

COMITE 13 - GUIDE DES SANCTIONS

■ CARTON BLEU = COUP FRANC DIRECT



6 cartons bleus = jet franc à 9m

- Contester les décisions arbitrales
- Bousculer l'adversaire pour essayer de lui prendre le ballon
- Obstruction, croc en jambe. Pousser, charger, déstabiliser un adversaire par derrière, même involontairement. Empêcher l'adversaire de jouer un ballon (« se désintéresser du ballon »)
- Sauter dangereusement sur un adversaire (charger en l'air « s'appuyer sur »)
- Foncer sur un adversaire (« pressing agressif »)
- Simuler une faute
- Tenir ou retenir un adversaire, soit par une partie du corps, soit par une partie de son équipement (tirages de maillot, ceinturages, retenir par le bras, par l'épaule, s'appuyer de la main pour protéger son ballon etc...)
- Tacler un adversaire (même pour le gardien de but si c'est frontalement ou dangereux).
Le tacle isolé est autorisé pour dégager un ballon, sauver une touche, ou marquer un but.
- Le gardien de but n'a pas le droit de tacler frontalement (sortir dangereusement les pieds en avant).
- Perdre du temps intentionnellement
- Bloquer frontalement à l'aide de la plante du pied le ballon se trouvant dans les pieds de l'adversaire pour le récupérer (« plancha »).
- Ne pas respecter les distances fixées par l'arbitre sur les touches et les corners (=1m), sur les coup francs et les tirs aux buts (=5m) (Sortir du mur, dépasser la ligne fixée par l'arbitre avant le tireur du pénalty...)
- Enlever, jeter son maillot
- Avoir une attitude de victime, de persécution ou d'injustice
- Le gardien qui dépasse physiquement la ligne médiane
- Empêcher le Gardien de but adverse de dégager le ballon lorsqu'il a capté celui-ci dans sa surface
- Ne pas attendre le coup de sifflet de l'Arbitre pour jouer un coup franc direct
- Effectuer un remplacement non conforme (rentrer sur le terrain avant que le coéquipier ne soit sorti)
- Le joueur qui essaye de distraire, de tromper, de chamberer ou d'énerver l'adversaire
- Sortir du mur avant le tir après un 1^{er} avertissement
- Main hors de la surface jugée volontaire par l'arbitre
- Le gardien qui attrape un ballon à la main sur une passe en retrait alors qu'il n'en a pas le droit (coup franc direct sur la ligne des 6m). Si le carton bleu donné au gardien entraîne une 6^{ème} faute collective, la sanction sera un jet franc à 9m et non un coup franc direct sur la ligne des 6m. La double sanction n'existant pas au futsal.

NB : Les coups francs directs sont toujours joués au coup de sifflet

COUP FRANC INDIRECT (« bras cassé »)



- Le dépassement des 5 secondes pour tirer un coup franc suite au coup de sifflet de l'Arbitre
- L'équipe demeure en zone avec la possession du ballon plus de 15 secondes
- Essayer de passer en force avec le ballon
- Un joueur qui touche involontairement le ballon de la main et stoppe le déroulement de l'action

NB : Les coups francs indirects peuvent être rapidement joués dans son propre camp sauf si l'arbitre en décide autrement

REGLE DE L'AVANTAGE

=

Avantage laissé en cas de situation de but réelle

Explication :

Si un joueur commet une faute intentionnellement en vue d'empêcher l'équipe adverse de se procurer une occasion dangereuse ou de marquer un but, la règle de l'avantage est acceptée, pour permettre à l'équipe qui en bénéficie de réaliser le but. Lorsque l'action se termine, l'Arbitre peut **revenir à la faute** initiale et prendre la sanction qui s'impose envers le ou les joueurs fautifs.

FAUTES IDENTIQUES ET SIMULTANÉES = ENTRE DEUX ou BALLE A TERRE

- Epaule contre épaule simultanée des deux adversaires
- Pied en l'air dangereux et simultanée des deux adversaires

TOUCHE ACCORDEE A L'ADVERSAIRE

- Quand le ballon heurte un élément au dessus du terrain
- Si le gardien dégage à la main au delà de la ligne médiane
- Dépassement des 5 secondes pour effectuer une touche
- Touche plongeante ou mal effectuée (position du corps)

SORTIE DE BUT (6m) ACCORDEE A L'ADVERSAIRE

- Quand les 5 secondes sont dépassées pour jouer le corner
- Corner plongeant ou mal effectué (position du corps)

NB : Un but ne peut pas être marqué directement par le lanceur de la touche ou du corner.

PROCEDURE POUR LE PENALTY (6m) ET POUR LE COUP JET FRANC (9m)

Excepté le tireur, tous les autres joueurs doivent se trouver sur le terrain en dehors de la zone. Ils doivent rester en retrait à une distance d'au moins 5m du ballon (derrière la ligne blanche en général).

Aucun joueur ne peut dépasser cette ligne avant que le ballon soit en jeu :

a) Lorsqu'un joueur de l'équipe pénalisée n'applique pas cette règle :

- le tir doit être recommencé lorsqu'un but n'est pas inscrit
- le tir ne doit pas être recommencé lorsqu'un but est inscrit

b) Lorsqu'un joueur de l'équipe bénéficiaire du penalty spécial n'applique pas cette règle :

- le tir doit être recommencé lorsqu'un but est inscrit
- le tir ne doit pas être recommencé lorsqu'un but n'est pas inscrit

NB : Un Carton Bleu sera donné au(x) joueur(s) dépassant la ligne avant le tir

■ CARTON JAUNE = Expulsion

- Continuer à contester les décisions arbitrales
- 5 cartons bleus ■ au même joueur sur toute la durée du match = carton jaune ■
- Toucher le ballon dans la surface de réparation avec la main ou le bras avec **intention manifeste et totalement délibérée** de stopper **une action de but**
- Jouer de manière manifestement anti-sportive (faute d'anti-jeu manifeste)
- Avoir une attitude de victime, de persécution ou d'injustice, de façon persistante

NB :

- 1/ L'arbitre peut demander au coach ou au capitaine de changer un des joueurs sur le terrain.
- 2/ Un coach, un dirigeant, un responsable, un officiel, ne peut pas recevoir de carton bleu il recevra un avertissement verbal puis un carton jaune ou rouge selon la gravité de sa récidive.
- 3/ Les arbitres peuvent demander aux responsables d'équipe de faire sortir du gymnase leurs spectateurs perturbateurs sous peine de match forfait.

■ CARTON ROUGE = Exclusion

- Jouer d'une manière jugée par les Arbitres comme **délibérément très dangereuse** pour l'adversaire (tacle sauvage, jeu délibérément violent, agressivité préméditée, mise en danger de l'intégrité physique etc.)
- Menaces, insultes, crachat, acte de violence aggravé dans le jeu ou hors du jeu, tentative de coup, d'intimidation, que ce soit dans les limites du terrain ou hors des limites du terrain (banc de touche, tribune, vestiaire, couloirs...)

ATTENTION : Dans le cas où c'est un joueur sur le banc qui reçoit un carton rouge, celui-ci pénalise directement son équipe sur le terrain.

REGLE DE PERMUTATION DES GARDIENS DE BUT

Avant le début du match, une équipe doit désigner au minimum un gardien de but équipé. Une équipe ne peut pas jouer sans gardien de but désigné et identifié.

Le gardien de but doit être clairement identifié.

(Maillot de couleur différente de son équipe, de l'équipe adverse et des arbitres essentiellement).

Les équipes qui ont un ou plusieurs véritables gardiens équipés (c'est-à-dire qui jouent uniquement à ce poste) peuvent faire permuter leurs gardiens quand elles le désirent.

Dans le cas où une équipe n'a pas de véritable gardien de but, et lorsqu'elle fait jouer des joueurs de champ au poste de gardien à tour de rôle, la rotation du gardien de but ne pourra se faire que dans les 2 cas suivants :

- Lors d'un temps mort
- A la mi-temps du match

NB : Une équipe peut faire sortir son gardien et le remplacer par un joueur de champ quand elle le veut. L'équipe jouera en supériorité numérique sur tout le terrain mais sans joueur affecté au poste de gardien.

RESPONSABLES D'ÉQUIPES, PUBLIC ET SPECTATEURS

Les matches organisés dans le cadre de l'UNCFs doivent se dérouler dans le calme, le fair-play, la non-violence et la tolérance.

Toute personne, présente sur le lieu de la manifestation, sera considérée comme partie prenante à l'événement et sera responsable de ses actions, **ou inactions**.

Les clubs, équipes, joueurs, arbitres, entraîneurs, présidents, trésoriers, secrétaires, encadrants, organisateurs, spectateurs, supporters, familles, enfants, amis etc. doivent se plier à l'organisation et au déroulement des matches en restant, en toute circonstance, courtois, discrets et respectueux envers tout un chacun. L'ignorance des règles du futsal ne permet aux supporters de se comporter comme dans les tribunes d'un match de football.

Les représentants et encadrants des équipes engagées, sont 100% responsables de leurs associations et spectateurs qui pourraient perturber le déroulement d'une journée.

Dans les tribunes, aux abords du terrain, ainsi que sur l'ensemble de l'équipement sportif (gymnase, vestiaires, parking), tout débordement, désagrément, insultes, paroles déplacées, mauvais esprit, menaces, violence, etc. qui feront l'objet d'une constatation individuelle ou collective, ou d'une réserve écrite sur la feuille de match, entraînera une décision de la **Commission de discipline**, contre l'équipe qui n'a pas contrôlé ses membres et son entourage.

La radiation des clubs est envisageable en cas de non respect du règlement

