

LOIS DE JEU

Edition

SEPTEMBRE 2026

Source FIFA

**Belgium Futsal
Association**



Azzeddine EL HALIMI
DIEPENDAELE FRANÇOIS

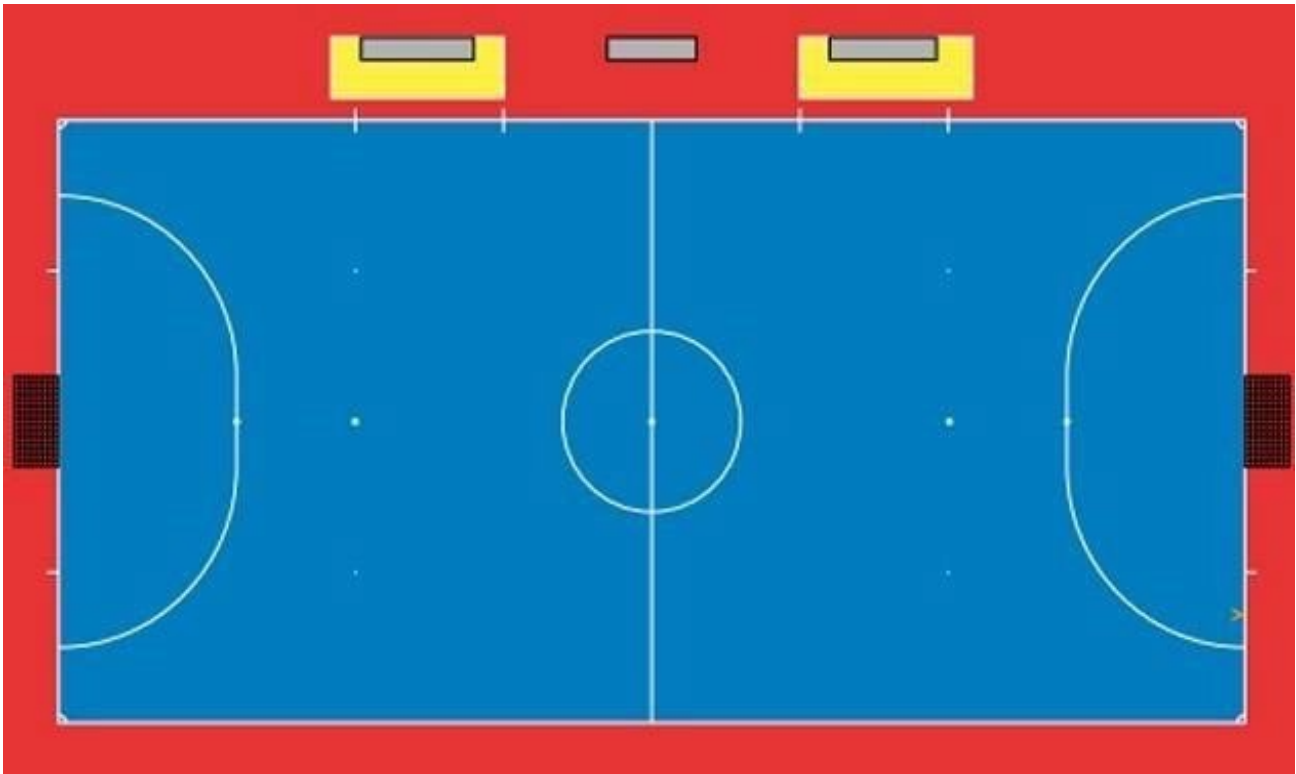
TABLE DES MATIÈRES

• LOI 1 – TERRAIN	3
• LOI 2 – BALLON	5
• LOI 3 – NOMBRE DE JOUEURS	6
• LOI 4 – ÉQUIPEMENT DES JOUEURS	8
• LOI 5 – ARBITRE	10
• LOI 6 – DURÉE DU MATCH	13
• LOI 7 – COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU	16
• LOI 8 – BALLON EN JEU ET HORS DU JEU	19
• LOI 9 – BUT MARQUÉ	20
• LOI 10 – FAUTES ET INCORRECTIONS	21
• LOI 11 – COUPS FRANCS	32
• LOI 12 – PENALTY	37
• LOI 13 – RENTRÉE DE TOUCHE	39
• LOI 14 – SORTIE DE BUT	40
• LOI 15 – CORNER	41
• LOI 16 – MESURES D'ORDRE AU TERRAIN	42
• DIRECTIVES PRATIQUES	44

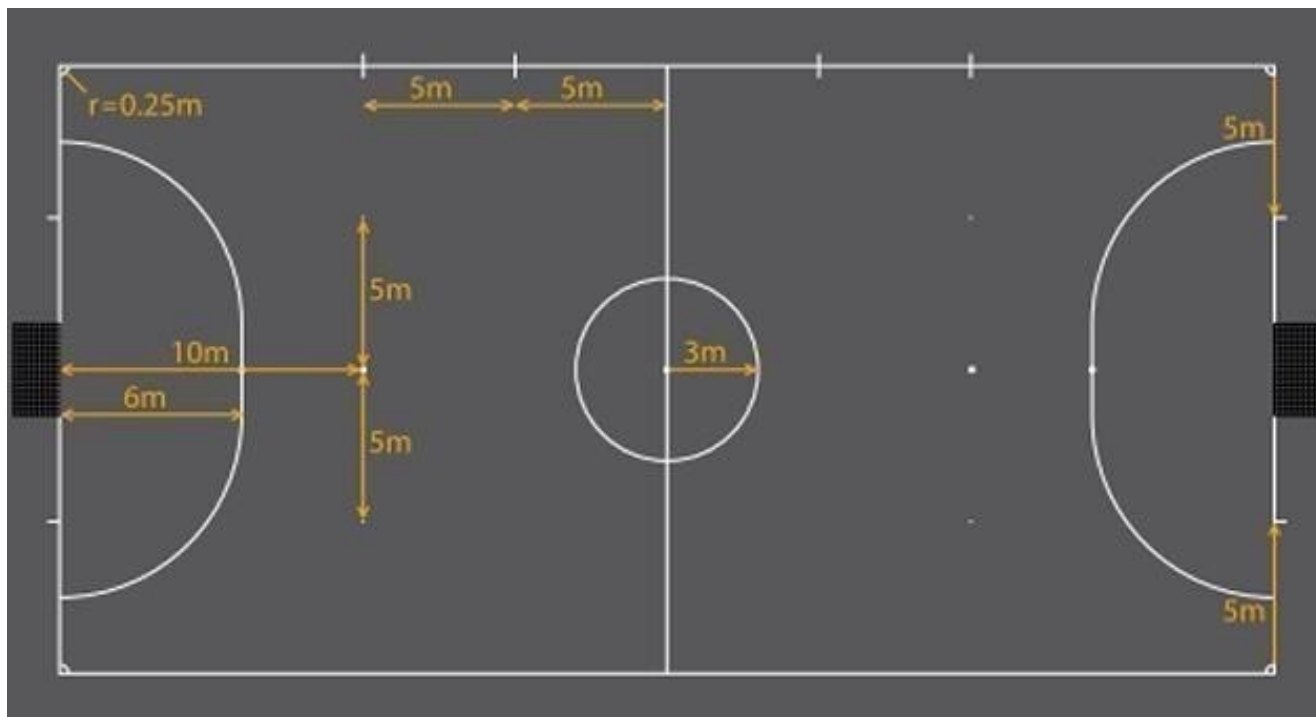
LOI 1

LE TERRAIN

Le terrain doit être rectangulaire et délimité par des lignes continues (les lignes discontinues ne sont pas autorisées) qui ne doivent pas être dangereuses. Ces lignes font partie intégrante des surfaces qu'elles délimitent et leur couleur doit clairement se distinguer de celle de la surface de jeu.



- Longueur (ligne de touche) : minimum 25 m
maximum 42 m
- Largeur (ligne de but) : minimum 16 m
maximum 25 m
- Largeur des lignes : 8cm
- Surface de réparation :
 - CFD sur attaquant = Penalty
 - Le gardien peut jouer le ballon des mains



- Penalty à 6 m et au milieu du but
- Point des 10 m
- Arc de cercle de coin = 25 cm
- Les zones de remplacement se trouvent devant les surfaces techniques à 5 m de la ligne médiane et font 5 m de longueur.
- Buts :
 - 3 m de largeur et 2 m de hauteur
 - Système assurant la stabilité et les empêchant de tomber sinon on ne joue pas.
- Rond central : 3m pour mise à distance des adversaires sur coup d'envoi et après un but.
- Absence de point central, rond central, point de penalty, limites zones de remplacement, arcs de cercle de coin, ... On joue le match mais on fait un rapport.
- Terrain impraticable lorsque :
 - Eau sur le terrain et/ou revêtement glissant.
 - Trop chaud ou trop froid mettant la santé des joueurs en danger .
- Terrain non conforme :
 - Surface de jeu, zone neutre, éclairage non conforme, buts non stabilisés, absence de marquoir **pour les fautes**.
 - Retard autorisé de 10 minutes pour mise en conformité sinon on ne joue pas le match et on fait un rapport.

Attention : le marquoir pour les buts n'est pas obligatoire.

Dans tous les cas (match non joué ou arrêté), la feuille de match doit être complétée et le contrôle des cartes d'identité réalisé.

Indiquer le score , la minute de l'arrêt du match et la raison dans la rubrique rapport .

LOI 2

LE BALLON

- En cuir ou en matière adéquate .
- Sphérique : circonférence comprise entre 62 cm et 64 cm.
- Poids compris entre 400 et 440 gr.
- Taille 3 : pour les catégories U6 à U9.
- Taille 4 pour toutes les autres catégories.
- Une pression comprise entre 600 et 900 gr/cm²
- Nombre nécessaire pour commencer la partie (minimum 1).
- Si le ballon est endommagé en cours de match, le jeu est interrompu et doit reprendre par une balle à terre depuis l'endroit où se trouvait le ballon lorsqu'il est devenu défectueux,
- Si le ballon est endommagé lors d'un coup d'envoi, d'une sortie de but, d'un corner, d'un coup franc, d'un penalty, d'une rentrée de touche ou d'une balle à terre, la reprise du jeu doit être à nouveau exécutée.
- Si le ballon est endommagé durant l'exécution d'un penalty, d'un tir au but ou d'un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée – une fois frappé en direction du but adverse et avant de toucher un autre joueur, la barre transversale ou les poteaux -, le tir doit être à nouveau exécuté.
- Le ballon ne peut être remplacé pendant le match qu'avec l'autorisation de l'arbitre.

Dans le cas d'arrêt du match par manque de ballons , l'arbitre doit noter sur la feuille de match dans la case rapport (à cocher) le nombre total de ballons utilisés et le score au moment de l'arrêt de jeu .

LOI 3

NOMBRE DE JOUEURS

- Maximum 12 joueurs par équipe inscrits sur la feuille de match.
- Chaque équipe désigne un capitaine qui recevra les instructions de l'arbitre et qui disputera le TOSS de début de match.
- Vous devez barrer le nom des joueurs absents, ajouter les joueurs inscrits à la main sur la feuille papier et rectifier ces 2 points sur la feuille informatique.
- Maximum 5 joueurs par équipe sur le terrain dont un joueur équipé en gardien de but.
- Minimum 3 joueurs par équipe pour commencer le match dont un joueur équipé en gardien de but.
- Minimum 3 joueurs par équipe pour continuer la rencontre dont un joueur équipé en gardien de but.
- Si moins de 3 joueurs par équipe = ARRÊT DE LA RENCONTRE.
 - Immédiatement après une exclusion.
 - Attendre 5 minutes en cas de blessure ou de tenue incorrecte.
- Dans le cas d'un match arrêté avant son terme, il faut noter dans le rapport le score au moment de l'arrêt de la rencontre et ne pas indiquer le score dans la case résultat final sur la feuille de match.

UNE FORMULE A RETENIR

3 – 3 – 2

3 MINIMUM : ON COMMENCE

3 MINIMUM : ON CONTINUE

2 MINIMUM : ON ARRÊTE

Arrivée tardive d'une équipe :

- Le délégué adverse peut demander le constat du retard mais seulement à l'heure du match + 5 minutes.
- L'arbitre doit attendre 5 minutes avant d'acter L'ABSENCE de l'équipe.
- Après 5 minutes, le match officiel ne peut plus être joué, sauf accord écrit des 2 équipes, du responsable de la salle et de l'arbitre de la rencontre.
- Match non joué = mentionner sur la feuille de match (rubrique rapport).

Vérification des identités :

Documents valables (**pas de copie**) :

1. Carte d'identité
2. Document officiel de perte muni d'une photo délivré par l'administration communale ou la police.
3. Carte délivrée par la BFA
4. Permis de conduire
5. Passeport
6. Itsme

L'arbitre ne doit pas vérifier la date de validité du document présenté.

Remplacement des joueurs :

- Nombre illimité de remplacements (ballon en jeu ou hors du jeu).
- Pas de remplacement pendant un temps mort.
- Dans la zone de remplacement, sauf joueur blessé , le joueur qui entre dans le jeu doit remettre la chasuble au joueur sortant.
- Remplacement effectif dès que le joueur remplaçant pénètre sur le terrain après que le joueur remplacé soit sorti.
- Remplacement du gardien de but autorisé sans arrêt de jeu.

Remplacements irréguliers :

Si un joueur remplaçant pénètre sur le terrain avant la sortie du joueur remplacé, l'arbitre arrête le jeu, le joueur remplacé est prié de quitter le terrain et le joueur remplaçant reçoit une carte jaune .

LOI 4

EQUIPEMENT DES JOUEURS

- Maillot, avec des manches courtes ou longues portant un numéro dans le dos.
- Le numéro du gardien de but n'est pas obligatoire.
- Si sous-vêtement : même couleur que les manches du maillot.
- Si cuissard : même couleur que la couleur dominante du short.
- Le port de chasubles est autorisé si celles-ci sont numérotées ou transparentes.
- Bas relevés et Tape de la même couleur que les chaussettes.
- Les protège-tibias sont obligatoires dans toutes les rencontres de championnat sauf en vétérans ou corpos.
- Les joueurs sur le banc doivent porter une chasuble .

Couleurs des équipes :

L'arbitre doit interdire et imposer aux joueurs de l'équipe **visitée** le port d'un maillot d'une autre couleur lorsque leur équipement ne se différencie pas suffisamment de celui annoncé et porté par l'équipe **visiteurs**.

Equipe jouant en noir : toléré mais l'équipe doit fournir un équipement à l'arbitre si celui-ci ne possède qu'une vareuse noire.

Les bijoux :

Interdiction de porter des bijoux peu importe la matière.

Sont interdits :

- bagues, bracelets, chaînes, montres, boucles d'oreilles ...
- Interdit également pour l'arbitre (sauf la montre).

Contrôle des équipements :

- Avant la rencontre pour les joueurs effectifs et remplaçants.
- Joueur retardataire : il doit se présenter à l'arbitre avec sa carte d'identité lors d'un arrêt de jeu avant de prendre part à la rencontre.
- Equipement non conforme en cours de match : le joueur que l'arbitre fait sortir peut être remplacé en attendant sa mise en conformité de son équipement et doit attendre un arrêt de jeu pour rentrer sur le terrain, mais seulement après vérification de celui-ci par l'arbitre.
- Joueur retardataire ou sorti pour équipement non conforme qui entre au jeu sans autorisation : coup franc indirect à l'endroit du ballon + carte jaune.

Gardien de but :

- Autorisé à porter un pantalon de survêtement, des protections genoux et coudes, des gants, une casquette et des lunettes de sport.
- Protège-tibias obligatoires (sauf en vétérans et corpos).
- Tenue d'une couleur le distinguant des 2 équipes.
- Les 2 gardiens peuvent porter une vareuse de la même couleur.

Saignement de joueurs :

- Tout joueur qui saigne doit quitter le jeu.
- Pour remonter sur le terrain , il devra attendre un arrêt de jeu afin que l'arbitre vérifie qu'il ne saigne plus.
- Il est interdit de porter un maillot taché de sang , dans ce cas précis , le changement de numéro est toléré.

LOI 5

ARBITRE

Autorité de l'arbitre :

L'arbitre a autorité pour prendre des mesures disciplinaires à partir du moment où il pénètre sur le terrain pour l'inspection d'avant-match et ce, jusqu'à ce qu'il le quitte après le coup de sifflet final (séance de tirs au but comprise).

Si, avant de pénétrer sur le terrain pour le coup d'envoi du match, un joueur ou un officiel d'équipe commet une infraction passible d'exclusion, l'arbitre a autorité pour empêcher le joueur ou l'officiel de participer au match, dans ce cas, il remplira un rapport d'incident et non d'exclusion ; l'arbitre signalera toute autre incorrection.

Si l'arbitre doit avertir un joueur, un remplaçant ou un officiel d'équipe désigné comme tel avant le début du match, il doit le faire verbalement sans montrer de carton jaune et le signaler aux autorités compétentes après le match.

Si cette même personne commet une autre infraction passible d'avertissement pendant le match, l'arbitre doit lui infliger un carton jaune. Toutefois, il ne s'agit pas d'une infraction passible d'exclusion puisque la personne fautive n'aura reçu qu'un carton jaune pendant le match.

Seul le capitaine (même assis sur le banc) peut parler à l'arbitre, de manière respectueuse lors d'une explication de la décision clé du match (but/pas de but, penalty, carton rouge, etc...).

Une équipe peut désigner un autre joueur si le capitaine est le gardien de but. Il faut dire à l'arbitre, au plus tard lors du toss avant le coup d'envoi, quel joueur est désigné pour parler à l'arbitre à la place du gardien de but.

Si le joueur désigné est exclu ou ne participe plus, soit en tant que joueur, soit en tant que remplaçant (par exemple, en raison d'une blessure grave), un autre joueur peut être désigné.

Seul le gardien de but ou le joueur désigné, pas les deux, peut parler à l'arbitre.

Personnalité de l'arbitre :

- Santé physique : pleine possession de ses capacités physiques.
- Valeur morale et impartialité : pas de « parti pris ».
- Éviter d'embrasser les joueurs.
- Mental : bon mental pour manifester son autorité avec calme mais fermeté.
- Psychologie : faire accepter les décisions sans autoritarisme.

Décisions de l'arbitre :

- Ses décisions sur les faits de jeu sont sans appel.
- L'arbitre peut modifier une décision s'il se rend compte de son erreur tant que le jeu n'a pas repris ou que la rencontre n'est pas terminée.

Pouvoirs et devoirs de l'arbitre :

- Veiller à l'application des lois de jeu.
- Laisser le jeu se poursuivre si avantage et comptabiliser la faute ensuite.
- Établir un rapport si exclusion, incident ou arrêt du match.
- Chronométrateur.
- Interrompre le jeu si infractions.
- Prendre les mesures disciplinaires (cartes jaunes ou rouges) y compris pour les officiels.
- Vérifier qu'aucune personne non autorisée ne pénètre sur le terrain.
- Interrompre la rencontre si un joueur est grièvement blessé ou laisser continuer le jeu jusqu'au prochain arrêt si la blessure est légère.
- Vérifier que le ballon satisfait aux exigences de la loi 2.
- Sanctionner l'infraction la plus grave si plusieurs infractions simultanées.

Équipement de l'arbitre :

- Maillot dans le short, bas, short court, chaussures, écusson BFA.
- Couleur distincte des joueurs ,(Le noir est la couleur officielle de l'arbitre).
- Tenue officielle de la fédération obligatoire pour les rencontres de jeunes.
- Propreté
- Carnet de notes.
- Stylo
- Sifflet
- Chronomètre
- Pièce de TOSS
- Carte jaune et rouge

IMPORTANT :

L'arbitre DOIT conserver TOUTES ses feuilles de match (ainsi que la feuille de pointage en jeunes) et son carnet de notes jusqu'au 30 juin de la saison en cours.

LOI 6

DURÉE DU MATCH

- 2 fois 25 minutes.
- Durée réduite à 2 fois 20 minutes pour les U11 et U13.
- Pour les catégories U6 à U9, 4 fois 10 minutes.

La durée de chaque période doit être prolongée pour permettre l'exécution d'un penalty ou d'un coup franc à 10 mètres.

• Match n'ayant pas eu la durée réglementaire.

Si l'arbitre, après avoir sifflé la fin d'une mi-temps, se rend compte alors que les joueurs se trouvent toujours sur le terrain, qu'il a interrompu le match prématurément, il doit faire reprendre le jeu pour le temps restant.

Dans toutes les autres circonstances, il doit le mentionner sur la feuille de match et faire contresigner les 2 clubs sur celle-ci.

• Prolongations (uniquement finales de coupe) 5 minutes chacune :

- TOSS avant la première prolongation.
- Pas de temps mort pendant les prolongations.
- Les fautes cumulées dans la 2ème mi-temps restent comptabilisées lors des prolongations.

• Interruption du jeu :

- Maximum 10 minutes pour chaque interruption.
- Maximum 30 minutes au total.

• Repos à la mi-temps :

- Entre 2 et 5 minutes au maximum .
- Les équipes ne quittent pas la salle.
- Si l'arbitre doit quitter la salle, alors les 2 équipes doivent regagner les vestiaires.

• Temps mort :

- Une minute par équipe et par mi-temps.
- Accordé lors d'un arrêt de jeu et quand l'équipe qui le demande est en possession du ballon.
- Coach et remplaçants en dehors du terrain.
- Remplacements interdits pendant le temps mort mais autorisé juste avant la reprise du jeu.
- Pas de temps mort pendant les prolongations.
- Si absence de coach, le capitaine est habilité à demander un temps mort et à donner ses instructions pendant celui-ci .
- Les officiels peuvent également demander un temps mort à l'arbitre.

Pour les U7 - U8 et U9 :

Les buts seront comptabilisés à l'issue de chaque quart temps et suivant le résultat, un système de bonus sera attribué à la fin de chaque quart temps:

- 2 pts bonus si l'équipe mène au score,
- 1 pt bonus si les 2 équipes sont à égalité,
- 0 pt bonus si l'équipe est menée.

Tous les points bonus sont comptabilisés à l'issue du match pour déterminer le vainqueur de la rencontre :

les points bonus étant considérés comme des « buts marqués » et des « buts encaissés » qui serviront à départager les équipes.

P.S : Le TOTAL des points bonus doit, dans tous les cas, être égal à 8 et le score final DOIT être inscrit dans la case "score" de la feuille de match pour les classements.

Pour TOUTES les catégories U7-U8 et U9:

Durée des rencontres : 4 périodes de 10 minutes.

Un temps mort par mi-temps sera autorisé.

Les fautes seront remises à zéro lors du début de chaque mi-temps.

Le temps de repos entre chaque quart-temps sera limité à une minute, sauf entre le 2ème et 3ème quart-temps c'ad à la mi-temps, (entre 2 et 5 minutes) .

Les équipes changent de côté uniquement à la mi-temps.

LOI 7

COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU

Le TOSS :

- Face à la tribune principale
- Les équipes restent sur la moitié de terrain où elles se sont échauffées.
- Le gagnant choisit s'il donne le coup d'envoi où s'il le laisse à son adversaire.

Le coup d'envoi :

- Tous les joueurs dans leur moitié de terrain sauf le botteur.
- Equipe adverse à 3 m du ballon.
- Le ballon est en jeu dès que celui-ci a été bougé, quelle que soit sa direction.
- Le botteur ne peut rejouer le ballon avant qu'il ne soit touché par un autre joueur.
- Un but peut être marqué directement sur coup d'envoi.

Infraction :

- 2ème touche du botteur : coup franc indirect à l'endroit de la faute.

Remise en jeu sur coup franc dans sa surface de réparation :

- Peut être joué de n'importe quel endroit de la surface.

Remise en jeu sur coup franc indirect dans la surface de réparation adverse :

- Doit être joué sur la ligne des 6 mètres, à l'endroit le plus proche de la faute.

Balle à terre : quand ?

- Corps étranger sur le terrain.
- Coup de sifflet intempestif de l'arbitre.
- Coup de sifflet émanant du public.
- Ballon devenu défectueux pendant le jeu.
- Faute commise par un remplaçant dans la zone neutre.
- Interruption pour joueur blessé.
- Blessure de l'arbitre pendant le jeu.
- Arbitre touchant le ballon qui est en jeu.

Balle à terre : Comment ?

Le ballon est rendu à un joueur de la dernière équipe à l'avoir touché.

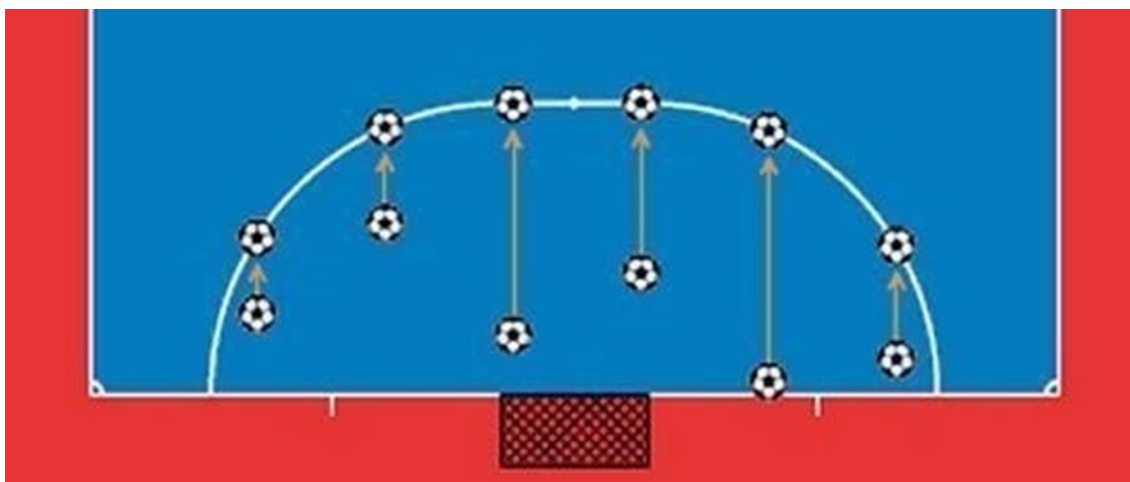
- à l'endroit où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été interrompu ,

OU

- à l'endroit où il a été touché pour la dernière fois par un agent extérieur ou l'arbitre.

Attention :

Si le ballon se trouvait dans la surface de réparation de l'équipe qui défendait et la balle à terre était en faveur de l'équipe attaquante, celle-ci s'effectuera sur la ligne de la surface de réparation à l'endroit le plus proche de celui où le ballon se trouvait (voir illustration) :



- Tous les autres joueurs (des 2 équipes) doivent se trouver à au moins 2 m du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il touche le sol et peut être disputé par n'importe quel joueur des 2 équipes.

Comment effectuer une balle à terre ?

L'arbitre tend le bras, avec le ballon en main, à l'horizontale et lâche celui-ci.

Infractions et sanctions :

- 1) la balle à terre doit être recommencée si le ballon :
 - touche un joueur avant de toucher le sol ;
 - se retrouve hors du jeu (y compris dans un but) après avoir rebondi sur le sol sans qu'un joueur ne l'ait touché.
- 2) si une balle à terre entre dans un but sans toucher au moins 2 joueurs, le jeu reprend par :
 - une sortie de but si le ballon entre dans le but de l'équipe adverse ;
 - un corner s'il entre dans le but du joueur pour lequel la balle à terre était destinée.

LOI 8

BALLON EN JEU ET HORS DU JEU.



- Les lignes font partie intégrante des zones qu'elles délimitent.
- Le ballon doit avoir franchi entièrement la ligne pour être sorti.
- Si le ballon touche le plafond alors qu'il est en jeu, le jeu sera repris par une rentrée de touche accordée à l'équipe adverse du joueur qui a touché le ballon en dernier lieu. La rentrée sera exécutée sur la ligne de touche, au point le plus proche de l'endroit au-dessus duquel le ballon a touché le plafond.

Remises en jeu :

- Coup d'envoi : le ballon doit avoir bougé.
- Penalty : le ballon doit avoir bougé vers l'avant.
- 10 mètres : le ballon doit être botté vers l'avant avec l'intention de marquer.
- Coup franc en dehors de la surface de réparation : le ballon doit avoir bougé.
- Coup franc pour la défense dans sa surface de réparation : le ballon doit avoir bougé.
- Sortie de but : le ballon est en jeu dès que le gardien de but a lâché le ballon.
- Corner : le ballon doit avoir bougé.
- Rentrée de touche : le ballon doit avoir bougé.
- Balle à terre : dès que le ballon a touché le sol.

LOI 9

BUT MARQUÉ

- Un but est accordé lorsque le ballon a entièrement franchi la ligne de but entre les montants de but et sous la barre transversale sauf si un joueur de l'équipe attaquante a commis une faute.
- Un but est refusé si le ballon rentre directement dans le goal :
 - sur rentrée de touche.
 - sur coup franc indirect.
 - sur balle à terre.
 - après avoir été dévié par un corps étranger.
 - si l'arbitre a sifflé avant que le ballon n'ait pénétré dans le but.
 - si un joueur, y compris le gardien de but adverse, a touché le ballon intentionnellement de la main ou du bras.
 - si un joueur marque directement dans son propre but sur un coup d'envoi, un corner ou un CFD.

Remarque :

Si après qu'un but a été marqué et avant que le jeu ne reprenne, l'arbitre se rend compte que l'équipe qui a marqué le but joue avec un joueur de trop, le but sera annulé et le jeu reprendra par un CFI pour l'équipe adverse dans sa surface de réparation.

LOI 10

FAUTES ET INCORRECTIONS

Un coup franc ou un penalty ne peut être accordé que lorsque le ballon est en jeu.

Coup Franc Direct (CFD) :

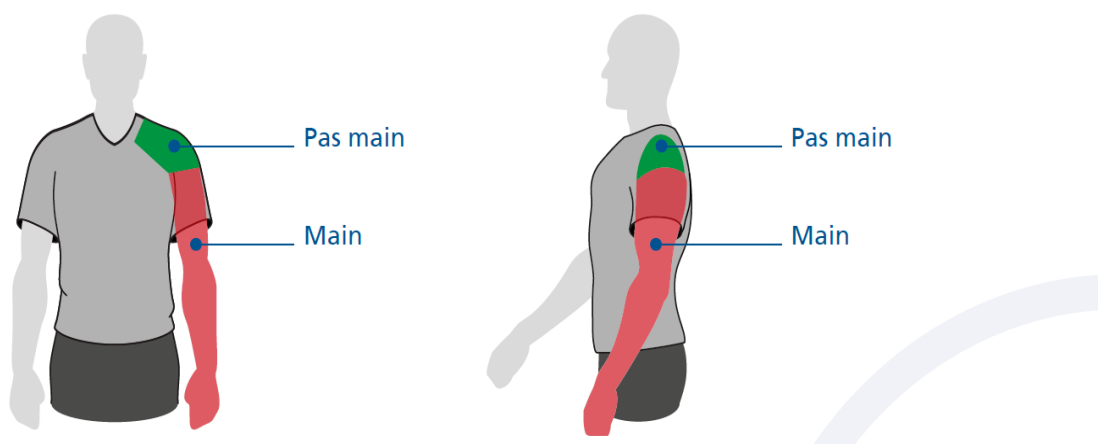
Un CFD est accordé si, de l'avis de l'arbitre, un joueur commet l'une des infractions suivantes :

- Charger un adversaire.
- Sauter sur un adversaire .
- Donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire.
- Bousculer un adversaire .
- Frapper ou essayer de frapper un adversaire.
- Tacler un adversaire.
- Faire ou essayer de faire tomber un adversaire.
- Retenir un adversaire.
- Faire obstacle à la progression d'un adversaire avec contact.
- Cracher sur/vers ou mordre un adversaire ou un arbitre.
- Lancer/botter un objet sur/vers le ballon, un adversaire ou un arbitre.
- Toucher le ballon avec un objet tenu à la main.
- Déplacer délibérément le but afin d'empêcher ou de marquer un goal.
- Commettre une main intentionnelle et/ou pour laquelle la position de son bras/sa main augmente artificiellement la surface de son corps (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation) .

Toutes les infractions répertoriées dans cette rubrique sont des fautes cumulées.

Main:

Afin de pouvoir déterminer les fautes de main, la limite supérieure du bras coïncide avec le bas de l'aisselle.



Tout contact entre le ballon et le bras ou la main d'un joueur ne constitue pas nécessairement une infraction.

Il s'agit d'une infraction passible d'un coup franc direct lorsque le joueur :

- Touche délibérément le ballon du bras ou de la main, par exemple avec mouvement du bras ou de la main vers le ballon ;
- Touche le ballon du bras ou de la main en ayant artificiellement augmenté la surface de son corps.

En dehors de sa surface de réparation, le gardien est soumis aux mêmes restrictions que les autres joueurs concernant le contact entre le ballon et le bras ou la main.

En revanche, il n'y a pas de faute si un joueur tombe et que son bras ou sa main est positionnée entre le sol et son corps pour amortir la chute.

Coup Franc Indirect (CFI) :

Un CFI est accordé lorsqu'un joueur :

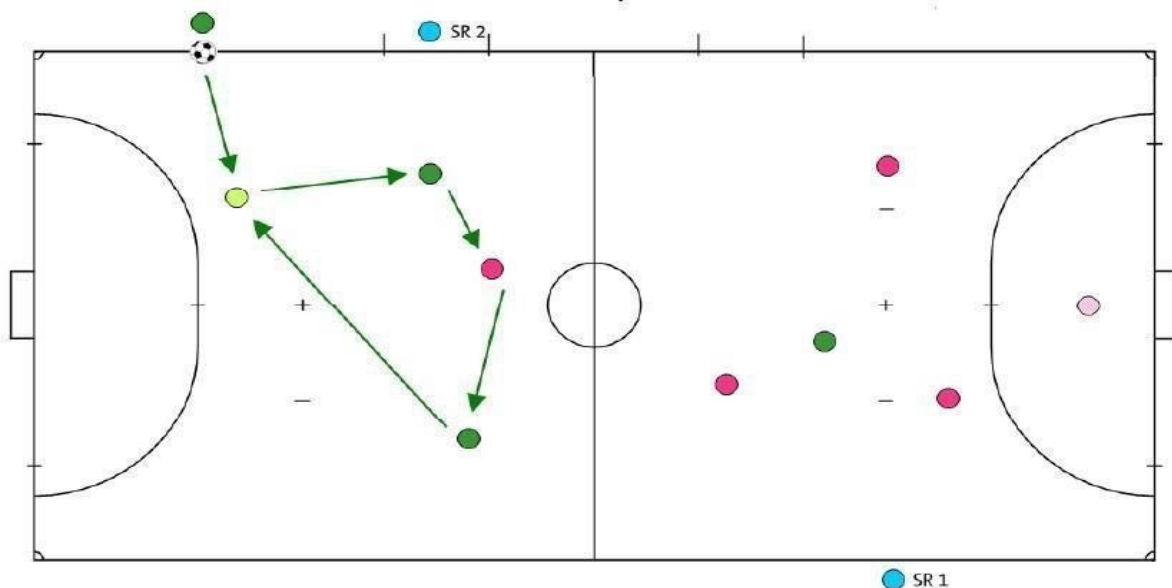
- Joue d'une manière dangereuse (sauf si contact = CFD)
- S'appuie sur les épaules d'un partenaire.
- Fait obstacle à la progression d'un adversaire sans qu'il n'y ait contact (obstruction).
- Manifeste sa désapprobation en tenant des propos blessants, injurieux ou grossiers ou agit comme tel ou en commettant d'autres infractions orales envers l'arbitre, un partenaire, un officiel ou un spectateur.
- Empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains ou de le lancer
- Joue ou essaie de jouer le ballon alors que le gardien est en train de le lâcher ou de le lancer
- Intention de passer le ballon à son gardien avec le genou, la tête, la poitrine après l'avoir joué du pied dans le but de contourner la loi même si le gardien ne touche pas le ballon des mains.
- Si un attaquant touche de manière involontaire le ballon du bras et que, de ce fait, le ballon entre dans le but de l'équipe adverse.
- Exemple : sur un centre appuyé, le ballon frappe le bras de l'attaquant qui n'a fait aucun mouvement vers lui et de ce fait, il termine sa course dans le but.
- Botte un coup franc, un coup de coin, une rentrée en touche,... et qui touche une 2ème fois le ballon avant que celui-ci ne soit touché par un autre joueur.
- Jeu dangereux passif :
 - Conserver le ballon entre les jambes
 - Se coucher sur le ballon.
 - baisser la tête devant un adversaire qui tente de jouer le ballon.

Un CFI est également accordé lorsqu'un gardien commet l'une des infractions suivantes :

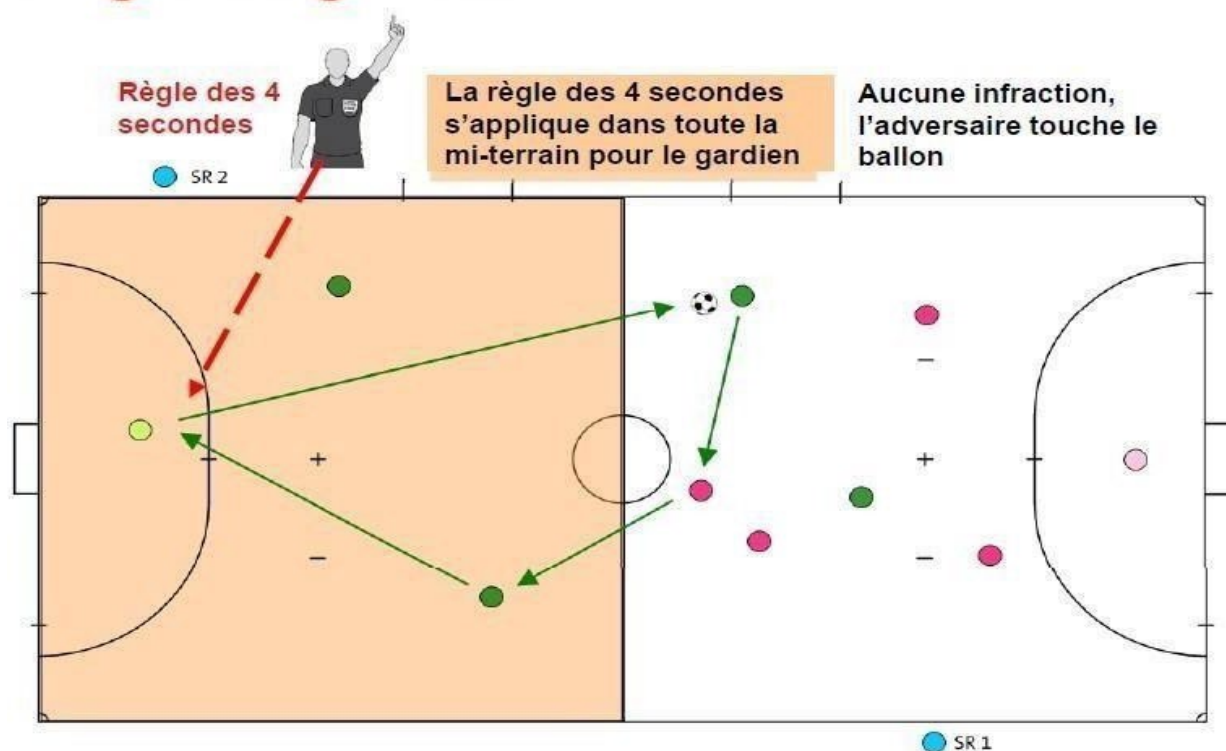
- Conserve le ballon en main ou au pied dans sa propre moitié de terrain pendant plus de 4 secondes ;
- Touche une 2ème fois le ballon dans sa moitié de terrain sauf si un adversaire l'a touché entre-temps.
- Touche le ballon avec les mains ou les bras dans sa surface de réparation après qu'il lui a été délibérément transmis par un coéquipier (y compris sur une rentrée de touche) .

Règle du gardien

Aucune infraction, le ballon étant touché par un adversaire

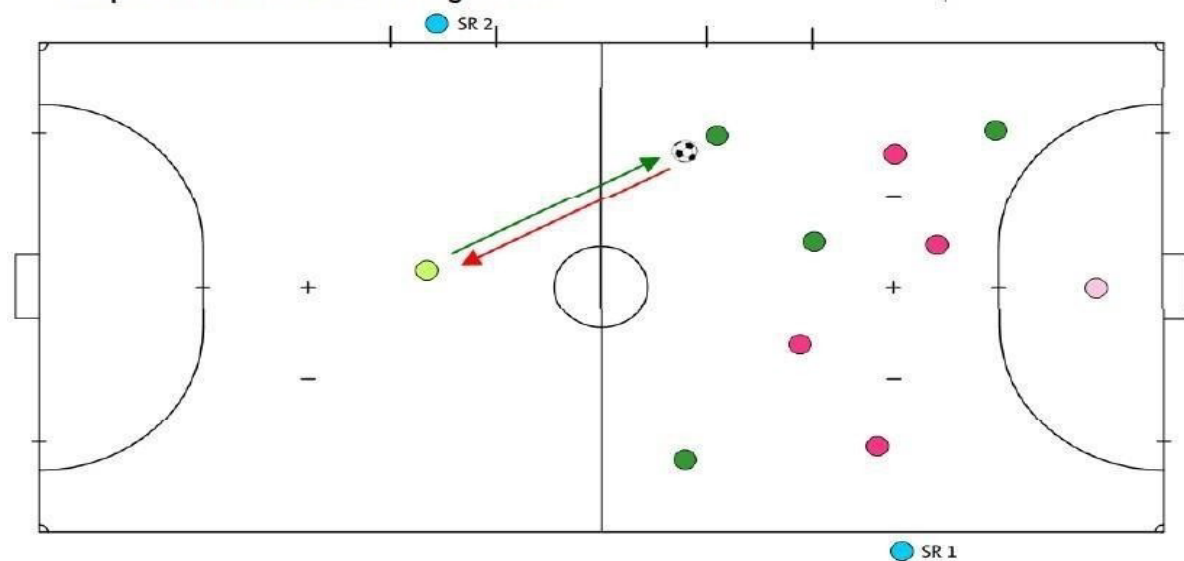


Règle du gardien



Règle du gardien

Coup franc indirect contre le gardien

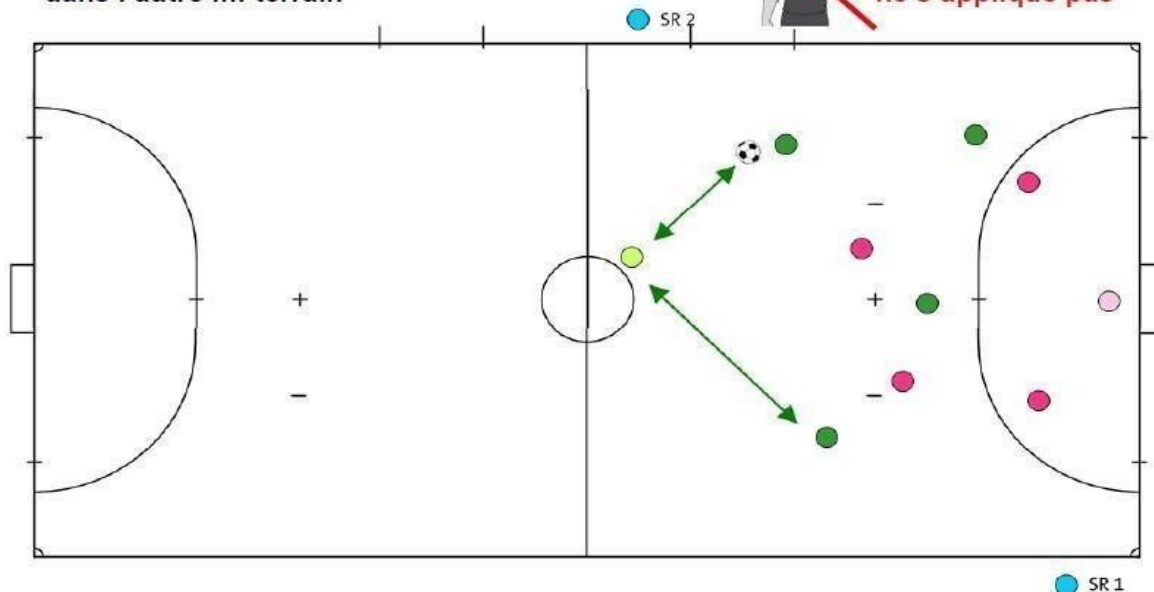


Règle du gardien

Aucune infraction, gardien se trouvant dans l'autre mi-terrain

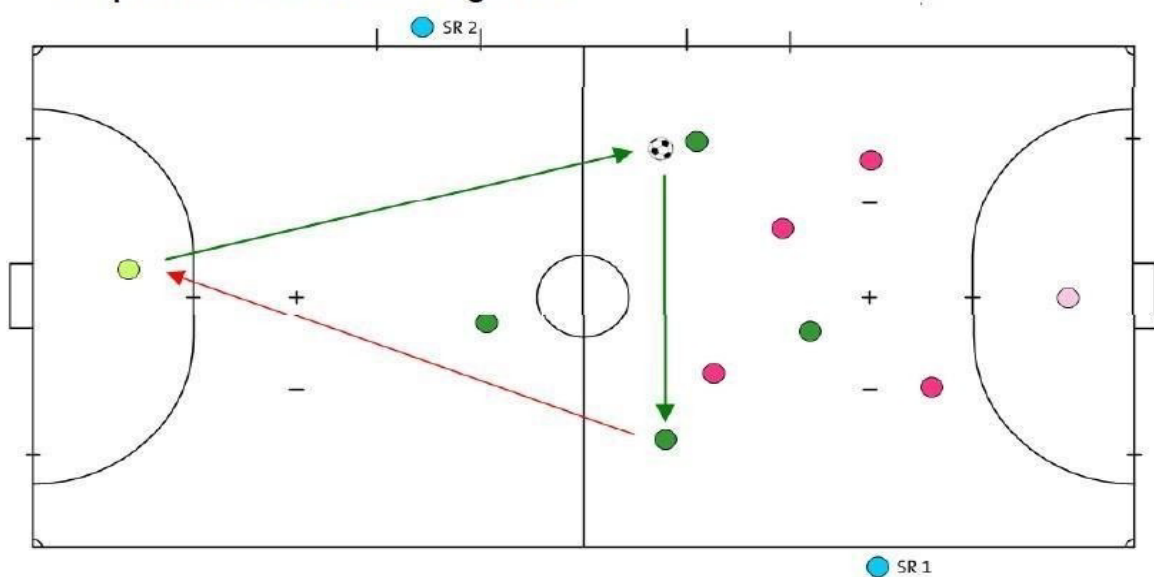


Règle des 4 secondes ne s'applique pas



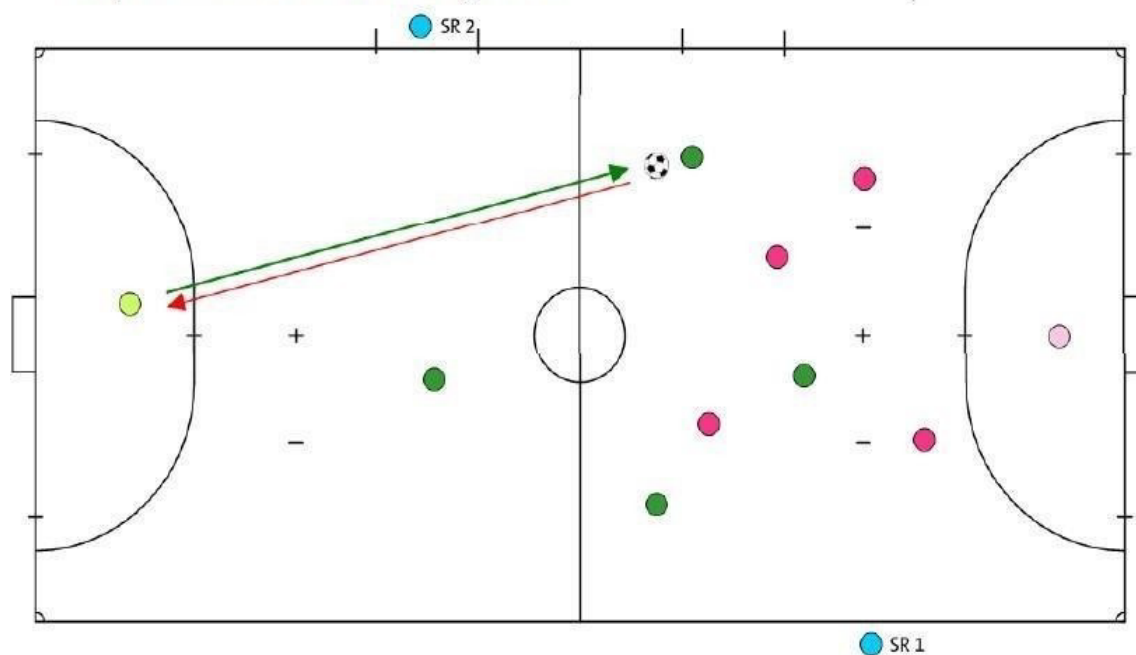
Règle du gardien

Coup franc indirect contre le gardien



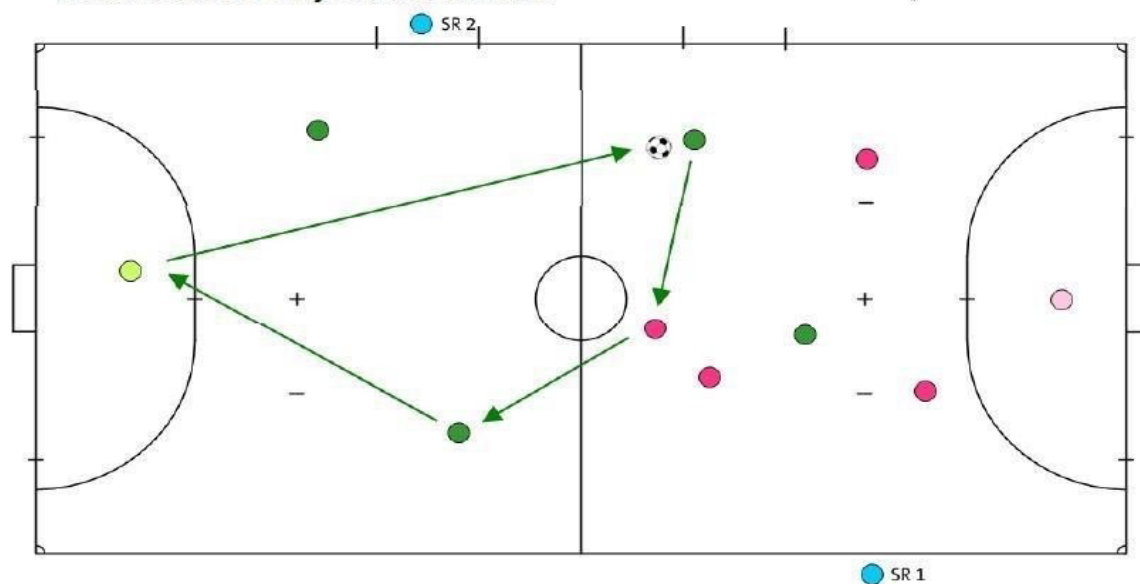
Règle du gardien

Coup franc indirect contre le gardien



Règle du gardien

Le ballon reste en jeu correctement



Chronologie des fautes :

- Toujours sanctionner la première faute.
- Si fautes simultanées, sanctionner la plus grave.
- Priorité du CFD sur le CFI.
- Faute de main par rapport au jeu dangereux
- Faute sur homme par rapport à faute sur ballon.
- Poussée par rapport à une faute de main.

Lieu de la sanction :

- Si une personne figurant sur la feuille de match, commet une faute sur le terrain, y compris lancer ou cracher, alors que le ballon est en jeu, la reprise se fera par un coup franc à exécuter à l'endroit de la faute.
- Si une personne figurant sur la feuille de match, commet une faute en dehors du terrain, y compris lancer ou cracher, alors que le ballon est en jeu, la reprise se fera par un coup franc à exécuter depuis le point de la limite du terrain le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise.
- **Attention :** Si l'infraction se produit au niveau de la surface de réparation en faveur de l'équipe qui attaque et qu'elle exige un coup franc direct, un penalty sera accordé.
- Si un remplaçant, joueur exclu, ou officiel d'équipe, commet une faute en dehors du terrain, y compris lancer ou cracher, alors que le ballon est en jeu, contre un autre remplaçant, joueur exclu, ou officiel d'équipe d'une des 2 équipes, le jeu reprendra par une balle à terre.

Les cartes jaunes :

- Pour tous les joueurs et officiels.
- 2 cartes jaunes au même joueur ou officiel = rouge .

Quand faut-il donner une carte jaune ?

- Comportement antisportif (simulation, dégager la balle).
- Désapprobations en paroles ou en actes (rouspétances répétées, applaudir l'arbitre, frapper dans un objet ...)
- Demander avec insistance de donner des cartes à l'adversaire.
- Perte de temps, non-respect des 5 mètres ou fautes répétées.
- Entrer ou sortir délibérément du terrain sans autorisation de l'arbitre (aller dans le public, le vestiaire...).
- Enlever son maillot ou s'en couvrir la tête.
- Faire obstacle à un tireur lorsque celui-ci avance vers le ballon pour tirer, même si le joueur est à 5 mètres du ballon.

Les cartes rouges :

- Pour tous les joueurs et officiels.
- Dès que la rencontre a débuté jusqu'au moment où l'arbitre quitte le terrain après le coup de sifflet final.
- Si sanction avant le coup d'envoi, signaler oralement aux officiels que le joueur concerné ne pourra pas prendre part à la rencontre.
- Avant le coup d'envoi (uniquement rapport).
- En cas de refus de quitter le terrain ou la zone neutre d'un joueur ou d'un officiel exclu, l'arbitre doit demander au délégué au terrain de faire sortir la personne, s'il n'y parvient pas, la rencontre doit être définitivement arrêtée.

Quand faut-il donner une carte rouge ?

- Faute grossière.
- Brutalité.
- Crachat
- Priver l'adversaire d'une chance réelle de but.
- Propos ou gestes blessants, injurieux et/ou grossiers.
- 2 cartes jaunes dans le même match.

Un joueur ou un officiel exclu ne peut plus participer au match et doit quitter les alentours du terrain.

Par la suite, il peut revenir dans le public à condition qu'il ne porte plus d'équipement de son équipe ou un élément (brassard) qui permettrait de l'identifier comme un participant à la rencontre.

Cependant, cette tolérance n'est pas d'application pour un coach exclu car celui-ci doit absolument quitter la salle.

Exclusion d'un joueur remplaçant :

L'équipe continue le match avec le même nombre de joueurs qu'avant l'exclusion.

Si sanction avant le début de la rencontre = pas de carte rouge. Le joueur peut être remplacé et la rencontre se joue donc à 5 joueurs.

Exclusion d'un joueur pendant la mi-temps.

Reprise du jeu avec 4 joueurs de son équipe.

Si un joueur commet une faute grossière méritant une carte rouge et que l'arbitre laisse l'avantage et que sur cet avantage un but est marqué, le joueur sera exclu mais son équipe pourra se compléter immédiatement.

Remplacement d'un joueur exclu :

Après 5 minutes ou dès que son équipe a encaissé un but.

Règles particulières :

- 2 équipes à 4 suite à des exclusions simultanées :
 - si but on continue à 4 contre 4 jusqu'à la fin des 5 minutes.
- Equipe à 5 contre 3 ou 4 contre 3 :
 - Si but de l'équipe en supériorité numérique : l'équipe réduite à 3 ne peut faire rentrer qu'un seul joueur à la fois.
 - Si but de l'équipe en infériorité numérique : composition inchangée.
 - Si aucun but n'est marqué contre une équipe en infériorité numérique : un joueur ne peut rentrer qu'après 5 minutes.

LOI 11

COUPS FRANCS

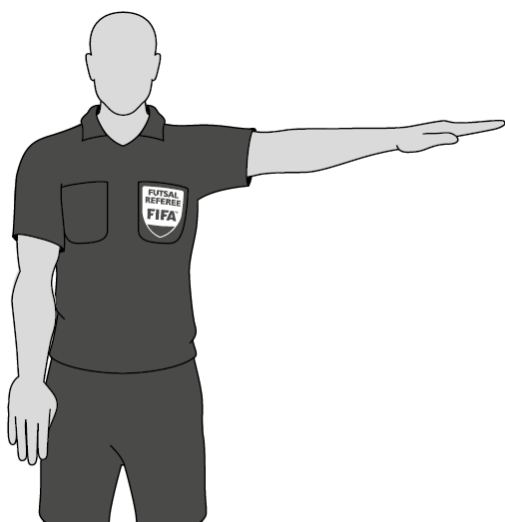
Quatre conditions pour pouvoir accorder un coup franc :

- 1) Faute commise par un joueur ou un officiel.
- 2) Ballon en jeu.
- 3) Faute commise sur le terrain ou dans la zone neutre.
- 4) L'arbitre doit avoir vu la faute.

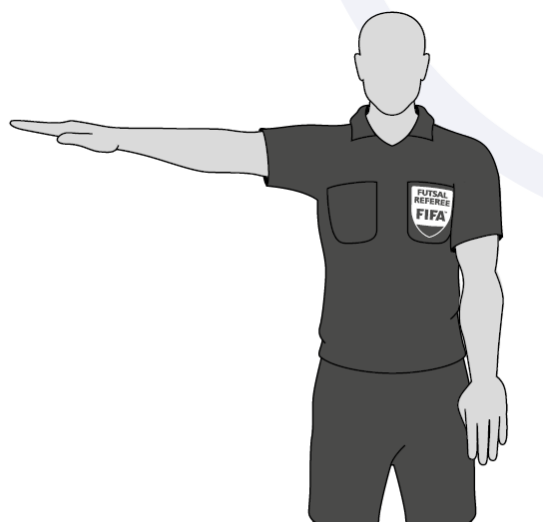
Si un joueur met plus de 4 secondes pour tirer un coup franc, il sera sanctionné d'un CFI en faveur de l'équipe adverse.

Coup franc direct (CFD):

- L'arbitre signale le coup franc direct en gardant un bras pointé à l'horizontale dans la direction où doit être exécuté le coup franc et l'autre main est dirigée vers le sol.



Coup franc direct/penalty (Option 1)



(Option 2)

- Un but peut être marqué directement dans le but adverse.
- Si le botteur envoie le ballon directement dans son propre but = corner pour l'équipe adverse.

Coup franc indirect (CDI):

- L'arbitre signale le CFI en levant le bras au-dessus de la tête. Il maintient le bras levé jusqu'à ce que le ballon soit touché par un joueur ou qu'il ne soit plus en jeu.



Coup franc indirect

- Un but ne peut être marqué dans le but adverse, que si un joueur, autre que le botteur, touche le ballon.
- Si le botteur envoie le ballon directement dans le but adverse = sortie de but pour le gardien.
- Si le botteur envoie le ballon directement dans son propre but = corner pour l'équipe adverse.

Remarque :

Si l'arbitre a oublié de signaler le caractère indirect du coup franc, celui-ci devra être rejoué s'il a été exécuté directement et s'est soldé par un but.

Remise en jeu correcte :

- Ballon arrêté à l'endroit de la faute.
- Joueurs adverses à 5 mètres jusqu'au moment de la mise en jeu.
- Si un mur d'au moins 2 joueurs est constitué par l'équipe adverse, aucun attaquant ne peut se trouver à moins d'1 mètre de celui-ci jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.
- Si le botteur joue sans attendre que l'arbitre place les joueurs adverses à 5 mètres du ballon, pas d'intervention de l'arbitre si interception.
- Ballon en jeu : dès qu'il a bougé.
- Le botteur ne peut jouer une seconde fois le ballon sinon CFI.

Exceptions pour le placement du ballon lors d'une infraction :

- joueur qui entre au jeu sans autorisation de l'arbitre ou à 6 sur le terrain: CFI à l'endroit où se trouvait le ballon.
- fautes cumulées: à partir de la 6ème faute, point des 10 mètres.

Coup franc en faveur de la défense dans sa surface :

- ballon placé à n'importe quel endroit de la surface.
- adversaires à 5 mètres et en dehors de la surface.
- Ballon en jeu dès qu'il a bougé.

CFI en faveur de l'attaque dans la surface adverse :

- Ballon placé sur la ligne délimitant la surface.
- Adversaires à 5 mètres.
- Ballon en jeu dès qu'il a bougé.

CFD en faveur de l'attaque dans la surface adverse :

- Penalty
- Ballon sur le point de penalty.
- Le gardien de but doit rester sur sa ligne et faire face au tireur.
- Tous les joueurs à 5 mètres du ballon et derrière le point de penalty.
- Ballon en jeu si botté vers l'avant.
- Botteur connu de l'arbitre et du gardien.
- Si un autre joueur botte le penalty, carte jaune pour le botteur et un CFI est accordé en faveur de l'équipe adverse .

Fautes cumulées :

- Tous les CFD, **sauf** les penaltys, sont des fautes cumulées.
- Tant qu'une équipe n'a pas encore commis 5 fautes cumulées, l'arbitre peut interrompre ou non l'action s'il décide d'appliquer la règle de l'avantage.
- Si la règle de l'avantage est appliquée, une fois que le ballon n'est plus en jeu, l'arbitre indique à la table que la faute cumulée doit être comptabilisée sur le marquoir.
- **Attention** : A partir de la 5ème faute cumulée, si l'arbitre laisse un avantage, et uniquement si l'équipe concernée par la faute avait une occasion nette de marquer, il ne pourra plus accorder un CFD aux 10 mètres.
- Le compteur des fautes cumulées revient à 0 en deuxième période.
- En cas de prolongations, toutes les fautes cumulées commises durant la 2ème période du match sont maintenues pendant la prolongation.

Lieu d'exécution du coup franc à 10 mètres :

- A partir de la 6ème faute commise par une équipe, un CFD doit être exécuté depuis le point des 10 mètres.
- Si la 6ème faute d'une équipe est commise dans sa propre moitié de terrain, entre la ligne des 10 mètres et la ligne de but, mais en dehors de la surface de réparation, le coup franc sera exécuté depuis le point des 10 mètres ou à l'endroit de l'infraction, selon le choix de l'équipe qui bénéficie de la faute.
- Si la 6ème faute d'une équipe est commise dans sa surface de réparation, un penalty (6 mètres) est accordé.

Mode d'exécution du coup franc à 10 mètres :

- Le joueur qui botte le coup franc doit être identifié
- Le gardien de but doit se trouver à au moins 5 mètres du ballon et faire face à celui-ci.
- Tous les autres joueurs doivent se trouver sur le terrain, à au moins 5 mètres du ballon, en dehors de la surface de réparation et derrière le ballon.
- Le joueur exécutant le coup franc doit botter le ballon en direction du but adverse avec l'intention de marquer directement ... il ne peut pas passer le ballon à un autre joueur.
- le tireur ne peut pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.
- Une fois que le coup franc a été exécuté, aucun joueur ne peut toucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par le gardien de but ou qu'il n'ait rebondi sur un montant de but ou sur la barre transversale ou qu'il n'ait quitté le terrain de jeu.
- L'arbitre doit laisser le temps nécessaire à l'exécution d'un coup franc aux 10 mètres à la fin de chaque mi-temps ou prolongation. (il sifflera la fin de celle-ci juste après le premier effet)
- Les joueurs de l'équipe adverse ne peuvent former de mur sur un coup franc à 10 mètres.

Infractions et sanctions :

- Le coup franc à 10 mètres doit être exécuté dans les 4 secondes qui suivent le signal de l'arbitre, dans le cas contraire, un CFI sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où le coup franc à 10 mètres devait être tiré.
- Si le tireur ou un de ses coéquipiers commet une infraction :
 - Le coup franc devra être retiré si un but est marqué,
 - Si aucun but n'est marqué, l'arbitre doit interrompre le jeu et reprendre par un CFI en faveur de l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise.
- Si le gardien ou un de ses coéquipiers commet une infraction :
 - Le but devra être accordé si le ballon pénètre dans le but,
 - Le coup franc devra être retiré si aucun but n'est marqué.
- Si un joueur de chaque équipe commet une infraction :
 - Le coup franc devra être retiré.
- Si un autre joueur que celui identifié tire le coup franc:
 - Ce joueur recevra une carte jaune.
 - Un CFI est accordé en faveur de l'équipe adverse .
- Si le ballon touche un objet au moment où il bouge vers l'avant:
 - Le coup franc sera rejoué.
- Si le ballon est repoussé vers le terrain de jeu par le gardien, la transversale ou un poteau, et touche alors un agent extérieur :
 - L'arbitre doit interrompre le jeu et celui-ci reprendra par une balle à terre depuis l'endroit où le ballon a touché l'agent extérieur.

LOI 12

Penalty

Un penalty est accordé si un joueur commet une infraction passible d'un coup franc direct dans sa propre surface de réparation ou en dehors du terrain si la balle est en jeu, tel que décrit à la Loi 10.

- Le joueur qui botte le penalty doit être identifié.
- le tireur ne peut pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.
- Au moment du tir, le gardien de but qui défend doit rester sur sa ligne de but, face au tireur, et avoir au moins un pied sur sa ligne de but (ou au même niveau si le pied ne touche pas le sol).
- Tous les autres joueurs doivent se trouver sur le terrain, à au moins 5 mètres du ballon, derrière le ballon et en dehors de la surface de réparation.
- Si le tireur fait semblant de frapper le ballon après avoir terminé sa course (effectuer une feinte pendant la course est autorisé), l'arbitre avertira le tireur.
- Le ballon est en jeu dès qu'il aura été botté vers l'avant et peut donc être touché par un autre joueur.
- L'arbitre doit laisser le temps nécessaire à l'exécution d'un penalty à la fin de chaque mi-temps ou prolongation. (il sifflera la fin de celle-ci juste après le premier effet)

Infractions et sanctions:

Quand l'arbitre a donné le signal de l'exécution d'un penalty, le tir doit être effectué. Dans le cas contraire, l'arbitre peut infliger une sanction disciplinaire au tireur avant de redonner le signal de l'exécution (4 secondes pas d'application).

Si le tireur ou un de ses coéquipiers commet une infraction :

- Le penalty devra être retiré si un but est marqué.
- Si aucun but n'est marqué, l'arbitre doit interrompre le jeu et reprendre par un CFI en faveur de l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise.

Si le gardien ou un de ses coéquipiers commet une infraction :

- Le but devra être accordé si le ballon pénètre dans le but
- Le penalty devra être retiré si aucun but n'est marqué.

Si un joueur de chaque équipe commet une infraction :

- Le penalty devra être retiré.

Si un autre joueur que celui identifié tire le penalty :

- Ce joueur recevra une carte jaune.
- Un CFI est accordé en faveur de l'équipe adverse.

Si le ballon touche un objet au moment où il bouge vers l'avant:

- Le penalty devra être retiré.

Si le ballon est repoussé vers le terrain de jeu par le gardien, la transversale ou un poteau, et touche alors un agent extérieur :

- L'arbitre doit interrompre le jeu et celui-ci reprendra par une balle à terre depuis l'endroit où le ballon a touché l'agent extérieur.

Tirs au but pour déterminer le vainqueur d'un match :

- But choisi par l'arbitre.
- Tirage au sort pour déterminer l'équipe qui botte en premier.
- Chaque équipe botte en alternance et suivant l'ordre des botteurs donné et noté par l'arbitre.
- Notion de premier effet.
- 5 botteurs par équipe.
- Si une équipe termine avec moins de 3 joueurs : la rencontre doit être définitivement arrêtée.
- Les 2 équipes effectuent 5 tirs au but.
- Si égalité après les 5 bottés : poursuivre avec les autres joueurs .
- Tous les joueurs (après les 5 premiers bottés) sont obligés de tirer un pénalty avant qu'un joueur, qui a déjà tiré, ne puisse botter un 2ème penalty.
- Si à la fin de la prolongation et/ou avant les tirs aux buts, une équipe se retrouve en supériorité numérique (remplaçants compris) , elle doit réduire le nombre de ses joueurs afin d'être à égalité avec ses adversaires et en informer l'arbitre.
- Un joueur enlevé ne peut plus participer aux tirs au but.
- Lors des séances de tirs au but, seul le gardien peut être remplacé.

LOI 13

RENTÉE DE TOUCHE

- Lorsque le ballon a entièrement franchi la ligne de touche au sol ou en l'air ou a touché le plafond, une rentrée de touche est effectuée à l'endroit où le ballon est sorti, par un joueur de l'équipe adverse .
- On ne peut marquer un but directement sur une rentrée de touche :
 - Si le ballon entre dans le but adverse, une sortie de but doit être accordée.
 - Si le ballon entre dans son propre but, un corner doit être accordé à l'équipe adverse.
- Le ballon doit être immobile et positionné sur la ligne de touche à l'endroit où il a quitté le terrain, ou au point le plus proche de l'endroit au-dessus duquel il a touché le plafond.
- Tous les adversaires à au moins 5 mètres du ballon.
- Application des 4 secondes.
- Si une rentrée de touche est exécutée et que le ballon ressort ensuite en touche sans qu'aucun joueur ne le touche, une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse, à exécuter depuis l'endroit où le ballon est sorti après la rentrée de touche initiale.
- Rentrée en faveur de l'équipe adverse si mauvaise rentrée.
- CFI à l'équipe adverse si le joueur touche une 2ème fois le ballon avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur.
- Un adversaire qui distrait ou gêne abusivement l'exécutant de la rentrée de touche (y compris en ne respectant pas les 5 m) doit être averti pour comportement antisportif et, si la rentrée de touche a déjà été exécutée, un CFI doit être accordé.
- Si un coéquipier de l'exécutant se trouve en dehors du terrain afin de tromper un adversaire ou de profiter d'une position avantageuse au moment de l'exécution de la rentrée de touche, le premier joueur sera sanctionné d'une carte jaune et une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse.

LOI 14

SORTIE DE BUT

- Lorsque le ballon est touché en dernier par un joueur de l'équipe qui attaque et franchit entièrement la ligne de but au sol ou en l'air sans qu'un but n'ait été marqué, une sortie de but est accordée.
- Un but ne peut pas être marqué directement sur une sortie de but.
- Si le ballon entre directement dans le but de l'équipe dont le gardien a effectué la sortie de but, un corner est accordé à l'équipe adverse.
- Si le ballon entre directement dans le but de l'équipe qui n'a pas effectué la sortie de but, ladite équipe bénéficie d'une sortie de but.
- Une sortie de but est également accordée si :
 - L'attaquant fait pénétrer directement le ballon dans le but adverse sur CFI ou rentrée de touche.
 - Le gardien adverse marque un but directement de la main.
 - Corner non exécuté dans les 4 secondes.
- Mode d'exécution d'une sortie de but :
 - Le ballon est lancé ou lâché depuis n'importe quel point de la surface de réparation par le gardien de l'équipe qui défendait.
 - Le ballon est en jeu dès qu'il a été lancé ou lâché et a bougé.
 - Le ballon doit être mis en jeu dans les 4 secondes.
 - Les adversaires doivent se trouver en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.
 - Le gardien de but peut dégager le ballon au-delà de la ligne médiane y compris en jeunes, il n'y a plus faute, on laisse jouer.

Infractions et sanctions :

- Non exécuté dans les 4 secondes : CFI à l'équipe adverse sur la ligne de réparation à l'endroit le plus proche de l'infraction.
- Gardien retouche le ballon avant d'être touché par un adversaire : CFI à l'équipe adverse sur la ligne de réparation à l'endroit le plus proche de l'infraction.

LOI 15

CORNER

- Lorsque le ballon est touché en dernier par un joueur de l'équipe qui défend et franchit entièrement la ligne de but au sol ou en l'air sans qu'un but ait été marqué, un corner est accordé.
- Un but peut être marqué directement sur corner, mais uniquement contre l'équipe adverse; si le ballon pénètre directement dans le but du tireur, un corner sera accordé à l'adversaire.
- Un corner est également accordé si un défenseur botte directement le ballon dans son propre but sur coup franc, ou rentrée de touche.
- Mode d'exécution d'un corner :
 - Ballon placé dans l'arc de cercle du coin le plus proche où le ballon est sorti .
 - Adversaires à 5 mètres du ballon.
 - Ballon en jeu dès qu'il a bougé.

Infractions et sanctions :

- Corner exécuté au mauvais endroit : sortie de but.
- Non exécuté dans les 4 secondes : sortie de but.
- Botteur retouche le ballon une 2ème fois avant d'être touché par un autre joueur : CFI à l'endroit de l'infraction.
- Si un coéquipier de l'exécutant se trouve en dehors du terrain afin de tromper un adversaire ou de profiter d'une position avantageuse au moment de l'exécution du corner, une sortie de but est accordée à l'équipe adverse et le 2ème joueur sera sanctionné d'une carte jaune.

LOI 16

MESURES D'ORDRE AU TERRAIN

Délégué au terrain :

- Doit fournir la feuille de match complétée et les cartes d'identité des 2 équipes à l'arbitre au minimum 15 min avant l'heure prévue du début de la rencontre.
- Brassard blanc.
- 18 ans au moins et affilié au club visité.
- Féminin ou masculin.
- Instructions avant la rencontre.
- Faire respecter la zone neutre.
- L'arbitre lui indique l'endroit où il doit se trouver si présence d'un autre membre affilié (sinon, à la table d'arbitrage).

Délégué visiteur :

- Si pas de délégué visiteur, fonction administrative remplie par le capitaine (min 18 ans).
- **Le délégué visiteur est obligatoire pour les rencontres de jeunes.**
- Brassard tricolore (Noir, Jaune, Rouge).

Commissaires au terrain :

- Maximum 3.
- Assistants au délégué au terrain
- Brassard aux couleurs du club sauf si rouge, blanc ou jaune uni alors un brassard d'une autre couleur.

Coach :

- Un seul par équipe.
- Peut uniquement conseiller ses joueurs depuis la zone technique.
- Brassard rouge obligatoire.

Coach adjoint :

- Maximum 2 par équipe.
- Peuvent uniquement conseiller leurs joueurs depuis la zone technique.
- Brassard rouge obligatoire.

Un seul coach ou coach adjoint à la fois peut-être debout dans la zone neutre.

Staff médical :

- Brassard jaune.
- Doivent être inscrits sur la feuille de match.

Autres personnes :

- Membre d'un comité fédéral : brassard amarante.
- Membres des forces de l'ordre : en tenue de service ou brassard "police" au bras.
- Membres de la Croix Rouge : en tenue de service.

DIRECTIVES PRATIQUES

Signalisation :

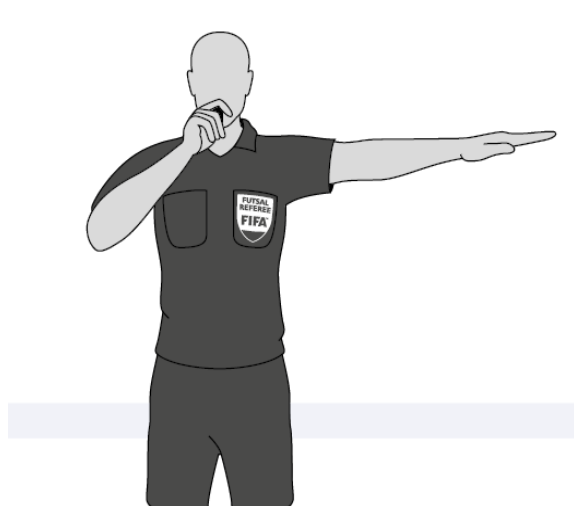
Les arbitres doivent clairement indiquer le décompte des 4 secondes lors des reprises du jeu suivantes :

1. corners
2. rentrées de touche
3. sorties de but
4. CFD ou CFI (y compris les CFD aux 10 mètres)
5. lorsque le gardien a le contrôle du ballon dans sa propre moitié de terrain.

Les arbitres ne font pas le décompte des 4 secondes pour les reprises du jeu suivantes :

1. coups d'envoi
2. penalty

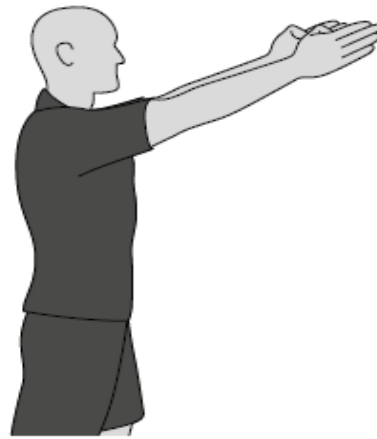
Les arbitres sont tenus d'effectuer la signalisation décrite ci-après :



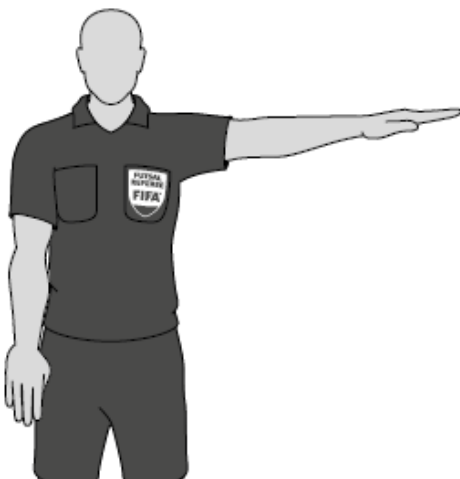
Coup d'envoi/reprise du jeu



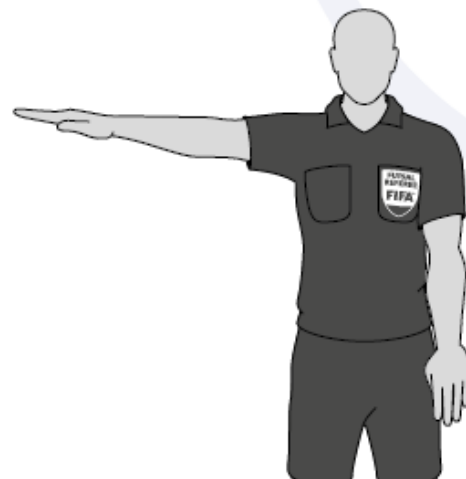
Coup franc indirect



Avantage



Coup franc direct/penalty (Option 1)



(Option 2)



Rentrée de touche (Option 1)



(Option 2)



Corner (Option 1)



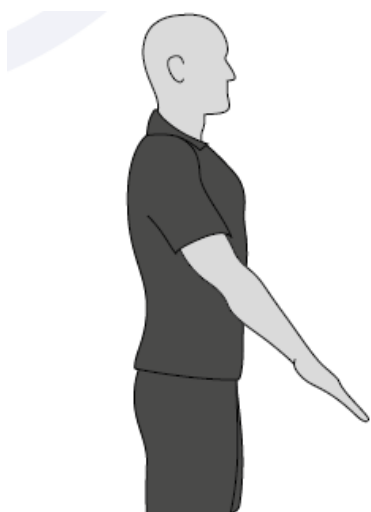
(Option 2)



Temps mort



Cinquième faute cumulée



Sortie de but (Option 1)

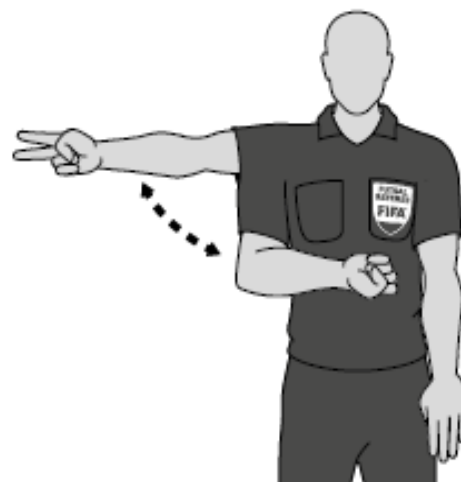


(Option 2)

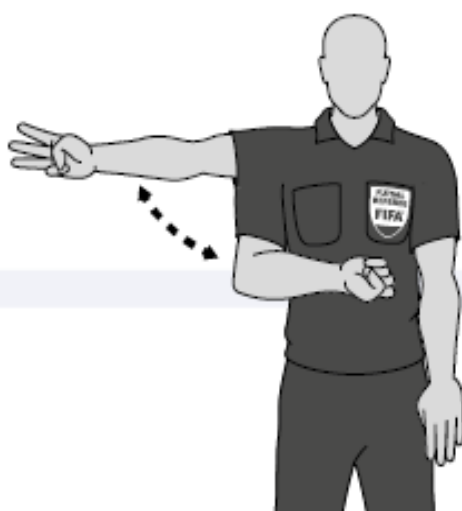
DÉCOMPTE DES QUATRE SECONDES



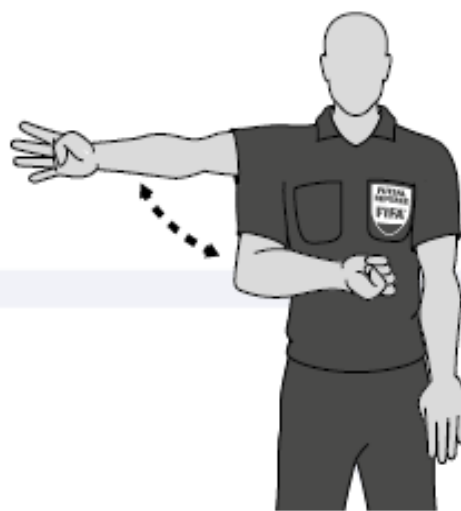
(Étape I)



(Étape II)



(Étape III)



(Étape IV)



(Étape V)

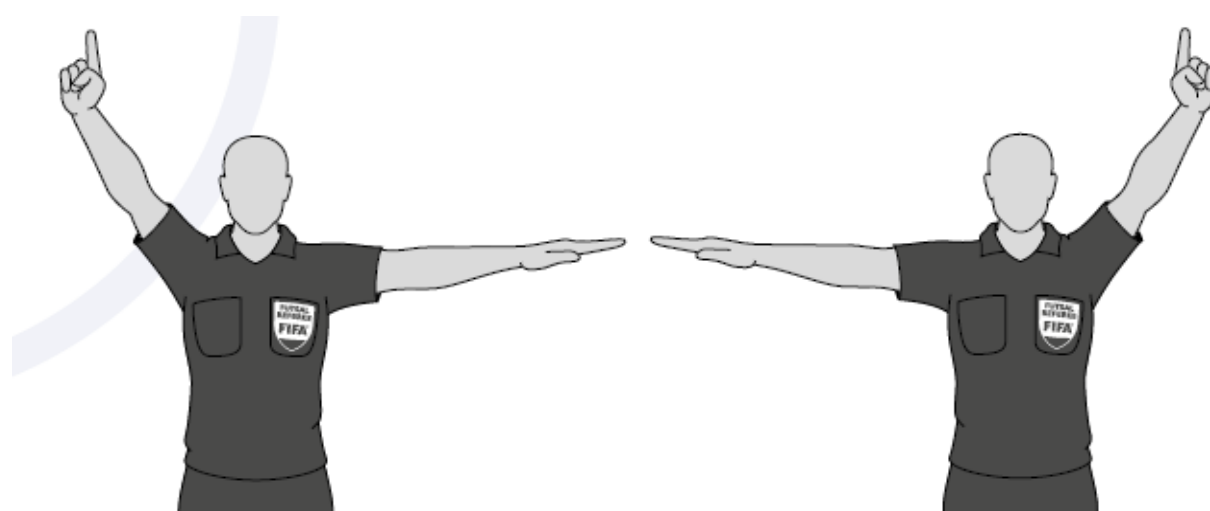
Faute cumulée : signal à montrer à la table après que la règle de l'avantage a été appliquée et que le ballon n'est plus en jeu.



(Étape I)



(Étape II)



(Étape III : deux options)