

REGLEMENT DU FOOTBALL EN SALLE.

- 1. TERRAIN :**
- de H.B. (de 38 à 42 m. de L. sur 18 à 22 m. de l.)
 - surface de but et de réparation à 6m. de la ligne de but (cfr H.B.)
 - point de réparation (penalty) à 6m. de la ligne de but
 - les buts font 3m. de large et 2m. de haut
 - zone de remplacement de 3m. de chaque côté de la ligne médiane

- 2. LE BALLON :** les ballons en feutre sont interdits sauf accord préalable

3. LES JOUEURS :

A. Nombre de joueurs : 2 équipes de 5 joueurs dont 1 gardien (5 remplaçants) 4 joueurs minimum pour débiter une rencontre. Moins de 3 joueurs sur le terrain = arrêt de la rencontre

B. Le gardien de but : en dehors de sa surface = joueur de champ
Pendant le jeu (donc pas sur sortie par ligne de but), dans sa surface, il peut jouer le ballon aussi bien des mains que des pieds mais le ballon doit être dégagé de cette surface de but dans les 4 secondes. Il ne pourra plus jouer ce ballon dans sa surface sauf si un adversaire a touché le ballon ou s' il y a eu une interruption de jeu.
S' il dévie une balle qui quitte sa surface de but, il ne pourra plus la jouer avant qu' un adversaire ne l' ait touchée ou qu' il y ait eu un arrêt de jeu (donc un équipier ne pourra pas lui faire de passe) (par contre, une balle venant d' un adversaire et interceptée par un défenseur pourra être donnée au gardien).

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

D. Remplacements : peuvent être effectués à n' importe quel moment du match et sans autorisation de l' arbitre (sauf pour le gardien de but)
doivent s' effectuer à l' intérieur de la zone de remplacement
le remplaçant doit être touché par le remplacé avant de prendre part au jeu
le gardien doit être remplacé lors d' un arrêt de jeu

4. EQUIPEMENT : 1 maillot (ou vareuse) dans une culotte courte, bas de sport relevés et chaussures (jambière autorisée)
le port d' objets dangereux tels que bracelets, montres, bagues proéminentes, chaînes de cou ou autres objets lâches est interdit.

5. L ' ARBITRE : Dans ses interventions, l' arbitre doit s' abstenir de pénaliser lorsque, en agissant ainsi, il favorise l' équipe du joueur qui a commis la faute.
Il ne peut intervenir par la suite au cas où l' avantage présumé ne se réalise pas.

Un joueur **EXPULSE** (carte jaune) peut être remplacé

Un joueur **EXCLU** (carte rouge) ne peut être remplacé.

6. DUREE DE LA PARTIE : scolaires et cadets : minimum 2 X 20 '

juniors : 2 X 25 '

Chaque équipe a droit à 1 temps mort d' une minute **PAR RENCONTRE** (et non par mi-temps)

7. LES REGLES :

A. COUP D ' ENVOI

L' équipe favorisée part le sort (toss) a le droit de choisir, soit le camp, soit le coup d' envoi.

Le coup d' envoi est donné dans la direction du camp adverse (donc **EN AVANT**) et les joueurs opposés ne peuvent s' approcher à moins de 5 mètres avant que le ballon n' ait parcouru une distance égale à sa circonférence. (il n' est donc pas nécessaire qu' un deuxième joueur touche le ballon).

Un but ne peut pas être marqué directement sur coup d' envoi (sinon dégagement de but)

B. BALLE A TERRE .

Après un arrêt de jeu temporaire provoqué par une cause non prévue par les règles du jeu, l' arbitre laisse tomber le ballon à l' endroit où il se trouvait au moment de l' arrêt (sauf dans la surface de but où il faut la faire sur la ligne délimitant cette surface).

Le ballon est en jeu dès qu' il a touché le sol

Exemples de balle à terre :

*corps étranger sur le terrain influençant le jeu

*ballon devenu irrégulier

*fautes simultanées **DE MÊME GRAVITE** commises par 2 adversaires

*arrêt de jeu pour blessure d' un joueur

*coup de sifflet intempestif de l' arbitre ou d' un spectateur

*

C. COUP FRANC DIRECT

Contre un joueur qui commet **INTENTIONNELLEMENT** une des fautes suivantes :

- *donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire
- *faire ou essayer de faire tomber un adversaire (croc en jambe ou s'abaisser devant ou derrière lui)
- *sauter sur un adversaire
- *charger un adversaire violemment ou dangereusement
- *frapper ou essayer de frapper un adversaire (cracher = frapper)
- *tenir ou retenir un adversaire (par le corps ou les vêtements)
- *pousser un adversaire
- *se jeter à terre devant derrière ou à côté d'un adversaire (sliding tackle)
- *bloquer à l'aide de la plante du pied le ballon au moment où l'adversaire va le botter
- *manier le ballon avec la main ou le bras (sauf gardien dans sa surface)

ATTENTION : Un joueur peut se protéger la figure ou le bas-ventre, même s'il conserve le contrôle du ballon

D. COUP FRANC INDIRECT.

Contre un joueur qui commet **INTENTIONNELLEMENT** une des fautes suivantes :

- *jouer d'une manière jugée dangereuse **SANS** qu'il y ait contact
- *charger un adversaire alors que le ballon n'est pas à distance de jeu ou en l'air
- *faire obstruction pour empêcher l'adversaire d'aller à la balle
- *charger le gardien ou l'empêcher de dégager
- *toutes les fautes commises contre ses partenaires ou l'arbitre
- *remplacement non conforme
- *perdre intentionnellement du temps
- *conduite inconvenante
- *s'appuyer sur un partenaire pour jouer le ballon

E. MESURES DISCIPLINAIRES.

- a) Avertissement solennel : - si un joueur enfreint avec persistance les règles du jeu
- s'il désapprouve les décisions de l'arbitre
- b) Expulsion - Exclusion : - s'il récidive après un avertissement solennel
- s'il tient des propos injurieux ou grossiers
- en cas de conduite brutale ou violente

N. B. Les joueurs se trouvant sur le banc sont soumis aux mêmes règles.

F. MODALITES LORS DES COUPS FRANCS.

On ne peut pas marquer dans son propre but lors des bottés de coups francs (= coup de coin).

Si un coup franc est accordé à un joueur à l'intérieur de **SA PROPRE** surface de but, le ballon ne sera en jeu qu'après être **SORTI** de cette surface. (donc le gardien ne pourra recevoir le ballon en mains tant qu'il ne sera pas sorti de cette surface) et les adversaires doivent se trouver à 5 mètres au moins du ballon et **EN DEHORS** de la surface de but.

Lorsqu'un coup franc indirect (si direct = penalty) est accordé aux **ATTAQUANTS** dans la surface de but adverse, le ballon sera posé sur la ligne délimitant cette surface à l'endroit le plus rapproché de celui où la faute a été commise.

Le ballon peut être envoyé dans n'importe quelle direction.

G. COUP DE PIED DE REPARATION.

Tous les joueurs (sauf gardien) doivent se trouver à l'extérieur de la surface de but et à 5 mètres minimum du ballon.

Le gardien doit se trouver entre les montants les 2 pieds sur la ligne de but. Il ne peut bouger les pieds avant le botté.

Le botteur ne peut marquer aucun temps d'arrêt.

Le botté doit être effectué vers le but.

Séance de coups de pied de réparation pour départage éventuel.

L'arbitre tire à pile ou face l'équipe qui commencera (l'équipe qui gagne le tirage au sort **COMMENCE** à tirer)

3 joueurs différents botteront la première série de coups de pied de réparation.

Si les 2 équipes sont à égalité après la première série, 3 joueurs différents vont botter la série suivante. (Ces 3 joueurs peuvent être **LES MÊMES** que ceux de la première série).

A partir de la 2ème série, le résultat est acquis dès que, à nombre égal de tirs, une équipe a pris l'avantage.

H. BALLON AU PLAFOND.

Si le ballon touche le plafond ou une structure au-dessus de la surface de jeu, le jeu est repris par un coup franc indirect sur la ligne de touche à même hauteur du point où le ballon a touché.

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

Ce dégagement **DOIT** se faire **A LA MAIN**. Après ce dégagement, il ne lui est plus permis de prendre le ballon en main ou de le jouer au pied **DANS SA SURFACE DE BUT** tant que le ballon n'a pas été touché par un adversaire ou qu'il y ait eu une interruption de jeu.

De même, après le dégagement, il ne lui est pas permis de jouer directement le ballon **EN DEHORS** de sa surface de but si celui-ci n'a pas été joué par un adversaire ou un partenaire.

Tous les joueurs adverses sont en dehors de cette surface, ils ne peuvent y pénétrer qu'après que le ballon en soit sorti.

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