



LOIS DU JEU

7 VS 7

Table des matières

LOI 1 – Terrain de jeu	2
LOI 2 – Ballons	2
LOI 3 – Nombre de joueurs	3
LOI 4 – Équipement des joueurs	4
LOI 5 – Arbitre	6
LOI 6 – Arbitre-assistant	6
LOI 7 – Durée du match	7
LOI 8 – Coup d'envoi et reprise du jeu	7
LOI 9 – Ballon en jeu et hors du jeu	8
LOI 10 – But marqué	8
LOI 11 – Hors-jeu	8
LOI 12 – Les fautes et incorrections	8
LOI 13 – Coups francs	12
LOI 14 – Penalty	12
LOI 15 – Rentrée de touche	12
LOI 16 – Coup de pied de but	13
LOI 17 – Corner	13

Les matchs de soccer à 7 joués sous l'égide de la «Quebec Super League» (QSL) sont régis par les présents règlements et toute matière non couverte par ces derniers sera traitée conformément aux Lois du jeu de la FIFA.

LOI 1 – Terrain de jeu

Les matchs de la QSL sont disputés sur les terrains de soccer en gazon artificiel suivants

- Soccerplexe Catalogna: 775 1^{ière} avenue, Lachine (Québec), H8S 2S6
- Complexe sportif Bell: 8000 boulevard Leduc, Brossard (Québec), J4Y 0E9

LOI 2 – Ballons

Les ballons de matchs utilisés pour les compétitions de la QSL sont ceux fournies par la QSL et sont de taille 5. Les équipes sont encouragées à apporter leur propre ballon (qui devra être approuvé par l'arbitre). Sinon, QSL fournira un ballon.

Les dispositions de la Loi 2 des Lois du jeu de la FIFA s'appliquent, avec les adaptations pratiques nécessaires, aux ballons utilisés par la QSL, notamment les points suivants que nous avons retranscrits :

Si le ballon est endommagé en cours de match :

- le match est arrêté ;
- le match reprend par une balle à terre à l'endroit où le ballon est devenu défectueux, à moins que le ballon ne soit devenu défectueux dans la surface de but auquel cas la balle à terre sera jouée sur la ligne délimitant la surface de but parallèle à la ligne de but, à l'endroit le plus proche du lieu où le ballon était lorsque le jeu a été arrêté.

Si le ballon éclate ou est endommagé durant l'exécution d'un coup de pied de réparation ou d'un tir au but – une fois frappé vers l'avant et avant de toucher un autre joueur ou la barre ou les poteaux :

- le coup de pied de réparation doit être rejoué.

Si le ballon est endommagé alors qu'il n'est pas en jeu avant l'exécution d'un coup d'envoi, d'un coup de pied de but, d'un coup de pied de coin, d'un coup franc, d'un coup de pied de réparation ou d'une rentrée de touche :

- le match reprend en conséquence. Le ballon ne peut être remplacé pendant le match qu'avec l'autorisation de l'arbitre.

LOI 3 – Nombre de joueurs

Tout match est disputé par deux équipes composées chacune de sept joueurs au maximum, dont l'un sera gardien de but. Aucun match ne peut débiter si l'une ou l'autre équipe dispose de moins de cinq joueurs :

- Après 5 minutes : L'équipe fautive donnera un but à l'autre équipe
- Après 10 minutes : L'équipe fautive donnera un deuxième but
- Après 15 minutes : La partie ne peut avoir lieu et l'équipe perdra par forfait

Remplacements :

La QSL s'inspire des dispositions de la Loi 3 des Lois du jeu Futsal de la FIFA, notamment les points suivants que nous avons retranscrits :

- Un joueur qui a été remplacé peut revenir sur le terrain de jeu pour remplacer un autre joueur.
- Un remplacement peut être effectué quand le ballon est en jeu ou hors du jeu.

Lors de chaque remplacement, il convient d'observer les dispositions suivantes :

- le joueur quittant le terrain doit passer la ligne de touche, ou de but lorsque cela s'applique (**terrain du centre au Soccerplexe Catalogna seulement**), en traversant la zone de remplacement de son équipe, **directement devant le banc de son équipe**;
- le joueur pénétrant sur le terrain doit également traverser la même zone de remplacement. Il ne peut le faire que quand le joueur sortant a entièrement franchi la ligne de touche;
- tout remplaçant est soumis à l'autorité et aux décisions de l'arbitre, qu'il soit appelé à jouer ou non;
- la procédure de remplacement s'achève au moment où le remplaçant pénètre sur le terrain de jeu. Le remplaçant devient alors joueur, et le joueur qu'il a remplacé cesse d'être joueur.

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

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

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

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

Expulsion de joueurs ou de remplaçants :

Un joueur expulsé avant le coup d'envoi du match ne peut être remplacé que par l'un des remplaçants désignés comme tels. Un remplaçant expulsé soit avant soit après le coup d'envoi du match ne peut être remplacé.

Divisions mixtes :

Au minimum, trois joueuses doivent être sur le terrain en tout temps. Si cette condition n'est pas respectée, le jeu sera arrêté et l'équipe en question devra se conformer.

Si une joueuse est expulsée, l'équipe peut continuer le match avec seulement deux joueuses sur le terrain, en tout temps. Par contre, si un joueur est expulsé, l'équipe doit continuer avec trois joueuses sur le terrain en tout temps.

Un tir puissant ne peut être pris par les joueurs masculins si une joueuse se trouve dans la trajectoire entre le ballon et le but. Un coup franc direct sera accordé contre l'équipe fautive. Ce règlement ne s'applique pas lors d'un coup franc direct, ni lorsque le gardien est une femme.

Divisions 40+ :

Chaque équipe peut avoir dans l'alignement deux joueurs par match dont l'âge est entre 35 et 40 ans.

LOI 4 – Équipement des joueurs

Un joueur ne doit pas porter d'équipement potentiellement dangereux pour lui ou tout autre joueur (y compris tout type de bijou).

Équipement de base L'équipement de base de tout joueur comprend chacun des équipements suivants :

- un maillot ;
- un short ;
- des chaussettes ;
- des protège-tibias ;
- des chaussures.

Les gardiens de but peuvent porter des pantalons de survêtements en tant qu'équipement de base. Les leggings et les « tights » ne sont pas considérés comme des pantalons.

Protège-tibias :

Les protège-tibias doivent être entièrement recouverts par les chaussettes, doivent être en matière plastique ou autre matière similaire adéquate et doivent offrir un degré de protection raisonnable.

Chaussures :

Les chaussures ayant des parties faites à base de matériaux métalliques sont strictement interdites.

Autres équipements :

Les protections telles que casques, masques faciaux, genouillères et coudières ne sont pas considérées comme dangereuses et sont autorisées si elles ne contiennent pas de matériaux métalliques et si elles sont faites de matériaux souples, légers et rembourrés.

Les lunettes contenant des matériaux composés de verre ou de métal sont interdites.

Couleurs :

Les deux équipes doivent porter des couleurs les distinguant l'une de l'autre mais aussi les distinguant de l'arbitre et des arbitres assistants. S'il y a un conflit de couleur entre les couleurs des deux équipes, L'équipe locale (**celle à gauche sur la feuille du match**) devra porter un maillot ou des dossards de couleur différentes.

Chaque gardien de but doit porter des couleurs distinctes de celles portées par les autres joueurs, s'il y a conflit, il devra changer son maillot ou mettre un dossard.

Les dispositions de la Loi 4 des Lois du jeu de la FIFA s'appliquent, avec les adaptations pratiques nécessaires, notamment les points suivants que nous avons retranscrits en partie :

Pour toute infraction à la Loi 4 :

- le jeu ne doit pas nécessairement être arrêté ;
- le joueur contrevenant doit quitter le terrain de jeu pour changer de tenue;
- le joueur contrevenant devra quitter le terrain dès le prochain arrêt de jeu, à moins qu'il n'ait déjà changé de tenue ;
- tout joueur ayant quitté le terrain pour changer de tenue ne pourra y revenir sans y avoir été préalablement autorisé par l'arbitre ;
- l'arbitre devra contrôler la conformité de l'équipement du joueur avant de l'autoriser à revenir sur le terrain ;
- le joueur ne pourra revenir sur le terrain que lors d'un arrêt de jeu. Un joueur qui aura dû quitter le terrain pour avoir enfreint la présente Loi et qui revient sur le terrain sans l'autorisation préalable de l'arbitre doit être averti.

Reprise du jeu si le jeu a été arrêté par l'arbitre pour donner un avertissement :

- le match reprendra par un coup franc indirect exécuté par un joueur de l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment où l'arbitre a arrêté le jeu (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

LOI 5 – Arbitre

Un match se dispute sous le contrôle d'un arbitre disposant de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des Lois du Jeu.

Les dispositions de la Loi 5 des Lois du jeu de la FIFA s'appliquent, avec les adaptations pratiques nécessaires, notamment les points suivants que nous avons retranscrits :

Pouvoirs et devoirs de l'arbitre :

- remplit la fonction de chronométreur et consigne par écrit les événements du match;
- décide d'arrêter le jeu, de suspendre le match ou de l'arrêter définitivement en raison d'une quelconque interférence extérieure ;
- arrête le match s'il considère qu'un joueur est sérieusement blessé, et s'assure que le joueur est transporté hors du terrain de jeu. Un joueur blessé ne peut retourner sur le terrain qu'une fois que le match a repris ;
- laisse le jeu se poursuivre si, à son avis, un joueur n'est que légèrement blessé;
- fait en sorte que tout joueur présentant un saignement quitte le terrain. Le joueur ne pourra y revenir que sur un signe de l'arbitre après que celui-ci s'est assuré que le saignement s'est arrêté ;
- laisse le jeu se poursuivre si l'équipe contre laquelle une faute a été commise se retrouve néanmoins en situation avantageuse, et sanctionne la faute commise initialement si l'avantage escompté n'intervient pas ;
- sanctionne la faute la plus grave quand un joueur commet simultanément plusieurs fautes.
- *a autorité pour infliger un carton jaune ou rouge à l'encontre des officiels d'équipe qui n'ont pas un comportement responsable; si la personne fautive ne peut pas être identifiée, c'est l'entraîneur principal qui se verra infliger la sanction, même si ce dernier est un joueur sur le terrain;*

Les décisions de l'arbitre sur des faits en relation avec le jeu sont sans appel, y compris la validation d'un but et le résultat du match.

L'arbitre ne peut revenir sur une décision que s'il réalise que celle-ci n'est pas la bonne ou, à sa discrétion, après avoir consulté un arbitre assistant ou le quatrième officiel, le tout sous réserve que le jeu n'ait pas repris ou que le match ne soit pas terminé.

LOI 6 – Arbitre-assistant

Le Soccer à 7 ne requiert pas d'arbitres assistants.

LOI 7 – Durée du match

Chaque match de catégories évoluant au soccer à 7 se déroule durant deux périodes de 25 minutes chacune.

Une mi-temps de 5 minutes est accordée entre les deux périodes. En cas de retard sur l'horaire de chaque soirée, les arbitres pourront décider de raccourcir la mi-temps.

Si un match a été interrompu dans un cas de force majeure, il est considéré comme valide si au moins 75% du temps réglementaire a été joué ou si les deux équipes s'entendent sur ce point. Dans tous les autres cas, la décision de reprendre le match sera prise par les instances de la QSL après avoir consulté les deux équipes impliquées.

Les dispositions de la Loi 7 des Lois du jeu de la FIFA s'appliquent, avec les adaptations pratiques nécessaires, notamment les points suivants que nous avons retranscrits :

Récupération des arrêts de jeu :

Chaque période doit être prolongée, à la discrétion de l'arbitre, pour compenser les arrêts de jeu occasionnés par :

- les soins prodigués aux joueurs blessés ;
- le transport des joueurs blessés hors du terrain de jeu ;
- les manœuvres visant à perdre du temps délibérément ;
- toute autre cause. La durée du temps additionnel est à la discrétion de l'arbitre.

Si, en fin de période, un coup de pied de réparation doit être exécuté (ou retiré), la durée de cette période sera prolongée pour en permettre l'exécution.

LOI 8 – Coup d'envoi et reprise du jeu

Les dispositions de la Loi 8 des Lois du jeu de la FIFA s'appliquent, avec les adaptations pratiques nécessaires, notamment les points suivants que nous avons retranscrits :

- L'équipe qui remporte le toss (pile ou face) choisit soit le but en direction duquel elle attaquera durant la première période, soit d'effectuer le coup d'envoi.
- *L'adversaire se voit attribuer le coup d'envoi ou le choix du but en direction duquel il attaquera durant la première période.*
- *L'équipe ayant choisi le camp effectuera le coup d'envoi de la seconde période.*
- *En seconde période, les équipes changent de camp.*

Il est possible de marquer un but directement sur coup d'envoi.

Balle à terre

La balle à terre est donnée au gardien de but de l'équipe en défense dans sa surface de réparation si, au moment où le jeu a été arrêté :

- le ballon se trouvait dans sa surface de réparation, ou
- la dernière touche de balle a eu lieu dans la surface de réparation.

Dans tous les autres cas, l'arbitre donne la balle à terre à un joueur de l'équipe qui a touché le ballon pour la dernière fois, et à l'endroit où le ballon a pour la dernière fois été touché par un joueur, un agent extérieur ou un arbitre, tel que précisé dans la Loi 9.

Tous les autres joueurs doivent se trouver au moins à 4 m du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu.

Le ballon est en jeu lorsqu'il touche le sol.

La balle à terre doit être rejouée si le ballon:

- touche un joueur avant de toucher le sol ;
- quitte le terrain après avoir rebondi sur le sol sans qu'un joueur ne l'ait touché.

Si une balle à terre entre dans le but sans toucher au moins deux joueurs, le jeu reprend par :

- un coup de pied de but si le ballon entre dans le but de l'équipe adverse ;
- un corner si le ballon entre dans le but de l'équipe du joueur ayant botté le ballon.

LOI 9 – Ballon en jeu et hors du jeu

Les dispositions de la Loi 9 des Lois du jeu de la FIFA s'appliquent, avec les adaptations pratiques nécessaires, notamment les points suivants que nous avons retranscrits :

Le ballon est hors du jeu quand :

- il a entièrement franchi une ligne de but ou une ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air ;
- le jeu a été arrêté par l'arbitre.
- il touche un arbitre, reste sur le terrain et :

➤ une équipe peut entamer une attaque prometteuse, ou

➤ entre directement dans le but, ou

➤ est récupéré par l'équipe adverse.

Dans tous ces cas de figure, le jeu doit reprendre par une balle à terre.

LOI 10 – But marqué

Les dispositions de la Loi 10 des Lois du jeu de la FIFA s'appliquent, avec les adaptations pratiques nécessaires, notamment les points suivants que nous avons retranscrits :

Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but entre les poteaux et sous la barre transversale, sous réserve qu'aucune infraction aux Lois du Jeu n'ait été préalablement commise par l'équipe ayant marqué le but.

LOI 11 – Hors-jeu

Le hors-jeu ne s'applique pas au Soccer à 7.

LOI 12 – Les fautes et incorrections

Les dispositions de la Loi 12 des Lois du jeu de la FIFA s'appliquent, notamment les points suivants que nous avons retranscrits :

Les fautes et incorrections doivent être sanctionnées comme suit :

Les fautes et incorrections passibles d'un coup franc direct selon la Loi 12 des Lois du jeu de la FIFA doivent être sanctionnées par un coup franc direct. Un coup

franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, avec imprudence, témérité ou excès d'engagement :

- donne ou essaye de donner un coup de pied à l'adversaire ;
- fait ou essaye de faire un croche-pied à l'adversaire ;
- saute sur un adversaire ;
- charge un adversaire ;
- frappe ou essaye de frapper un adversaire ;
- bouscule un adversaire ;
- tacle un adversaire ;
- tient un adversaire ;
- crache sur un adversaire ;
- touche délibérément le ballon de la main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation).

Le coup franc direct sera exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Les particularités contraires et spécifications prévues ci-dessous viennent amendés la Loi 12 :

Coup franc indirect :

Les fautes et incorrections passibles d'un coup franc indirect selon la Loi 12 des Lois du jeu de la FIFA doivent aussi être sanctionnées par un coup franc direct. Le coup franc indirect ne s'applique pas au Soccer à 7.

Selon les Lois du jeu de la FIFA, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse si, à l'intérieur de sa propre surface de réparation, un gardien de but :

- garde le ballon en main pendant plus de six secondes avant de le relâcher ;
- touche une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur ;
- touche le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par un coéquipier ;
- touche le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.

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

- joue d'une manière dangereuse ;
- fait obstacle à la progression d'un adversaire ;
- empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains ;
- commet d'autres fautes non mentionnées dans la Loi 12 et pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

Le coup franc direct, sanctionnant une faute passible d'un coup franc indirect selon les Lois du jeu de la FIFA, sera exécuté à l'endroit où la faute a été commise, sauf si le coup franc accordé à l'équipe en attaque pour une infraction commise à l'intérieur de la surface

de réparation adverse doivent être exécutés au point le plus proche de la ligne de la surface de réparation qui est parallèle à la ligne de but.

Reprise du jeu retardée pour infliger un carton :

Lorsque l'arbitre a décidé d'avertir ou d'exclure un joueur, le jeu ne doit pas reprendre avant que la sanction ait été infligée à moins que l'équipe adverse joue rapidement le coup franc et se procure une occasion de but manifeste avant que l'arbitre ait pu commencer la procédure de signification de la sanction disciplinaire ; la sanction sera alors infligée au prochain arrêt de jeu. Si la faute annihilait une occasion de but manifeste, le joueur est averti ; si l'infraction a perturbé ou stoppé une attaque prometteuse, le joueur n'est pas averti.

Avantage

Si l'arbitre décide d'appliquer la règle de l'avantage après une faute justifiant un avertissement ou une exclusion, il devra signifier cet avertissement ou cette exclusion au prochain arrêt de jeu. Cependant, si l'infraction consistait à tenter d'annihiler une occasion de but manifeste, le joueur sera averti pour comportement antisportif; si l'infraction consistait à tenter de perturber ou stopper une attaque prometteuse, le joueur ne sera pas averti.

Contact avec plafond

Un coup franc direct sera attribué si le ballon entre en contact avec le plafond. Le coup franc sera exécuté sous l'endroit où le ballon est entré en contact avec le plafond, sauf si le coup franc accordé est à l'intérieur de la surface de réparation adverse. Un coup de pied de coin sera alors accordé.

Tacle :

Les tacles sont strictement interdits et seront sanctionnés par un coup franc direct ou un coup de pied de réparation. Un tacle est défini comme l'action d'un joueur qui fend ses jambes à un adversaire dans le but de lui retirer le ballon.

Glisser pour bloquer un tir ou garder le ballon en jeu n'est pas considéré comme un tacle.

Positionnement des joueurs adverses :

Les joueurs adverses doivent se trouver à une distance d'au moins cinq mètres du lieu d'exécution des coups francs. Si un joueur de l'équipe adverse ne se trouve pas à la distance requise lors de l'exécution du coup franc, ce dernier sera rejoué et le joueur fautif sera averti à moins que l'avantage puisse être laissé ou que l'équipe en défense commette une infraction pouvant être sanctionnée d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation.

Coup de pied de réparation :

Un coup de pied de réparation (penalty) est accordé quand l'une des dix fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, quel que soit l'endroit où se trouve le ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.

Le résultat d'un coup de pied de réparation sera soit un but ou un coup de pied de but. L'arbitre arrêtera le jeu si le gardien effectue un arrêt ou le ballon frappe les poteaux de but et revient en jeu. Les rebonds ne sont pas permis.

Sanctions disciplinaires

L'arbitre peut demander à un joueur de quitter le terrain pour une période de temps qu'il juge nécessaire, sans nécessairement sanctionner le joueur. L'équipe peut alors remplacer le joueur en question.

Le carton jaune est utilisé pour indiquer qu'un joueur, remplaçant ou joueur remplacé est averti.

Le carton rouge est utilisé pour indiquer qu'un joueur, remplaçant ou joueur remplacé est expulsé.

Il ne peut être montré un carton jaune ou un carton rouge qu'à un joueur, un remplaçant ou un joueur remplacé.

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

Un joueur qui se trouve sur le terrain ou en dehors et commet une faute passible d'avertissement ou d'exclusion à l'égard d'un adversaire, d'un coéquipier, de l'arbitre, d'un arbitre assistant ou de toute autre personne doit être sanctionné conformément à la nature de l'infraction commise.

Fautes passibles d'avertissement (carton jaune)

Un joueur doit être averti s'il commet l'une des infractions suivantes :

- retarder la reprise du jeu ;
- manifester sa désapprobation en paroles ou en actes ;
- pénétrer ou revenir délibérément sur le terrain, ou quitter délibérément le terrain sans l'autorisation de l'arbitre ;
- ne pas respecter la distance réglementaire lors de l'exécution d'un corner, d'un coup franc ou d'une rentrée de touche ;
- enfreindre de manière répétée les Lois du Jeu (le nombre d'infractions commises à partir duquel l'avertissement doit être infligé n'est pas précisément défini) ;
- se rend coupable de comportement antisportif. Un remplaçant ou joueur remplacé doit être averti s'il commet l'une des infractions suivantes :
- retarder la reprise du jeu ;
- manifester sa désapprobation en paroles ou en actes ;
- pénétrer ou revenir sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre ;
- se rendre coupable de comportement antisportif.

Fautes passibles d'exclusion (carton rouge)

Un joueur, un remplaçant ou un joueur remplacé qui commet l'une des fautes suivantes doit être exclu :

- empêche l'équipe adverse de marquer un but, ou annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation) ;
- annihile une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers le but adverse en commettant une faute passible d'un coup franc (sauf précision apportée à la section suivante) ;
- commet une faute grossière ;
- crache sur un adversaire ou sur toute autre personne ;
- commet un acte de brutalité ;
- tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers ;
- reçoit un second avertissement au cours du même match.

Tout joueur, remplaçant ou joueur remplacé ayant été exclu doit quitter la proximité du terrain ainsi que la surface technique.

Empêcher de marquer un but ou annihiler une occasion de but manifeste

Si un joueur empêche l'équipe adverse de marquer ou annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main, le joueur doit être exclu où qu'il ait été commise la faute.

Si un joueur commet une faute contre un adversaire dans sa propre surface de réparation pour annihiler une occasion de but manifeste, l'arbitre doit accorder un penalty et avertir le joueur fautif sauf si :

- la faute commise consiste à tenir, tirer ou pousser un adversaire ;
- ou le joueur fautif n'a pas essayé de jouer le ballon ou n'était aucunement en mesure de le faire;
- ou la faute commise est quoi qu'il en soit passible d'un carton rouge indépendamment de l'endroit où elle est commise (faute grossière, acte de brutalité, etc.), auquel cas le joueur doit être exclu.

LOI 13 – Coups francs

Les dispositions de la Loi 13 des Lois du jeu de la FIFA s'appliquent, avec les adaptations pratiques nécessaires.

Les joueurs adverses doivent se trouver à une distance d'au moins cinq mètres du ballon. Si un joueur de l'équipe adverse ne se trouve pas à la distance requise lors de l'exécution du coup de pied de but, ce dernier sera rejoué et le joueur fautif sera averti à moins que l'avantage puisse être laissé ou que l'équipe en défense commette une infraction pouvant être sanctionnée d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation.

Si l'équipe en défense forme un mur de trois joueurs ou plus, les joueurs de l'équipe en attaque doivent se tenir à au moins un mètre de ce mur jusqu'à ce que le ballon soit en jeu. Si, lorsqu'un coup franc est joué, un joueur de l'équipe en attaque se trouve à moins

d'un mètre du mur adverse formé de trois joueurs ou plus, un coup franc indirect est accordé à l'équipe en défense.

Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a clairement bougé sauf pour un coup franc accordé à l'équipe qui défend à l'intérieur de sa propre surface de réparation auquel cas le ballon est en jeu dès qu'il est frappé directement hors de la surface de réparation.

LOI 14 – Penalty

Les dispositions de la Loi 14 des Lois du jeu de la FIFA s'appliquent, avec les adaptations pratiques nécessaires.

Le résultat d'un coup de pied de réparation sera soit un but ou un coup de pied de but. L'arbitre arrêtera le jeu si le gardien effectue un arrêt ou le ballon frappe les poteaux de but et revient en jeu. Les rebonds ne sont pas permis.

LOI 15 – Rentrée de touche

Les dispositions de la Loi 15 des Lois du jeu Futsal de la FIFA s'appliquent, avec les adaptations pratiques nécessaires.

Un but peut être marqué directement sur une rentrée de touche.

Le ballon est en jeu dès l'instant où il se trouve dans le terrain de jeu.

Les joueurs adverses doivent se trouver à une distance d'au moins cinq mètres du lieu d'exécution de la rentrée de touche. Si un joueur de l'équipe adverse ne se trouve pas à la distance requise lors de l'exécution de la rentrée de touche, cette dernière sera rejouée et le joueur fautif sera averti à moins que l'avantage puisse être laissé ou que l'équipe en défense commette une infraction pouvant être sanctionnée d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation.

Positionnement lors d'une rentrée de touche

L'exécutant doit :

- avoir un pied sur la ligne de touche ou à l'extérieur du terrain ;
- botter le ballon – qui doit être immobile – depuis l'endroit où ce dernier est sorti des limites

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant retouche le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur, un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise.

LOI 16 – Coup de pied de but

Les dispositions de la Loi 16 des Lois du jeu de la FIFA s'appliquent, avec les adaptations pratiques nécessaires.

Les joueurs adverses doivent se trouver à une distance d'au moins cinq mètres de la surface de réparation. Si un joueur de l'équipe adverse ne se trouve pas à la distance requise lors de l'exécution du coup de pied de but, ce dernier sera rejoué et le joueur fautif sera averti à moins que l'avantage puisse être laissé ou que l'équipe en défense

commette une infraction pouvant être sanctionnée d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation.

Le ballon est en jeu dès qu'il est sorti de la surface de réparation.

LOI 17 – Corner

Le ballon devra impérativement être placé au point d'intersection entre la ligne de touche et la ligne de but du coin où sera exécuté le corner. En cas de non-respect de cette disposition, le corner devra être rejoué.

Les autres dispositions de la Loi 17 des Lois du jeu de la FIFA s'appliquent, avec les adaptations pratiques nécessaires.