panneaux numérotés, signal sonore).
 - Chacun d'eux doit s'attribuer une des tâches de Chronométrateur ou de Marqueur.
 - Ces officiels doivent être porteurs d'un brassard de couleur bleue. Ce brassard doit avoir une largeur de huit centimètres minimum (Applicable uniquement en Compétition Nationale).
 - Les noms de ces deux officiels (hommes ou dames) et les autres éléments demandés seront complétés sur la feuille de match. Tous deux seront amenés à la compléter convenablement et à la signer.
 - Le Chronométrateur doit veiller à disposer d'un chronomètre manuel ou automatique (tableau d'affichage électronique) qu'il doit interrompre ou remettre en marche à chaque interruption du jeu ou sur simple demande de l'Arbitre principal ou assistant, qui peuvent utiliser les signaux spéciaux à cet effet. Il doit être vigilant et veiller

à être impartial. Encas d'irrégularité constaté, les Juges-arbitres peuvent exclure le Chronométrateur et demander son remplacement par une autre personne, voir un joueur de champ. Il est important de noter que les Juges-arbitres sont les seuls responsables de la mesure du temps qu'il reste à jouer. Le Chronométrateur donne un temps indicatif au public et aux spectateurs. En aucun cas le Chronométrateur d'un tableau d'affichage électronique n'indique le temps effectif, il est simplement destiné à un usage informatif.

- Le Marqueur prend note des 5 premières fautes cumulées de chaque équipe et des fautes individuelles durant chaque période sur la base des fautes signalées par l'arbitre à l'aide d'un carton bleu. Le nombre de fautes est signalé aux joueurs et au public à l'aide de panneaux numérotés ou d'un panneau d'affichage électronique. Le numéro de chaque joueur fautif doit être clairement noté sur la feuille de match.
- Dès qu'une équipe arrive à 5 fautes cumulées, les officiels de table doivent le signaler à l'aide d'un avertisseur sonore différent de celui des arbitres. Dès cet instant, chacun sait, que durant cette période, chaque faute signalée par l'arbitre d'un carton bleu pour cette équipe, donnera lieu à un "penalty spécial".
- Dès qu'un joueur arrive à 5 fautes individuelles, les officiels de table doivent le signaler à l'Arbitre principal qui exclut le joueur (carton jaune).
- La fonction de Marqueur ou de Chronométrateur ne peut pas être cumulée avec une autre fonction au terrain. En cas d'absence d'un membre affilié à un club en présence, un joueur de ce club remplira cette fonction. Il devra s'abstenir de prendre part au jeu jusqu'à l'arrivée d'un membre pouvant assumer la fonction.
- Si suite à cette obligation, une équipe est réduite à trois joueurs, le match ne pourra pas débuter. Un club qui se présente avec cinq joueurs et qui se voit contraint de désigner un de ses joueurs pour remplir cette fonction à la table officielle, jouera à 4 joueurs. Cet officiel peut en cas de blessure d'un joueur, être remplacé par le blessé. Le blessé qui reprend cette fonction à la table officielle ne peut plus, en aucun cas, participer à cette rencontre en tant que joueur.
- En cas de refus de désigner un joueur à la table officielle si nécessaire, le match ne pourra pas se dérouler.
- Si pendant la rencontre, un officiel à la table ne peut plus exercer ses fonctions suite à son exclusion par l'arbitre, désistement volontaire, ou pour n'importe quelle autre raison, il doit, dans toutes circonstances, être remplacé par un membre de son club et ce, strictement dans l'ordre des possibilités suivantes :
- officiel déjà inscrit sur la feuille de match (sauf le délégué au terrain).
- membre licencié et qualifié, se trouvant dans la salle, non inscrit sur la feuille de match.
- joueur inscrit sur la feuille de match.
- Si suite à cette obligation, l'équipe est réduite à moins de trois joueurs, le match sera définitivement arrêté.

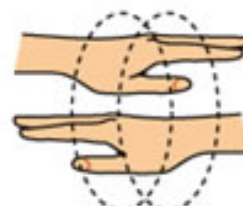
REGLE N° 21 – SIGNAUX



Invalide
ou non autorisé



Coup franc
avec mur



Remplacement
ou changement



Arrêt ou reprise
du chronomètre



Balle à terre
ou entre-deux



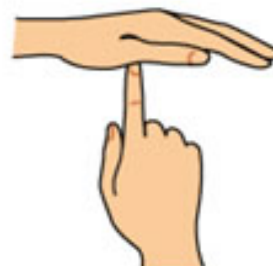
Quatrième faute



Cinquième faute



Direction du ballon
ou sens du jeu



Temps mort



Indication de la place
du ballon



Fin de la période



Avantage



Carton bleu
faute cumulée



Carton jaune
expulsion du joueur



Carton rouge
exclusion du joueur



UNION NATIONALE DES CLUBS DE FUTSAL – UNCFs

Commission Nationale des Juges-Arbitres (C.N.J.A.)

Siège Social :

27, rue de Sèvres

92100 Boulogne-Billancourt

France

Email : cnja@uncfs.org | bne@uncfs.org |
Site Internet : www.uncfs.org | www.uncfs.fr

Pour tout renseignement sur l'UNCFs, vous pouvez visiter notre site Internet
<http://www.uncfs.org/> ou envoyer vos questions à cnja@uncfs.org