

FEDERATION BORAINNE

FOOTBALL EN SALLE

FBFS / MONS - BORINAGE



LOIS DU JEU

2026/2027

TABLE DES MATIERES

1. LE TERRAIN DE JEU

Article 1.01 – Plan du terrain

Article 1.02 – Dimensions du terrain

Article 1.03 – Surface du terrain

Article 1.04 – Marquage du terrain

Article 1.05 – Surface de but et de réparation

Article 1.06 – Point et cercle central

Article 1.07 – Point de réparation

Article 1.08 – Les buts

Article 1.09 – Zone neutre

Article 1.10 – Zone de remplacement

Article 1.11 – Sièges pour remplaçants

Article 1.12 – La boîte de secours

Article 1.13 – Accessoires de jeu

Article 1.14 – Eclairage

Article 1.15 – Terrain non convenable

Article 1.16 – Terrain non jouable

2. LE BALLON

Article 2.01 – Dimensions et forme

Article 2.02 – Nombre de ballons

Article 2.03 – Remplacement du ballon du match

Article 2.04 – Ballon devenu inutilisable

3. LES JOUEURS

Article 3.01 – Nombre de joueurs

Article 3.02 – Le gardien de but

Article 3.03 – Le capitaine d'équipe

Article 3.04 – Remplacements de joueurs

Article 3.05 – Mode de remplacement

4. EQUIPEMENT DES JOUEURS

Article 4.01 – Equipement

Article 4.02 – Numérotation des joueurs

Article 4.03 – Chaussures

Article 4.04 – Equipement dangereux ou non conforme

5. L'ARBITRE – LES OFFICIELS

Article 5.01 –

Article 5.02 –

Article 5.03 –

Article 5.04 –

Article 5.05 –

Article 5.06 –

Article 5.07 –

Article 5.08 – Mesures d'ordre

6. DUREE DE LA PARTIE

Article 6.01 –

Article 6.02 –

Article 6.03 –

Article 6.04 –

7. COUP D'ENVOI – BALLE A TERRE

Article 7.01 – Au début de la partie

Article 7.02 – Après un but marqué

Article 7.03 – Après la mi-temps

Article 7.04 –

Article 7.05 – Arrêt de jeu temporaire – balle à terre

8. BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

Article 8.01 – Ballon en jeu

Article 8.02 – Ballon hors du jeu

9. BUT MARQUE

Article 9.01 – Généralités

10. FAUTES ET INCORRECTIONS

Article 10.01 – Coup franc direct

Article 10.02 – Coup franc indirect

Article 10.03 –

Article 10.04 – Mesures disciplinaires

Article 10.05 - Exclusion, lors d'une rencontre, d'un membre d'une équipe A, B, ...

11. COUPS FRANCS

Article 11.01 – Généralités

12. COUP DE PIED DE REPARATION

Article 12.01 – Généralités

13. RENTREE DE TOUCHE, BALLON AU PLAFOND

Article 13.01 –

Article 13.02 –

Article 13.03 –

Article 13.04 –

14. DEGAGEMENT DU GARDIEN DE BUT APRES SORTIE PAR LA LIGNE DE BUT

Article 14.01 –

Article 14.02 –

Article 14.03 –

Article 14.04 –

15. COUP DE PIED DE COIN

Article 15.01 –

Article 15.02 –

Article 15.03 –

16. NOUVELLES DISPOSITIONS

Article 16.01 – Règle de l'avantage

Article 16.02 – Gestes techniques

17. MODIFICATIONS ET APPLICATIONS DES NOUVELLES DISPOSITIONS

LOIS DU JEU de la FBFS

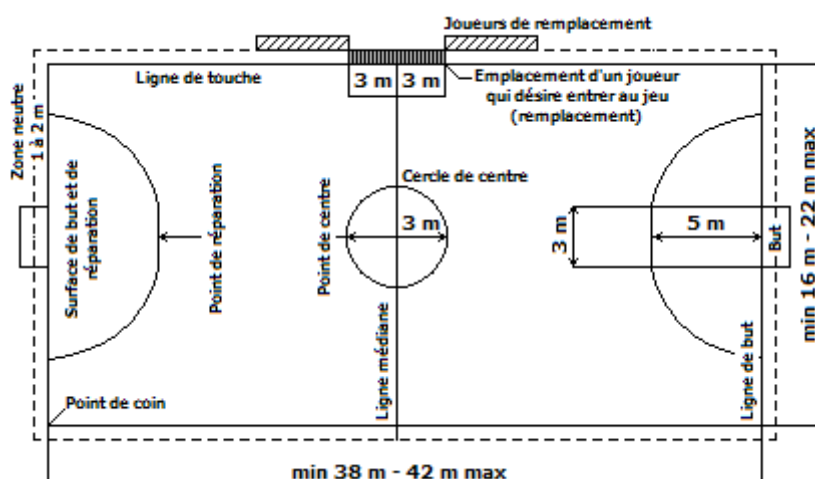
(Consultable aussi sur le site www.fbfs.be)

1. LE TERRAIN DE JEU

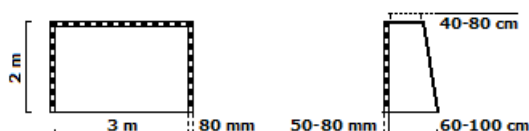
Article 1.01 – Plan du terrain

Le plan du terrain de jeu est représenté ci-dessous. Les différentes subdivisions et le marquage sont spécifiés aux articles suivants.

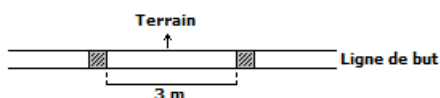
Le terrain de jeu :



Les buts :



Placement des buts à l'égard de la ligne de but :



Article 1.02 – Dimensions du terrain

Le terrain, de forme rectangulaire, a les dimensions suivantes (en mètres) :

Longueur : de 38 (minimum) à 42 (maximum)

Largeur : de 18 (minimum) à 22 (maximum)

Les dimensions doivent tendre, autant que possible, à une proportion largeur/longueur équivalent à $\frac{1}{2}$.

Le terrain de jeu est délimité sur sa longueur par les lignes de touche et, sur sa largeur, par les lignes de but. Il est divisé en deux zones égales par la ligne médiane tracée à égale distance des lignes de but. La hauteur, au dessus de la surface de jeu, ne peut être inférieure à sept mètres.

Instructions spéciales

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

Les comités nationaux fixent les dimensions des terrains pour les divisions nationales sans toutefois qu'elles puissent être inférieures à 32 mètres pour la longueur et 16 mètres pour la largeur.

Les comités provinciaux ou régionaux peuvent, respectivement, pour les divisions provinciales ou régionales, déroger à ces dimensions minimales sans toutefois qu'elles puissent être inférieures à 28 mètres pour la longueur et 16 mètres pour la largeur.

Article 1.03 – Surface du terrain

La surface de jeu est constituée d'un sol dur. Le revêtement, plat et lisse, ne peut présenter d'aspérité dangereuse pour les joueurs. Bétons, dalles en pierre et goudron sont interdits.

Instructions spéciales

Hormis lors de rencontres internationales pour lesquelles l'article 1.03 est de stricte application, tout revêtement est autorisé pour autant qu'il ait été admis par les organismes responsables, soucieux de la sécurité des joueurs.

Article 1.04 – Marquage du terrain

Les lignes, délimitant les différentes surfaces de jeu, ont une largeur d'environ cinq centimètres. Elles sont toutes de même couleur.

Toutes les lignes font partie des surfaces qu'elles délimitent.

Article 1.05 – Surface de but et de réparation

Elle est délimitée par la ligne de but et par une ligne de trois mètres, tracée à six mètres devant le but, parallèlement à la ligne de but et reliée à chaque extrémité à la ligne de but par un quart de cercle de six mètres de rayon ayant pour centre l'arête interne postérieure de chaque montant de but.

Article 1.06 – Point et cercle central

Une ligne médiane est tracée à travers la largeur du terrain et à égale distance des lignes de but.

Le centre du terrain doit être visiblement marqué par un point autour duquel est tracé un cercle de trois mètres de rayon.

Instructions spéciales

Lorsque le point central n'est pas indiqué, l'arbitre décide de son emplacement.

Lorsque le cercle central n'est pas tracé, l'arbitre doit veiller à placer les joueurs à distance réglementaire sur coup d'envoi ou remise en jeu après but marqué.

Article 1.07 – Point de réparation

Le point de réparation se trouve à une distance de six mètres, au centre de la ligne délimitant la surface de but de réparation.

Instructions spéciales

Lorsque le point de réparation n'est pas indiqué, l'arbitre décide de son emplacement.

Article 1.08 – Les buts

Au centre de chaque ligne de but, sont placés les buts composés de deux montants verticaux, espacés de trois mètres (mesure intérieure) et reliés par une barre horizontale dont le bord inférieur sera à deux mètres du sol. Les montants de but et la transversale de forme rectangulaire ou carrée ont une largeur de huit centimètres et une épaisseur de cinq à huit centimètres, tandis que les montants de but et la transversale de forme ronde ont un diamètre de huit centimètres.

La profondeur du dessus des buts est de quarante centimètres au moins et quatre-vingts centimètres au plus ; la profondeur du dessous des buts est de soixante centimètres au moins et d'un mètre au plus. La différence entre la profondeur supérieure et inférieure doit être de vingt centimètres au moins.

Les buts sont en bois, en tubes d'aciers, en aluminium, en plastique injecté ou en toute autre matière approuvée. Ils sont peints en traits alternés de chacun de plus ou moins vingt centimètres de longueur et/ou en couleur mate contrastant avec l'environnement. Ils peuvent être fixés au sol et/ou au mur.

Les filets sont obligatoires. Ils doivent être lâches afin de ne permettre aucun retour du ballon. Ils doivent être solidement attachés aux montants et à la barre transversale. Les mailles ne peuvent laisser passer aucun ballon.

La partie ne peut débuter ou doit être arrêtée si un montant ou la transversale est cassé ou ne présente plus la rectitude voulue ou une solidité suffisante.

Une corde ne peut pas remplacer la barre transversale.

La face avant des montants de but ne peut pas dépasser le plan de la ligne de but dans le terrain.

Article 1.09 – Zone neutre

Le terrain de jeu doit être entouré d'un espace libre de tout obstacle, d'une largeur d'un à deux mètres. Le revêtement du sol de la zone neutre doit être de la même nature que celui du terrain.

Instructions spéciales

Les comités nationaux, régionaux ou provinciaux peuvent accorder des dérogations à l'article 1.09 tout en ne perdant pas de vue la sécurité des joueurs.

Article 1.10 – Zone de remplacement

Elle est située en zone neutre. Elle s'étend sur une longueur de trois mètres, de chaque côté de la ligne médiane.

Article 1.11 – Sièges pour remplaçants

La surface occupée par ces sièges est considérée comme faisant partie de la zone neutre.

Joueurs, délégué, entraîneurs, coaches, et soigneurs, sont priés de rester assis du côté où leur équipe évolue.

Article 1.12 – La boîte de secours

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.

Article 1.13 – Accessoires de jeu

En même temps qu'une boîte de secours, le club visité doit disposer d'un sifflet d'arbitre, de cartes jaune et rouge et du matériel nécessaire à l'essuyage éventuel de surfaces de jeu devenues dangereuses.

L'arbitre est seul juge du temps. Le chronomètre destiné à l'usage du public n'est là qu'à titre indicatif.

Article 1.14 – 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.

Article 1.15 – Terrain non convenable

Un terrain de jeu est non convenable lorsque :

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

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

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 compétent.

Article 1.16 – 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.

2. LE BALLON

Article 2.01 – Dimensions et forme

Le ballon doit être sphérique. L'enveloppe extérieure doit être en cuir. Il doit avoir une circonférence de 62 cm au moins et de 66 cm au plus et doit avoir un poids de 340 à 390 grammes.

L'arbitre est seul juge de la pression de gonflement et de la conformité du ballon.

Instructions spéciales

En division provinciale ou régionale, après accord respectivement du comité provincial et régional compétent, un ballon en feutre extérieur (intérieur cuir, en caoutchouc ou en une autre matière approuvée, peut être autorisée).

En rencontres de pré-minimes, des ballons plus petits (de 61 à 63 cm de circonférence) et plus légers (de 250 à 340 grammes) peuvent être utilisés.

Article 2.02 – Nombre de ballons

Le nombre de ballons mis à la disposition de l'arbitre par le club n'est pas limité. Il doit être suffisant pour permettre le déroulement normal du match.

Dans l'éventualité où un match devrait être arrêté par suite d'un manque de ballons, l'arbitre devra transmettre un rapport au comité compétent en mentionnant le nombre de ballons mis à sa disposition en début de partie.

Article 2.03 – Remplacement du ballon du match

Le ballon mis en jeu au commencement du match ne peut être remplacé en cours de partie sauf si l'arbitre juge qu'il est devenu irrégulier.

Si au cours de la partie, le ballon est perdu ou égaré, le club visité est dans l'obligation de le faire rechercher immédiatement et de le remettre le plus rapidement possible à la disposition de l'arbitre. Le ballon qui aura été utilisé entre-temps sera remplacé lors du prochain arrêt de jeu.

Article 2.04 – Ballon devenu inutilisable

Lorsque le ballon devient irrégulier en cours de jeu, l'arbitre doit arrêter la partie et la faire reprendre par une balle à terre, avec un ballon conforme, à l'endroit où il est devenu irrégulier.

Lorsque le ballon devient irrégulier sur une remise en jeu (rentrée en touche, coup de pied arrêté ou dégagement de but), il est considéré comme étant devenu irrégulier avant la remise en jeu si le fait se produit avant qu'il n'ait, soit été touché par un joueur ou l'arbitre, soit heurté les montants de but ou la barre transversale : la remise en jeu doit être recommencée avec un ballon conforme. Par contre, si le fait se produit au moment où le ballon touche un joueur ou l'arbitre ou qu'il heurte les montants du but ou la barre transversale, le jeu doit être repris par « balle à terre » à l'endroit où le contact a eu lieu (voir article 8).

3. LES JOUEURS

Article 3.01 – Nombre de joueurs

La partie sera jouée par deux équipes comprenant chacune un maximum de cinq joueurs dont l'un doit être gardien de but.

Instructions spéciales

Pour débiter une rencontre, chaque équipe doit comporter sur le terrain au minimum quatre joueurs complètement équipés dont l'un sera gardien de but. Si à l'heure officiellement désignée, l'équipe défaillante ne compte pas les quatre joueurs exigés, le match ne peut avoir lieu et l'arbitre doit transmettre un rapport au comité compétent qui examinera le cas.

La rencontre doit être arrêtée si l'une des deux équipes est réduite à trois joueurs.

Article 3.02 – Le gardien de but

Une équipe ne peut s'aligner sans gardien de but. En cas d'expulsion ou d'exclusion du gardien, un autre joueur équipé doit prendre sa place.

N'importe quel joueur participant au jeu peut permuter avec le gardien de but pour autant que l'arbitre en soit informé et que ce changement intervienne lors d'un arrêt de jeu.

Dans sa surface de but, le gardien peut jouer le ballon des mains et des bras, en tenant compte des limitations suivantes. Ailleurs, il est considéré comme un joueur du champ et sera sanctionné comme tel.

Article 3.03 – Le capitaine d'équipe

Chaque équipe désigne un capitaine d'équipe. Celui-ci doit porter un brassard de couleur contrastante avec celle de son maillot et d'une largeur de huit centimètres minimums. Le capitaine d'équipe conserve ses fonctions sur le siège des remplaçants.

Un capitaine d'équipe expulsé ou exclu doit céder son capitanat et son brassard à un coéquipier.

Le capitaine d'équipe signe la feuille d'arbitre avant le match et reçoit les instructions de l'arbitre. Il dispute le toss avant le début de la partie.

Ni le capitaine d'équipe, ni un aucun autre joueur n'a le droit de demander à l'arbitre, justification d'une décision prise.

Si un joueur, expulsé ou 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.

Si le capitaine d'équipe, expulsé ou exclu, refuse de quitter le terrain, le match doit être arrêté.

En cas d'absence de délégué visiteur, le capitaine d'équipe remplit les formalités administratives afférent à cette mission, mais peut participer au jeu.

Article 3.04 – Remplacements de joueurs

Des remplacements volants peuvent être effectués dans n'importe quel match joué suivant les présentes règles de jeu. Un joueur remplaçant peut prendre directement part au jeu.

Chaque équipe peut disposer de cinq remplaçants au maximum dûment équipés.

Les noms des joueurs (effectifs ou remplaçants) doivent figurer sur la feuille d'arbitre avant le début de la rencontre. Les lignes non utilisées sur la feuille d'arbitre doivent être barrées et paraphées par l'arbitre avant son entrée sur le terrain.

Article 3.05 – Mode de remplacement

Les remplaçants peuvent entrer au jeu sans solliciter l'autorisation de l'arbitre en respectant les prescriptions suivantes :

- le remplacement doit s'effectuer à l'intérieur de la zone de remplacement,
- le joueur remplaçant doit attendre que le remplacé l'ait touché dans la zone de remplacement pour pouvoir prendre directement part au jeu,
- en cas de joueur blessé, le remplaçant doit attendre que le blessé ait été évacué ou ait quitté le terrain pour pouvoir pénétrer sur la surface de jeu,
- le remplacement du gardien de but ne peut s'effectuer que lors d'un arrêt de jeu,
- si le remplacement n'est pas conforme et si l'arbitre estime devoir interrompre la partie, le jeu doit être repris par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon,
- si un remplaçant pénètre sur le terrain pour un autre motif qu'un remplacement, le jeu doit être interrompu immédiatement. L'arbitre doit prendre la mesure disciplinaire imposée par la conduite du joueur (expulsion ou exclusion) et le jeu sera repris par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon.

4. EQUIPEMENT DES JOUEURS

Article 4.01 – Equipement

L'équipement des joueurs se compose d'un maillot, d'une culotte courte, de bas de sport et de chaussures.

Tous les joueurs d'une équipe doivent porter le même équipement dont la couleur se distingue nettement de celle des joueurs adverses et de l'arbitre.

Le gardien de but doit porter un maillot de couleur différente de celle de tous les autres joueurs (partenaires ou adversaires) et de l'arbitre.

Il est autorisé à porter un training au lieu d'une culotte courte.

Article 4.02 – Équipements domicile/extérieur

En cas de couleurs identiques :

1° l'équipe visiteuse doit changer de maillots.

2° l'équipe locale si elle n'a pas respecté les couleurs annoncées à domicile (les couleurs d'équipements à domicile sont affichées sur le site internet de la FBFS)

Article 4.03 – Équipements conformes

Une équipe doit présenter, lors d'une rencontre officielle (coupe et championnat), un équipement complet et conforme. Les maillots, shorts et bas de sport, doivent être identiques (modèles et couleurs) pour tous les joueurs. Les chaussettes de ville ne sont pas tolérées. L'arbitre n'autorisera pas un joueur dont l'équipement n'est pas conforme, à prendre part à la rencontre, tant que celui-ci ne satisfera pas à la présente disposition.

Article 4.04 – Numérotation des joueurs

Chaque maillot doit être numéroté sur le dos au moyen de chiffres visibles d'une surface de quinze sur douze centimètres minimums. La largeur des chiffres doit être de deux centimètres minimums.

Les numéros des joueurs d'une même équipe doivent être différents. Le gardien de but peut être dispensé de cette obligation.

Article 4.05 – Chaussures

Le port de chaussures est obligatoire.

Seules les chaussures légères à semelles claires, sans bout durci et sans crampon, sont autorisées.

Les clubs sont tenus de s'informer et de respecter les directives des responsables de salles relatives à la couleur des semelles.

Article 4.06 – Equipement dangereux ou non-conforme

Le port d'objets dangereux tels que bracelets, montres, bagues proéminentes, chaînes de cou ou autres trop lâches etc. est interdit.

Si un joueur se présente après le début de la rencontre pour compléter son équipe, s'est vu interdire de participer à un match ou a dû le quitter pour non-conformité de son équipement, il doit attendre un arrêt de jeu pour solliciter auprès de l'arbitre son entrée ou sa rentrée au jeu. Il ne peut entrer ou revenir dans le terrain de jeu tant que l'arbitre n'a pas contrôlé lui-même que le joueur ne contrevient plus à cette règle.

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.

5. L'ARBITRE – LES OFFICIELS

Article 5.01 –

L'arbitre est désigné par les commissions d'arbitrages compétentes. Tout en remplissant les fonctions de chronométreur, il doit veiller à l'application des règles.

Article 5.02 –

Présent dans la salle vingt minutes au moins avant l'heure officielle de la rencontre, l'arbitre doit examiner la salle de jeu, les ballons et le contenu de la boîte de secours.

Il doit aussi veiller à ce que l'aménagement extérieur (zone neutre, sièges, etc.) soit conforme aux prescriptions.

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

Article 5.03 –

Les pouvoirs de l'arbitre commencent dès son entrée sur le terrain de jeu et se terminent au coup de sifflet final. Ce fait ne l'empêche pas de déposer rapport au comité compétent 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 d'arbitre.

A la suite de cette exclusion, l'équipe ne peut présenter que quatre joueurs pour débiter la partie, elle pourra se compléter à tout moment de la partie.

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

Article 5.04 –

L'arbitre dirige le jeu suivant les règles en vigueur et prend toutes les décisions qui s'imposent. Il ne peut toutefois revenir sur sa décision que pour autant que le jeu n'ait pas été 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 ne peut intervenir par la suite au 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.

Article 5.05 –

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.

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. L'arbitre est seul juge de la gravité d'une blessure encourue pendant le jeu. Le joueur légèrement blessé ne peut-être soigné sur le terrain.

Tous les accidents ou blessures doivent être mentionnés sur la feuille d'arbitrage par l'arbitre en précisant l'endroit exact de la blessure.

Article 5.06 –

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,
- soit d'exclure définitivement tout joueur coupable de faute grave, de conduite inconvenante ou peu sportive.

Un joueur expulsé (carte jaune) peut-être remplacé.

Un joueur exclu (carte rouge) ne peut, en aucun cas, être remplacé.

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

L'arbitre doit donner le signal de la reprise après tout arrêt. Le coup de sifflet est vivement conseillé mais n'est pas une obligation. Le coup de sifflet est toutefois de rigueur sur mise en jeu, remise en début de la seconde mi-temps ou après un but marqué, pour indiquer la fin de chaque mi-temps et sur coup de réparation.

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

Article 5.07 –

L'absence de l'arbitre lors d'une rencontre officielle offre deux possibilités aux clubs présents :

1° Les clubs décident, de commun accord, de remettre la rencontre et en avertissent immédiatement le secrétariat.

2° En cas d'absence de l'arbitre officiellement désigné ou lorsque l'arbitre n'est plus en état de poursuivre sa mission (blessure ou maladie) un arbitre occasionnel peut prendre sa place. L'arbitre possède tous les pouvoirs attribués à l'arbitre officiel.

Lorsque l'arbitre arrête définitivement la partie pour voie de fait sur sa personne, nul ne peut le remplacer.

L'ordre de priorité pour désigner le remplaçant s'établit comme suit :

- arbitre neutre (dans cet ordre),
- arbitre appartenant au club visiteur (dans l'ordre ci-dessus),
- arbitre appartenant au club visité (dans l'ordre ci-dessus),
- membre licencié neutre,
- membre licencié appartenant au club visiteur,
- membre licencié appartenant au club visité,
- 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.

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

L'arbitre pratiquant appelé à diriger occasionnellement une rencontre, a droit à l'indemnité de l'arbitre qu'il remplace avec pour maximum son indemnité propre.

Il ne peut percevoir de frais de déplacement.

Le membre licencié amené à diriger une rencontre n'a droit à aucune indemnité.

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

Article 5.08 – Mesures d'ordre

Délégué au terrain

Vingt minutes au moins avant l'heure du match, le club visité ou organisateur est tenu de présenter un membre dûment licencié pour remplir les fonctions 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 d'arbitrage 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 et il sera considéré comme forfait.

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 toute circonstance, être remplacé par un membre du club visité dans l'ordre suivant :

- officiel déjà inscrit sur la feuille d'arbitrage,
- membre licencié se trouvant dans la salle non inscrit sur la feuille d'arbitrage,
- joueur inscrit sur la feuille d'arbitrage.

Si suite à cette obligation, l'équipe visitée est réduite à trois joueurs, le match sera définitivement arrêté.

L'arbitre est tenu de faire mention du remplacement du délégué dans la colonne « remarques » de la feuille d'arbitrage.

Il est permis à une dame d'exercer les fonctions de délégué au terrain.

Le délégué au terrain doit être porteur d'un brassard blanc d'une largeur de huit centimètres minimums et se tenir pendant le match à l'endroit qu'il lui aura été assigné par l'arbitre.

Médecins et soigneurs – coaches et entraîneurs

Les médecins et soigneurs doivent être porteurs d'un brassard de couleur jaune.
Les coaches et entraîneurs doivent être porteurs d'un brassard de couleur rouge.
Ces brassards doivent avoir une largeur de huit centimètres minimums.

Si un coach ou un entraîneur est aligné comme joueur, il ne peut figurer sur la feuille d'arbitrage que comme joueur et est considéré comme tel.

Délégué du club visiteur (éventuel)

Le club visiteur peut désigner un de ses membres licenciés en qualité de délégué.
Il pourra se tenir en zone neutre et sera porteur d'un brassard aux couleurs nationales d'une largeur de huit centimètres minimums.

Il rédigera avant la rencontre et signera à l'issue de la rencontre, la feuille de match.

Si le club visiteur ne présente aucun délégué, il appartient au capitaine de l'équipe de remplir les formalités administratives incombant à cette charge. En ce cas, le capitaine peut participer au jeu.

Tous les officiels – entraîneurs et coaches, soigneurs et médecins, délégués et commissaires au terrain – sont autorisés en zone neutre à la condition formelle qu'ils n'occasionnent aucun dérangement aux joueurs, à l'arbitre ou au public. Ils ne peuvent influencer le jeu de quelque manière que ce soit.

6. DUREE DE LA PARTIE

Article 6.01 –

La partie comporte deux périodes de même durée, séparées par une pause d'une durée de deux à cinq minutes.

Instructions spéciales

A la demande d'un club, l'instance compétente peut autoriser une prolongation de la durée de la pause des matches joués à domicile jusqu'à un maximum de dix minutes.
Lors des rencontres à caractère spécial, le club organisateur peut fixer la durée de la pause en fonction des éléments et de la disponibilité de la salle.

Article 6.02 –

La durée de chaque période de jeu est spécifique : 25 minutes.

Instructions spéciales

Lors de rencontres amicales, la durée peut être écourtée de commun accord entre les deux clubs en présence.

Lors de tournois, l'arbitre est tenu de consulter le règlement établi par le club organisateur, dûment approuvé par le comité compétent.

En aucun cas, la durée d'un match ne peut dépasser la durée reprise ci-dessus.

Article 6.03 –

La durée d'une période de jeu doit être prolongée du temps nécessaire au botté d'un coup de pied de réparation pour une faute commise juste à l'expiration du temps réglementaire. L'arbitre est tenu de prévenir les deux clubs de cette décision.

L'arbitre a le pouvoir d'ajouter à la durée de chaque période le temps qu'il estimera avoir été perdu pour quelque motif que ce soit.

Article 6.04 –

L'arbitre peut interrompre une partie lorsque les circonstances l'exigent, telles que : terrain non jouable, incident, etc. Une fois que la partie a débuté, l'interruption ne peut toutefois dépasser cinq minutes au total en une ou plusieurs interruptions quels qu'en soient les motifs.

L'arbitre doit arrêter définitivement la partie lorsqu'il estime que son déroulement normal est devenu impossible :

- danger pour l'intégrité physique des joueurs non éliminé endéans les cinq minutes,
- nombre insuffisant de joueurs dans une des deux équipes,
- envahissement de terrain non réprimé endéans les cinq minutes,
- panne d'éclairage d'une durée supérieure à cinq minutes,
- voie de fait sur arbitre,
- refus d'obtempérer à une exclusion définitive,
- maque de ballon,
- jets répétés d'objets sur le terrain,
- autres circonstances déterminées par l'arbitre.

7. COUP D'ENVOI – BALLE A TERRE

Article 7.01 – Au début de la partie

Le choix du camp ou du coup d'envoi est tiré au sort par l'arbitre en présence des deux capitaines d'équipe. L'équipe favorisée par le sort a le droit de choisir, soit le camp, soit le coup d'envoi.

Au coup de sifflet de l'arbitre, le jeu commence par un coup de pied donné par un joueur dans la direction du camp adverse. Le ballon doit être posé sur le point au centre et être immobile.

Tous les joueurs doivent se trouver dans leur propre camp adverse. Le ballon doit être posé sur le point au centre et être immobile.

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 trois 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.

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 partenaire ou adversaire.

Les remplaçants et officiels autorisés, sauf les délégués et les commissaires, doivent prendre place, sur le banc, du côté où leur équipe évolue.

Article 7.02 – Après un but marqué

Le jeu reprend de la façon indiquée ci-dessus, le coup d'envoi étant donné par un joueur de l'équipe contre laquelle le but a été marqué.

Article 7.03 – Après la mi-temps

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 remplaçants et officiels autorisés, sauf les délégués et les commissaires doivent, eux aussi, changer de camp.

Article 7.04 –

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

Si le ballon pénètre directement dans le but adverse, le but ne peut pas être validé et le jeu sera repris par un dégagement du gardien de but.

Si le joueur chargé de donner le coup d'envoi, envoie le ballon directement dans son propre but, il recevra un avertissement solennel et le coup d'envoi sera recommencé.

Article 7.05 – Arrêt de jeu temporaire – balle à terre

Pour reprendre la partie après un arrêt de jeu temporaire provoqué par une cause non prévue par les règles du jeu, l'arbitre laisse tomber le ballon à l'endroit où celui-ci se trouvait au moment de l'arrêt. Le ballon est en jeu dès qu'il a 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 de celui-ci où se trouvait le ballon.

La balle à terre doit être recommencée :

- si le ballon dépasse une ligne de touche ou de but avant d'avoir été touché par un joueur,
- si un joueur touche le ballon avant que celui-ci n'ait touché le sol.

Possibilités de balle à terre :

- corps étranger sur le terrain influençant le jeu ou un joueur,
- faute commise par le joueur en dehors de la surface de jeu alors que le ballon est en jeu,
- ballon devenu irrégulier dans l'évolution du jeu,
- fautes simultanées de même gravité commises par deux adversaires,
- arrêt de jeu nécessité pour un joueur blessé,
- coup de sifflet intempestif de l'arbitre,
- coup de sifflet d'un spectateur pouvant influencer le jeu ou un joueur,
- arrêt dû à l'attitude d'officiels ou de spectateurs,
- joueur irrégulier sur le terrain,
- chute ou blessure grave de l'arbitre le mettant de l'impossibilité de contrôler le déroulement de la partie,
- panne de lumière alors que le ballon est en jeu,
- toutes autres circonstances définies par l'arbitre.

8. BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

Article 8.01 – Ballon en jeu

Le ballon est en jeu à tout autre moment, du commencement à la fin de la partie, y compris dans les cas suivants :

- s'il rebondit dans le terrain après avoir touché une structure du but,
- s'il demeure sur le terrain après avoir touché l'arbitre ou un juge de touche se trouvant à l'intérieur du terrain. Arbitre et juge de touche ne sont donc pas considérés comme corps étrangers.

Article 8.02 – Ballon hors du jeu

Le ballon est hors-jeu :

- lorsqu'il a entièrement dépassé une ligne de touche ou de but, soit à terre, soit en l'air,
- lorsqu'il a touché le plafond,
- lorsque l'arbitre a arrêté le jeu.

9. BUT MARQUE

Article 9.01 – Généralités

A l'exception des cas prévus par les règles du jeu, un but est valablement marqué lorsque le ballon a entièrement dépassé la ligne de but entre les montants et sous la barre transversale sans avoir été porté, jeté ou frappé intentionnellement de la main ou du bras par un joueur de l'équipe attaquante, y compris le gardien de but.

Un but ne peut pas être validé si le ballon a été touché par un corps étranger avant de pénétrer dans la cage de but.

Si ce fait se produit :

- dans l'évolution du jeu, le jeu doit être repris par balle à terre à l'endroit du contact sauf en surface de but auquel cas la balle à terre sera effectuée sur la ligne délimitant la surface de but à l'endroit le plus rapproché de celui où se trouvait le ballon,
- sur coup de pied de réparation, le coup de pied doit être recommencé,
- si au moment où le ballon va pénétrer dans le but, un spectateur pénètre sur le terrain et essaie d'empêcher le but, l'arbitre doit accorder le but si le spectateur ne touche pas le ballon. Si le spectateur touche le ballon, le jeu doit être arrêté puis repris par balle à terre à l'endroit du contact sauf si celui-ci a lieu en surface de but auquel cas la balle à terre doit être effectuée sur la ligne délimitant cette surface à l'endroit le plus rapproché de celui où se trouvait le ballon,
- lorsque le ballon pénètre dans le but après avoir été touché ou dévié, soit par l'arbitre, soit par un juge de touche se trouvant à l'intérieur du terrain, le but doit être validé.

L'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts gagnera la partie, par contre si aucun but n'a été marqué ou si les équipes ont réussi à nombre égal de buts, le résultat final sera match nul ou égalité.

10. FAUTES ET INCORRECTIONS

Article 10.01 – Coup franc direct

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

Fautes contre l'adversaire

- donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire,
- faire un croc en jambe, c'est-à-dire tomber ou essayer de faire tomber un adversaire soit au moyen de la jambe ou du pied, soit en baissant devant ou derrière lui,
- sauter sur un adversaire,
- charger un adversaire violemment ou dangereusement,
- charger par derrière un adversaire qui ne fait pas de l'obstruction (la couverture du ballon n'est pas une obstruction),

- frapper ou essayer de frapper un adversaire (« cracher sur » est considéré comme frapper),
- tenir ou retenir un adversaire, soit par une partie du corps, soit par une partie de son équipement,
- pousser un adversaire,
- se jeter à terre, devant, derrière ou à côté d'un adversaire pour jouer le ballon du pied (sliding),
- bloquer à l'aide de la plante du pied le ballon qui se trouve dans les pieds de l'adversaire au moment où il va le botter.

Faute avec le ballon

- manier le ballon, c'est-à-dire le frapper, le porter ou le lancer avec la main ou le bras. 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. Une dame peut aussi protéger sa poitrine.

Hormis les cas prévus pour une intervention fautive du gardien de but, si une faute est commise par un joueur dans sa propre surface de but, le coup franc direct est transformé en coup de pied de réparation quelle que soit la position du ballon dans le jeu au moment de la faute.

Article 10.02 – Coup franc indirect

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

- jouer d'une manière jugée dangereuse par l'arbitre pour l'adversaire sans toutefois qu'il y ait contact, auquel cas il y a coup franc direct,
- jouer d'une manière jugée dangereuse pour soi-même,
- charger, correctement, c'est-à-dire modérément et de l'épaule, un joueur adversaire alors que le ballon n'est pas à distance de jeu ou est en l'air,
- ne jouant pas 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,
- charger correctement le gardien de but adverse ou l'empêcher de dégager le ballon lorsqu'il a capté celui-ci dans sa surface de but,
- toutes les fautes commises contre ses partenaires, l'arbitre ou le juge de touche,
- effectuer un remplacement non-conforme, dans ce cas, le coup franc indirect doit être botté 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 botté sur la ligne délimitant cette surface à l'endroit le plus rapproché de celui où se trouvait le ballon,
- perdre intentionnellement du temps,
- toute conduite inconvenante envers adversaires, partenaires, officiels ou spectateurs,
- s'appuyer sur un partenaire pour jouer ou tenter de jouer le ballon,
- jouer une seconde fois le ballon sur mise ou remise en jeu – excepté sur balle à terre – avant qu'il ait été touché par un autre joueur.

Si sur mise ou 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.

Article 10.03 –

Si deux fautes sont commises simultanément, c'est la plus grave qui sera sanctionnée d'un coup franc. Etant entendu que :

- les fautes punissables d'un coup franc direct ont priorité sur les fautes punissables d'un coup franc indirect,
- 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 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 délimitant cette surface à l'endroit le plus rapproché.

Article 10.04 – Mesures disciplinaires

Un joueur recevra un avertissement (première carte jaune) :

- s'il enfreint avec persistance les règles du jeu (fautes répétées),
- s'il désapprouve en paroles ou par gestes les décisions de l'arbitre.

Un joueur sera exclu du terrain :

- s'il récidive après un avertissement (seconde carte jaune = carte rouge),
- s'il tient des propos injurieux ou grossiers envers l'arbitre, le juge de touche, les autres joueurs, les officiels ou le public (carte rouge directe),
- en cas de conduite brutale ou violente (carte rouge directe),
- en cas d'anti-jeu manifeste (carte rouge directe).

L'arbitre est seul juge et 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.

Un joueur exclu doit immédiatement regagner les vestiaires et ne peut reprendre place sur le banc.

L'exclusion est signifiée au joueur par une carte rouge.

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, à savoir, l'arrêt définitif de la rencontre.

Les joueurs se trouvant sur le banc des remplaçants sont soumis à la même réglementation. Une exclusion ne peut avoir aucune influence sur le nombre de joueurs qui se trouvent au jeu à ce moment là.

Toute exclusion exige, en outre, un rapport circonstancié de l'arbitre qui doit être transmis dans les 48 heures, au secrétariat du comité compétant.

Article 10.05 – Exclusion, lors d'une rencontre, d'un membre d'une équipe A, B, ...

Un club à équipes multiples (B, C, ...), jouant une rencontre officielle le même jour, dans la même salle, à horaire qui se suit et qu'un membre est exclu de la première rencontre en recevant une carte rouge, pour quelque motif que ce soit, le membre ne pourra pas prendre part à la seconde rencontre officielle.

11. COUPS FRANCS

Article 11.01 – Généralités

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 autre joueur autre que le botteur.

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

L'arbitre signale un coup franc indirect en levant le bras verticalement au-dessus de la tête au moment du botté. Il 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 et 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.

Pour pouvoir accorder un coup franc, il faut :

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

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

- que le ballon soit immobile, posé à l'endroit où la faute a été commise sauf dans les cas d'exception, prévus 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. 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,
- tous les joueurs de l'équipe adverse du botteur doivent se trouver à 5 mètres au moins du ballon et ils ne peuvent s'approcher à moins de cette distance avant que le ballon ne soit en jeu,
- si un adversaire du botteur 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 botteur 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 botteur 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,

- le ballon peut être envoyé dans n'importe quelle direction sauf en cas de coup de pied de réparation, où il doit être envoyé en avant,
- si lors de l'exécution d'un coup franc, un ou plusieurs joueurs adverses du botteur, dansent, gesticulent ou vocifèrent dans le but de distraire le botteur, ils seront sanctionnés pour conduite inconvenante et recevront un avertissement solennel.

12. COUP DE PIED DE REPARATION

Article 12.01 – Généralités

Pour le botté d'un coup de pied de réparation :

- le ballon doit être posé sur le point de réparation par le botteur. L'arbitre est seul juge du placement correct du ballon,
- 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 5 mètres minimum du ballon,
- 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 botté,
- le botteur doit faire face au but et au ballon et ne peut marquer aucun temps d'arrêt au moment du botté,
- le botté doit être effectué en un temps et vers le but,
- si le botteur envoie le ballon en arrière, le coup de pied doit être recommencé et le botteur doit recevoir un avertissement solennel,
- pour autoriser l'exécution d'un coup de pied de réparation, l'arbitre doit donner un coup de sifflet,
- un but peut être marqué directement sur un coup de pied de réparation.

Cas spéciaux

- 1)
 - 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.
- 2)
 - Si, après que le coup a été donné, le ballon est arrêté dans sa course par un corps étranger ou par l'arbitre, il doit être recommencé.
 - Si, après que le coup a été donné, le ballon rebondit dans le jeu après avoir frappé le gardien de but, la barre transversale ou un montant du but et est ensuite arrêté 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 eu lieu dans la surface de but auquel cas la balle à terre doit être effectuée sur la ligne délimitant la surface de but.
- 3)
 - 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. Si un but est marqué, le coup doit être recommencé.
 - 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. Si un but est marqué, il doit être validé. Si un but n'est pas marqué, le coup doit être recommencé.
 - Si après que l'arbitre ait donné le signal d'exécution et avant que le ballon soit en jeu, un joueur de l'équipe défendant pénètre dans la surface de but ou s'approche à moins de 5 mètres du ballon, l'arbitre doit laisser exécuter le coup. Si un but n'est pas marqué, le coup doit être recommencé. Dans les cas ci-dessus, le joueur fautif doit recevoir un avertissement solennel.
- 4)
 - Si au moment où un coup de pied de réparation va être donné, le botteur se rend coupable de conduite inconvenante ou si un de ses partenaires influence le gardien par gestes ou de la voix, le coup, s'il a été donné, doit être recommencé dans le cas où le but a été marqué. Le botteur – ou le partenaire fautif – doit recevoir un avertissement solennel.
 - Si au moment où un coup de pied de réparation va être donné, un défenseur, par geste ou de la voix, influence le botteur, le coup, 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. Si ce joueur a lancé un projectile vers le ballon, il en est de même mais il doit être exclu définitivement.

- Si après que l'arbitre ait donné le signal d'exécution et avant que le ballon soit en jeu, un coéquipier du botteur pénètre dans la surface de but ou s'approche à moins de 5 mètres du ballon, l'arbitre doit laisser exécuter le coup. Si un but est marqué le coup doit être recommencé.
- Si dans les circonstances décrites en c), le ballon rebondit dans le jeu après avoir frappé le gardien, la barre transversale ou un montant du 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 à l'endroit où le joueur s'est approché à moins de 5 mètres.
- Si dans les circonstances décrites en c), le gardien de but détourne le ballon en coup de coin, l'arbitre doit accorder le coup de coin. Dans les cas c), d) et e), le joueur fautif doit recevoir un avertissement solennel.

5)

- 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 botteur pénètre dans la surface de but ou s'approche à moins de 5 mètres du ballon, le coup doit être recommencé.
- 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 5 mètres du ballon, le coup doit être recommencé. En a) et b), les joueurs fautifs doivent recevoir un avertissement solennel.

- 6) Lorsque la durée d'un match est prolongée, soit à la mi-temps, soit à la fin du match, pour botter ou recommencer un coup de pied de réparation, cette prolongation doit durer jusqu'au moment où le coup 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 :

- Directement à partir du coup de pied de réparation,
- Après avoir rebondi du montant ou de la barre dans le but,
- Après avoir été touché ou joué par le gardien de but,
- Après avoir touché le gardien puis le montant ou la barre et pénétré dans le but,
- Après avoir touché le montant ou la barre puis le gardien de but avant de pénétrer dans le but.

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

Mode de tir au but depuis le point de réparation (compétition de coupe ou pour départage éventuel)

- 1) L'arbitre désigne le but vers lequel seront tirés tous les coups.
- 2) L'arbitre tire à pile ou face l'équipe qui bottera le premier coup.
- 3) Les deux capitaines donnent à l'arbitre les numéros de 3 joueurs différents qui, alternativement et dans l'ordre donné, botteront la première série de coups.
- 4) Il peut être fait appel à n'importe quel joueur dont le nom se figure sur la feuille d'arbitrage, exception faite des joueurs expulsés ou exclus en cours de partie.
- 5) Si à égalité de tirs, une équipe a pris un avantage de 2 buts, il n'est pas nécessaire de botter le troisième coup de réparation.
- 6) Si, après que les deux équipes ont botté 3 coups, toutes deux ont obtenu le même nombre de buts marqués ou aucun :
 - Les deux capitaines donnent à l'arbitre les numéros des 3 joueurs différents qui, dans l'ordre donné vont botter les coups suivants. Ces 3 joueurs peuvent être les-mêmes que ceux de la première série.
 - 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 trois coups, les deux équipes ne sont pas parvenues à se départager.

- 8) Pendant le déroulement des bottés, tous les joueurs autres que gardiens et botteur doivent se trouver dans rond centrale ou derrière la ligne médiane.
- 9) En cas de panne de lumière ou d'indisponibilité de salle, le résultat sera tranché par un tirage au sort effectué par l'arbitre.

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

- Le botté de l'équipe qui a tiré un coup en plus est annulé.
- L'arbitre procède par tirage au sort pour désigner le vainqueur, sauf si le fait se produit au cours de la première série de trois coups auquel cas, l'équipe qui a pris l'avantage est déclarée gagnante.

13. RENTREE DE TOUCHE, BALLON AU PLAFOND

Article 13.01 –

Lorsque le ballon a entièrement dépassé une ligne de touche à terre ou en l'air, il doit être remis en jeu par coup franc indirect accordé à l'équipe adverse à celle du joueur qui a touché le ballon en dernier lieu.

Article 13.02 –

Le ballon doit être posé sur la ligne de touche à l'endroit où il est sorti du jeu. Il est en jeu dès qu'il a franchi une distance égale à sa circonférence.

Article 13.03 –

Lorsque le ballon touche le plafond ou une structure au-dessus de la surface de jeu, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à celle du joueur qui a touché le ballon en dernier lieu.

Le jeu est repris au centre du terrain.

Article 13.04 –

Tous les joueurs adverses du botteur doivent se trouver 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.

14. DEGAGEMENT DU GARDIEN APRES SORTIE PAR LA LIGNE

Article 14.01 –

Un dégagement de but est accordé à l'équipe défendante :

- 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.
- lorsqu'un joueur adverse a envoyé le ballon directement dans le but sur coup d'envoi ou sur coup franc indirect.

Article 14.02 –

Le dégagement de but doit être effectué par le gardien selon les prescriptions suivantes :

- il doit remettre le ballon en jeu depuis sa surface de but,
- tous les joueurs doivent se trouver en dehors de la surface de but et ne peuvent y pénétrer qu'après que le ballon soit en jeu.

- le ballon est en jeu dès qu'il a franchi la ligne délimitant la surface de but dans le terrain.

Article 14.03 –

Le dégagement de but doit être recommencé :

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

Article 14.04 –

Une fois que le gardien de but a mis le ballon en jeu sur dégagement de but, un joueur peut remettre le ballon à son gardien, celui-ci doit absolument le jouer du pied, sauf si ce ballon est remis d'une autre façon que du pied (tête, poitrine, genou, cuisse, etc.), à ce moment là, il peut le prendre de la main.

15. DEGAGEMENT DU GARDIEN APRES SORTIE PAR LA LIGNE

Article 15.01 –

Un coup de pied de coin doit être accordé à l'équipe attaquante :

- 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 joueur de l'équipe adverse,
- lorsque sur remise en jeu et après avoir effectivement été en jeu, le ballon est envoyé directement dans son propre but par le botteur.

Article 15.02 –

Le ballon doit être placé dans le coin le plus rapproché de l'endroit où il est sorti du jeu. Il est en jeu dès qu'il a franchi une distance égale à sa circonférence dans le terrain de jeu.

Article 15.03 –

Un but peut être inscrit directement sur coup de pied de coin.

16. NOUVELLES DISPOSITIONS

Article 16.01 – Règle de l'avantage

L'avantage est autorisé pour autant que la faute non sifflée ne mette pas en danger l'intégrité du joueur.
(Appréciation de l'arbitre).

Article 16.02 – Gestes techniques

Les talonnades sont autorisées pour autant qu'elles ne mettent pas en danger l'intégrité du joueur.
(Appréciation de l'arbitre).

17. MODIFICATIONS ET APPLICATIONS DES NOUVELLES DISPOSITIONS

Les éventuelles modifications ou nouvelles règles futures seront disponibles sur le site internet. Sauf disposition contraire, elles seront d'application immédiate. En cas de modification ou nouvelle règle, le règlement complet sera réédité au début de la saison suivante.

Ce règlement est d'application, chaque membre fédéral, arbitre, dirigeant de club, joueur, délégué, reconnaît l'avoir lu et l'avoir accepté au plus tard au moment de son affiliation. Il est disponible à tous les membres de la FBFS sur simple demande au secrétariat, par l'intermédiaire du site internet ou par e-mail.

Les lois du jeu ont été constituées le :

- 30/06/1988

et modifiées le :

- 30/06/2026

Pour la FBFS,

Secrétariat fédéral