

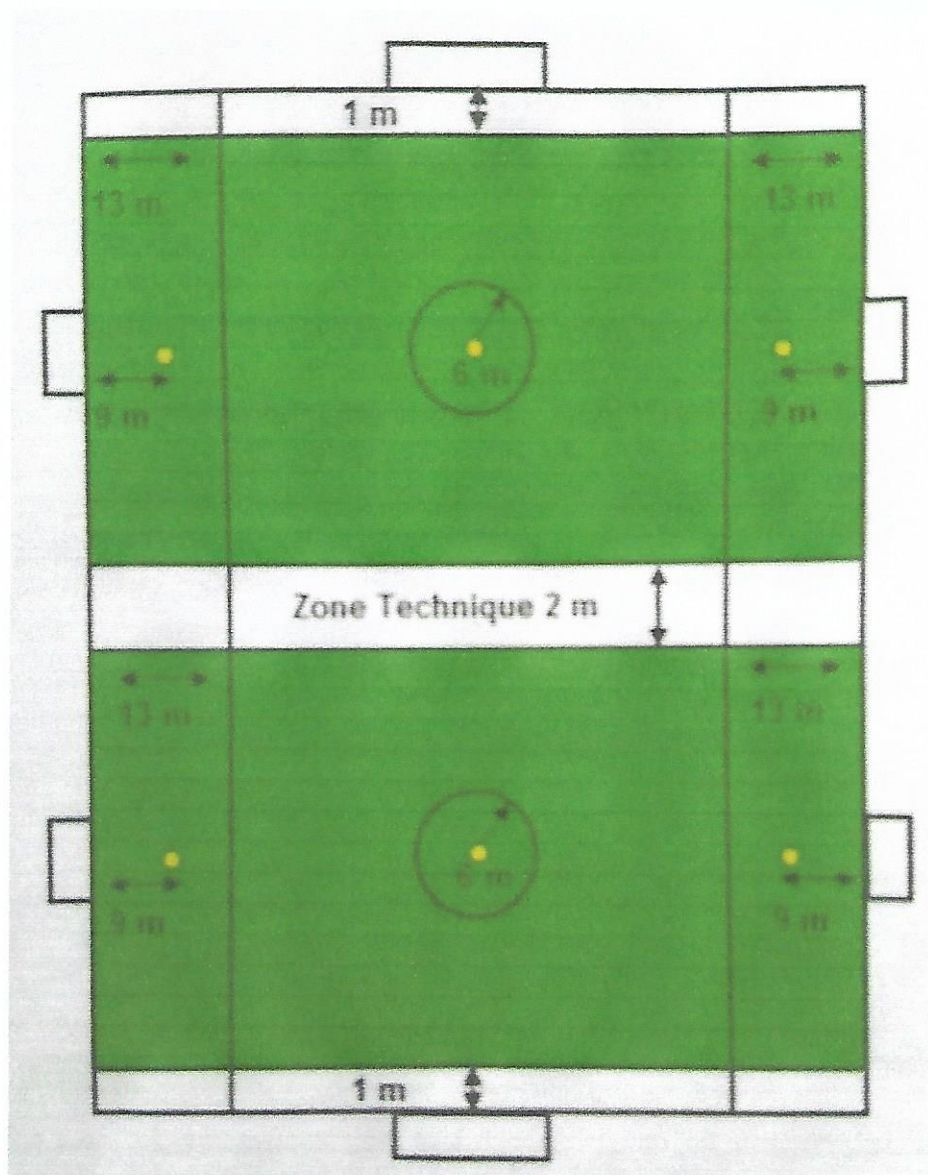
Fédération Française de Football à 7



Règlement de jeu du football à 7

REGLE I - LE TERRAIN :

- Longueur de 50 mètres à 75 mètres (variable selon l'âge).
- Largeur de 45 mètres à 55 mètres (variable selon l'âge).
- But de 6m x 2m10 (tolérance 2 mètres) / 7m32 x 2m44
- Cercle central : 6 mètres de rayon
- Pénalty 9m ou 11 si but de 7m32.
- Surface de réparation 13 mètres.
- Zone technique de 2 mètres au centre.
- Zone de 1 mètre en avant des buts de football a 11.



- Utiliser si possible un demi-terrain réglementaire de football a 11.
- Les buts doivent être fixés au sol afin d'éviter tout risque de bascule (cette règle est impérative). Terrains herbes, stabilisés et synthétiques sont autorisés pour les compétitions et tournois sur le sol national. Pour les tournois et compétitions hors du territoire national, les règles en vigueur sont celles de la fédération internationale.
- Les filets de buts sont obligatoires. Ils doivent être contrôlés avant le début de chaque période.
- Pendant une interruption de match, il est possible aux joueurs de se désaltérer en dehors du terrain à l'aide de bouteilles en plastique placées à environ 1 mètre de distance des lignes de but et de touche. Leur disposition ne doit en aucun cas gêner les arbitres-assistants dans leurs tâches.

REGLE II - LE BALLON :

- Catégorie primaire (- de 7 ans) = Ballon N° 3 obligatoire (circonférence minimum de 57 et maximum de 60 cm) -Poids 280 à 320 grammes, gonflage de 0,6 à 0,8 bars.
- Catégorie Juniors (de 7 à 13 ans) = Ballon N° 4 obligatoire (circonférence minimum de 62 et maximum de 66 cm) -Poids 300 à 395 grammes, gonflage de 0,6 à 0,9 bars.
- Catégorie Séniors (+ de 14 ans) = Ballon N° 5 obligatoire (circonférence minimum de 68 cm et maximum de 71 cm) -Poids 396 à 453 grammes, gonflage de 0,6 à 1 bars.

REGLE III - LES JOUEURS :

- Lorsque l'on utilise le terme de « joueurs », il s'agit obligatoirement de titulaires. Les autres étant appelés « remplaçants ».
- Chaque équipe se compose de 7 joueurs dont un gardien de but.
- Chaque équipe peut présenter 7 joueurs, plus 3 remplaçants maximum.
- Ceux-ci peuvent entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie, à condition d'attendre un arrêt de jeu et de se présenter à l'arbitre de champ ou du quatrième arbitre si présent. Un joueur ou un remplaçant entrant sur le terrain sans autorisation de l'arbitre sera automatiquement refoulé et recevra un avertissement. Si le jeu est arrêté par l'arbitre, il sera repris par un **Coup Franc Indirect** à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt. Si ce joueur interfère, l'arbitre reprendra par un **Coup Franc Direct** à l'endroit du fautif.

- Les joueurs remplacés peuvent continuer à participer à la rencontre en qualité de remplaçants de façon illimitée.
- Si avant le coup d'envoi, un joueur est expulsé par l'arbitre, il ne pourra être remplacé que par l'un des remplaçants inscrits sur la feuille de match.
- Si le ou les remplaçants pénètre sur le terrain sans y avoir été autorisés et touche la balle, l'arbitre refoulera ce ou ces joueurs, leur donnera un avertissement et procédera à un **Coup Franc Indirect** à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt. Si ce ou ces joueurs interfèrent, l'arbitre reprendra par un **Coup Franc direct** à l'endroit où se trouvait l'un des fautifs.
- Si une équipe est en surnombre (8/9 joueurs), l'arbitre arrête le jeu, refoulera le ou les joueurs excédentaires, leur distribuera un avertissement (**Carton Blanc**) et fera reprendre le jeu par un **Coup Franc Direct** à l'endroit où le joueur en surnombre touche le ballon (où **Pénalty** s'il est à l'intérieur de sa propre surface de réparation).
- Après le coup d'envoi, il est possible de compléter son équipe en joueurs titulaires.
- L'échauffement des remplaçants ne doit pas se dérouler ni en face de l'arbitre-assistant, ni derrière les buts de l'équipe adverse.
- Une équipe présentant moins de 6 joueurs sur le terrain est déclarée forfait (sauf exclusion temporaire) une fois un délai de 15 minutes passé.

REGLE IV - EQUIPEMENT DES JOUEURS :

- L'équipement des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour lui-même ou pour les autres.
- Le port des objets dangereux (montres, bracelets) ainsi que des bijoux même protégés par un sparadrap est strictement interdit.
- Le port des lunettes, par les joueurs, est autorisé à condition d'être munis d'un cordon de maintien.
- L'équipement de base obligatoire pour un joueur comprend un maillot numéroté, un short, une paire de chaussette, des protège-tibias et des chaussures.
- Il est obligatoire que les joueurs d'une même équipe portent des shorts et des chaussettes de mêmes couleurs.
- Les joueurs de champ d'une même équipe devront porter un équipement de couleur identique.
- Si des shorts thermo-compressant (cuissards) sont portés, leur couleur doit correspondre à la couleur dominante du short ou à la partie inférieure du short, et les joueurs doivent porter

la même couleur. Si ce n'est pas le cas, le ou les joueurs ne seront pas autorisés à participer à la rencontre.

-Le gardien de but devra porter des couleurs le distinguant des autres joueurs et de l'arbitre.

-Le gardien de but peut porter des gants, un pantalon de jogging et une casquette à visière non rigide.

-Les joueurs portent de préférence des chaussures à crampons mais en fonction du terrain (stabilisé, synthétique) les baskets et les chaussures « stable » sont autorisés.

-Crampons caoutchouc mou, plastique. Crampons alu vissés uniquement sur terrain en herbe.

-En cas de non-respect, le joueur ne pourra pas prendre part au jeu et devra se mettre en conformité. Le jeu ne sera pas arrêté mais le joueur concerné devra attendre un arrêt de jeu et le signal de l'arbitre pour pénétrer de nouveau sur le terrain.

-Un joueur refoulé pour équipement non conforme et pénétrant de nouveau sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre sera sanctionné par un avertissement (**Carton Rouge**) et un **Coup Franc Direct** à l'endroit du fautif.

REGLE V - ARBITRE :

-Un joueur ne peut assurer 2 rôles différents (joueur et arbitre) dans un même match.

-L'arbitre est le sportif qui contrôle le jeu et veille à la sécurité des joueurs.

-Les rencontres seront arbitrées par des arbitres certifiés ayant reçu une formation de niveau 1 – 2 – 3 au sein de leur association sportive, du département ou de l'académie d'origine.

-Au niveau départemental, le rôle d'arbitre central pourra être tenu par un dirigeant(e) de l'équipe recevant.

-Chaque équipe doit posséder un arbitre certifié en fonction du niveau de compétition.

-L'arbitre est indispensable pour pouvoir jouer une rencontre. Il est le seul juge quant à l'application des lois du jeu, des fautes commises et des sanctions à prendre.

-Les réserves devront être déposées et signées par l'entraîneur responsable de l'équipe en présence de l'entraîneur de l'équipe adverse.

-Il est du devoir de l'arbitre de faire sortir du terrain tout joueur ayant une plaie ouverte par suite d'une blessure pour se faire soigner. Le joueur ne pourra revenir sur le terrain que lors d'un arrêt de jeu après que l'arbitre se soit assuré de la fin du saignement.

-Un joueur blessé doit sortir du terrain, il ne pourra rentrer que lorsque le jeu aura repris.

-Dans tous les cas, seul l'arbitre peut autoriser le retour d'un joueur blessé sur le terrain.

-L'arbitre peut aussi prendre des mesures à l'encontre des remplaçants, des joueurs exclus temporairement, avertis et expulsés, ainsi que les officiels de l'équipe qui n'ont pas un comportement responsable (refoulement derrière la main courante). Des points de pénalité (Fair- Play) seront attribués et rentreront dans le calcul de départage en cas d'égalité en championnat, tournoi, coupes etc.

-L'arbitre est le seul acteur de jeu apte à juger du temps supplémentaire à accorder (arrêts de jeu).

-Un joueur blessé ayant quitté le terrain pour se faire soigner et pénétrant de nouveau sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre sera sanctionné par un avertissement (**Carton Blanc**) et un **Coup Franc Indirect** à l'endroit où se trouvait le ballon. S'il interfère, reprise par un **Coup Franc Direct**.

-L'arbitre peut adresser une sanction administrative à un joueur ou à l'encontre de toute personne appartenant à l'encadrement à tout moment après le coup de sifflet final.

REGLE VI - ARBITRE ASSISTANT :

-Les arbitres assistant devront avoir reçu le même type de formation que leurs collègues arbitres centraux. Ils doivent assister l'arbitre central munis de drapeaux de touches. Ils seront placés de chaque côté du terrain et se déplaceront le long de la moitié de la ligne de touche vers la droite.

-Eventuellement, au niveau départemental, ce rôle peut être tenu par des dirigeants.

REGLE VII - DUREE DE LA PARTIE :

-Se reporter aux règlements techniques pour chaque niveau de compétition et catégorie d'âge.

-2 mi- temps de 35 minutes chacune.

-L'arrêt à la mi-temps sera de 10 minutes maximum.

-En coupe ou tournoi, si égalité, prolongation de 2x 10 minutes. Sans arrêt durant le changement de terrain à l'issue de la première mi-temps de la prolongation.

-Si égalité à l'issue de la prolongation, séance de shoot out (**REGLE X**).

REGLE VIII - COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU :

-Début de la partie : les deux équipes étant sur le terrain, l'arbitre appellera à lui les deux capitaines afin de procéder au tirage au sort

-L'équipe gagnante lors de la procédure du choix du camp décide sur quel but elle va attaquer lors de la première mi-temps ou s'il procède au coup d'envoi.

-Il est possible de marquer directement un but à l'adversaire sur un coup d'envoi.

-Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a bougé.

-Si une seule équipe est présente au moment du coup d'envoi ou non complète après les 15 minutes de délais réglementaire, il n'est pas utile à l'arbitre de faire exécuter un coup d'envoi fictif.

-Pour commencer la partie, la reprendre après la mi-temps et après chaque but marqué, l'arbitre fera procéder au coup d'envoi.

Placement :

-Joueurs : dans chaque camp respectif et les adversaires de l'équipe qui donne le coup d'envoi à 6 mètres du ballon (rayon du cercle central).

-Arbitre : à gauche des joueurs donnant le coup d'envoi, légèrement en retrait.

-Ballon : sera placé au centre, devra être joué et sera en jeu dès qu'il aura été botté (**Coup Franc Indirect** si le joueur double la touche de contact).

REGLE IX – BALLON EN JEU :

-Le ballon est hors-jeu quand :

Il a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air.

Le jeu a été arrêté par l'arbitre.

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

-Il rebondit sur le terrain de jeu après avoir touché un montant de but, la barre transversale ou un drapeau de coin.

-Il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché l'arbitre lorsque celui-ci se trouve sur le terrain de jeu.

-Les lignes font partie des surfaces qu'elles délimitent, en conséquence, un ballon se trouvant sur une ligne de but, de touche sans l'avoir franchi entièrement est toujours en jeu.

-On ne peut jamais accorder un coup franc ou tout autre sanction technique si le ballon n'est plus en jeu, mais seulement notifier une sanction administrative (avertissement ou exclusion).

-Frapper, lancer, cracher, insulter : la faute se situera au point de contact de la victime.

Balle à terre :

-L'arbitre donnera une balle à terre chaque fois que le jeu aura été arrêté pour une cause non prévue dans les lois. Elle s'effectuera où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

-Une balle à terre ou un Coup Franc Indirect ne doit pas être effectué à moins de 6 mètres de la ligne de but.

-Le ballon sera en jeu dès qu'il aura touché le sol. Si le ballon mis en jeu par l'arbitre dépasse une ligne de touche ou de but sans avoir été touché par un joueur, l'arbitre fera à nouveau balle à terre.

-Aucun joueur ne pourra jouer le ballon avant que celui-ci ait touché le sol. Si cette dernière disposition n'est pas observée, l'arbitre recommencera la balle à terre. Pour qu'un but soit valable sur balle à terre, le ballon doit avoir été touché au moins par deux joueurs. Sinon le jeu reprendra par Coup de Pied de But (si le but est marqué dans le but adverse) ou Corner (si le but est marqué contre son camp).

REGLE X – DETERMINER L'ISSUE D'UN MATCH :

-Un but est marqué quand le ballon a **ENTIEREMENT** franchi la ligne de but (en l'air ou au sol, entre les montants et sous la barre transversale) sous réserve qu'aucune infraction aux lois du jeu n'a été commise par l'équipe en faveur de laquelle un but aura été marqué.

-Il faut en outre que le ballon soit resté conforme à la **REGLE II** (non dégonflé), qu'il n'ait pas été porté, jeté ou frappé de la main ou du bras par un joueur de l'équipe attaquante, excepté le gardien de but qui se trouve dans sa propre surface de réparation. Si un corps étranger a touché le ballon lors de sa trajectoire mais qu'il n'a en aucun cas gêné l'intervention d'un défenseur, le but sera accordé. Sinon, balle à terre.

-L'équipe qui aura marqué le plus de buts aura match gagné. Quand les équipes ne marquent pas de buts, où marquent le même nombre de buts, le match est déclaré nul.

Epreuve des shoots out :

-Pour départager 2 équipes à égalité après le temps réglementaire et les prolongations de 2 x 10 minutes en match éliminatoire. Cette épreuve se déroule **IMMEDIATEMENT** après la fin de la partie, sans regagner les vestiaires.

-Les dispositions suivantes seront prises pour le déroulement de l'épreuve :

- L'arbitre tire à pile ou face pour désigner le but sur lequel les tirs seront effectués.

- L'arbitre procédera au tirage au sort pour désigner l'équipe qui botte le premier coup de pied.

- Chaque joueur en jeu peut, à l'issue du match tirer un Shoot Out. Ce qui amène à une première série de 3 coups de pied par équipe.

- Les tirs sont effectués alternativement, les gardiens permutant à chaque fois.

- Tous les joueurs, à l'exception des gardiens de buts et celui qui donnant le coup de pied, doivent rester à l'extérieur du rond central, à distance de 6 mètres, pendant l'exécution des tirs.

- Le joueur s'élanche du rond central, balle au pied vers le but adverse. Pas de tromperie ni de tir en deux temps.

- Si après la première série les équipes ont obtenu le même nombre de buts, l'épreuve se poursuit, un joueur de chaque équipe tirant à nouveau, jusqu'à ce qu'une équipe ait obtenu un but de plus que l'autre pour un nombre identique de tirs effectués.

- L'équipe qui totalise le plus grand nombre de buts est déclarée gagnante.

- Toute faute commise au moment d'un coup de pied ne doit pas profiter à l'équipe qui l'a commise. Les coups de pieds sont exécutés suivant les dispositions du présent **REGLE X**, c'est-à-dire, que dès que le tir a eu son plein effet, il doit être considéré, soit :

- But marqué : But.

- Ballon à côté : pas de But.

- Ballon sur la transversale ou montants : pas de Buts.

REGLE XI – Le Hors-jeu :

- Au Football à 7, il n'y a pas de position de Hors-Jeu.

REGLE XII – Fautes et Incorrections :

-Le football à 7 est avant tout un jeu, néanmoins, ce jeu consiste à une lutte pour la conquête du ballon, lutte qui deviendra de plus en plus ardente au fur et à mesure que les joueurs avanceront en catégorie ainsi qu'en niveau de compétition (dépt/rég/France).

- Les fautes et comportements antisportifs doivent être sanctionnés comme suit :

Coup Franc Direct

-Un Coup Franc Direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui de l'avis de l'arbitre, commet une des infractions suivantes par mégarde, avec imprudence ou par violence :

- 1)- Donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire,
- 2)- Faire ou essayer de faire un croche-pied à l'adversaire,
- 3)- Sauter sur un adversaire,
- 4)- Charger un adversaire,
- 5)- Frapper ou essayer de frapper un adversaire,
- 6)- Bousculer un adversaire,
- 7)- Tacler un adversaire ou lui disputer de ballon.

- Un Coup de Pied Direct est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui commet l'une des quatre fautes suivantes :

- 8)- Tenir un adversaire,
- 9)- Cracher sur un adversaire
- 10)- Toucher délibérément le ballon des mains (excepté le gardien dans sa propre surface de réparation)
- 11)- Faire obstacle à la progression d'un adversaire avec contact.

- Tout Coup Franc Direct doit être exécuté où la faute a été commise.

- Un Pénalty est accordé quand l'une des onze fautes est commise dans sa propre surface de réparation. (Voir les onze fautes Coups Franc Direct).

Coup Franc Indirect

- Un Coup Franc indirect est accordé à l'équipe adverse du gardien de but, qui, se trouvant dans sa propre surface de réparation commet l'une des quatre fautes suivantes :

- Garder le ballon en sa possession pendant plus de 6 secondes avant de le lâcher des mains.
- Toucher une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché, sans qu'il n'ait été touché par un autre joueur.
- Toucher le ballon des mains sur une passe en retrait bottée délibérément par un coéquipier.
- Toucher le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.
- Le Coup Franc Indirect doit être exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise au minimum à 6 mètres de la ligne de but.
- Un Coup Franc Indirect est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre :
 - Joue d'une manière dangereuse (si contact avec adversaire il y aura un Coup Franc Direct)
 - Fait obstacle à l'évolution d'un adversaire sans contact,
 - Empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains,
 - Commet d'autres fautes non mentionnées au préalable dans la **REGLE XII** pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

SANCTIONS DISCIPLINAIRES

-Fautes passibles du Carton Blanc

- Un joueur se voit infliger un Carton Blanc et une exclusion temporaire de 2minutes en match simple et en tournoi quand il commet pour la première fois une des 6 fautes passibles d'avertissements.
- Notifiée par l'arbitre à un joueur, elle ne sera pas mentionnée sur la feuille de match à l'issue de la rencontre et n'entraînera aucune suspension.
- Le Carton Blanc n'est pas appelé à remplacer l'avertissement ou exclusion définitive. Il a un objectif uniquement préventif et éducatif.
- Chaque joueurs qui subit une exclusion temporaire à la suite d'un Carton Blanc pourra être remplacé.
- Le deuxième Carton Blanc donné à un même joueur équivaut à un Carton Jaune.

-Fautes passibles d'avertissement

- Un joueur se voit infliger un avertissement (Carton Jaune), une exclusion temporaire de 5 minutes en match simple, 3 minutes en tournoi quand il commet, après un premier Carton Blanc, une seconde fois l'une des six fautes suivantes :

- 1)- Il se rend coupable d'un comportement antisportif,
- 2)- Il manifeste sa désapprobation en paroles ou en acte,
- 3)- Il enfreint avec persistance les lois du jeu,
- 4)- Il retarde la reprise du jeu,
- 5)- il ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, d'un coup franc ou d'une entrée en touche,
- 6)- Il pénètre ou revient délibérément sur le terrain, ou qui délibérément le terrain sans l'autorisation de l'arbitre.

-Chaque joueurs qui subit une exclusion temporaire à la suite d'un Carton Jaune pourra être remplacé.

- Le deuxième Carton jaune donné à un même joueur équivaut à un Carton Rouge.

Fautes passibles d'exclusion

- Un joueur ou un remplaçant est exclu du terrain de jeu (Carton Rouge) et son équipe reçoit des points de pénalité quand il commet l'une des sept fautes suivantes :

- 1)- Il se rend coupable d'une faute grossière,
- 2)- Il se rend coupable d'un acte de brutalité,
- 3)- Il crache sur un adversaire ou toute autre personne,
- 4)- Il empêche l'équipe adverse de marquer un but ou annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main (ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation),
- 5)- Il anéantit une occasion de but manifeste d'un adversaire en se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation,
- 6)- Il tient des propos ou fait des gestes blessants et injurieux et/ou grossiers,
- 7)- Il reçoit un second avertissement au cours du même match.

Il doit alors quitter la surface technique ainsi que la proximité du terrain.

- A chaque fois qu'une équipe totalise 5 fautes, elle se verra pénaliser par un Shoot out. La pénalité s'exercera de nouveau toute les 5 fautes. Au début de la deuxième mi-temps les compteurs comptabilisant les fautes sont remis à zéro.

- Un pénalty doit être accordé quand le ballon est en jeu et que le gardien de but, dans sa propre surface de réparation, frappe ou tente de frapper un adversaire.
- Le joueur qui se trouve sur le terrain de jeu ou en dehors, qui commet une faute passible d'avertissement ou d'exclusion à l'égard d'un adversaire, d'un coéquipier, de l'arbitre, d'un arbitre-assistant ou de tout autre personne doit être sanctionné conformément à la nature de l'infraction commise.
- Un tacle (de face, latéral ou par derrière) mettant en danger l'intégrité d'un adversaire doit être sanctionné comme faute grossière.

La décision susmentionnée signifie que le joueur coupable d'une telle faute doit être exclu conformément à la **REGLE XII**.

REGLE XIII – COUPS FRANCS ET COUPS DE PIEDS DE PENALITE

Direct ou indirect selon la nature de la faute

- Direct : but marqué directement valable.
- Indirect : le ballon doit toucher un autre joueur pour que le but soit valable.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté et a bougé.
- si l'équipe bénéficiaire d'un coup franc joue celui-ci avant le signal de l'arbitre, ce dernier s'interdira de faire recommencer le coup franc si la défense intercepte ou si le ballon sort du terrain. Cependant, si dans les mêmes conditions le but est marqué, le coup franc sera à recommencer et le botteur devra être sanctionné.
- Lors d'un coup franc pour la défense dans sa propre zone des 13 mètres, le ballon doit être obligatoirement envoyé au-delà de la surface des 13 mètres. Sinon le coup franc sera rejoué.

Coup de pied de pénalité ou Shoot Out, sanction spécifique au Foot 7

- L'arbitre accordera un coup de pied de pénalité contre l'équipe qui aura atteint 5 fautes ou pour des équipes qui durant un match de coupe ou de tournoi n'auront pas réussi à se départager à l'issue de la prolongation.
- Les autres joueurs se placeront derrière la ligne centrale et laisseront seuls, le gardien et le tireur. Les adversaires devront se trouver à 6 mètres du ballon.
- Si un coup de pied de pénalité est donné à la fin du temps réglementaire, le temps sera prolongé pour l'exécution de celui-ci par le bottant désigné à l'exclusion de toutes reprises par celui-ci ou par ses partenaires.

REGLE XIV – PENALTY

- Le pénalty est accordé quand l'une des onze fautes entraînant un Coup Franc Direct est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation (surface des 13 mètres), nonobstant l'endroit où se trouve le ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.
- Pour l'exécution, le ballon sera placé à une distance de 9 mètres de la ligne de but en face des buts (11 mètres dans le cas de buts de 7m32 x 2m44).
- Seuls le gardien de but et le tireur clairement identifiés se feront face, les autres joueurs se tiendront en dehors de la surface des 13 mètres et à 6 mètres du ballon sur le terrain.
- Le gardien devra se tenir sur sa ligne de but, entre les montants de but face au tireur (le gardien est autorisé à se déplacer latéralement sur sa ligne de but).
- Le tireur n'est pas autorisé à faire de la tromperie ou à tirer en deux temps.
- L'arbitre se placera à côté du ballon de façon à l'avoir à sa gauche et le tireur à sa droite. Il devra obligatoirement donner l'exécution du tir par un coup de sifflet.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté vers l'avant.
- Le ballon devra obligatoirement être botté vers l'avant.
- Le tireur n'a pas le droit de rejouer le ballon une seconde fois avant qu'un autre joueur ne l'ait touché (**Coup Franc Indirect** contre lui).
- Sur pénalty ou lors d'une série de shoot out si le ballon venait à se dégonfler pendant sa trajectoire (pas eu son plein effet) le shoot out ou le tir au but serait à refaire.
- Si un corps étranger arrêtrait le ballon dans sa trajectoire, le pénalty serait à refaire (pas eu son plein effet).
- Si le pénalty est donné à la fin du temps réglementaire, le temps sera prolongé pour l'exécution de celui-ci par le bottant désigné à l'exclusion de toutes reprises par celui-ci ou par ses partenaires.
- Un but pourra être marqué directement dans le but adverse à partir d'un pénalty.

SANCTIONS pour toute infraction à cet article :

- a) - Par l'équipe défendant, le pénalty sera recommencé si un but n'a pas été marqué
- b) – Par un joueur de l'équipe attaquante autre que celui bottant le ballon, si un but est marqué, il sera annulé et le pénalty recommencé.
- c) – Par le joueur bottant le pénalty ; la faute étant commise avant que le ballon soit en jeu, un joueur de l'équipe adverse bottera un Coup Franc Indirect à l'endroit où la faute a été commise.

REGLE XV – RENTREE DE TOUCHES

- C'est une remise en jeu du ballon qui a franchi les limites du terrain par la ligne de touche.
- Elles doivent s'effectuer à la main dans la zone de hors-jeu de l'équipe qui bénéficie de la touche (faire face au terrain, avoir, au moins partiellement, les deux pieds sur la ligne de touche ou à l'extérieur ; lancer le ballon des deux mains depuis la nuque et par-dessus la tête depuis l'endroit où le ballon est sorti du terrain).
- Le ballon est en jeu dès qu'il a quitté les mains du joueur effectuant la touche et qu'il a pris contact avec la ligne de touche
- un but ne peut pas être marqué directement sur une rentrée de touche. Si le ballon sur une rentrée de touche ressort du terrain par la ligne de but, il y a :
 - Dégagement au 9 mètres (11 mètres) : si c'est la ligne de but adverse.
 - Corner si c'est la ligne de but propre.
- Dans le cas où le ballon n'aurait pas franchi la ligne de touche, celle-ci serait à refaire par la même équipe.
- Si la rentrée de touche n'a pas été faite régulièrement, elle sera recommencée par un joueur de l'équipe adverse.
- Si le joueur qui fait la rentrée rejoue le ballon avant que celui-ci ne soit touché ou joué par un autre joueur, un **Coup Franc Indirect** sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise (**REGLE XIII**).

REMARQUES

- Il est interdit de gêner ou d'importuner le joueur effectuant la rentrée de touche :
 - A la main, l'adversaire doit se tenir à 2 mètres (donc interdit de se tenir juste devant le joueur effectuant la remise en jeu).
- Sur une rentrée de touche, le gardien de but ne peut se saisir du ballon avec ses mains si celui-ci est envoyé directement par un partenaire : Sanction **Coup Franc Indirect** à l'endroit où il s'est saisi du ballon (sauf si circonstances particulières **REGLE XIII**).

REGLE XVI – COUP DE PIED DE BUT

- Lorsque le ballon, après avoir été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe attaquante, aura entièrement dépassé la ligne de but, soit à terre, soit en l'air, sans qu'un

but n'ait été marqué, il sera placé à une distance de 9 mètres maximum à droite ou à gauche du point de pénalty et sera relancé au pied directement dans le jeu au-delà de la surface de 13 mètres par un joueur de l'équipe défendant, lequel ne pourra rejouer le ballon avant qu'il ait été touché par un autre joueur.

- Un but ne peut être marqué contre son camp sur un coup de pied de but.
- Si le ballon n'a pas été envoyé au-delà de la surface de 13 mètres, c'est-à-dire directement dans le jeu, le coup de pied de but sera recommencé. Le joueur bottant le coup de pied de but ne pourra rejouer le ballon qu'après qu'il aura été touché ou joué par un autre joueur.
- Un but pourra être marqué dans le but adverse directement sur un tel coup de pied de but. Les joueurs de l'équipe opposée à celle dont fait partie le joueur bottant le coup de pied de but devront se trouver en dehors de la surface de 13 mètres jusqu'à ce que le ballon ait été botté hors de celle-ci.
- Si le joueur qui a donné le coup de pied au but rejoue le ballon après que celui-ci soit sorti de la surface de réparation, mais avant qu'il n'ait été touché ou joué par un autre joueur, un Coup Franc Indirect sera accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où l'infraction a été commise, sous réserve des circonstances particulières de la **REGLE XIII**.

REGLE XVII - CORNER

- Lorsque le ballon, après avoir été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe défendant, aura entièrement dépassé la ligne de but, soit à terre, soit en l'air, sans qu'un but ait été marqué, un corner sera donné par un joueur de l'équipe attaquante.
- Le ballon doit être placé dans l'arc de cercle du drapeau de coin le plus proche (possibilité de le mettre sur la ligne de l'arc de cercle).
- Le drapeau ne pourra être déplacé et c'est de cet endroit que le ballon sera botté. Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté et a bougé. Un but pourra être marqué directement dans le but adverse sur un tel coup de pied.
- Les joueurs de l'équipe opposée à celle dont fait partie le joueur bottant le corner ne pourront s'approcher à moins de 6 mètres du ballon avant que celui-ci soit en jeu, c'est-à-dire avant qu'il ait été botté. Le joueur qui aura botté ne pourra rejouer le ballon avant que celui-ci ait été touché ou joué par un autre joueur.
- Si le joueur qui donne le corner joue le ballon une deuxième fois avant qu'il n'ait été touché ou joué par un autre joueur, l'arbitre accordera un Coup Franc Indirect à l'équipe adverse, botté de l'endroit où l'infraction a été commise, sauf circonstances particulières de la **REGLE XIII**.
- Dans le cas de toute autre infraction, le corner sera recommencé.

Rappel

- Le gardien de but est considéré comme étant en possession du ballon dès qu'il le touche par une partie quelconque de ses mains ou de ses bras. Il est également en possession du ballon au moment où il le fait ricocher intentionnellement sur la main ou le bras. En revanche, il n'est pas en possession du ballon quand, de l'avis de l'arbitre, le ballon rebondit accidentellement sur le gardien de but, par exemple après une interception.
- Conformément à la **REGLE XII**, un joueur peut effectuer une passe en retrait au gardien de but de son équipe, mais uniquement de la tête, de la poitrine ou du genou. Toutefois si de l'avis de l'arbitre un joueur utilise délibérément un moyen illégal pour contourner les règles, le joueur en question se rend coupable d'un comportement antisportif. Il se voit infliger un avertissement (Carton Jaune). Un Coup Franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise.

Il est rappelé aux arbitres

Qu'ils ne doivent pas autoriser les gardiens de but à tenir le ballon dans les mains (bras) pendant plus de 6 secondes.

- De prendre les mesures qui s'imposent vis-à-vis de l'utilisation frauduleuse des bras dans la surface de réparation sur les coups de pieds arrêtés.
- De sanctionner les pertes de temps provoquées par les gardiens de but et les joueurs.

Organisation de la séance de tirs au but :

A la fin d'un match nul ou à la fin d'un match éliminatoire, si les deux équipes sont à égalité de score.

Tous les joueurs présents sur le terrain y compris le gardien, à la fin de la prolongation de 2 x 10 minutes, participeront à la séance de tirs si toujours égalité après la série de trois shoots out par équipe.

Si une équipe fini le match en infériorité numérique ; l'autre équipe devra égaliser son nombre de joueurs.

ANNEXE

CARTON BLANC

Notifié par l'arbitre à un joueur ayant commis sa première faute passible d'un avertissement et d'une exclusion temporaire, il ne sera pas mentionné sur la feuille de match à l'issue de la rencontre et n'entraînera aucune suspension.

Le carton blanc a un objectif uniquement préventif et éducatif.

ARTICLE 1

L'arbitre utilisera le carton blanc pour toutes les fautes passibles d'avertissements suivant la **REGLE XII**.

- Comportement antisportif
- Désapprobation en paroles ou en actes
- Enfreindre avec persistance les règles du jeu
- Retarder la reprise du jeu
- Ne pas respecter la distance requise lors d'un coup de pied de coin ou d'un coup franc
- Pénétrer ou revenir sur le terrain de jeu ou quitter délibérément le terrain sans autorisation préalable de l'arbitre.

ARTICLE 2

- Le carton blanc ne pourra être signifié qu'une seule fois au même joueur durant le match. En cas de nouvelle infraction, l'avertissement avec deuxième carton blanc signifiera un carton jaune avec exclusion de 5 minutes (3 minutes en tournoi).

ARTICLE 3

-Le carton blanc devra être notifié à un joueur lors d'un arrêt de jeu. Au cas où l'arbitre n'arrêterait pas le jeu sur le fait en raison d'un avantage, la sanction sera notifiée au joueur dès le premier arrêt de jeu naturel.

ARTICLE 4

- L'arbitre notifiera la sanction avec un carton blanc.

ARTICLE 5

- Le joueur exclu temporairement pourra être remplacé durant la durée de la sanction.

ARTICLE 6

- A l'issue du temps prévu pour l'exclusion temporaire, l'équipe pourra faire entrer sur le terrain :

- Soit le joueur exclu temporairement,

-Soit un joueur remplaçant régulièrement inscrit sur la feuille de match.

ARTICLE 7

- Le décompte du temps sera effectif à partir du moment où le joueur aura quitté l'air de jeu.
- Le décompte du temps sera à la charge :
 - De la table de marque
 - De l'organisation
 - Des responsables d'équipes.

ARTICLE 8

- Le joueur exclu temporairement ira sur le banc de touche et par le fait qu'il est considéré comme faisant partie intégrante de l'équipe reste soumis à l'autorité de l'arbitre et pourra, le cas échéant, être sanctionné comme tel.

ARTICLE 9

- Lorsque la durée de la sanction sera écoulée, le joueur rentrera par la ligne médiane sans attendre un arrêt de jeu mais uniquement sur un signe d'acquiescement de l'arbitre.

ARTICLE 10

- Au cas où une rencontre devrait se terminer alors qu'une sanction temporaire est en cours, la sanction sera considérée comme purgée. Cependant, le joueur sanctionné ne pourra pas participer à l'éventuelle série de tirs au but. Dans ce cas l'autre équipe égalisera le nombre de ses joueurs à la baisse.

ARTICLE 11

- la rencontre continuera même si une équipe du fait de plusieurs exclusions temporaires se trouve en infériorité numérique temporaire (moins de 6 joueurs).