



INTERNATIONAL BLIND

SPORTS FEDERATION

LOIS DU JEU CÉCIFOOT

2022-2025

CATÉGORIE

B1

Adopté par l'IBSA (International Blind Sports Federation) sous-commission Futsal

Commission sportive de football de l'IBSA

Elias Mastoras

Président

Email : football.chair@ibasport.org

Fabio Luiz Ribeiro de Vasconcelos

Entraîneur représentant (B1)

Maurizio Di Silvestro

Entraîneur représentant (B2/B3)

Dorien Cornelis

Représentant des athlètes (B2/B3)

Orhan Tanrikulu

Représentant des athlètes (B2/B3)

Groupe consultatif de l'IBSA pour le football

Mariano Travaglino

Conseiller en arbitrage (B1)

football.referees@ibasport.org

La version anglaise prédominera sur toutes les contradictions liées à l'interprétation des règles du Cécifoot.

Les modifications aux Lois du Jeu antérieures sont marquées par un trait dans la marge.

Traduit de l'anglais par François CARCOUËT

Mise à jour : février 2023

SOMMAIRE

CATÉGORIE B1 - LOIS DU JEU

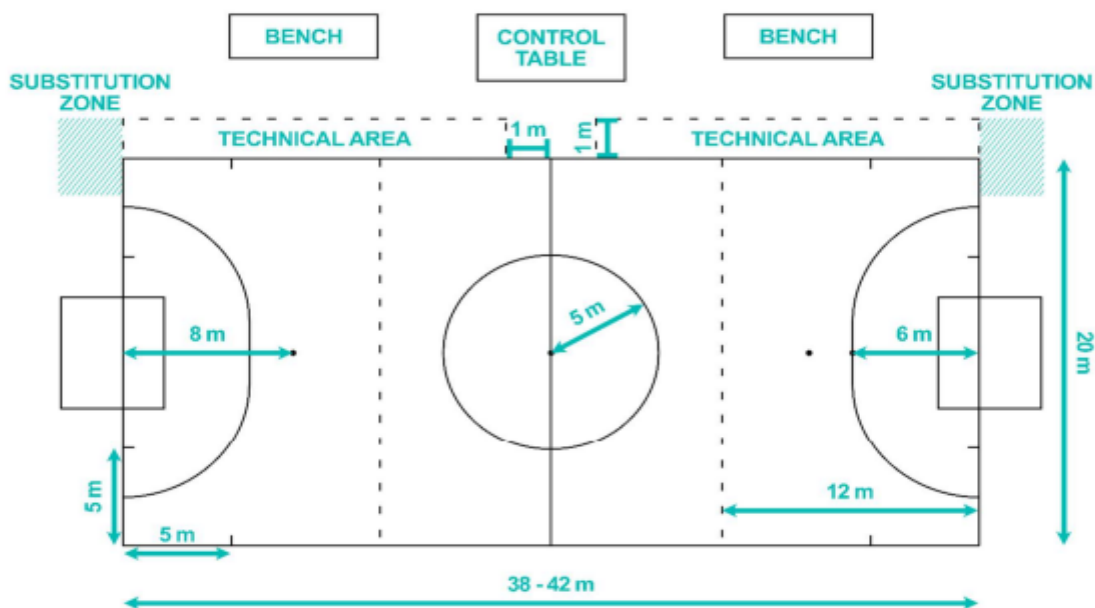
<i>Loi</i>	<i>Page</i>
1 Terrain de jeu	6
2 Ballon	11
3 Nombre de joueurs	13
4 Équipement des joueurs	16
5 Arbitre	18
6 Arbitres assistants	20
7 Chronométrateur, Secrétaire et Speaker	21
8 Durée du match	23
9 Coup d'envoi et reprise du jeu	25
10 Ballon en jeu et hors du jeu	27
11 But marqué	28
12 Fautes et comportement antisportif	29
13 Coups francs	34
14 Cumul des fautes	36
15 Coup de pied de réparation	39
16 Rentrée de touche au pied	41
17 Dégagement du ballon par le gardien	43
18 Coup de pied de coin	45
Procédures pour déterminer le vainqueur d'un match	46

Déroulement des compétitions	48
Vue d'ensemble des bandeaux	50
Façon de placer les pansements oculaires	51
Questions fréquentes et réponses de l'IBSA	52
Sanctions en compétition internationale	58

1 TERRAIN DE JEU

Les mesures sont prises à l'extérieur des lignes étant donné que les lignes font partie de la zone qu'elles entourent.

Le terrain sera conforme aux dimensions et caractéristiques décrites dans le schéma suivant :



Le terrain sera toujours découvert afin d'offrir une acoustique optimale.

Dans le cas de conditions atmosphériques défavorables, indépendantes du Comité d'Organisation (pluie persistante, vents forts, etc.), et pour maintenir le déroulement des compétitions, des installations alternatives doivent être disponibles, avec une surface couverte offrant des caractéristiques identiques, avec un revêtement en bois, matière synthétique ou surface semblable.

Ces installations alternatives devront être inspectées et approuvées par le Délégué Technique de l'IBSA et le Comité d'Organisation avant le début de la compétition.

Le Délégué Technique de l'IBSA et le Comité d'Organisation s'assureront que l'éclairage du terrain convient pour les matches disputés en nocturne.

DIMENSIONS

Le terrain doit être rectangulaire. La longueur des lignes de touche doit, dans tous les cas, être plus grande que la longueur des lignes de but.

MATCHES INTERNATIONAUX

LONGUEUR minimum 38 mètres
maximum 42 mètres

LARGEUR 20 mètres

MARQUAGE DU TERRAIN

Le terrain de jeu doit être marqué par des lignes qui font partie intégrante des surfaces qu'elles délimitent. Les deux lignes de démarcation les plus longues sont appelées lignes de touche. Ces lignes de touche sont formées par des barrières latérales qui couvrent la longueur entière de la ligne de touche et se prolongent d'un mètre au-delà des deux lignes de but sur les deux côtés du terrain. Les barrières latérales ont une hauteur comprise entre 1 m et 1,20 m, et ne forment pas un angle de plus de 10 degrés au-delà du terrain.

Les deux lignes les plus courtes sont nommées lignes de but.

Toutes les lignes ont une largeur de 8 cm. Le terrain de jeu est divisé en deux moitiés par la ligne médiane.

Le point central est marqué au milieu de la ligne médiane. Autour de ce point est tracé un arc de cercle de 5 m de rayon.

MARQUAGE DES ZONES DE GUIDAGE

Les 3 zones de guidage seront délimitées de la façon suivante :

À une distance de 12 m de chaque ligne de but, une ligne pointillée, parallèle à la ligne de but et allant d'un côté à l'autre du terrain, est tracée (selon le schéma ci-dessus). Le terrain sera par conséquent divisé en trois zones désignées ainsi :

1. zone défensive ;
2. zone du milieu ;
3. zone d'attaque.

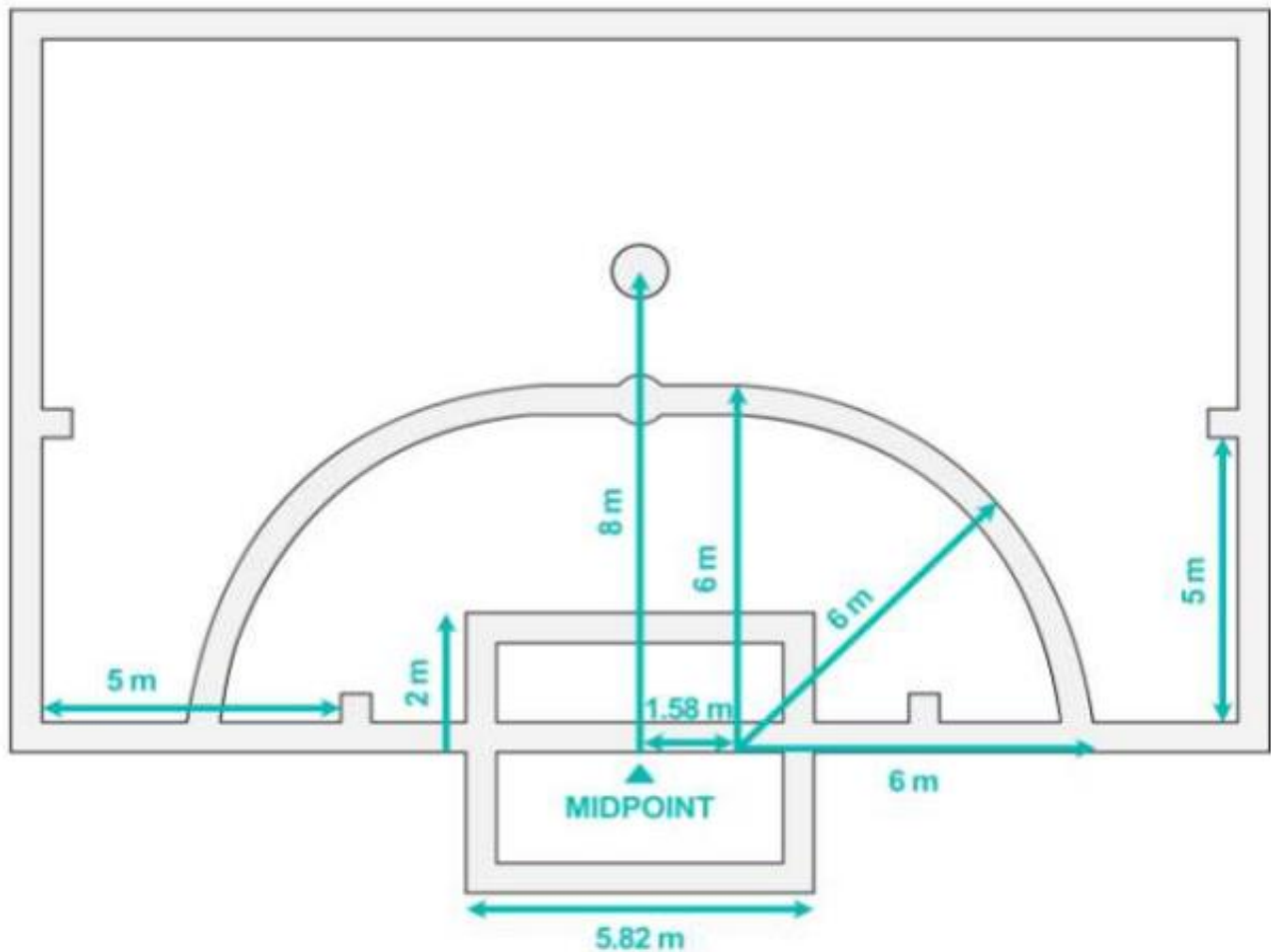
SURFACE DE RÉPARATION

À chaque extrémité du terrain est délimitée une surface de réparation répondant aux spécificités suivantes :

Un premier repère est mesuré sur la ligne de but à une distance de 1,58 m du centre du but en direction de la barrière droite. À partir de ce repère, une ligne imaginaire de 6 m de long est mesurée à angle droit de la ligne de but. À la fin de cette ligne, un arc de cercle de 6 m de rayon avec le premier repère comme centre est tracé en direction de la barrière la plus proche.

Un second repère est mesuré sur la ligne de but à une distance de 1,58 m du centre du but en direction de la barrière gauche. À partir de ce repère, une ligne imaginaire de 6 m de long est mesurée à angle droit de la ligne de but. À la fin de cette ligne, un arc de cercle de 6 m de rayon avec le premier repère comme centre est tracé en direction de la barrière la plus proche.

La partie supérieure de chaque quart de cercle est reliée entre ces deux points par une ligne de 3,16 mètres, parallèle à la ligne de but.



SURFACE DU GARDIEN DE BUT

Deux lignes de 2 m perpendiculaires à la ligne de but sont tracées à partir d'une distance de 1 m de chaque montant de but. Ces deux lignes sont reliées par une ligne de 5,82 m parallèle à la ligne de but. Cette surface ainsi délimitée est la surface du gardien de but.

POINT DE RÉPARATION

Un point de réparation est tracé sur la ligne délimitant la surface de réparation à 6 m du milieu des montants du but et à égale distance de ceux-ci.

SECOND POINT DE RÉPARATION

Un second point de réparation est tracé sur le terrain de jeu à 8 m du milieu des montants du but et à égale distance de ceux-ci.

LES ZONES DES GUIDES

Deux lignes de 2 m perpendiculaires à la ligne de but sont tracées à partir d'une distance de 1,91 m du centre du but vers l'extérieur du terrain de chaque côté. Ces deux lignes sont reliées par une ligne de 5,82 m parallèle à la ligne de but.

Cette surface ainsi délimitée est la surface du guide situé derrière le gardien de but. Cette zone libre de tout obstacle est aménagée derrière chaque but pour permettre aux guides d'exécuter leur tâche correctement.

ARC DE CERCLE DE COIN

De chaque coin est tracée une ligne de 8 cm de large et de 20 cm de long à l'intérieur du terrain.

ZONE TECHNIQUE

Les bancs doivent être situés du même côté du terrain, avec la table de marque située plus haut que la hauteur des barrières pour une meilleure visibilité, ainsi que la porte principale de remplacement. Le banc de chaque équipe sera plus proche de la zone défensive de l'équipe. Seule une personne par équipe peut donner des instructions aux joueurs quand le ballon est en jeu dans la zone du milieu.

Une zone technique sera peinte au sol. Cette zone technique sera indiquée par une ligne parallèle aux barrières latérales qui sera à distance d'un mètre de la partie extérieure des barrières latérales, en direction du banc des remplaçants. Seuls un membre de l'équipe et un traducteur (le cas échéant) sont autorisés à l'intérieur de la zone technique. Tout joueur de remplacement et autre membre de l'équipe restent à l'extérieur de la zone technique. Seule une personne à la fois est autorisée à donner des instructions tactiques depuis la zone technique.

ZONES DE REMPLACEMENTS

Les remplacements sont réalisés au niveau de l'arc de cercle de coin qui est le plus proche du banc des remplaçants.

BUTS

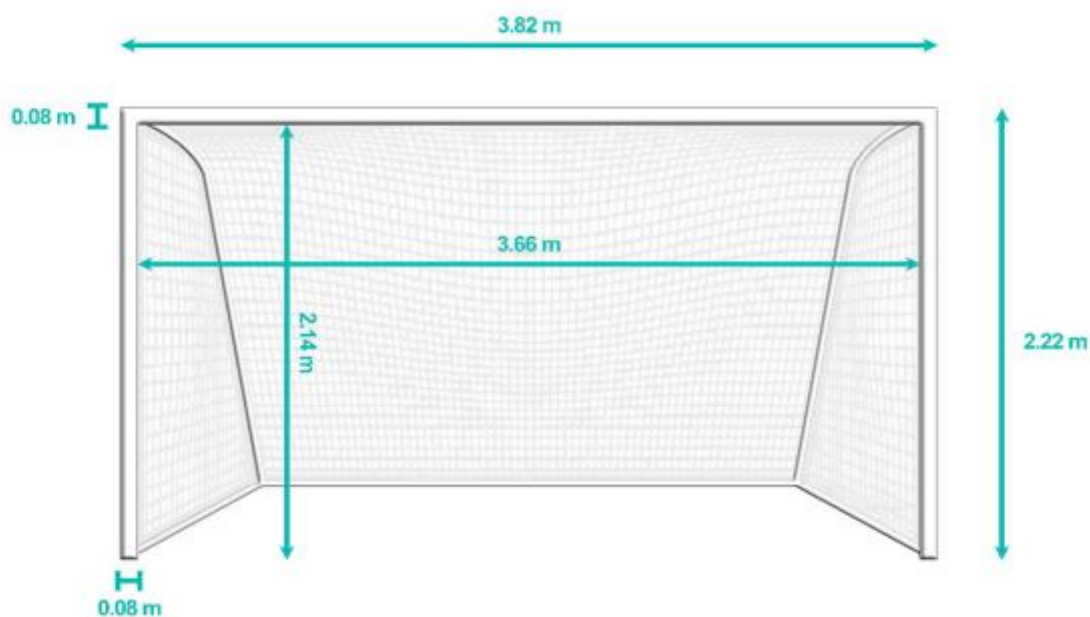
Des buts blancs sont placés au centre de chaque ligne du but.

Ils se décomposent de deux montants verticaux s'élevant à égale distance de chaque coin et réunis au sommet par une barre transversale.

La distance entre les deux montants (bords intérieurs) est de 3,66 m et le bord inférieur de la barre transversale se situe à 2,14 m du sol.

Les deux montants de but et la barre transversale doivent avoir la même largeur et la même épaisseur, fixée à 8 cm. Des filets en chanvre, jute ou nylon sont attachés aux montants et à la barre transversale derrière les buts ; la partie inférieure des filets est soutenue par des tubes recourbés ou tout autre support adéquat.

La profondeur des buts définie comme étant la distance séparant le bord intérieur des deux montants du but du fond du but à l'extérieur du terrain de jeu est au moins de 80 cm au niveau supérieur des buts et de 100 cm au niveau du sol.



SÉCURITÉ

Les buts peuvent être amovibles mais doivent être solidement fixés au sol durant le match. Pour la sécurité des joueurs, tout obstacle doit être à une distance minimale de 2 mètres de la ligne de but. Si cela n'est pas possible, chaque obstacle devra être protégé.

SURFACE DE JEU

La surface de jeu doit être faite de bois, d'herbe ou de gazon synthétique (le gazon synthétique sur sable ou à base d'eau n'est pas autorisé). La surface de jeu doit être lisse, dépourvue d'aspérités et non abrasive. L'utilisation de béton ou de macadam goudronné est à éviter.

BALLON

CARACTÉRISTIQUES ET DIMENSIONS

Le ballon :

- est sphérique ;
- est fait de cuir ou une autre matière adéquate ;
- a une circonférence de 60 cm au moins et 62 cm au plus ;
- pèse 510 g au moins et 540 g au plus au début du match ;
- a une pression égale à 0.4-0.6 atmosphères (400-600 g/cm²) au niveau de la mer ;
- le système sonore utilisé est situé à l'intérieur du ballon afin de permettre une trajectoire régulière du ballon. Pour garantir à tout moment la sécurité des joueurs, le système sonore utilisé doit fonctionner quand le ballon roule sur son propre axe ou file à travers l'air.

REMPACEMENT D'UN BALLON DÉFECTUEUX

Si le ballon éclate ou est endommagé en cours de match :

- Le match est arrêté
- Le match reprend, avec un nouveau ballon, par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le premier ballon au moment où il est devenu défectueux.

Si le système sonore ne fonctionne plus en cours de match :

- Il n'est pas nécessaire d'arrêter le match
- L'arbitre prend le ballon rapidement et le fait rebondir légèrement de telle façon qu'il refasse du bruit.

Si le ballon éclate ou est endommagé alors qu'il n'est pas en jeu avant l'exécution d'un coup d'envoi, d'un dégagement du ballon par le gardien, 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 est repris conformément aux Lois du Jeu.

Pendant le match, le ballon ne peut être remplacé qu'avec l'autorisation de l'arbitre.

DECISIONS

Décision 1 :

- Lors de matches disputés dans le cadre de compétitions de l'IBSA, seuls les ballons officiels IBSA sont autorisés.

2 NOMBRE DE JOUEURS

JOUEURS

Tout match est disputé par deux équipes composées chacune de cinq joueurs au maximum, dont quatre seront complètement aveugles (Catégorie B1) et un gardien de but qui peut être voyant ou malvoyant (Catégorie B2 ou B3) et qui agira aussi comme guide.

Les délégations d'équipe sont composées au maximum de 15 personnes qui auront les fonctions suivantes : 8 joueurs de champ, 2 gardiens de but, 1 guide, 1 entraîneur, 1 entraîneur assistant, 1 médecin et 1 kinésithérapeute.

Un traducteur peut être autorisé (si une équipe en a besoin). Il n'est pas un membre officiel de la délégation.

PROCÉDURE DE REMPLACEMENT

Dans tout match disputé dans le cadre de compétitions officielles de l'IBSA ou de compétitions organisées par les confédérations et les associations nationales, il est possible de recourir à des remplaçants.

Le nombre maximum de remplaçants autorisés est de 4 joueurs de champ et de 1 gardien de but. En cas de blessure, constatée par un médecin, des deux gardiens de but, chaque officiel d'équipe inscrit sur la feuille de match peut prendre le rôle de gardien de but, excepté un joueur B1. En cas d'équipe nationale, l'officiel d'équipe remplaçant le gardien de but doit être de la même nationalité que l'équipe.

Le nombre de remplacements permis durant un match est limité : 6 pour chaque période et par équipe. Pendant la mi-temps, le nombre de remplacements effectués n'a pas d'incidence sur le nombre de remplacements autorisés pour chaque période. Un joueur qui a été remplacé peut revenir sur le terrain de jeu pour remplacer un autre joueur.

Un remplacement peut être effectué seulement quand le ballon est hors du jeu et il convient d'observer les dispositions suivantes :

- Le jeu est arrêté.
- Le remplacement est annoncé au public avec le système de sonorisation (numéro du joueur sortant et numéro du joueur entrant).

- Le joueur quittant le terrain de jeu doit le faire par la porte de remplacement ou par la zone de remplacement de sa propre équipe.
- Le joueur pénétrant sur le terrain doit le faire également par la porte de remplacement ou par la zone de remplacement de sa propre équipe. Il ne peut le faire que quand le joueur sortant a entièrement franchi la ligne de touche et que l'arbitre ait donné son accord.
- Tout remplaçant est soumis à l'autorité et aux décisions des arbitres, 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.

INFRACTIONS/SANCTIONS

Si, pendant que le ballon est en jeu, un remplaçant pénètre sur le terrain de jeu :

- Le jeu est arrêté.
- Le remplaçant est averti, reçoit un carton jaune et est sommé de quitter le terrain.
- Le jeu reprend par un coup franc indirect pour l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu.

DÉCISIONS

- **Décision 1 :**

Un gardien de but peut être remplacé quand un coup de pied de réparation, ou une double pénalité, a été accordé. Le tireur du coup de pied de réparation ou de la double pénalité était forcément présent sur le terrain au moment de la faute. L'équipe peut procéder à un changement, mais le joueur entrant ne peut en aucun cas être le tireur.

- **Décision 2 :**

Un joueur qui a commis 5 fautes personnelles pendant un match peut être immédiatement remplacé à condition que l'équipe concernée n'ait pas réalisé les 6 changements autorisés par mi-temps. Ce joueur ne peut plus participer au match, mais peut rester sur le banc des remplaçants.

- Décision 3 :

Un joueur exclu ayant reçu un carton rouge pendant un match peut être remplacé selon les Lois du jeu, à condition que l'équipe concernée n'ait pas réalisé les 6 changements autorisés par mi-temps, mais il ne peut pas rester sur le banc des remplaçants.

- Décision 4 :

Cinq joueurs (un gardien de but et quatre joueurs de champ) par équipe sont tenus de commencer un match.

- Décision 5 :

Si, au cas où des joueurs sont exclus ou blessés, une des deux équipes compte moins de trois joueurs (y compris le gardien de but), le match doit être arrêté.

- Décision 6 :

Les devoirs du capitaine :

Il est le représentant de son équipe pendant le match et l'interlocuteur de l'équipe auprès des arbitres et des autres officiels ; il veille au bon comportement et à l'esprit sportif de ses coéquipiers. Pour le dissocier de ses coéquipiers, le capitaine doit porter obligatoirement un brassard.

Si le capitaine doit quitter le terrain de jeu pour quelque raison que ce soit, il n'est pas nécessaire de désigner un autre capitaine, excepté si le capitaine est exclu ou doit quitter l'enceinte du terrain de jeu.

- Décision 7 :

Si un joueur demande des soins, il doit obligatoirement quitter le terrain après que le médecin soit intervenu. Il peut être remplacé.

- Décision 8 :

Un joueur qui pénètre, ou revient, sur le terrain, ne peut le faire que lorsque le jeu est arrêté, depuis sa propre zone, et après accord des arbitres.

- Décision 9 :

Si une équipe a réalisé ses 6 changements et que le gardien de but a été expulsé, le match continuera comme suit : un joueur B1 entrera sur le terrain, le gardien de remplacement prendra la place du gardien expulsé et l'équipe continuera à jouer avec un gardien de but et trois joueurs B1, jusqu'au moment où les règles permettent à l'équipe de compléter le

nombre de joueurs.

- Décision 10 :

Si l'équipe a réalisé ses 6 changements et que le gardien de but est blessé, le match continuera comme suit : un changement médical sera autorisé pour changer le gardien blessé. Le gardien blessé ne peut plus entrer en jeu jusqu'à la mi-temps. Si la blessure a lieu durant la seconde mi-temps, le gardien blessé ne peut plus entrer en jeu jusqu'au match suivant.

- Décision 11 :

Si une équipe est composée de moins de trois joueurs (y compris le gardien de but), car un ou plus de joueurs ont intentionnellement quitté le terrain, les arbitres ne sont pas tenus d'arrêter le jeu et l'avantage peut être accordé, mais le match ne peut pas résumer après que la balle a quitté la zone de jeu si une équipe n'est pas composée du nombre minimum de joueurs (3).

- Décision 12 :

La règle de l'IBSA concernant la substitution temporaire en cas de commotion cérébrale (*Temporary Concussion Substitution Policy/TCS*) a été adoptée par l'IBSA en vue de l'implémenter à tout championnat officiel de cécifoot.

3 ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

SÉCURITÉ

L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit, en aucun cas, présenter un danger quelconque pour eux-mêmes ou les autres. Ceci s'applique aussi aux bijoux en tout genre.

ÉQUIPEMENT DE BASE

L'équipement de base de tout joueur comprend :

- un maillot ou chemisette ;
- un short, si le joueur porte des cuissards, ils doivent être de la même couleur que la couleur dominante du short ;
- des bas ;
- des protège-tibias ;
- des chaussures, les seules chaussures autorisées étant les chaussures en toile ou des chaussures de sport ou de gymnastique en cuir mou, avec semelles de caoutchouc ou autre matière similaire. Le port des chaussures est obligatoire. Le port de chaussures à crampons moulés n'est pas admis.

ÉQUIPEMENT POUR LES JOUEURS B1

En plus de l'équipement de base cité précédemment, l'équipement des joueurs B1 comprend également :

- des pansements oculaires occlusifs sur les deux yeux ;
- un bandeau sur les yeux constitué d'une matière absorbante rembourrée sur le devant et au niveau de la zone pariétale. Les bandeaux peuvent être donnés aux joueurs B1 par le Comité d'Organisation après accord du Délégué Technique de l'IBSA. Lors de chaque tournoi organisé par l'IPC, lors des Championnats du Monde IBSA, des tournois continentaux IBSA, et des Jeux IBSA, les bandeaux obligatoires doivent être de la marque Targe ou Goalfix ou tout autre bandeau approuvé par le Subcomité ;
- un bandeau de protection (facultatif).

MAILLOT

- Tous les maillots devront porter au dos un numéro, et chaque joueur d'une même équipe doit avoir un numéro différent.

- Les couleurs de ces numéros devront contraster avec les couleurs du maillot.

Lors des matches internationaux, le numéro doit aussi être porté sur le devant du maillot ou de la culotte. Ce numéro peut être plus petit que sur le dos des maillots.

PROTÈGE-TIBIAS

- Ils doivent être entièrement couverts par les bas ;
- Ils doivent être d'une matière adéquate (en caoutchouc, plastique, ou une matière similaire) ;
- Ils doivent offrir un degré de protection approprié.

GARDIENS DE BUT

- Le gardien de but est autorisé à porter un pantalon de survêtement.
- Chaque gardien de but doit porter une tenue aux couleurs le distinguant clairement des autres joueurs et des arbitres.

INFRACTIONS/SANCTIONS

Pour toute infraction à cette Loi :

- le jeu doit être arrêté ;
- le joueur contrevenant est sommé par les arbitres de quitter le terrain de jeu pour corriger sa tenue ou compléter son équipement par l'élément manquant ;
- le joueur ne peut revenir sur le terrain de jeu qu'après s'être présenté à l'un des arbitres, qui doit préalablement contrôler la conformité de l'équipement ;
- le joueur ne peut revenir sur le terrain de jeu que lorsque le ballon est hors du jeu.

DÉCISIONS

Décision 1 :

Les bandeaux de protection qui, selon l'arbitre, présentent un danger pour la sécurité des joueurs, ne sont pas autorisés.

Décision 2 :

Les bandeaux de protection sont facultatifs mais hautement recommandés pour prévenir les blessures à la tête. Si un bandeau se trouve au sol pendant que le ballon est en jeu, le jeu ne doit pas être arrêté. Dès que le ballon est hors du jeu, l'arbitre doit rendre le bandeau au joueur pour qu'il le remette.

4 ARBITRE

L'AUTORITÉ DE L'ARBITRE

Chaque match se dispute sous le contrôle d'un arbitre disposant de l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des Lois du Jeu dans le cadre du match qu'il est appelé à diriger, et ce, dès l'instant où il pénètre dans l'enceinte du terrain de jeu et jusqu'à ce qu'il la quitte.

POUVOIRS ET DEVOIRS

L'arbitre :

- veille à l'application des Lois du Jeu ;
- laisse le jeu se poursuivre quand l'équipe contre laquelle une faute a été commise peut en tirer un avantage, et sanctionne la faute commise initialement si l'avantage escompté n'intervient pas ;
- établit un rapport de match et remet aux autorités compétentes le rapport consignait les informations relatives à toute mesure disciplinaire qu'il a prise à l'encontre de joueurs et/ou d'officiels d'équipes, ainsi que tout autre incident survenu avant, pendant ou après le match ;
- assure la fonction de chronométreur en cas d'absence de cet officiel ;
- arrête le match, le suspend ou l'arrête définitivement, à chaque infraction aux Lois, en raison de l'interférence d'événements extérieurs ;
- prend des mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur, guide ou officiel d'équipe ayant commis une faute passible d'avertissement ou une faute passible d'exclusion ;
- s'assure qu'aucune personne non autorisée ne pénètre sur le terrain de jeu ;
- arrête le match si, à son avis, un joueur est sérieusement blessé, et le fait transporter en dehors du terrain de jeu ;
- laisse le jeu se poursuivre jusqu'à ce que le ballon ait cessé d'être en jeu si, à son avis, le joueur n'est que légèrement blessé et n'est pas en danger vis-à-vis d'autres joueurs qui pourraient le heurter ;
- s'assure que chaque ballon utilisé satisfait aux exigences de la Loi 2 ;
- donne le signal de la reprise du match après une interruption de jeu ;
- fait respecter le silence dans l'enceinte du terrain de jeu avec l'aide du système de sonorisation ;

- indique clairement à la table de marque, soit verbalement soit par signaux, chaque fait survenu pendant le match ;
- contrôle l'équipement des joueurs avant le début du match, avant chaque remplacement, au début de la seconde mi-temps, avant la prolongation et à chaque fois qu'il le juge nécessaire ;
- s'assure que les bandeaux et les pansements oculaires occlusifs sont portés correctement pendant toute la durée du match ; s'il le juge nécessaire, il arrête le match quand le ballon est hors du jeu pour faire réajuster correctement le bandeau et les pansements oculaires de tout joueur, et peut demander au médecin de la compétition de changer le bandeau et les pansements oculaires d'un joueur ;
- fait respecter les zones de guidage :
 - 1 : zone défensive (gardien de but) ;
 - 2 : zone du milieu (entraîneur) ;
 - 3 : zone d'attaque (guide).

DÉCISIONS DE L'ARBITRE

Les décisions de l'arbitre sur les faits en relation avec le jeu sont sans appel.

DÉCISIONS

Décision 1 :

Si l'arbitre et le deuxième arbitre signalent une faute simultanément et qu'ils sont en désaccord au sujet de l'équipe à pénaliser, la décision de l'arbitre prévaut.

Décision 2 :

Seul l'arbitre a le droit d'infliger un avertissement ou d'expulser un joueur. Chaque arbitre prend note de ces sanctions.

5 ARBITRES ASSISTANTS

DEUXIÈME ARBITRE

DEVOIRS

Un deuxième arbitre est désigné pour couvrir le côté du terrain opposé à celui de l'arbitre. Il est également autorisé à utiliser un sifflet.

Le deuxième arbitre aide l'arbitre à veiller à l'application des Lois du Jeu dans le match.

Il contrôle la période de cinq minutes qui suit l'exclusion d'un ou plusieurs joueurs en cas d'absence de chronométreur.

Il s'assure du respect de la durée des temps-morts en cas d'absence de chronométreur.

En cas d'ingérence ou de comportement incorrect du deuxième arbitre, l'arbitre le relèvera de ses fonctions et prendra les dispositions requises pour qu'il soit remplacé. Il fera également un rapport à l'autorité compétente.

DÉCISIONS

Décision :

Le recours à un deuxième arbitre est obligatoire lors des matches internationaux.

TROISIÈME ARBITRE

Le troisième arbitre doit :

- remplacer l'arbitre ou le deuxième arbitre si l'un ou l'autre se trouve dans l'incapacité de continuer à exercer ses fonctions pendant le match ;
- s'assurer que les remplacements sont effectués correctement ;
- vérifier l'équipement des remplaçants avant leur entrée en jeu. Si l'équipement n'est pas conforme aux Lois, il ne permettra pas le remplacement ;
- fournir toute information à l'arbitre ou au deuxième arbitre concernant le comportement incorrect de toute personne située sur les bancs.
- prend note des avertissements

6 CHRONOMÉTREUR, TROISIÈME ARBITRE ET SPEAKER

DEVOIRS

Un chronométrateur, un secrétaire et un speaker sont désignés. Ils sont assis à l'extérieur du terrain de jeu à hauteur de la ligne médiane du côté des bancs de touche.

LE CHRONOMÉTREUR :

Le chronométrateur est équipé d'une console de chronométrage performante ainsi que d'un matériel lui permettant d'indiquer le nombre de fautes cumulées. Ce matériel lui sera fourni par l'association ou le club responsable du terrain sur lequel est disputé le match.

- Veille à ce que le match dure le temps stipulé dans la Loi 8 :
 - en enclenchant le chronomètre après chaque coup d'envoi ;
 - ┆ en stoppant le chronomètre lors des :
 - Coup-franc ;
 - Rentrée de touche ;
 - Dégagement du ballon par le gardien ;
 - Coup de pied de coin ;
 - Temps mort arbitre ;
 - Temps mort ;
 - Quand un joueur est soigné pour blessure ;
 - Remplacements ;
 - Coup de pied de réparation ou de double pénalité ;
 - Buts
 - Il réenclenche le chronomètre dès que le ballon est en jeu.

Un match doit toujours se terminer alors que le ballon est en jeu.

- Assure le chronométrage des périodes de temps morts de 1 minute ;
- ┆ Supervise la période de deux minutes consécutive à l'exclusion d'un joueur ;
- Annonce par un signal acoustique la fin de chaque période de 15 minutes. La période de 15 minutes prend fin lors du signal acoustique, même si l'arbitre n'annonce pas la fin du match par un coup de sifflet.

Si un coup franc direct est attribué en raison d'une cinquième faute commise ou si un pénalty est attribué au moment où une période prend fin, cette période sera considérée comme terminée lorsque le coup franc ou le pénalty sera tiré. Toute

frappe est considérée comme tirée quand, une fois que la balle est en jeu, l'un des cas suivants prend lieu :

- La balle s'arrête de bouger ou sort de la zone de jeu ;
- La balle est jouée par tout joueur (y compris le tireur) autre que le gardien de but de l'équipe défendante ;
- Les arbitres arrêtent le jeu pour une faute commise par le tireur de l'équipe qui tire.

Un but est marqué selon les lois du jeu, mais après la fin de la période, comme il est indiqué par le avec le signal acoustique, ne sera seulement permis dans les situations mentionnées ci-dessus.

Les périodes de jeu ne seront prolongées en aucun cas.

LE SECRÉTAIRE :

- comptabilise les temps morts dont dispose chaque équipe, en informe les arbitres et les équipes et signale l'autorisation d'effectuer un temps mort requis par l'entraîneur de l'une des deux équipes (Loi 8) ;
- comptabilise les fautes accumulées commises par chaque équipe, enregistrées par l'arbitre, pendant chaque mi-temps et indique lorsque la quatrième faute commise par l'une des équipes en plaçant un signe visible sur la table de marque ;
- comptabilise les cinq premières fautes annoncées par les arbitres commises par chacune des équipes pendant le match ;
- enregistre le numéro des joueurs qui ont marqué des buts ;
- note le nom et le numéro des joueurs, des guides et des officiels d'équipe qui ont été avertis ou expulsés.

LE SPEAKER

- s'installe à la table de marque ;
- annonce chaque arrêt de jeu et informe des faits de jeu pendant le match (fautes, remplacements, temps morts et toute autre situation pouvant se produire pendant le match, y compris les remplacements effectués pendant les temps morts ou la mi-temps. Le speaker doit utiliser le système de sonorisation pour annoncer de tels incidents ;
- fait respecter le silence du public conformément aux directives données par les officiels du match.

En cas d'ingérence ou de comportement incorrect du chronométreur, ou du secrétaire, l'arbitre le relèvera de ses fonctions et prendra les dispositions requises pour qu'il soit

remplacé. En outre, il fera un rapport aux autorités compétentes.

DÉCISIONS

Décision 1 :

Le recours à un chronométreur, un secrétaire et à un speaker est obligatoire lors de matches internationaux.

7 DURÉE DU MATCH

PÉRIODES DE JEU

Le match se déroule en deux périodes de 15 minutes chacune.

Le contrôle du temps se fait sous la responsabilité d'un chronométreur dont les devoirs sont définis dans la Loi 7.

La durée de chaque période peut être prolongée pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation ou de double pénalité.

TEMPS MORT

Les équipes ont droit à une minute de temps mort lors de chacune des périodes. Les principes suivants s'appliquent :

- Les entraîneurs des équipes sont autorisés à demander un temps mort de 1 minute auprès du chronométreur ;
- Un temps mort de 1 minute peut être demandé à tout moment, seulement si l'équipe réclamant le temps mort est en possession du ballon ;
- Le chronométreur indique qu'un temps mort est autorisé une fois que le ballon n'est plus en jeu, par un coup de sifflet ou un signal différent de celui des arbitres ;
- Lorsqu'un temps mort est accordé, les joueurs doivent rester sur le terrain de jeu. Ils ne peuvent recevoir d'instructions d'un officiel de l'équipe qu'au niveau des barrières latérales, à hauteur du banc des remplaçants. L'officiel donnant des instructions n'est pas autorisé à pénétrer sur le terrain de jeu (à l'exception du guide, qui est autorisé à entrer sur le terrain lors d'un temps mort) ;
- Si une équipe ne réclame pas le temps mort auquel elle a droit pendant la première mi-temps, elle ne pourra avoir qu'un seul temps mort au cours de la seconde mi-temps.

MI-TEMPS

La pause de la mi-temps ne doit pas excéder 10 minutes.

DÉCISIONS

Décision 1 :

En l'absence d'un chronométreur, l'entraîneur demande la minute de temps mort à l'arbitre.

Décision 2 :

Si la première ou la seconde période du match démarre avec un retard dû au comportement d'une ou des deux équipes, le coach recevra un avertissement.

8 COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU

PRÉAMBULE

Le choix des camps est déterminé par un tirage au sort effectué au moyen d'une pièce de monnaie. L'équipe qui gagne le tirage au sort choisit soit le but en direction duquel elle attaquera durant la première période soit elle choisit de donner le coup d'envoi. En fonction du résultat du tirage au sort, l'autre équipe donne le coup d'envoi pour engager le match ou elle choisit le but en direction duquel elle attaquera durant la première période. L'équipe ayant choisi le but en direction duquel elle attaquera durant la première période effectue le coup d'envoi de la seconde période du match.

Au début de la seconde période du match, les équipes changent de camp et attaquent en direction du but opposé.

Les remplaçants et les officiels de l'équipe utilisent le banc des joueurs situé à hauteur de leur propre camp.

COUP D'ENVOI

Le coup d'envoi est une procédure pour débiter ou reprendre le jeu :

- Au commencement du match ;
- Après un but marqué ;
- Au début de la seconde période du match ;
- Le cas échéant, au début de chaque période d'une prolongation ;
- Un but peut être marqué directement sur coup d'envoi. Si la balle traverse

directement le but du tireur, un coup de pied de coin est attribué à l'équipe adverse.

EXÉCUTION

- Tous les joueurs se trouvent dans leur propre moitié de terrain.
- Les joueurs de l'équipe ne procédant pas au coup d'envoi doivent se tenir au moins à une distance de 5 m du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu.
- Le ballon est posé à terre sur le point central.
- L'arbitre donne le signal du coup d'envoi.
- Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a bougé.
- L'exécutant du coup d'envoi ne peut jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Quand une équipe marque un but, c'est l'équipe contre laquelle le but a été marqué qui procède au nouveau coup d'envoi.

INFRACTIONS/SANCTIONS

Si l'exécutant du coup d'envoi joue le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur,

- Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise, comme précisé dans la loi 13.

Pour toute autre infraction à la procédure du coup d'envoi, le coup d'envoi doit être recommencé.

BALLE À TERRE

Après une interruption temporaire du match provoquée par une cause non stipulée dans les Lois du Jeu, le jeu est repris par une balle à terre sous réserve que le ballon n'ait pas franchi les barrières latérales ou la ligne de but juste avant cet arrêt.

EXÉCUTION

L'arbitre laisse tomber le ballon à terre à l'endroit où il se trouvait au moment où le jeu a été arrêté, sauf s'il se trouvait dans la surface de réparation, auquel cas la balle à terre doit être exécutée sur la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit où le ballon se

trouvait au moment où le jeu a été arrêté.

Le ballon est jeu dès qu'il a touché le sol en ayant été lâché non pas à la verticale mais en direction des barrières latérales.

INFRACTIONS/SANCTIONS

La balle à terre doit être recommencée :

- Si le ballon est touché par un joueur avant d'être entré en contact avec le sol ;
- Si le ballon quitte le terrain de jeu après avoir rebondi sur le sol sans qu'un joueur l'ait touché.

8 BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

BALLON HORS DU JEU

Le ballon est hors du jeu :

- Quand il a entièrement franchi la ligne de but ou les barrières latérales, que ce soit à terre ou en l'air ;
- Quand le jeu a été arrêté par l'arbitre ;
- Quand il touche le plafond.

BALLON EN JEU

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

- Quand il rebondit sur le terrain de jeu après avoir touché un montant de but ou la barre transversale ;
- Quand il rebondit sur le terrain de jeu après avoir touché l'un des deux arbitres quand ils sont sur le terrain ;
- Quand il rebondit sur le terrain après avoir touché les barrières latérales.

DÉCISIONS

Décision 1 :

Lorsqu'un match est joué en salle et que le ballon touche le plafond, le jeu reprend par une rentrée de touche au pied accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier.

La rentrée de touche est effectuée d'un point situé sur la ligne de touche la plus proche de l'endroit au-dessus duquel le ballon a touché le plafond.

9 SCORING

BUT MARQUÉ

Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but, entre les montants de but et sous la barre transversale sans qu'un attaquant, y compris le gardiende but, ne l'ait lancé, porté, fait rebondir ou ricocher intentionnellement avec la main ou le bras, à condition que l'équipe qui a marqué le but n'a pas enfreint les lois du Jeu pendant la séquence de jeu qui a mené au but.

ÉQUIPE VICTORIEUSE

L'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts pendant le match remporte la victoire. Quand les deux équipes marquent le même nombre de buts ou ne marquent aucun but, le match est déclaré nul.

But non marqué (dans le cas où le ballon touche l'arbitre)

Si le ballon touche l'arbitre et que le ballon entre directement dans le but, le but n'est pas marqué et le jeu reprend avec une balle à terre.

RÈGLEMENTS DES COMPÉTITIONS

Pour les matches se terminant sur un score nul, les règlements des compétitions peuvent prévoir des dispositions relatives aux prolongations ou à d'autres procédures permettant de déterminer le vainqueur du match.

10 FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF

Tout joueur qui commet cinq fautes personnelles pendant le match doit quitter le terrain de jeu. Il peut être remplacé immédiatement par un autre joueur mais ne peut plus participer au match.

Les fautes et comportements antisportifs doivent être sanctionnés comme suit :

FAUTES CUMULÉES ET PERSONNELLES

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre commet, par inadvertance, par imprudence ou excès de combativité, l'une des huit fautes suivantes :

- Donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire ;
- Faire ou essayer de faire un croche-pied à l'adversaire, que ce soit par devant ou par derrière ;
- Sauter sur un adversaire ;
- Charger un adversaire ;
- Frapper ou essayer de frapper un adversaire ;
- Pousser un adversaire ;
- Tacler un adversaire ;
- Jouer le ballon ou le chercher en se déplaçant tête baissée.

Un coup franc direct est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui commet l'une des cinq fautes suivantes :

- Ne pas dire de façon claire et distincte le mot « voy » ou « go », ou tout autre mot similaire, en cherchant, attaquant ou disputant le ballon ;
- Manier délibérément le ballon, c'est-à-dire le contrôler, l'arrêter ou le détourner de la main ou du bras ; ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface ;
- Tenir un adversaire ;
- Cracher sur un adversaire ;
- S'élancer pour tenter de jouer le ballon alors qu'un adversaire l'a déjà joué ou tente de le jouer (tacle glissé) ; ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface à condition qu'il ne commette pas de faute par inadvertance, par imprudence ou par excès de combativité ;

Les coups francs directs doivent être exécutés à l'endroit où la faute a été commise (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

COUP DE PIED DE RÉPARATION

Un pénalty est accordé quand l'une des fautes susmentionnées est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, indépendamment de la position du ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.

Un pénalty est également accordé si le gardien de but joue ou interfère avec le jeu à l'extérieur de la surface du gardien de but.

FAUTES PERSONNELLES

Gardien de but

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse si, selon l'arbitre, le gardien de but commet l'une des trois fautes suivantes :

- Après avoir lâché le ballon suite à un dégagement du gardien, le recevoir en retour d'un coéquipier avant que le ballon n'ait franchi la ligne médiane ou qu'il n'ait été joué ou touché par un adversaire ;
- Toucher ou contrôler le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par un coéquipier ;
- Toucher le ballon des mains en le recevant directement d'un coéquipier effectuant une rentrée de touche.

Un coup franc indirect, joué à l'endroit où la faute a été commise, est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre :

- Joue d'une manière dangereuse ;
- Empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains ;
- Se tient aux barrières latérales tout en jouant ou essayant de jouer le ballon, en tirant avantage de sa position ;
- Fait obstacle à l'évolution d'un joueur lorsque le ballon n'est pas joué ;
- Bloquer un adversaire avec un coéquipier le long des barrières latérales (« sandwich ») ;
- Jouer le ballon en étant allongé en tirant un avantage de sa position, sans toucher un adversaire ;
- Utiliser des expressions verbales dans le but de désorienter ou de tromper un adversaire ;

- Rompre le silence délibérément pendant le match ;
- Toucher délibérément son masque ou ses pansements oculaires sans l'autorisation des arbitres, quand le ballon est en jeu, dans le but de percevoir la lumière ;
- Refuser de manière évidente d'attaquer après 40 secondes de possession de balle ;
- Commettre d'autres fautes non mentionnées dans la Loi 12 pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

Le coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si, lorsque le gardien de but dégage le ballon de la main ou du pied, il ne touche pas ou ne rebondit pas dans sa propre moitié de terrain :

- Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à n'importe quel point de la ligne médiane. Le gardien de but n'est pas sanctionné d'une faute personnelle.

Si le gardien de but contrôle le ballon des mains ou des pieds pendant plus de 4 secondes alors que le ballon peut être joué, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse. Le gardien de but n'est pas sanctionné d'une faute personnelle (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si un joueur conserve le ballon à l'arrêt avec un pied ou les deux pendant plus de 4 secondes alors que le ballon peut être joué, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse. Le joueur n'est pas sanctionné d'une faute personnelle (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

SANCTIONS DISCIPLINAIRES

Fautes passibles d'avertissement

Un joueur se voit infliger un avertissement (carton jaune) quand il commet l'une des fautes suivantes :

- Il se rend coupable d'un comportement antisportif ;
- Il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes ;
- Il enfreint avec persistance les Lois du Jeu ;
- Il retarde la reprise du jeu ;
- Il ne respecte pas, lors de la reprise du jeu, la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, d'une rentrée de touche, d'un coup franc ou d'un dégagement

- du ballon par le gardien de but ;
- Il pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre ou il enfreint la procédure de remplacement ;
- Il quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre ;
- Il touche intentionnellement son équipement obligatoire (masque, pansements oculaires) dans le but d'en tirer un avantage.

Fautes passibles d'exclusion

Un joueur est exclu du terrain de jeu (carton rouge) quand il commet l'une des fautes suivantes :

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

FAUTES COMMISES PAR LES OFFICIELS D'ÉQUIPE, LES GUIDES OU LES REMPLAÇANTS

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse pour l'équipe de l'officiel d'équipe, du guide ou du remplaçant qui commet l'une des fautes suivantes lorsque le ballon est en jeu :

- Ne pas respecter les zones de guidage réservées à l'entraîneur et au guide ;
- Manifester sa désapprobation en paroles ou en actes ;
- Rompre le silence délibérément pendant le match ;
- Se rendre coupable d'un comportement irresponsable ;

Si le jeu a été arrêté pour sanctionner une de ces fautes, le match reprend par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment où l'infraction a été commise (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

DÉCISIONS

Décision 1 :

Un joueur expulsé ne peut plus participer au match en cours ni prendre place sur le banc des remplaçants. Un joueur remplaçant pourra pénétrer sur le terrain de jeu, lorsque le ballon sera hors du jeu, 2 minutes effectives après l'expulsion de son coéquipier, sauf si un but a été marqué avant que les 2 minutes soient écoulées. Dans ce cas, les dispositions suivantes s'appliquent :

- Si les équipes jouent à 5 contre 4 et que l'équipe ayant la supériorité numérique marque un but, l'équipe de 4 joueurs pourra être complétée par un cinquième joueur ;
- Si les deux équipes jouent avec 4 joueurs et qu'un but est marqué, la composition des deux équipes restera inchangée ;
- Si les équipes jouent à 5 contre 3 ou à 4 contre 3 et que l'équipe ayant la supériorité numérique marque un but, l'équipe composée de 3 joueurs ne pourra s'adjoindre qu'un seul joueur supplémentaire ;
- Si les deux équipes jouent avec 3 joueurs et qu'un but est marqué, les deux équipes garderont le même nombre de joueurs ;
- Si c'est l'équipe en infériorité numérique qui marque un but, la composition des équipes reste inchangée.

Décision 2 :

Si un gardien de but conteste, ou ne respecte pas ses zones de guidage, l'arbitre peut arrêter le jeu, reprendre par un coup franc indirect, et donner un avertissement au gardien de but ; ou l'arbitre peut laisser le jeu se dérouler et faire un rappel à l'ordre ou donner un avertissement au gardien de but. Le gardien de but n'est pas sanctionné d'une faute personnelle ni de faute collective.

11 COUPS FRANCS

GENRES DE COUPS FRANCS

Les coups francs sont soit directs soit indirects.

Pour le coup franc direct comme pour le coup franc indirect, le ballon doit être immobile au moment de la frappe, et le tireur ne doit pas toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Lorsque deux ou plus de joueurs de l'équipe défendante forment un « mur défensif », tous les joueurs de l'équipe attaquante doivent se tenir à distance (1 m) du « mur défensif » jusqu'au moment où le ballon est en jeu.

Coup franc direct

Si le ballon pénètre directement dans le but adverse, le but est accordé.

Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe qui tire, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse.

Coup franc indirect

Un but ne peut être marqué que si le ballon entre dans le but après avoir touché un autre joueur.

LIEU D'EXÉCUTION DU COUP FRANC

Coup franc en dehors de la surface de réparation :

- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 5 m du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu ;
- Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a bougé ;
- Le coup-franc est exécuté à l'endroit où la faute a été commise, ou en fonction de la position du ballon quand la faute a été commise (selon l'infraction), ou depuis le point de double-pénalité, dans le cadre de l'exécution d'une double-pénalité.

Coup franc direct ou indirect dans la surface de réparation pour l'équipe défendante

- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 5 m du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu ;
- Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a bougé ;
- Le coup-franc peut être exécuté depuis n'importe quel point de la surface de réparation, en dehors de la surface du gardien de but.

Coup franc indirect pour l'équipe attaquante

- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 5 m du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu ;
- Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a bougé ;
- Un coup-franc indirect concédé dans la surface de réparation est exécuté depuis la ligne de la surface de réparation, au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise, avec un mur défensif situé à une distance de cinq mètres.
- Un coup-franc indirect concédé dans la surface du gardien de but est exécuté depuis le point d'intersection entre la ligne de la surface de réparation et le prolongement de la ligne des 2 mètres de la surface du gardien de but, au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise.

INFRACTIONS/SANCTIONS

Quand un joueur de l'équipe adverse ne se trouve pas à la distance requise lors de l'exécution du coup franc :

- le coup franc doit être recommencé.

Quand, après que le ballon soit en jeu, l'exécutant touche le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse, qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

Si l'équipe exécutant le coup franc met plus de 4 secondes à le faire :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse.

Signaux

Coup franc indirect :

- l'arbitre signale un coup franc indirect en levant le bras au-dessus de sa tête. Il maintient son bras dans cette position jusqu'à l'exécution du coup franc indirect et jusqu'à ce que le ballon touche un autre joueur ou sorte du jeu.

12 CUMUL DES FAUTES

ACCUMULATION DES FAUTES

- Tous les coups francs directs mentionnés dans la Loi 12 sont des fautes cumulables.
- Les 4 premières fautes cumulées par chaque équipe durant chaque mi-temps sont enregistrées dans le rapport de match.

LIEU D'EXÉCUTION DU COUP FRANC

Lors des coups francs accordés pour les 4 premières fautes cumulées par chaque équipe durant chaque mi-temps :

- Les joueurs de l'équipe adverse peuvent faire un mur pour parer un coup franc ;
- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir au moins à 5 m du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu ;
- Un but peut être marqué directement sur coup franc.

PROCÉDURE POUR LA 5^e FAUTE CUMULÉE ET LES SUIVANTES (Double-pénalité)

A compter de la cinquième faute cumulée par une équipe au cours d'une mi-temps, et pour toute faute ultérieure cumulée par mi-temps, la procédure de double-pénalité suivante doit être appliquée :

- Les joueurs de l'équipe adverse ne peuvent faire le mur pour parer un coup franc ;
- Le joueur exécutant le coup franc doit être clairement identifié ;
- Le joueur exécutant le coup franc doit tirer avec l'intention de marquer un but ; il ne peut passer le ballon à un autre joueur ;
- Tous les autres joueurs sur le terrain de jeu doivent se tenir derrière une ligne imaginaire tracée à hauteur du ballon parallèlement à la ligne de but, à l'extérieur de la surface de réparation. Ils doivent se tenir au moins à 5 mètres du ballon sans faire obstacle au joueur exécutant le coup franc. Aucun joueur ne doit franchir cette ligne imaginaire tant que le ballon n'a pas été touché ou joué.
- Une fois que le coup franc a été exécuté, aucun joueur ne doit toucher le ballon une seconde fois 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 ;

- Le gardien de but doit rester dans sa surface à une distance minimale de 5 mètres du ballon si le coup franc est exécuté depuis le point de double-pénalité (8 mètres) ou d'un point situé à une distance de 7 à 8 mètres de la ligne de but. Le gardien de but doit se positionner sur la ligne de but s'il s'agit d'un pénalty, ou si le coup franc est exécuté depuis un point situé à une distance de 6 à 7 mètres de la ligne de but ;
- Si un joueur commet la cinquième faute de son équipe, et toute faute supplémentaire commise par mi-temps, dans la moitié de terrain adverse ou dans sa propre moitié de terrain, devant une ligne imaginaire parallèle à la ligne médiane et passant par le second point de réparation à 8 mètres de la ligne de but, le coup franc doit être exécuté depuis ce point de double-pénalité, selon la procédure d'exécution d'une double-pénalité ;
- Si un joueur commet la cinquième faute de son équipe, et toute autre faute commise par mi-temps, dans sa propre moitié de terrain entre la ligne des 8 mètres et la ligne de but, le coup franc sera exécuté, selon le choix de l'équipe, depuis le point de double pénalité ou à l'endroit où a été commise l'infraction, selon la procédure d'exécution d'une double-pénalité ;
- Le tireur ne peut pas toucher la balle une deuxième fois jusqu'au moment où un autre joueur l'a touchée.

Le temps additionnel nécessaire à l'exécution du coup franc après la cinquième faute cumulée doit être alloué à la fin de chaque mi-temps.

INFRACTIONS/SANCTIONS

Si un joueur, remplaçant, guide ou officiel d'équipe de l'équipe défendante enfreint cette Loi du Jeu :

- Le coup franc doit être recommencé, uniquement si le but n'est pas marqué
- Le coup franc ne doit pas être recommencé si le but est marqué

Si un joueur, remplaçant, guide ou officiel de l'équipe du joueur exécutant le coup franc enfreint cette Loi du Jeu :

- Le coup franc doit être recommencé si le but est marqué
- Le coup franc ne doit pas être recommencé si aucun but n'est marqué

Si un joueur transgresse cette Loi du Jeu une fois que le ballon est en jeu :

- Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse, qui doit être exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si un ou plusieurs défenseurs ainsi qu'un ou plusieurs attaquants enfreignent cette Loi du Jeu avant que le ballon ne soit en jeu :

- La double pénalité est retirée.

13 COUP DE PIED DE RÉPARATION

Un coup de pied de réparation (pénalty) est infligé à l'équipe qui, dans sa propre surface de réparation et alors que le ballon est en jeu, commet l'une des fautes pour lesquelles un coup franc direct doit être accordé.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de réparation.

Un temps supplémentaire doit être accordé pour tout coup de pied de réparation devant être exécuté à la fin de chacune des périodes du temps réglementaire ou à la fin de chacune des deux périodes de la prolongation.

POSITION DU BALLON ET DES JOUEURS

Le ballon :

- est placé sur le point de réparation.

Le joueur exécutant le coup de pied de réparation :

- est clairement identifié.

Le gardien de but de l'équipe défendante :

- reste sur sa propre ligne de but, face à l'exécutant, entre les montants du but, jusqu'à ce que le ballon ait été botté.

Le guide de l'équipe exécutant le coup de pied de réparation :

- peut orienter le tireur ;
- ne peut pas pénétrer sur le terrain ;

Les joueurs autres que l'exécutant se trouvent :

- dans les limites du terrain de jeu ;
- en dehors de la surface de réparation ;
- derrière ou au côté du point de réparation ;
- au moins à 5 m du point de réparation.

EXÉCUTION

- Le tireur du coup de pied de réparation botte le ballon en direction du but.
- Il ne doit pas jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.
- Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et qu'il s'est déplacé en direction du but adverse.

Quand un coup de pied de réparation est exécuté ou doit être répété pendant le temps réglementaire ou pendant le temps additionnel prévu en fin de période ou en fin de match pour permettre son exécution ou sa répétition, le but est accordé si, avant de passer entre les montants du but et sous la barre transversale :

- Le ballon touche l'un ou l'autre ou les deux montants et/ou la barre transversale et/ou le gardien de but.

INFRACTIONS/SANCTIONS

Si un joueur, remplaçant, guide ou officiel d'équipe de l'équipe défendante enfreint cette Loi du Jeu :

- Le coup de pied de réparation doit être recommencé, uniquement le but n'est pas marqué.
- Le coup de pied de réparation ne doit pas être recommencé si le but est marqué.

Si un joueur, remplaçant, guide ou officiel de l'équipe du joueur exécutant le coup de pied de réparation enfreint cette Loi du Jeu :

- Le coup de pied de réparation doit être recommencé si le but est marqué.
- Le coup de pied de réparation ne doit pas être recommencé si le but n'est pas marqué.

Si l'exécutant transgresse cette Loi du Jeu une fois que le ballon est en jeu :

- Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse, qui doit être exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise, excepté dans la surface de réparation (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si un ou plusieurs défenseurs ainsi qu'un ou plusieurs attaquants enfreignent cette Loi du Jeu avant que le ballon ne soit en jeu :

- Le coup de pied de réparation est retiré.

14 RENTRÉE DE TOUCHE AU PIED

La rentrée de touche est l'une des manières de reprendre le jeu.

Un but ne peut être marqué directement sur rentrée de touche :

- Si une balle traverse la ligne de but de l'équipe adverse, un but est accordé ;
- Si la balle traverse la ligne de but de l'équipe qui tire, un coup de pied de coin est attribué.

LA RENTRÉE DE TOUCHE EST ACCORDÉE :

- Quand le ballon a entièrement franchi les barrières latérales, ou a touché le plafond ;
- À l'endroit où le ballon a franchi les barrières latérales ;
- À l'équipe adverse du joueur qui a touché en dernier le ballon.

POSITIONS RESPECTIVES DU BALLON ET DES JOUEURS

Le ballon :

- Doit être immobile et placé au plus à 1 mètre des barrières latérales ;
- Est remis en jeu du pied dans une direction quelconque.

Les joueurs de l'équipe défendante :

- Doivent se tenir au moins à 5 m du point où la rentrée de touche est effectuée.

EXÉCUTION

- Le joueur doit effectuer la rentrée de touche dans les 4 secondes à compter de l'instant où l'arbitre a donné le signal de la reprise.
- L'exécutant ne doit pas toucher à nouveau le ballon avant que celui-ci n'ait été touché ou joué par un autre joueur.
- Le ballon est en jeu dès l'instant où il a été botté ou touché.

INFRACTIONS/SANCTIONS

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse :

Si le joueur exécutant la rentrée de touche, touche le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur. Le coup franc indirect est exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise, excepté dans la surface de réparation (cf. Loi 13).

La rentrée de touche est recommencée par un joueur de l'équipe adverse :

- Si le ballon n'est pas remis en jeu correctement.
- Si la rentrée de touche est effectuée à un endroit autre que le point où le ballon a franchi les barrières latérales.
- Si la rentrée de touche n'est pas effectuée dans les 4 secondes à compter de l'instant où l'arbitre a donné le signal de la reprise.
- Lorsqu'une autre infraction à cette Loi du Jeu est commise.

15 DÉGAGEMENT DU BALLON PAR LE GARDIEN DE BUT

Le dégagement du ballon par le gardien est une des manières de reprendre le jeu. Il doit toujours être exécuté par le gardien de but à l'intérieur de sa propre surface de gardien de but.

Un but ne peut pas être marqué directement sur dégagement du ballon. Si la balle traverse directement la ligne de but de l'équipe dont le gardien a dégagé le ballon, un coup de pied de coin est attribué à l'équipe adverse. Si la balle traverse directement la ligne de but de l'équipe qui n'a pas dégagé le ballon, l'équipe en question sera attribué un dégagement.

Le gardien peut, de la main, remettre le ballon en jeu :

- Quand le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe attaquante, a entièrement franchi la ligne de but, soit à terre, soit en l'air, sans qu'un but ait été marqué conformément à la Loi 11.

EXÉCUTION

- Le ballon est dégagé de la main d'un point quelconque de la surface du gardien de but par le gardien de but de l'équipe défendante.
- Les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est directement sorti de la surface de réparation.

INFRACTIONS/SANCTIONS

Si le ballon n'est pas sorti directement de la surface de réparation :

- Le dégagement du ballon doit être recommencé.

Si le dégagement du ballon n'est pas effectué dans les 4 secondes à compter de l'instant où le gardien de but prend possession du ballon :

- Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse sur la ligne de la surface de réparation (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc). Le gardien de but n'est pas sanctionné d'une faute personnelle.

Si le gardien dégage le ballon au-delà de la ligne médiane, sans que celui-ci n'ait touché le sol ou ait été joué avant :

- Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse sur n'importe quel point de la ligne médiane. Il n'y a pas de faute personnelle du gardien de but.

Si le ballon est en jeu après le dégagement du gardien, et que le gardien de but touche à nouveau le ballon avant qu'il n'ait été touché par un joueur adverse :

- Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse sur la ligne de la surface de réparation, au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que le gardien le retouche dans sa propre moitié de terrain après qu'il lui a été volontairement adressé par un coéquipier sans qu'un adversaire ne l'ait touché ou joué :

- Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

16 COUP DE PIED DE COIN

Un coup de pied de coin est une façon de reprendre le jeu.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de coin, mais uniquement contre l'équipe adverse. Si le ballon traverse directement la ligne de but de l'équipe attaquante, un coup de pied de coin est attribué à l'équipe adverse.

UN COUP DE PIED DE COIN (CORNER) EST ACCORDÉ :

- Lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe défendante, franchit entièrement la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air, et sans qu'un but ait été marqué conformément à la Loi 11.

EXÉCUTION

- Le ballon est placé dans l'arc de coin le plus proche.
- Les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir au moins à 5 mètres du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu.
- Le ballon est botté par un joueur de l'équipe attaquante.
- Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a bougé.
- L'exécutant ne doit pas jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

INFRACTIONS/SANCTIONS

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse :

- Si l'exécutant touche le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur. Le coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.
- Si le corner n'est pas effectué dans les 4 secondes à compter de l'instant où l'arbitre a donné le signal de la reprise. Le coup franc indirect doit être exécuté depuis l'arc de cercle de coin.

Pour toute autre infraction à cette Loi :

- Le coup de pied de coin sera tiré à nouveau.

PROCÉDURE POUR DÉTERMINER LE VAINQUEUR D'UN MATCH

LES TIRS AU BUT

Les tirs au but du point de réparation sont une méthode pour déterminer le vainqueur quand le règlement de la compétition exige qu'il y ait une équipe victorieuse au terme d'un match achevé sur un score nul.

PROCÉDURE

- L'arbitre choisit le but contre lequel les tirs doivent être exécutés.
- L'arbitre procède, avec les capitaines, au tirage au sort et le capitaine de l'équipe qui gagne le tirage décide s'il souhaite exécuter le premier ou le deuxième tir.
- L'arbitre consigne par écrit le déroulement de chaque tir au but effectué.
- Les deux équipes exécutent chacune trois tirs au but conformément aux dispositions mentionnées ci-dessous.
- Les tirs sont exécutés alternativement par chaque équipe.
- Tous les joueurs et remplaçants sont autorisés à exécuter les tirs au but, excepté les gardiens de but.
- Lorsqu'une équipe termine le match avec un plus grand nombre de joueurs que l'équipe adverse, elle est tenue d'égaliser ce nombre à la baisse et de communiquer à l'arbitre le nom et le numéro de chaque joueur exclu de l'épreuve.
- Si, avant que les deux équipes n'aient exécuté leurs trois tirs, l'une d'elles marque plus de buts que l'autre ne pourra jamais en marquer, même en finissant sa série de tirs, l'épreuve n'est pas poursuivie.
- Si, après que les deux équipes ont exécuté leurs trois tirs, toutes deux ont marqué le même nombre de buts ou n'en ont marqué aucun, l'épreuve est poursuivie dans le même ordre jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre au terme du même nombre de tentatives.
- Chaque tir supplémentaire est exécuté par un joueur différent et tous les joueurs désignés doivent avoir exécuté un premier tir avant que l'un d'eux ne puissent en effectuer un second. Après que chaque tireur ait tiré, les tireurs conservent le même ordre pour les tirs supplémentaires.
- Un joueur qui a été exclu ou disqualifié pour avoir fait 5 fautes personnelles ne peut pas participer à l'épreuve.
- Le gardien de but peut être remplacé avant ou pendant la séance de tirs au but.

- Seuls les joueurs désignés et les guides sont autorisés à rester sur le terrain de jeu pendant l'épreuve des tirs au but. Ils se positionneront dans la moitié de terrain opposée à celle où se déroule l'épreuve des tirs au but. Le troisième arbitre s'assurera qu'ils restent dans cette moitié de terrain.
- Le gardien dont le coéquipier exécute le tir au but et le guide de l'équipe adverse doivent rester sur le terrain de jeu, et ce, près des barrières latérales, derrière la ligne délimitant la surface de réparation dans laquelle se déroule l'épreuve.

**INTERNATIONAL BLIND SPORTS FEDERATION
SOUS-COMITÉ FOOTBALL**

RÈGLEMENT DES COMPÉTITIONS

Les règlements suivants seront utilisés pour toutes les compétitions IBSA et aux compétitions entre deux organisations, ou plus, membre de l'IBSA.

1- SYSTÈME DE POINT

- a. 3 points pour un match gagné
- b. 1 point pour un match nul
- c. 0 point pour un match perdu

2- MODES DE QUALIFICATION

- a. Le plus grand nombre de points marqués après tous les matches joués en phase de poule.
- b. Différence de buts après tous les matches joués en phase de poule.
- c. Plus grand nombre de buts marqués lors des matches joués en phase de poule.
- d. Plus grand nombre de points obtenus lors des matches contre les équipes en question.
- e. Différence de buts supérieure lors des matches contre les équipes en question (si plus de 2 équipes finissent à égalité de points).
- f. Séance de tirs au but entre les 2 équipes en question, ou tirage au sort effectué par le comité d'organisation, si les 2 équipes sont d'accord.
- g. Tirage au sort effectué par le comité d'organisation si plus de 2 équipes sont concernées et que tous les critères précédents sont les mêmes

3- DÉTERMINATION DU VAINQUEUR D'UN MATCH

- a. En finale, demi-finales, lors des matches pour les places 3^e-4^e, 5^e-6^e et à suivre :

S'il y a égalité à la fin du temps réglementaire, une séance de tirs au but sera effectuée pour déterminer le vainqueur.

4- FEUILLES DE MATCHES – COMPOSITION D'ÉQUIPES

- a. Soixante minutes avant le coup d'envoi du match, un dirigeant de chaque équipe doit soumettre la composition d'équipe aux arbitres. La composition d'équipe doit inclure :
 - i. Les joueurs de champ débutant le match : noms, prénoms, numéros ;
 - ii. Le gardien de but débutant le match : nom, prénom, numéro ;
 - iii. Les joueurs de champ remplaçants : noms, prénoms, numéros,
 - iv. Le gardien de but débutant le match : nom, prénom, numéro ;
 - v. L'entraîneur principal : nom, prénom ;
 - vi. L'entraîneur adjoint : nom, prénom ;
 - vii. Le guide : nom, prénom ;
 - viii. Médecin : nom, prénom ;
 - ix. Physiothérapeute : nom, prénom.

- b. Noms, prénoms et numéros de maillot ne peuvent pas changer au cours de la compétition.

5- SCORE FINAL POUR UN MATCH NON JOUÉ OU ARRÊTÉ

- a. Si le match n'est pas joué à cause de la responsabilité d'une équipe, le score final est de 6-0 contre l'équipe fautive.
- b. Si le match est arrêté à cause d'un nombre de joueurs devenu insuffisant, le score final sera de 6-0 ou le score du match sera conservé si l'équipe vainqueur a marqué plus de six buts après avoir annulé les buts marqués par l'équipe fautive (s'il y en a eu).
- c. Si un match n'est pas joué en raison des deux équipes, aucun vainqueur ne sera déclaré et chaque équipe obtiendra le résultat final suivant : défaite 6-0.

ANNEXE 1

BANDEAUX DE CÉCIFOOT VUE GÉNÉRALE

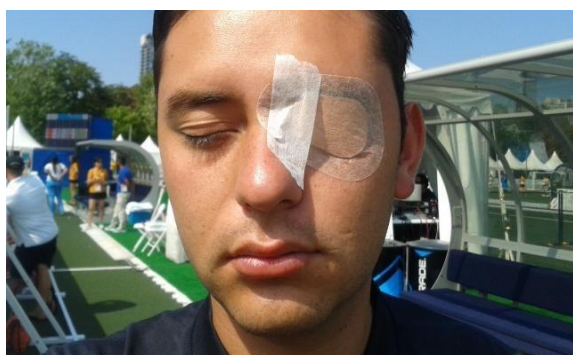


ANNEXE 2

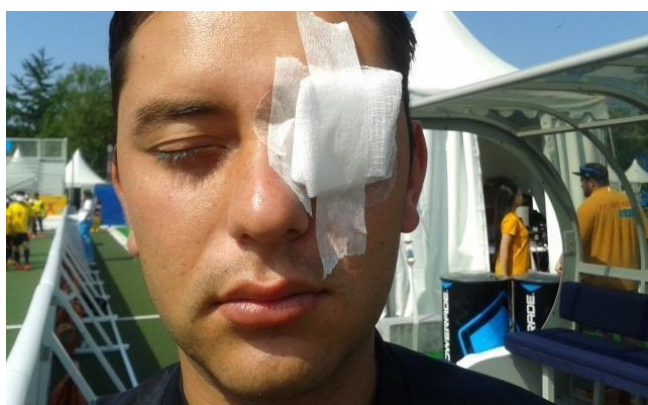
FAÇON DE PLACER LES PANSEMENTS OCULAIRES



Étape 1



Étape 2



Étape 3

Les pansements oculaires sont contrôlés pour chaque joueur B1 par les arbitres en sortant du vestiaire avant l'échauffement, au début de chaque période, après les temps morts et avant chaque remplacement. Les arbitres peuvent également les vérifier pendant le match à n'importe quel moment. Eux seuls jugent si cela est nécessaire.

QUESTIONS FRÉQUENTES ET RÉPONSES DE L'IBSA

LOI 1 : TERRAIN DE JEU

- Est-ce qu'un match peut être joué sur un terrain gazonné ou synthétique ?

Oui, à partir du moment que la surface a été approuvée par le délégué technique de l'IBSA.

- Où doit se trouver le banc des remplaçants ?

Le banc des joueurs doit être placé hors du terrain de jeu et du même côté que la table de marque. Les remplaçants et les officiels d'équipe utilisent toujours le banc situé du côté de la moitié défensive de leur équipe.

- De quelle taille doit être la zone de sécurité située derrière les lignes de but ?

Pour la sécurité des joueurs, une zone libre de tout obstacle de 2 mètres minimum derrière la ligne de but doit être respectée. Si cette zone ne peut pas être mise en place, tout obstacle situé dans cette zone doit être rendu inoffensif pour les joueurs.

LOI 2 : BALLON

- Comment doit réagir l'arbitre si le ballon s'immobilise complètement et qu'aucun joueur ne réussit à le trouver ?

Le jeu ne doit pas être arrêté, l'arbitre doit déplacer le ballon de façon à ce que les joueurs puissent l'entendre et le trouver.

LOI 3 : NOMBRE DE JOUEURS

- Si pendant un remplacement, le joueur refuse de sortir, que doit faire l'arbitre ?

L'arbitre doit faire poursuivre le match, car pour qu'un remplacement soit effectif, il faut d'abord que le joueur sorte avant que le remplaçant puisse entrer.

- Si un gardien de but est exclu, est-ce que son équipe doit jouer sans gardien pendant 2 minutes ?

Non. Un joueur de champ doit sortir du match pendant 2 minutes (sauf circonstances présentées dans la Loi 12) afin que le gardien remplaçant puisse entrer. Quand la période d'infériorité numérique est terminée et que le ballon est hors du jeu, l'équipe peut être complétée, même par le joueur qui a dû laisser sa place pour permettre au gardien de but remplaçant d'entrer.

- Si les deux gardiens de but d'une équipe sont blessés ou ont été exclus, que doit faire l'arbitre ?

Il doit permettre à chacun des officiels de l'équipe de jouer comme gardien de but du moment qu'ils soient inscrits sur la feuille de match. En cas d'équipe nationale, l'officiel doit avoir la même nationalité que l'équipe.

- Quel est le nombre maximum de joueurs et officiels qu'une équipe peut inscrire sur la feuille de match en catégorie B1 ?

Un maximum de 15 personnes toutes inscrites sur la feuille de match.

- Quand un joueur peut-il entrer ou revenir sur le terrain ?

Un joueur peut entrer ou revenir sur le terrain quand le ballon est hors du jeu, et avec l'autorisation de l'arbitre ou du second arbitre.

LOI 4 : ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

- Est-ce que les gardiens de but doivent porter des protège-tibias ?

Oui.

- Est-ce qu'un joueur peut couvrir ses bijoux d'un sparadrap ?

Non, les joueurs ne peuvent couvrir ou porter aucun type de bijoux.

LOI 5 : ARBITRE

- Quelle doit être la tenue de l'arbitre ?

Un maillot ou chemisette, un short, des bas et des chaussures.

LOI 6 : DEUXIÈME ARBITRE

- Quelle doit être la tenue du second arbitre ?

Un maillot ou chemisette, un short, des bas et des chaussures.

LOI 7 : CHRONOMÉTREUR

- À quel moment le chronométrateur doit-il démarrer le chronomètre ? Quand l'arbitre siffle ou quand le ballon a bougé ?

| Le chronométrateur doit démarrer le chronomètre quand l'arbitre a sifflé.

LOI 12 : FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF

- Si le ballon est à l'opposé, y a-t-il faute si le gardien de but quitte sa surface de gardien ou si le guide pénètre sur le terrain ?

Non, il y a seulement faute s'il participe activement au match, soit physiquement soit par la voix, quand il se trouve à l'extérieur de sa surface. Il y a faute également s'il guide quand le jeu se situe à l'extérieur de sa zone de guidage.

- Sur un dégagement du gardien, le ballon rebondit au-delà de la ligne médiane, sans qu'il ait rebondi dans sa moitié de terrain. Décision ?

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse sur n'importe quel point de la ligne médiane.

- Alors que le ballon est en jeu, le gardien de but dégage le ballon du pied, ou à la main, au-delà de la ligne médiane, sans qu'il ait rebondi dans sa moitié de terrain. Quelle est la faute ?

Il ne s'agit pas d'une faute personnelle du gardien de but. Le jeu est arrêté et est repris par un coup franc indirect sur n'importe quel point de la ligne médiane.

- Y a-t-il pénalty si le gardien de but touche le ballon des mains accidentellement à l'extérieur de sa surface de gardien suite à un dégagement du gardien ?

Non.

- Le gardien de but dégage le ballon du pied au-delà de la ligne médiane après qu'il ait rebondi dans sa moitié de terrain, et le ballon pénètre dans le but adverse. Décision ?

But refusé, reprise du jeu par un dégagement du gardien.

- Que doit faire l'arbitre si, par suite de blessures ou d'exclusion, une équipe n'avait plus de guide ?

Il doit permettre à quelqu'un inscrit sur la feuille de match de jouer le rôle de guide, et si ce n'est pas possible, de permettre de jouer sans guide.

- Y a-t-il faute si le guide, le gardien de but ou l'entraîneur guident ou donnent des directives à leurs joueurs lorsque ceux-ci sont en dehors de leurs zones de guidage respectives, et que le jeu est arrêté ?

Non, mais dès que le jeu reprend, ils ne peuvent plus guider en dehors de leurs zones.

- Un gardien de but peut-il sortir de sa zone, quand le jeu est arrêté, afin de positionner un mur ?

Oui, il doit le faire rapidement, et le temps doit être arrêté.

- Que doit faire l'arbitre si un remplaçant, un officiel d'équipe, ou un guide, enfreint les Lois du Jeu pendant que le ballon est en jeu ?

Si l'arbitre arrête le jeu à cette occasion, il doit avertir (carton jaune) ou exclure (carton rouge) la personne fautive. Le jeu sera repris par un coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

- Si un joueur, seul, glisse et s'allonge pour récupérer le ballon, puis se relève et joue le ballon, y a-t-il faute ?

Non, tant que le joueur est seul et ne tire aucun avantage direct vis-à-vis d'un adversaire.

- Si un joueur, seul, joue le ballon en se tenant aux barrières avec les 2 mains, y a-t-il faute ?

Non, tant que le joueur ne tire aucun avantage direct vis-à-vis d'un adversaire.

- Quelle est la marche à suivre lorsqu'une équipe en possession du ballon refuse d'attaquer pendant 40 secondes ?

A n'importe quel moment après le délai de 40 secondes, l'arbitre commence le décompte de 5 à 0 seconde à voix haute et avec le geste. L'équipe en possession du ballon doit alors démarrer une attaque pendant ces 5 secondes. Si cela n'est pas le cas, arrête le jeu et sanctionne le joueur en possession du ballon d'une faute personnelle. Le jeu reprend par un coup franc indirect pour l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

- Si l'arbitre laisse un avantage alors qu'une faute a été commise, comment doit-il reprendre le jeu lorsque le ballon n'est plus en jeu, qu'il y ait eu but ou pas ?

L'arbitre peut sanctionner le joueur si nécessaire, mais sans faute personnelle ou cumulée. Le match reprend consécutivement à l'arrêt du jeu.

LOI 13 : COUPS FRANCS

- Un gardien de but peut-il tirer les coups francs ?

Non, même dans sa propre zone de gardien.

LOI 14 : CUMUL DES FAUTES

- Après la cinquième faute cumulée de l'équipe, l'arbitre accorde un coup franc plus proche du but que le deuxième point de réparation, et le tireur du coup franc et l'entraîneur ne sont pas d'accord sur l'endroit où le tirer. Décision ?

L'arbitre permettra au tireur du coup franc de décider.

LOI 15 : COUP DE PIED DE RÉPARATION

- Est-ce qu'un gardien de but peut tirer les coups de pied de réparation ?

Non.

LOI 16 : RENTRÉE DE TOUCHE AU PIED

- Est-ce qu'un gardien de but peut effectuer les rentrées de touche au pied ?

Non.

SANCTIONS EN COMPÉTITION

- Un joueur recevant deux avertissements au cours de deux matches différents pendant la phase de poule est automatiquement suspendu pour le match suivant.
- Un joueur recevant deux avertissements au cours du même match est automatiquement suspendu pour le match suivant.
- Un joueur expulsé au cours d'un match est automatiquement suspendu pour les deux matches suivants.
- Un avertissement reçu par un joueur lors d'un match de la phase de poule n'est pas comptabilisé pour la suite de la compétition.
- Un joueur expulsé deux fois au cours d'une même compétition pour avoir tenté de percevoir la perception de la lumière, sera automatiquement suspendue pour le reste de la compétition. *
- Dans le cas d'une situation grave telle qu'une insulte raciale ou une agression physique, etc., un comité disciplinaire décidera de la sanction infligée à la personne concernée. Cette sanction peut être une sanction de minimum 2 matches et dépendra du type d'agression.
- Une sanction consécutive à une expulsion est automatiquement transférée à la compétition officielle suivante (Championnats du Monde, Championnats IBSA continentaux, Championnats qualificatifs pour les Jeux Paralympiques et Championnats du Monde, Jeux Mondiaux IBSA, Jeux Paralympiques IPC).