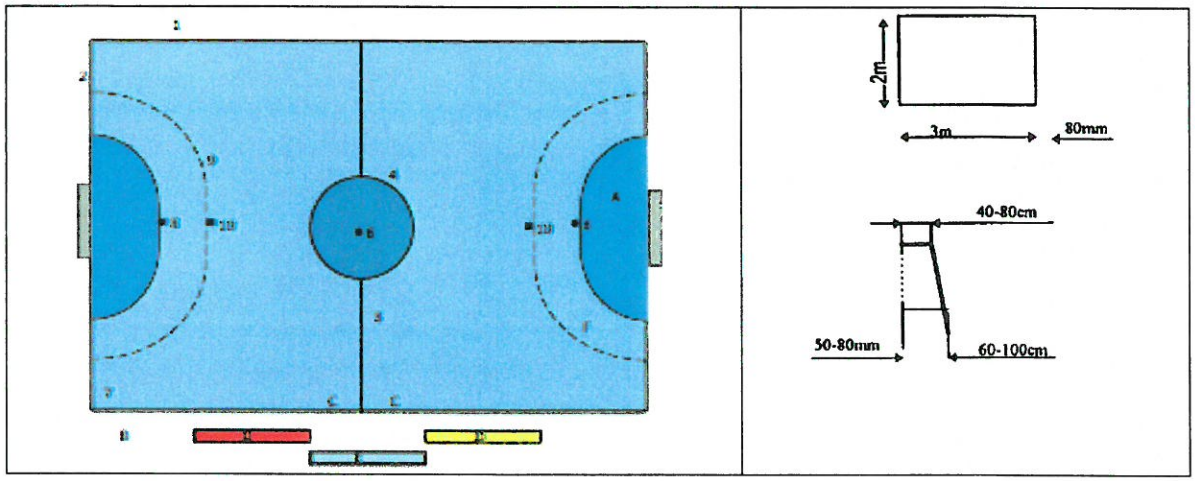
Règle 1 : Terrain de jeu

Règle 1 - Article 1 - Plan du terrain

Le plan du terrain de jeu est représenté ci-dessous.

Le terrain de jeu ***Les buts***



Lignes et points :

1. Lignes latérales.
2. Lignes de but
3. Ligne médiane
4. Rond central (Facultatif)
5. Lignes des 6 mètres.
6. Point central (Facultatif).
7. Points de coup de coin.
8. Points de réparation.
9. Lignes des 9 mètres (Facultatif).
10. Points des 9 mètres (Obligation pour les compétitions nationales dès la saison 2016-2017)

Zones :

A. Surface de but.
B. Zone neutre.
C. Zone de remplacement.
D. Sièges pour joueurs de remplacement et officiels.
E. Table officielle.
F. Zone de 9 mètres.
(E & F : Uniquement d'application pour les compétitions nationales)

Règle 1 - Article 2 - Dimensions du terrain

a. Généralités :

Le terrain est de forme rectangulaire et les dimensions doivent tendre, autant que possible, à une proportion largeur/longueur équivalente à 1/2

Le terrain de jeu est délimité sur sa longueur par les lignes latérales et, sur sa largeur, par les lignes de but. Il est divisé en deux zones égales par la ligne médiane tracée à égale distance des lignes de but.

La hauteur, au-dessus de la surface de jeu, ne peut être inférieure à sept mètres.

Règle 8 : Coup d'envoi - Balle à terre

Règle 8 - Article 1 - Au début de la partie

Le choix du côté de terrain ou du coup d'envoi est tiré au sort par l'arbitre en présence des deux capitaines d'équipes. L'équipe favorisée par le sort a le droit de choisir, soit le côté de terrain, soit le coup d'envoi. Les remplaçants et officiels autorisés, à l'exception du délégué au terrain et du(es) commissaire(s), doivent prendre place sur le banc du côté de terrain où leur équipe défend.

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

Tous les joueurs doivent se trouver dans leur propre côté de terrain et ceux de l'équipe opposée à celle qui donne le coup d'envoi ne peuvent s'approcher à moins de 5 mètres du ballon que lorsque celui-ci est en jeu.

Le joueur qui donne le coup d'envoi ne peut rejouer le ballon avant que celui-ci n'ait été touché ou joué par un autre joueur, partenaire ou adversaire.

Règle 8 - Article 2 - Après un but marqué

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

Règle 8 - Article 3 - Après la mi-temps

Les équipes changent de camp et le coup d'envoi est donné par un joueur de l'équipe qui n'a pas donné le coup d'envoi en début de partie.

Les remplaçants et officiels autorisés doivent, eux aussi, changer de camp.

Règle 8 - Article 4 - But marqué sur coup d'envoi

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

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

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

Règle 8 - Article 5 - Arrêt de jeu temporaire et balle à terre

Pour reprendre la partie après un arrêt de jeu temporaire provoqué par une cause non prévue par les règles du jeu, le jeu est repris par une balle à terre à l'endroit où le ballon se trouvait au moment de l'arrêt de jeu. Le ballon est en jeu dès qu'il a touché le sol.

Si l'interruption de jeu a lieu alors que le ballon se trouve à l'intérieur de la surface de but, la balle à terre doit être effectuée sur la ligne délimitant cette surface à l'endroit le plus rapproché de celui où se trouvait le ballon.

La balle à terre doit être recommencée
a) si le ballon dépasse une ligne latérale ou de but avant d'avoir été touché par un joueur.
b) si un joueur touche le ballon avant que celui-ci n'ait touché le sol.

Règle 8 - Article 6 - Possibilités de balle à terre

a) corps étranger sur le terrain influençant le jeu ou un joueur
b) faute commise par un joueur en dehors du terrain alors que la balle se trouve dans le terrain c) ballon devenu irrégulier dans le cours du jeu
d) fautes simultanées de même gravité commises par deux adversaires
e) arrêt de jeu nécessité pour blessure d'un joueur
f) coup de sifflet intempestif de l'arbitre
g) coup de sifflet d'un spectateur pouvant influencer le jeu ou un joueur
h) arrêt dû à l'attitude d'officiels ou de spectateurs
i) chute ou blessure grave de l'arbitre le mettant dans l'impossibilité de contrôler le déroulement de la partie
j) panne de lumière alors que le ballon est en jeu
k) toutes autres circonstances à définir par l'arbitre.

Règle 9 : Ballon en jeu et hors du jeu

Règle 9 - Article 1 - Ballon hors jeu

Le ballon est hors du jeu :
a) lorsqu'il a entièrement dépassé une ligne latérale ou de but, soit à terre, soit en l'air
b) lorsqu'il a touché le plafond ou ses structures
c) lorsque l'arbitre a arrêté le jeu

Règle 9 - Article 2 - Ballon en jeu

Le ballon est en jeu à tout autre moment, du début à la fin de la partie, y compris dans les cas suivants :
a) s'il rebondit dans le terrain après avoir touché une structure du but
b) s'il demeure sur le terrain après avoir touché l'arbitre se trouvant à l'intérieur du terrain. L'arbitre n'est donc pas considéré comme corps étranger.

Règle 10 : But marqué

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

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

Si ce fait se produit :
a) dans le cours du jeu : le jeu doit être repris par une balle à terre à l'endroit du contact, sauf en surface de but auquel cas la balle à terre sera effectuée sur la ligne délimitant la surface de but à l'endroit le plus rapproché de celui où se trouvait le ballon.
b) sur penalty : le penalty doit être recommencé.
c) lorsque le ballon pénètre réglementairement dans le but après avoir été touché ou dévié par l'arbitre : Si celui-ci se trouve à l'intérieur du terrain, le but doit être validé.

L'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts gagnera la partie. Par contre si aucun but n'a été marqué ou si les deux équipes ont inscrit un nombre égal de buts le résultat final sera match nul.

Règle 11 : Fautes et incorrections

Règle 11 - Article 1 - Coup franc direct

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

Fautes contre l'adversaire

a) donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire
b) faire un croc en jambe, c'est-à-dire faire tomber ou essayer de faire tomber un adversaire.
c) sauter sur un adversaire
d) charger un adversaire violemment ou dangereusement
e) frapper ou essayer de frapper un adversaire - "Cracher vers ou sur quelqu'un" est considéré comme frapper
f) tenir ou retenir un adversaire, soit par une partie du corps, soit par une partie de son équipement
g) pousser un adversaire
h) effectuer un sliding tackle sur un adversaire

Faute avec le ballon

i) bloquer à l'aide de la plante du pied le ballon qui se trouve dans les pieds de l'adversaire au moment où il va le botter
j) manier le ballon avec la main ou le bras. Cette disposition ne s'applique pas au gardien de but dans sa surface de but, sauf dans les cas décrits à la règle 15 article 4 et aux instructions spéciales de la règle 11 article 6. Un joueur qui tente de jouer le ballon de la main ou du bras sans y parvenir ne peut pas être sanctionné.

Un joueur peut se protéger la figure ou le bas-ventre sans commettre de faute, même s'il conserve le contrôle du ballon. Une dame peut aussi protéger sa poitrine.

Hormis les cas prévus pour une intervention fautive du gardien de but selon la règle 15 article 4 ou les instructions spéciales de la règle 11 article 6, si l'une de ces fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de but, le coup franc direct est transformé en penalty, peu importe à quel endroit du terrain se trouve le ballon au moment de la faute pour autant que celui-ci était en jeu.

Règle 11 - Article 2 - Coup franc indirect

Un joueur qui commet intentionnellement une des fautes suivantes sera pénalisé d'un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse :
a) jouer d'une manière jugée par l'arbitre comme dangereuse pour l'adversaire sans toutefois qu'il y ait contact, auquel cas il y a **coup franc direct**
b) jouer d'une manière jugée dangereuse pour soi-même
c) charger incorrectement un joueur adverse alors que le ballon n'est pas à distance de jeu ou est en l'air
d) ne jouant pas le ballon, faire obstruction de son corps devant un adversaire, c'est-à-dire, soit courir entre l'adversaire et le ballon, soit s'interposer de façon à constituer un obstacle pour l'adversaire allant vers le ballon
e) empêcher le gardien de but adverse de dégager le ballon lorsqu'il a capté celui-ci dans sa surface de but
f) toutes les fautes commises contre ses partenaires ou l'arbitre
g) effectuer un remplacement non conforme. Dans ce cas, le coup franc indirect doit être botté à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'infraction, sauf si celui-ci se trouvait dans une surface de but auquel cas le coup franc sera botté sur la ligne délimitant cette surface à l'endroit le plus rapproché de celui où se trouvait le ballon. En cas de CFI en faveur du défenseur, le ballon sera placé à l'endroit où le ballon se trouvait dans la zone de but.
h) perdre intentionnellement du temps lorsque le ballon est en jeu
i) toute conduite inconvenante envers adversaires, partenaires, officiels ou spectateurs
j) s'appuyer sur un partenaire pour jouer ou tenter de jouer le ballon
k) jouer une seconde fois le ballon sur mise ou remise en jeu, excepté sur balle à terre, avant qu'il ait été touché par un autre joueur.
Si sur mise ou remise en jeu, un joueur commet une faute plus grave au moment où il touche une seconde fois le ballon, la faute la plus grave doit être sanctionnée.
l) infraction à la règle 3 - article 2
m) infraction à la règle 4 - article 4
n) infraction à la règle 15 - article 4

Règle 11 - Article 3 - Fautes simultanées

Si deux fautes sont commises simultanément, c'est la plus grave qui sera sanctionnée d'un coup franc étant entendu que :
a) les fautes punissables d'un coup franc direct ont priorité sur les fautes punissables d'un coup franc indirect
b) les fautes punissables d'un coup franc direct sur l'adversaire ont priorité sur celles commises avec le ballon.

Si deux adversaires commettent simultanément une faute de même gravité et si l'arbitre estime devoir intervenir, le jeu doit être repris par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon, sauf si le fait se produit dans une surface de but auquel cas la balle à terre doit être effectuée sur la ligne délimitant cette surface à l'endroit le plus rapproché.

Règle 11 - Article 4 - Mesures disciplinaires

Les mesures décrites ci-dessous s'appliquent également aux officiels, sauf en ce qui concerne les faits de jeu.
L'avertissement solennel est signifié verbalement au joueur ou à l'officiel.
L'expulsion est signifiée au joueur ou à l'officiel par une carte jaune.
L'exclusion est signifiée au joueur ou à l'officiel par une carte rouge.

A. **Avertissement solennel :**
Un joueur recevra un avertissement solennel s'il enfreint avec persistance les règles du jeu.
Un joueur ou officiel recevra un avertissement solennel s'il désapprouve en paroles ou par gestes les décisions de l'arbitre.

B. **Expulsion – Exclusion :**
Un joueur sera expulsé ou exclu du terrain :
a) s'il récidive après un avertissement solennel
b) s'il tient des propos injurieux ou grossiers envers l'arbitre, les autres joueurs, les officiels ou le public
c) en cas de conduite brutale ou violente
d) en cas d'anti-jeu manifeste.

C. L'arbitre est seul juge et applique la sanction disciplinaire qu'il estime devoir appliquer sans être tenu de respecter la gradation de ces mesures étant entendu que frapper, cracher sur quelqu'un et donner un coup de pied volontaire doivent être suivis d'une exclusion (carte rouge).

D. Un joueur expulsé ou exclu doit immédiatement regagner les vestiaires et ne peut reprendre place sur le banc. Lors d'une expulsion, il peut être remplacé par un joueur dont le nom figure sur la feuille de match et contrôlé par l'arbitre. Après la reprise du jeu, un joueur expulsé (carte jaune) ne peut plus recevoir de carte rouge. Un rapport peut être établi par l'arbitre.
Dans le cadre des matchs de jeunes (jusqu'à la catégorie cadets) et suivant les circonstances, le joueur expulsé ou exclu doit prendre place sur un siège à proximité du responsable de son équipe pour autant qu'il ne perturbe pas le bon déroulement du match et est tenu de revêtir un équipement (chasuble, maillot, training,...) de couleur différente de la couleur des maillots de ses équipiers.

Si un joueur expulsé refuse de quitter le terrain et/ou de regagner les vestiaires, l'arbitre doit l'exclure définitivement et, dans ce cas, il ne peut être remplacé.

Un joueur exclu pendant une rencontre ne peut, en aucun cas, être remplacé. Si le joueur exclu refuse de quitter le terrain et/ou de regagner les vestiaires, l'arbitre doit prendre les mesures qui s'imposent (Cf. Règle 3, art.3).

Les joueurs se trouvant sur le banc des remplaçants sont soumis à la même réglementation.
Lorsqu'un joueur sur le banc reçoit une carte rouge, l'équipe a qui appartient le joueur réserviste exclu doit terminer le restant de la partie avec un joueur de moins sur le terrain. Le capitaine communiquera au moment de l'exclusion quel joueur doit quitter le jeu. Ce joueur prendra place sur le banc et pourra prendre part au jeu comme joueur réserviste.

E. Lorsqu'un officiel expulsé (carte jaune) refuse de quitter la zone neutre, il (elle) doit être exclu(e) (carte rouge). Si cet officiel refuse à nouveau de quitter la zone neutre, le match doit être arrêté.

F. Toute exclusion exige, en outre, un rapport circonstancié de l'arbitre qui doit être transmis à l'instance compétente endéans les délais prescrits.

G. En cas de refus de reprendre la partie par l'une ou l'autre équipe, l'arbitre doit appeler le capitaine de l'équipe concernée. Si celui-ci confirme le refus de son équipe de continuer la rencontre, celle-ci doit être arrêtée définitivement par l'arbitre.

Règle 11 - Article 5 - Cumul des fautes
En application dans les compétitions nationales

Toutes les fautes reprises à la Règle 11 article 1 et qui sont sanctionnées par un coup franc direct entrent en ligne de compte pour la comptabilisation des fautes cumulées. Lors de chaque mi-temps, les 5 premières fautes cumulées commises par chaque équipe sont enregistrées sur la feuille de match (ou sur une annexe).
Toutes les fautes cumulées sont clairement signalées à la table officielle par l'arbitre via une carte bleue.
Lorsqu'un joueur commet une sixième faute cumulée (ou suivante) de son équipe, le **penalty à 9 mètres** doit être tiré à partir de la ligne des 9 mètres juste en face du but. En cas d'avantage accordé, aucune carte bleue ne peut être montrée.
Lors des rencontres donnant lieu à des prolongations, le compteur des fautes cumulées n'est pas remis à zéro après le temps réglementaire.
Le ballon est en jeu dès qu'il a été mis en mouvement par le botteur. Le **penalty à 9 mètres** doit obligatoirement être donné en un temps (voir également Règle 11, art. 5 – Exceptions).

Lieu où le penalty à 9 mètres est tiré (coup franc direct sans mur)
Durant chaque mi-temps et pour chaque équipe, à partir de la 6ème faute cumulée :
- l'équipe adverse ne peut dresser un mur lors du botté du **penalty à 9 mètres**
- le joueur qui va botter le **penalty à 9 mètres** doit se faire connaître de manière claire en plaçant le ballon sur le point prévu à cet effet ;
- le gardien de but doit rester dans sa zone de but à au moins 5 mètres du ballon ;
- tous les autres joueurs doivent se trouver sur le terrain à au moins 9 mètres de la ligne de but. Ils doivent rester à au moins 5 mètres du ballon et ne peuvent pas gêner le joueur qui botte le **penalty à 9 mètres.** Aucun joueur ne peut outrepasser cette règle avant que le ballon soit en jeu.

Procédure (pour la 6ème faute cumulée et suivantes – sauf penalty (Voir Règle 13 Art. 1))
- Le joueur qui botte le **penalty à 9 mètres** doit le tirer avec l'intention de marquer un but et ne peut faire une passe à un autre joueur.
- Une fois que le **penalty à 9 mètres** est botté, aucun autre partenaire du tireur ne peut toucher le ballon avant que celui-ci n'a été touché par un adversaire ou ne revient au jeu après avoir heurté un des montants du but ou après sortie de jeu.
- La Règle 13, Art. 2, Pt 2 et Pt 6 sont également d'application pour le **penalty à 9 mètres**.
- Lorsque cette Règle n'est pas respectée par un joueur et que le ballon est en jeu, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse.

Infractions - sanctions
Lorsqu'un joueur de l'équipe pénalisée n'applique pas cette Règle :
- le **penalty à 9 mètres** doit être recommencé lorsqu'un but n'est pas inscrit.
- le **penalty à 9 mètres** ne doit pas être recommencé lorsqu'un but est inscrit.

Lorsqu'un joueur de l'équipe bénéficiaire du **penalty à 9 mètres** n'applique pas cette Règle :
- le **penalty à 9 mètres** doit être recommencé lorsqu'un but est inscrit.
- le **penalty à 9 mètres** ne doit pas être recommencé lorsqu'un but n'est pas inscrit.

Règle 11 - Article 6 - Maniement du ballon par le gardien de but

*** Principe général**

Définition : Pour le gardien de but, une **action de jeu,** c'est : La période de 5 secondes qui suit la première touche du ballon.
La remise en jeu effectuée par le gardien de but après sortie du ballon en ligne de but n'entre pas en ligne de compte dans le nombre d'**actions de jeu** permises au gardien de but.

1. Dans sa surface de but,
- Le gardien de but peut jouer le ballon des mains et/ou des bras
  - lorsqu'il remet le ballon en jeu après sortie du ballon par la ligne de but ;
  - lorsqu'un partenaire lui remet un ballon sur rentrée latérale ou corner ;
  - lorsque le ballon a été touché en dernier lieu par un adversaire.
- Le gardien de but ne peut pas jouer le ballon des mains et/ou des bras lorsque le ballon lui a été remis volontairement par un partenaire.