



REGLEMENT CECIFOOT

Catégorie B1

Saison 2004-2005

LOI 1 - TERRAIN DE JEU

Surface de jeu

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

La surface de jeu pourra être :

- de ciment ou d'un matériel semblable caoutchouc, en bois, lisse et non abrasif,
- en herbe, en synthétique ou en toute autre surface semblable

Conditions atmosphériques défavorables

Dans les cas de conditions atmosphériques défavorables, indépendantes de la volonté du comité d'organisation - pluie persistante, vents forts, etc. - les équipements alternatifs devront être disponibles, avec un terrain de jeux couvert offrant des caractéristiques semblables permettant la continuité de la compétition.

Ce terrain de jeu doit être homologuée et approuvée par l'I.B.S.A. avant le début de la compétition.

Dimensions

Le terrain de jeu doit être rectangulaire. La longueur des lignes de touches doit être dans tous les cas supérieure à la longueur des lignes de but.

Longueur	minimum	32 mètres
	Maximum	42 mètres
Largeur	minimum	18 mètres
	Maximum	22 mètres

Matches internationaux

Longueur	obligatoire	40 mètres
Largeur	obligatoire	20 mètres

Marquage du terrain

Le terrain de jeu doit être marqué par des lignes. Ces lignes font partie intégrante des surfaces qu'elles délimitent.

Les deux lignes les plus courtes s'appellent lignes de but.

Les deux lignes les plus longues s'appellent lignes de touches.

Ces lignes délimitent l'aire de jeu.

Toutes les lignes ont une largeur comprise entre 8 et 12 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 cercle de 5 m de rayon.

Les lignes de touches – les barrières

Les lignes latérales de la surface de jeu seront constituées par les barrières. La hauteur de ces barrières peut varier de 100 à 120 centimètres. Elles peuvent être droites ou inclinées légèrement vers l'extérieur du terrain de jeu.

Elles se prolongeront un mètre au delà de chaque coin de la ligne de but.

Leur but est d'éviter les sorties de balle répétitives, qui réduisent considérablement le temps de jeu et ainsi d'obtenir un rythme continu de jeu.

De plus elles permettent également de faciliter l'orientation des joueurs et leur déplacement sur le terrain.

Surface de réparation

A chaque extrémité du terrain est délimitée une surface de réparation répondant aux spécificités ci-après.

A 6 mètres de chaque poteau de but, sera tracé un arc de cercle orienté vers l'intérieur de la surface de jeu et ayant un rayon de 6 mètres. Au sommet de celui-ci et sur la perpendiculaire au centre des buts sera marquée une ligne de 3 mètres de long, parallèle à la ligne de but.

La ligne courbe délimitant la surface de réparation s'appelle ligne de réparation

Zone du gardien de but

C'est la surface à l'intérieur de laquelle le gardien de but se déplace.

Elle sera rectangulaire et mesurera cinq mètres sur deux mètres.

La longueur, parallèle à la ligne de but, s'étendra de un mètre de chaque côté du but, à partir du bord externe de chaque poteau de but.

Sa largeur sera de 2 m vers l'intérieur du terrain de jeu.

Le gardien de but ne peut en aucun cas sortir de sa surface.

Point de réparation

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

Point de double pénalité

Dans les mêmes conditions et dans le prolongement de la ligne imaginaire, un point de double pénalité est tracé à 9 mètres milieu des montants du but et à égale distance de ceux-ci.

Zone de guidage du gardien de but et du guide adverse

A chaque extrémité du terrain est délimitée une zone de guidage du gardien de but et du guide adverse.

Une ligne discontinue est tracée parallèlement à la ligne de but et à 12 mètres de celle-ci à l'intérieur de la surface de jeu. Elle se prolongera sur les barrières.

Arc de cercle de corner

A chaque coin du terrain est tracé un quart de cercle d'un rayon de 25 centimètres à l'intérieur de la surface de jeu.

Buts

Des buts sont placés au centre de chaque ligne de but. Ils se composent de deux montants verticaux s'élevant à égale distance de chaque coin et réunis au sommet par une barre transversale.

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

Les deux montants de buts et la barre transversale doivent avoir la même largeur et la même épaisseur, entre 8 et 12 cm. La ligne de but a la même largeur que les montants et la barre transversale.

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 fixée au sol, ou soutenue par des tubes recourbés ou tout autre support adéquat.

La profondeur des buts définies 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.

Décision

1. Pour matérialiser la distance à observer lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, une marque sera tracée à l'extérieur de la surface de jeu, à 5 m du centre de l'arc de cercle de coin et perpendiculairement à la ligne de but. La largeur de cette marque est de 8 cm. Sa longueur est de 20 cm

LOI 2- BALLON

L'attention de l'arbitre est attirée sur le fait que le ballon sonore constitue un élément indispensable à la pratique du football pour aveugle. Il veillera donc tout au long de la partie à la bonne intégrité de celui-ci, et plus particulièrement aux remarques des joueurs concernant son état, notamment au niveau sonore.

Caractéristiques et dimensions

Le ballon :

- est sphérique
- est en cuir ou en toute autre matière appropriée. Aucune matière pouvant constituer un danger pour les joueurs ne pourra être employée dans la fabrication du ballon.
- a une circonférence comprise entre 60 et 62 cm.
- pèse 410 g au moins et 430 g au plus au début du match.

Le système sonore (adaptation de bruit) est interne afin :

- de permettre une trajectoire régulière du ballon,
- de présenter un maximum de sécurité pour les joueurs.

Remplacement d'un ballon défectueux

Si le ballon éclate, est endommagé ou n'émet plus du son 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, sauf s'il se trouvait sur la ligne de la surface de réparation, auquel cas la balle à terre doit être exécutée sur la ligne de la surface de réparation au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où il a éclaté ou est devenu défectueux.

Si le ballon devient défectueux alors qu'il n'est pas en jeu, 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.

Un ballon de remplacement devra toujours être disponible à la "table de marque", en parfait état et prêt à être utilisé.

Décisions

1. Lors de matches disputés dans le cadre de compétitions I.B.S.A. ou de compétitions organisées par les confédérations, seuls les ballons portant le logo ci-dessous sont autorisés :
Le logo officiel « *I.B.S.A.* »
Toutefois une dérogation peut être accordé pour les compétitions nationales, à condition toutefois que le ballon correspond aux critères énoncés dans cette loi.
2. En compétition I.B.S.A. et/ou en compétition sous l'égide d'une confédération affilié à l'I.B.S.A., les ballons utilisés sont ceux approuvés par le comité d'organisation. Le type de ballons utilisés est le même tout au long de la compétition.

LOI 3 - NOMBRE DE JOUEURS

Joueurs

Tout match est disputé par deux équipes composées chacune de cinq joueurs au maximum, dont l'un sera le gardien de but.

Les joueurs doivent être impérativement classés B1, lors du contrôle ophtalmologique d'avant compétition. Toutefois certains joueurs classés B2 et ne pouvant plus jouer dans la catégorie B2/B3 car leur acuité visuelle ne le leur permet plus peuvent prendre part aux compétitions B1.

Le gardien de but est voyant ou malvoyant (B2 ou B3).

Chaque délégation est composée de 14 personnes maximum :

- 8 joueurs
- 2 gardiens de but
- 1 manager (ou entraîneur)
- 1 manager adjoint (ou entraîneur adjoint)
- 1 guide
- 1 médecin ou physiothérapeute.

Procédure de remplacement

Dans tout match disputé dans le cadre de compétitions officielles de l'I.B.S.A. ou des compétitions organisées par les confédérations et les associations membres, il est possible de recourir à des remplacements.

Le nombre maximum de remplaçant autorisé est de cinq :

- 1 gardien
- 4 joueurs

Un nombre illimité de remplacements est permis durant un match.

Un joueur qui a été remplacé peut revenir sur le terrain de jeu pour remplacer un autre joueur.

Un remplacement peut être effectué quand le ballon est hors du jeu ou quand le jeu est arrêté. Lors de chaque remplacement, il convient d'observer les dispositions suivantes :

- le 3^{ème} arbitre ainsi que la table de marque doivent être préalablement prévenu de tout remplacement,
- le 3^{ème} arbitre vérifie la conformité de l'équipement avec la loi 4,
- il prend en charge le joueur et l'accompagne à l'intersection de sa ligne de but avec les barrières,
- a un arrêt de jeu, ou lorsque le ballon n'est plus en jeu,

- le chronomètre est arrêté,
- le chronométreur informe l'arbitre du remplacement qui donne son accord,
- le 3^{ème} arbitre ne laissera pénétrer sur le terrain de jeu le joueur remplaçant qu'une fois le joueur remplacé entièrement sorti du terrain,
- chaque remplacement doit être annoncée par le speaker, celui-ci annonçant les numéros de maillot des joueurs remplaçant et remplacé,
- tout remplaçant est soumis à l'autorité et aux décisions de l'arbitre, qu'il soit appelé à jouer ou non,
- la procédure de remplacement s'achève au moment où le remplaçant pénètre sur le terrain de jeu. Le remplaçant devient alors joueur, et le joueur qu'il a remplacé cesse d'être joueur.

L'attention des arbitres est attirée sur le fait qu'il s'agit de joueur ayant une cécité totale. Il conviendra donc de prendre en compte ce facteur lors des remplacements afin de guider, voir d'accompagner les joueurs remplacés jusqu'au 3^{ème} arbitre, et de considérer avec parcimonie d'éventuels gains de temps de la part du joueur remplacé.

Lors d'une pénalité ou d'une double pénalité, le gardien de but de l'équipe sanctionnée ne peut pas être remplacé, excepté en cas de blessure dûment constaté par le médecin du comité d'organisation, ou a défaut de celui-ci par un autre médecin.

Remplacement de joueur exclu ou disqualifié

- un joueur exclu ou disqualifié peut être remplacé, mais ne peut pas redevenir remplaçant, et donc reprendre part au jeu.
- un joueur exclu ne pourra pas rester sur le banc des remplaçants.

Rôle attribué au capitaine de chaque équipe

Le rôle du capitaine au cours d'un match est :

- de représenter son équipe pendant toute la durée du match,
- de respecter les arbitres et autres officiels présent lors de la rencontre,
- de veiller à la bonne conduite et au respect de l'esprit sportif de ses partenaires.

Pour se différencier de ses partenaires, le capitaine portera un brassard de couleur différente de celle de son maillot au bras gauche.

Les fonctions des guides

Les fonctions des guides doivent être effectuées d'une façon discrète et responsable sans influencer la performance des joueurs :

1. manager (entraîneur) :

Il peut coacher ses joueurs dans le tiers central du terrain de jeu. Il doit le faire depuis sa position, située au niveau du banc de remplacement de son équipe.
Une seule personne à la fois peut guider les joueurs depuis ce lieu.

2. le guide derrière le but :

Il doit rester derrière le but de ses adversaires pour coacher les attaquants de son équipe.
Sa zone de guidage correspond au tiers du terrain de jeu. Elle est située dans les 12 m devant le but adverse.
Il ne peut, en aucun cas, pénétrer sur le terrain de jeu.
Il peut indiquer d'une façon audible la position des poteaux avant l'exécution d'un coup franc, d'une double pénalité ou d'un coup de pied de réparation.

3. le gardien de but – guide :

Sa zone de guidage correspond au tiers du terrain de jeu. Elle est située dans les 12 m devant son propre but.
Le gardien de but ne peut en aucun cas sortir de leur surface (3 mètres) lorsque le ballon est en jeu, où lors des coups de pied arrêtés.
Après l'autorisation des arbitres, le gardien de but peut, lorsque le ballon n'est pas en jeu, guider et orienter ses coéquipiers sur les coups de pied de coin, les doubles pénalités ou les coups de pied de réparation, ainsi que pour placer le mur et les joueurs lors d'un coup franc contre son équipe effectué dans sa zone.

Décisions

1. Le nombre de joueurs par équipe est de cinq pour débiter un match.
2. Une rencontre ne peut continuer en deçà de 3 joueurs (1 gardien et 2 joueurs de champs). Si une telle situation se produit, l'arbitre doit interrompre définitivement la partie.

LOI 4 - EQUIPEMENT 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 tous genres.

Equipement de base

L'équipement de base obligatoire de tout joueur comprend :

- un maillot ou une chemisette,
- un short, si le joueur porte un cuissards, il doit être de la même couleur que la couleur dominante du short,
- des bas ou chaussettes,
- des protège-tibias,
- des chaussures, les chaussures autorisées ne doivent en aucun cas présenter de danger pour les autres joueurs. Les chaussures sont obligatoires.

Protections oculaires

- le port d'une protection oculaire est obligatoire pour tous les joueurs de champ et ce pendant toute la durée du match.
- elle est constituée de deux parties :
 - un patch est appliqué sur chaque œil,
 - un tissu absorbant en forme de masque recouvrant les deux zones oculaires.
- ces mesures doivent permettre de s'assurer que tous les joueurs de champ sont sur un même pied d'égalité en évitant notamment les différences conceptuelles qui peuvent concerner la classification aveugle (B1).
- seront interdites les protections qui selon les arbitres présentent un risque pour l'intégrité physique du joueur ou de ses partenaires et adversaires.
- tout joueur n'étant pas en conformité avec ce règlement sera refoulé du terrain afin de corriger son équipement ou, de le compléter par les éléments manquants. Il ne pourra revenir sur le terrain de jeu, qu'à un arrêt de jeu, et après vérification par l'un des arbitres de la conformité de son équipement.

L'attention des arbitres est attirée sur le fait qu'il s'agit de joueur ayant une cécité totale, et que ces protections visent essentiellement et uniquement à éviter toute perception de lumière de la part de certains joueurs.

Maillot

- tous les maillots doivent porter au dos un numéro d'ordre différent pour chacun d'entre eux.
- les couleurs de ces numéros doivent contraster avec celles du maillot.

Protège-tibias

- ils doivent être entièrement recouverts 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.
- il doit porter une tenue aux couleurs le distinguant clairement des autres joueurs et des arbitres.

Infractions / Sanctions

Pour toute infraction à cette loi :

- le joueur contrevenant est sommé par l'arbitre de quitter le terrain de jeu pour corriger sa tenue ou compléter son équipement par l'élément manquant. Le joueur ne pourra 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.

LOI 5 – LES ARBITRES

La principale fonction des arbitres consiste à garantir le bon déroulement de la pratique du « Cécifoot/foot-5-a-side » pour aveugles (B1) par les équipes participantes, en tenant compte principalement du handicap visuel dont souffrent les joueurs.

Il constitue un aide importante sur le terrain pour les joueurs, notamment dans la prévention des situations de contacts, mais également dans l'explication orale des faits se produisant sur le terrain ou des décisions qu'il vient de prendre.

Autorité de l'arbitre

Chaque match se situe sous le contrôle d'un ou de deux arbitres 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 le quitte.

Pouvoirs et devoirs

L'arbitre :

- Veille à l'application des règlements I.B.S.A.,
- Laisse le jeu se poursuivre quand l'équipe contre laquelle une infraction a été commise peut en tirer un avantage et sanctionne l'infraction commise initialement si l'avantage escompté ne survient pas,
- Etablit 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 règlements I.B.S.A. ou en raison de l'inférence d'événements extérieurs,
- Prend des mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une infraction passible d'un avertissement ou d'une 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,
- donne le signal de reprendre le jeu après chaque interruption,
- s'assure que le ballon utilisé satisfait aux exigences de la loi 2,
- contrôle, avant le début de la partie, à la mi-temps et éventuellement pendant le jeu s'il l'estime nécessaire, le positionnement correct des protections et des caches oculaires,

- veille au fait que chaque joueur rentrant sur le terrain, au début de la partie ou lors de tous remplacements, ait un positionnement correct des protections et des caches oculaires,
- contrôle le respect des zones de guidages par les personnes concernées, à savoir, le gardien de but, l'entraîneur et le guide,
- doit être en relation visuelle directe avec les personnes chargées de la sonorisation (qui seront clairement identifiables), afin de faciliter la transmission des décisions de l'arbitre de sorte que les joueurs en soient immédiatement informés,
- doit assurer, en l'absence d'une sonorisation, le silence du public afin de permettre à la rencontre d'être jouée correctement et sans risque pour les joueurs.

Deuxième arbitre

Lorsque qu'un deuxième arbitre officie sur une rencontre, il :

- a les mêmes prérogatives que le premier arbitre,
- se conforme au règlement I.B.S.A.,
- assure le silence du public, à l'aide de geste ou de la voix, pour que le match puisse être joué correctement et en toute sécurité.
- peut en l'absence de chronométreur officiel réguler l'application et la conformité du temps d'expulsion d'un joueur.

Décisions de l'arbitre

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

Décisions

1. le recours à un deuxième arbitre est obligatoire lors de matches internationaux.
2. si l'arbitre et le deuxième arbitre signalent une infraction simultanément et qu'ils sont en désaccord au sujet de l'équipe à pénaliser, la décision de l'arbitre prévaut.
3. l'arbitre ainsi que le deuxième arbitre ont le droit d'infliger un avertissement ou d'expulser un joueur. Toutefois, en cas de désaccord, la décision de l'arbitre prévaut.

LOI 6 – CHRONOMETREUR ET TROISIEME ARBITRE

Devoirs

Lorsqu'un chronométrateur et un troisième arbitre sont désignés, ils se placent en dehors du terrain de jeu à hauteur de la ligne médiane du côté de la zone de remplacement.

Ils doivent se confronter aux règlements I.B.S.A. et veiller à faire respecter le silence du public grâce au moyen du système de sonorisation pour que le match puisse être joué correctement et en toute sécurité.

Le chronométrateur et le troisième arbitre sont équipés d'une console de chronométrage performante ainsi que d'un matériel leur permettant d'indiquer le nombre de fautes collectives. Ce matériel leur sera fourni par l'organisateur de la compétition.

Chronométrateur

- la fonction de chronométrateur doit être assurée par un arbitre officiel.
- veille à ce que la durée du match soit conforme à la loi 7 :
 - En enclenchant le chronomètre dès le coup d'envoi,
 - en arrêtant le chronomètre pour l'une des 5 raisons suivantes :
 - remplacements
 - temps mort
 - temps mort arbitre
 - penalty
 - double pénalité
 - en le réenclenchant lorsque le jeu reprend après une des 5 raisons précédentes.
- assure le chronométrage des périodes de temps mort de 1 minute.
- supervise la période de 5 minutes effectives infligée comme punition à l'équipe d'un joueur ayant été expulsé,
- annonce par un coup de sifflet ou un signal acoustique distinct de celui des arbitres, la fin de la première mi-temps, la fin du match, la fin de la prolongation ou le début et la fin d'un temps mort,
- 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 7),
- comptabilise les 3 premières fautes collectives cumulées par chacune des équipes lors de chaque mi-temps, fautes attribuées par les arbitres, et donne un signal lorsqu'une 3^{ème} faute collective est commise par une des équipes,
- comptabilise les 5 premières fautes individuelles cumulées par chaque joueur lors de la rencontre, fautes attribuées par les arbitres, et donne un signal lorsqu'une 4^{ème} faute individuelle est commise par le même joueur,
- note les différentes fautes collectives de chaque équipes et individuelles de chaque joueurs, ainsi que le nombre de buts marqué par chaque équipes, et le numéros des buteurs.

Troisième arbitre

Le troisième arbitre assiste le chronométrateur ; il :

- contrôle l'équipement des remplaçants avant qu'ils ne pénètrent sur le terrain de jeu. Si l'équipement n'est pas conforme, il n'autorisera pas le remplacement,
- apporte son aide lors d'une procédure de remplacements,
- maintient l'ordre sur les bancs des remplaçants et averti l'un des deux arbitres si une personne présente sur le banc des remplaçants à une conduite inconvenante,
- note les différentes fautes collectives de chaque équipe et individuelles de chaque joueurs, ainsi que le nombre de buts marqués par chaque équipes, et le numéros des buteurs,
- note le numéro et l'équipe des joueurs avertis, expulsés ou disqualifiés,
- fourni toute autre information pertinente relative au match,
- remplace l'une des deux arbitres en cas de blessure.

Décisions

1. le recours à un chronométrateur et à un troisième arbitre est obligatoire lors de matches internationaux.
2. lors des compétitions internationales un cinquième arbitre peut être utilisé pour aider le chronométrateur et le troisième arbitre dans leurs tâches. Il sera chargé de s'occuper de la table de marque et de la feuille de match.

LOI 7 – DUREE DE LA PARTIE

Périodes de jeu

Le match se compose de deux périodes de 25 minutes chacune. Le temps est arrêté pour les 5 raisons suivantes uniquement :

- remplacements
- temps mort
- temps mort arbitre
- penalty
- double pénalité

Le contrôle du temps se fait sous la responsabilité d'un chronométreur dont les devoirs sont définis dans la loi 6.

La durée de chaque période doit être prolongée pour permettre l'exécution d'un penalty ou d'une double pénalité.

Temps mort

Les équipes ont droit à 1 minute de temps mort à chacune des périodes. Les principes suivants s'appliquent :

- les entraîneurs des équipes sont autorisés à demander un temps mort de 1 minute au chronométreur,
- le temps mort ne peut être accordé que si l'équipe réclamant un temps mort est en possession du ballon,
- par un coup de sifflet ou un signal sonore différent de celui des arbitres, le chronométreur indique qu'un temps mort est autorisé une fois que le ballon n'est plus en jeu,
- 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 de la ligne de touche, à hauteur du banc des joueurs. Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter le terrain de jeu. De même, l'officiel donnant les instructions n'est pas autorisé à pénétrer sur le terrain de jeu.
- Si une équipe ne réclame pas le temps mort auquel elle a droit pendant la première mi-temps, elle ne pourra pas le compenser au cours de la seconde période.

Durée de la mi-temps

La pause de la mi-temps ne doit pas excéder 15 minutes.

Décisions

1. en l'absence de chronométrateur, l'entraîneur demande la minute de temps mort à l'arbitre.
2. si le règlement de la compétition stipule qu'il faut jouer les prolongations à la fin du temps réglementaire, il n'y aura pas de temps mort durant les prolongations.

LOI 8 – COUP D’ENVOI ET REPRISE DU JEU

Préliminaires

Le choix des camps est déterminé par un tirage au sort effectué au moyen d’une pièce de monnaie. Les capitaines de chaque équipe et leur guide devront être présent lors du tirage au sort.

L’équipe qui gagne le tirage au sort choisit le but en direction duquel elle attaquera durant la première mi-temps.

L’autre équipe donne le coup d’envoi pour engager le match.

L’équipe qui gagne le tirage au sort effectue le coup d’envoi de la seconde mi-temps du match.

Au début de la seconde mi-temps du match, les équipes changent de camp et attaquent en direction du but adverse. Les remplaçants et entraîneurs changent également de banc de touche. Les guides permutent aussi de but.

Coup d’envoi

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

- Au début du match,
- Après un but marqué,
- Au début de la seconde mi-temps du match,
- Le cas échéant, au début de chaque période de prolongation.

Un but peut être marqué directement sur coup d’envoi.

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 mètres du ballon tant qu’il n’est pas en jeu,
- le ballon est posé sur le point central,
- l’arbitre donne le signal du coup d’envoi,
- le ballon est en jeu dès qu’il a été botté vers l’avant,
- 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 a marqué 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 ; toutefois, si l'infraction a été commise par un joueur dans la surface de réparation de son adversaire, le coup franc indirect sera exécuté depuis la ligne de réparation au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

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

L'attention des arbitres est attirée sur le fait qu'il s'agit de joueur ayant une cécité totale. Il conviendra donc de prendre en compte ce facteur lors d'un coup d'envoi ou d'une reprise du jeu, si un joueur touche le ballon à plusieurs reprises dans le même temps ou le même mouvement.

Balle à terre

Après une interruption momentanée du match provoquée par une cause non prévue dans les règlements I.B.S.A., le match est repris par une balle à terre sous réserve que le ballon n'ait pas franchi la ligne de touche ou la ligne de but juste avant cet arrêt de jeu.

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 elle se trouvait au moment où le jeu a été arrêté.

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 ne l'ait touché.

Décision :

1. Pour tenir compte du handicap des joueurs, et pour éviter les chocs frontaux, lors d'une balle à terre l'arbitre laissera tomber le ballon au sol légèrement vers l'avant de telle sorte que les joueurs le jouent sur le côté et non de face.

LOI 9 – 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 la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air,
- quand le jeu a été arrêté par l'arbitre.

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.

Décision

1. les lignes appartiennent aux surfaces qu'elles délimitent. En conséquence, les barrières (lignes latérales) et les lignes de but font partie du champ de jeu.

LOI 10 – BUT MARQUE

But marqué

Sauf stipulation contraire dans les règlements I.B.S.A., un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but entre les montants de but et sous la barre transversale, à moins qu'un attaquant, y compris le gardien de but, ne l'ait lancé, porté, fait rebondir ou ricocher intentionnellement sur la main ou le bras.

Equipe 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.

Règlements des compétitions

Pour les matches se terminant sur un score nul, les règlements des compétitions peuvent prévoir des dispositions relatives aux prolongations ou aux tirs au but de réparation permettant de déterminer le vainqueur du match.

LOI 11 – FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF

Les fautes et comportement antisportif doivent être sanctionnés comme suit :

Fautes collectives et personnelles

Les neuf fautes suivantes sont considérées comme étant collectives et individuelles :

- donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire,
- faire ou essayer de faire un croche pied à un adversaire,
- frapper ou essayer de frapper un adversaire,
- bousculer un adversaire,
- faire une faute de main ; ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre zone,
- bousculer ou charger le gardien de but quand il est en possession du ballon,
- tacler ou essayer de tacler un adversaire,
- jouer, sans intention de nuire à un adversaire, d'une manière qui peut se transformer en situation de risque pour celui-ci,
- se cramponner ou tenir la barrière tout en disputant le ballon.

Ces fautes seront sanctionnées :

- techniquement par un coup franc,
- collectivement contre l'équipe du joueur fautif,
- personnellement contre le joueur fautif,

Fautes personnelles

Les huit fautes suivantes sont considérées comme étant seulement individuelles :

- pour le gardien de but, tenir dans ses mains le ballon plus de 4 secondes après l'avoir reçu, quand il est en position de le jouer,
- disputer le ballon ou gêner son mouvement, empêcher le jeu en étant par terre,
- mettre plus de 4 secondes pour effectuer une des remises en jeu suivantes : Coup Franc, Coup de Pied de Réparation, Double pénalité, Rentrée de touche et Coup de Pied de Coin,
- utiliser la parole dans le but de désorienter ou de tromper un adversaire,
- perturber constamment le silence nécessaire au bon déroulement de la rencontre de football pour aveugle, et indispensable notamment pour l'orientation et la prise d'indices,
- retenir le ballon avec les deux pieds quand il pourrait être joué,
- empêcher la vision ou le mouvement du gardien de but adverse,
- ne pas se signaler ou se signaler tardivement,
- toucher régulièrement son bandeau ou ses protections oculaires.

Ces fautes seront sanctionnées :

- techniquement par un coup franc,
- personnellement contre le joueur fautif,

Fautes disciplinaires

Infractions 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 intentionnellement, 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,
- il pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre où enfreint la procédure de remplacement,
- il quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre,
- il se rend coupable de tout autre attitude, observée par les arbitres, qui menace le déroulement normal de la rencontre.

Toute infraction sanctionnée d'un avertissement sera au minimum considérée comme une faute individuelle.

Si elle survient suite à une faute répréhensible d'une sanction technique, et sera alors également considérée comme collective contre l'équipe du fautif.

Non respect des zones de guidages

Un gardien, un guide ou un entraîneur se voit infliger un avertissement (carton jaune) quand il ne respecte pas la zone de guidage qui lui est attribuée.

En cas de récidive, après avoir reçu un premier avertissement, il sera exclu du terrain de jeu, et pourra être remplacé par :

- son remplaçant pour le gardien de but,
- un adjoint pour le guide et l'entraîneur.

Cette faute sera considérée pour le gardien de but comme une faute individuelle.

Infractions passibles d'exclusion

Un joueur est exclu du terrain de jeu (carton rouge) lorsqu'il commet l'une des infractions 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 la prise d'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 de réparation),
- il prive d'une occasion manifeste de marquer un but un adversaire se dirigeant vers son but, en commettant une infraction passible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation,
- il tient des propos blessants, injurieux, ou grossiers,
- il reçoit un second avertissement au cours du même match.

Signalement / Sécurité

Tout joueur est tenu de se signaler de manière audible et claire lorsqu'il se déplace pour aller chercher ou disputer le ballon. Si le signalement n'est pas réalisé, ou est trop tardif, l'arbitre sanctionnera le joueur fautif d'une faute personnelle uniquement et accordera un coup franc à l'équipe adverse. Si ce joueur récidive, il pourra recevoir un avertissement.

De même, si un joueur se déplace tête baissée, lors d'une tentative de récupération de balle, et de ce fait met en danger l'intégrité physique de son adversaire, il pourra être sanctionné d'une faute technique personnelle, et d'un coup franc accordé à l'équipe adverse. En cas de récidive, ce joueur pourra recevoir un avertissement.

Décisions

Un joueur expulsé ne peut plus prendre part au match en cours, ni prendre place sur le banc des remplaçants. Sous réserve d'autorisation du chronométreur, un joueur remplaçant pourra pénétrer sur le terrain de jeu 5 minutes effectives après l'expulsion de son coéquipier, sauf si un but est marqué avant que les 5 minutes ne soient écoulées. Dans ce cas, les dispositions suivantes s'appliquent :

- si une équipe joue 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 une équipe joue à 5 contre 3 ou à 4 contre 3, et que l'équipe numériquement supérieure marque un but, alors l'équipe qui jouait à 3 pourra faire rentrer un joueur ;
- si les deux équipes jouent à 4 contre 4, et qu'un but est marqué, elles pourront alors compléter toutes les deux leurs équipes ;
- si les deux équipes jouent à 3 contre 3, et qu'un but est marqué, elles pourront alors faire rentrer un joueur chacune ;
- si l'équipe numériquement inférieure marque un but, le jeu continuera sans changer le nombre de joueurs.

Disqualification d'un joueur

Un joueur sera considéré comme disqualifié lorsqu'il aura commis cinq fautes personnelles au cours de même match. Il devra alors quitter l'aire de jeu, mais pourra être remplacé immédiatement par un autre joueur présent sur le banc des remplaçants.

Les fautes personnelles de chaque joueur, s'étalent sur la durée totale de la rencontre, elles ne sont donc pas annulées à la mi-temps.

Double pénalité

Chacune des équipes peut commettre jusqu'à 3 fautes collectives par mi-temps. A la 4^{ème} faute collective d'une équipe, une double pénalité, c'est-à-dire, un coup franc sans mur sur le point de double pénalité, sera accordé à l'équipe adverse.

Les fautes collectives de chaque équipes, sont prises en compte uniquement au cours de chaque mi-temps. Leur décompte est donc remis à zéro à la mi-temps de chaque rencontre.

LOI 12 – COUP FRANC

Coup franc

Tous les coups francs sont directs. Un but pourra donc être marqué directement contre l'équipe adverse.

Lors d'un coup franc, le ballon doit être immobile au moment de la frappe et l'exécutant ne doit pas toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Modalités d'exécution

- 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,
- lorsque l'équipe défendante exécute un coup franc dans sa surface de réparation, tous les joueurs adverses doivent se trouver à l'extérieur de cette surface,
- le ballon est en jeu lorsqu'il est botté et a bougé,
- lorsque l'équipe défendante exécute un coup franc dans sa surface de réparation, le ballon est en jeu dès qu'il a quitté la surface de réparation.

Infractions / Sanctions

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

- sous réserve de l'avantage, le coup franc doit être rejoué.

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

- un coup franc est accordé à l'équipe adverse, qui doit être exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise,
- si le ballon se trouvait dans la surface de réparation, le coup franc est exécuté depuis la ligne de réparation, et ce au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

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

- un coup franc est accordé à l'équipe adverse,
- si ce nouveau coup franc est dans la surface de réparation de l'équipe adverse, il sera exécuté depuis la ligne de réparation, et ce au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon lors du non respect des 4 secondes.

LOI 13 – FAUTES ACCUMULEES – DOUBLE PENALITE

Accumulation de fautes

- Tous les coups francs mentionnés dans la loi XI, fautes et comportement antisportif, sont des fautes cumulables.
- Les 3 premières fautes cumulées par chaque équipe durant chaque mi-temps sont enregistrées dans le rapport de match.

Lieu d'exécution d'une double pénalité

Lors des coups francs accordés pour les 3 premières fautes cumulées par chaque équipe durant chaque mi-temps, les dispositions sont celles édictées dans la loi XII.

A compter de la 4^e faute cumulée par un équipe au cours d'une mi-temps :

- les joueurs de l'équipe adverse ne peuvent faire le mur pour parer une double pénalité,
- le joueur exécutant la double pénalité doit être clairement identifié,
- le gardien de but doit rester dans sa surface de réparation à une distance minimale de 5 m du ballon,
- tous les autres joueurs doivent rester sur le terrain de jeu, en dehors de la surface de réparation et derrière une ligne imaginaire tracée à la 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 m du ballon sans barrer le passage au joueur exécutant la double pénalité,
- aucun joueur ne doit franchir la ligne imaginaire, tant que le ballon n'a pas été touché ou joué.

Exécution (à partir de la quatrième faute cumulée)

- le joueur exécutant la double pénalité doit botter le ballon avec l'intention de marquer un but ; il ne peut passer le ballon à un autre joueur,
- une fois que la double pénalité a été exécutée, aucun joueur ne doit toucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par le gardien de but ou qu'il n'ait rebondi sur un montant de but, sur la barre transversale ou sur les barrières latérales ou qu'il n'ait quitté le terrain de jeu,
- si un joueur commet la 4^{ème} faute collective de son équipe dans la moitié de terrain adverse ou dans sa propre moitié, devant une ligne imaginaire parallèle à la ligne médiane et passant par le point de double pénalité situé à 9 m de la ligne de but, la double pénalité doit être exécutée depuis ce point de réparation. Le point de double pénalité est défini dans la loi 1. le coup franc doit être exécuté conformément aux dispositions énoncées sous « lieu d'exécution d'une double pénalité »,

- si un joueur commet la 4^{ème} faute collective de son équipe dans sa propre moitié de terrain entre la ligne imaginaire des 9 m et la ligne de but mais hors de la surface de réparation, la double pénalité sera exécutée depuis le point de double pénalité ou à l'endroit où a été commise l'infraction, selon le choix de l'équipe bénéficiant de cette double pénalité,
- le temps nécessaire à l'exécution d'une double pénalité doit être alloué à la fin d'une mi-temps ou à la fin d'une période de prolongation,
- toutes les fautes cumulées lors de la seconde mi-temps sont prises en considération lors d'éventuelles prolongations.

Infractions / Sanctions

Si un joueur de l'équipe en défense enfreint cette loi :

- la double pénalité doit être recommencée, uniquement si aucun but n'est marqué,
- la double pénalité ne doit être recommencé si le but est marqué.

Si un coéquipier du joueur exécutant la double pénalité enfreint cette loi :

- la double pénalité doit être recommencé si le but est marqué,
- la double pénalité ne doit pas être recommencée si aucun but n'est marqué.

Si l'exécutant transgresse cette loi une fois que le ballon est en jeu :

- un coup franc est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise, sauf si elle est produite dans la surface de réparation. Dans ce cas, le coup franc sera exécuté depuis la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

Si la double pénalité n'est pas effectuée conformément au point 2 du paragraphe « exécution (à partir de la 4^{ème} faute cumulée) » de la loi XIII :

- un coup franc sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise, sauf si elle est produite dans la surface de réparation. Dans ce cas, le coup franc sera exécuté depuis la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

LOI 14 – COUP DE PIED DE REPARATION

Coup de pied de réparation

Un coup de pied de réparation est infligé à l'équipe :

- qui dans sa propre surface de réparation et alors que le ballon est en jeu, commet l'une des infractions pour lesquelles un coup franc doit être accordé,
- dont le gardien de but sort de sa zone.

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

La durée de la partie doit être prolongée pour permettre d'exécuter un coup de pied de réparation.

Position respective 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 guide :

- doit rester derrière le but, mais peut signifier la présence des poteaux au botteur en les tapant.

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.

Tous les joueurs autres que le botteur se trouvent :

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

Exécution

- le guide donne ses instructions au botteur et lui indique la présence des poteaux de but en tapant dessus.
- L'arbitre attend que le guide ait fini de donner ses instructions avant de donner le signal d'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 a bougé en direction du but.

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 de l'équipe défendante enfreint cette loi et que :

- le but est marqué : le coup de pied de réparation n'est pas à recommencer et le but est accordé,
- le but n'est pas marqué : le coup de pied de réparation est à recommencer.

Si un coéquipier du botteur enfreint cette loi et que :

- le but est marqué : le but est refusé et le coup de pied de réparation est à recommencer,
- le but n'est pas marqué : le coup de pied de réparation n'est pas à recommencer.

Si le botteur transgresse cette loi, une fois que le ballon est en jeu :

- un coup franc est accordé pour l'équipe adverse, qui doit être exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise, sauf si elle s'est produite dans la surface de réparation. Dans ce cas, le coup franc sera exécuté sur la ligne de réparation au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

LOI 15 – RENTREE DE TOUCHE

Rentrée de touche à la main

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

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

La rentrée de touche est accordée :

- quand le ballon a entièrement franchi la ligne de touche, en l'air y compris après avoir rebondi ou touché les barrières latérales,
- à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche,
- à l'équipe adverse du joueur qui a touché en dernier le ballon.

Positions respectives du ballon et des joueurs

Le ballon :

- doit être tenu par le joueur des deux mains,
- est remis en jeu dans une direction quelconque.

Le joueur exécutant la rentrée de touche :

- doit être le plus proche possible de la barrière à l'intérieur des limites du terrain de jeu.

Les joueurs de l'équipe défendante :

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

Exécution

- l'exécutant doit procéder à la rentrée de touche dans les 4 secondes à compter de l'instant où il prend possession du ballon.
- lancer le ballon depuis la nuque et par-dessus la tête
- l'exécutant ne doit pas rejouer le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.
- le ballon est en jeu dès l'instant où il a quitté les mains du joueur exécutant la rentrée de touche, à conditions qu'elle ait été effectuée correctement.

Infractions / Sanctions

Un coup franc 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 est exécuté à

l'endroit où l'infraction a été commise, à moins qu'elle n'ait été commise dans la surface de réparation. Dans ce cas, le coup franc doit être exécuté depuis la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise.

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 la ligne de touche,
- si la rentrée de touche n'est pas effectuée dans les 4 secondes à compter de l'instant où l'arbitre donne le signal d'exécution (par la voix ou le sifflet),
- lorsqu'une autre infraction à cette loi est commise.

LOI 16 – DEGAGEMENT DU GARDIEN DE BUT

Dégagement du ballon par le gardien de but

Le dégagement du ballon par le gardien est l'une des manières de reprendre le jeu.

Un but ne peut pas être marqué directement sur dégagement du ballon.

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 n'ait été marqué conformément à la loi 11.

Exécution

- le ballon est dégagé à la main d'un pont quelconque de la surface du gardien de but par celui de l'équipe en défense,
- 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 gardien de but ne doit pas jouer une seconde fois avant qu'il n'ait été touché par un adversaire ou qu'il n'ait traversé la ligne médiane.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est directement et entièrement sorti de la surface de réparation.

Franchissement de la ligne médiane

Le ballon, lorsque qu'il est dégagé par le gardien de la main, sur une remise en jeu, ou du pied sur une passe en retrait d'un partenaire ou sur une interception de balle d'un adversaire, ne peut pas franchir la ligne médiane :

- sans avoir été touché ou joué par un joueur,
- sans avoir touché le sol.

Si un tel cas se produit, un coup franc est accordé en faveur de l'équipe adverse sur la ligne médiane, au point le plus proche d'où le ballon a franchi cette ligne.

Infractions / Sanctions

Si le ballon n'est pas sorti directement et entièrement de la surface de réparation ou si le ballon est touché ou joué par un joueur à l'intérieur de la surface de réparation:

- le dégagement du ballon doit être répété.

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

- un coup franc est accordé à l'équipe adverse, qui doit être exécuté sur la ligne de la surface de réparation, au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise.

Si le ballon est en jeu et que le gardien touche une seconde fois le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un adversaire ou ait franchi la ligne médiane :

- un coup franc est accordé à l'équipe adverse, qui doit être exécuté sur la ligne de la surface de réparation, au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise.

LOI 17 – COUP DE PIED DE COIN

Coup de pied de coin

Un coup de pied de coin est l'une des manières de reprendre le jeu.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de coin, mais uniquement contre l'équipe adverse.

Un coup de pied de coin est accordé :

- quand le ballon, touché par un joueur de l'équipe défendante, a entièrement franchi la ligne de but, soit à terre, soit en l'air, sans qu'un but n'ait été marqué conformément à la loi 11.

Exécution

- le ballon est placé dans l'arc de cercle le plus proche.
- les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir au moins à 5 m 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 ou touché.
- l'exécutant ne doit pas toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Infractions / Sanctions

Un coup franc est accordé à l'équipe adverse :

- si l'exécutant touche le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché ou joué par un autre joueur. Le coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise.
- si le corner n'est pas exécuté dans les 4 secondes à compter de l'instant où l'exécutant prend possession du ballon. Le coup franc 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

PROCEDURE POUR DETERMINER LE VAINQUEUR D'UN MATCH

Procédure pour déterminer le vainqueur d'un match

Les prolongation et les tirs au but du point de réparation sont des méthodes 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.

Prolongations

Le règlement des compétitions peut prévoir de jouer une prolongation de deux périodes égales ne dépassant pas 5 minutes chacune. En l'occurrence, les conditions stipulées dans la loi 8 s'appliquent.

Les tirs au but du point de réparation

L'épreuve des tirs au but se déroule alors comme suit :

- les arbitres choisissent le but vers lequel les tirs au but doivent être exécutés,
- le jet d'une pièce par les arbitres détermine l'équipe qui choisira de tirer en premier ou en second,
- l'arbitre consigne par écrit le déroulement de chaque tir au but,
- les deux équipes exécutent chacune 3 tirs au but conformément aux dispositions mentionnés ci-dessous,
- les tirs sont exécutés alternativement par chaque équipe,
- si, avant que les deux équipes n'aient exécuté leurs 3 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 3 tirs au but, toutes les 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,
- le gardien de but ne peut pas participer à l'épreuve des tirs au but en tant que tireur. Il ne peut être remplacé, pendant l'épreuve des tirs au but, que s'il se blesse et qu'il n'est plus en mesure de continuer,
- à l'exception du cas précédent, tous les joueurs inscrits sur la feuille de match, sont autorisés à exécuter les tirs au but du point de penalty,
- chaque tir est exécuté par un joueur différent, et tous les joueurs désignés doivent avoir exécuté un premier tir avant que l'un d'entre eux ne puisse exécuter un second tir,
- seuls les joueurs désignés et les officiels du match sont autorisés à rester sur le terrain de jeu pendant l'épreuve des tirs au but,

- tous les joueurs, excepté celui qui exécute le tir et les deux gardiens de but, doivent rester dans le cercle central pendant l'épreuve des tirs au but,
- le gardien de but, dont le coéquipier exécute le tir au but doit rester sur le terrain de jeu et ce, derrière la ligne de la surface de réparation dans laquelle se déroule l'épreuve, sur la ligne de but à l'intersection de cette dernière avec la ligne de la surface de réparation (derrière l'arbitre assistant),
- toute équipe terminant un match avec le plus grand nombre de joueurs que l'équipe adverse 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 cette procédure. C'est au capitaine de l'équipe que revient cette tâche,
- avant le début de l'épreuve des tirs au but du point de réparation, l'arbitre doit s'assurer que le même nombre de joueurs de chaque équipe se trouve dans le cercle central, qui exécutera les tirs,
- à défaut d'autres dispositions contraires, ce sont les dispositions correspondantes aux règlements I.B.S.A. qui doivent être appliquées lors de l'épreuve des tirs au but.