



# RÈGLES SAISON 2025/2026

# LES JOUEURS

- Remplacements
  - ✓ Libres
  - ✓ Pas lors d'un temps mort
  - ✓ Par la zone de remplacement (**devant les bancs**)
  - ✓ Interdiction pour un remplaçant de reprendre le jeu par CF – rentrée – corner... si remplacement non effectué
- Remplacement du gardien de but en cours de jeu
  1. Avec un joueur de champ en « chasuble »
  2. Avec un autre gardien de but contrôlé et équipé comme tel
  3. Avec un joueur de champ qui a revêtu la tenue du gardien remplacé
  4. Avec un joueur de champ qui s'est équipé en gardien

Le remplacement est libre et sans intervention arbitrale dans les cas 1 et 2  
Pour les cas 3 et 4, il faut un arrêt de jeu et avertir l'arbitre.

# L'ÉQUIPEMENT

- Interdits
  - ✓ Bijoux – colliers – bagues – bracelets – boucles d'oreille – ruban de cuir ou caoutchouc
- Équipement obligatoire
  - ✓ Maillot avec manches (courte ou longue)
  - ✓ Short
  - ✓ Pantalon (gardien)
  - ✓ Bas **remontés** (sous le genou)
  - ✓ Chaussures
- Équipement facultatif
  - ✓ Protège-tibias sous les bas
  - ✓ Protections non dangereuses (autorisé)

- Couleur

- ✓ Pas de changement, mais :

- ☐ La couleur noire est autorisée pour une équipe

- ☐ Sous-vareuse : la manche doit être de la même couleur que la couleur dominante de la manche du maillot; (toutes les sous-vareuses des joueurs d'une même équipe doivent être de couleur identique)

- ☐ Sous-short : de la même couleur que la couleur principale du short ou du bord inférieur du short si autre couleur (tous les sous-shorts des joueurs d'une même équipe doivent être de couleur identique)

# DURÉE DES MATCHS

- Principe général
  - ✓ 2 x 25 minutes (seniors + jeunes)
- Temps mort (TM)
  - ✓ Un TM d'une minute par équipe, par période (pas lors de prolongations)
  - ✓ Demandé par le coach ou le capitaine
  - ✓ Accordé quand ballon **plus en jeu** et que **la remise en jeu sera faite par l'équipe l'ayant demandé**
  - ✓ Remplacements interdits pendant TM :
    - Effectifs sur la surface de jeu ou en dehors
    - Remplaçants : restent hors de la surface de jeu dans la zone de remplacement
- Mi-temps
  - ✓ 2 à 5 minutes

# COUP D'ENVOI — REPRISE DU JEU

- Coup d'envoi
  - ✓ Toss pour déterminer l'équipe **qui choisit :**
    - ✓ de donner le coup d'envoi
    - ✓ de laisser le coup d'envoi à l'adversaire
  - ✓ Adversaires à **3 mètres**
  - ✓ En avant ou en arrière
  - ✓ But peut être marqué directement (corner dans son propre but)
  - ✓ **Pas de 4 secondes**
- Balle à terre
  - ✓ À l'endroit de l'interruption (pas dans surface de but)
  - ✓ Pour joueur de l'équipe qui a touché le ballon en dernier lieu
  - ✓ Autres joueurs à **2 mètres** du ballon
  - ✓ En jeu : touche le sol

# TIRS AU BUT

- Quand
  - ✓ Départage de 2 équipes en cas d'égalité (coupe)
- Modalités
  - ✓ Avant
    - Toss pour déterminer le but
    - Toss pour déterminer l'équipe qui choisit de débiter
    - Tous les joueurs non exclus/blessés peuvent participer
    - Aucun ordre n'est communiqué à l'arbitre
    - Si supériorité numérique d'une équipe, l'autre équipe peut réduire son nombre de joueurs à équivalence de l'autre équipe
  - ✓ Pendant
    - Joueurs autorisés dans rond central, sur ligne médiane ou derrière celle-ci
    - Gardien non concerné, à 5 mètres du point de penalty et sa hauteur
    - 5 tirs au but, tirés alternativement par tous les joueurs (le gardien y compris éventuellement)
    - Interdiction d'effectuer un second tir avant tous ses équipiers en aient tiré un
    - Si égalité après 5 tirs, continuation jusqu'à départage à égalité de tentatives
    - Si joueur « out », ne peut être remplacé
    - Arrêt : si moins de 3 joueurs

# LES COUPS FRANCS

- Procédure

Tous les CF doivent être exécutés :

- ✓ Dans les 4 secondes (sauf coup d'envoi et penalty)

- ✓ Le ballon :

- Doit être immobile
- Ne peut être rejoué par le tireur
- Est en jeu dès que botté et clairement bougé

- ✓ Adversaires

- À 5 mètres du ballon
- En dehors de la surface de réparation si CF pour défenseurs
- À 1 mètre d'un mur formé par au moins 2 défenseurs

# FAUTES ET INCORRECTIONS

- CFD ou penalty = faute cumulée
- Maniements fautifs du ballon par le gardien
  - ✓ Conserve le ballon en main ou au pied dans sa propre moitié de terrain pendant plus de 4 secondes
  - ✓ S'il revient dans sa propre moitié de terrain sans en avoir perdu le contrôle; le décompte recommence
  - ✓ Touche à nouveau le ballon dans sa propre moitié de terrain – après l'avoir déjà joué à quelque endroit du terrain que ce soit – après qu'il lui ait été délibérément transmis par un coéquipier sans qu'un adversaire l'ait joué ou touché entretemps

- ✓ Touche le ballon avec les mains ou les bras dans sa surface de réparation après qu'il lui a été délibérément transmis des pieds par un coéquipier (y compris sur **rentrée de touche** et un **corner**)
- ✓ Lance le ballon à la main directement au-delà de la ligne médiane alors que le règlement l'interdit (matchs de diabolins – préminimes ou d'handicapés); le CFI doit alors être tiré depuis l'endroit où le ballon a franchi la ligne médiane

### **Attention**

- Si le gardien de but effectue un « arrêt » après un tir au but : il ne s'agit pas d'un « jeu délibéré » ou d'un « lâcher » le ballon et **il peut rejouer le ballon venant d'un coéquipier** (au pied)
- Si un coéquipier remet le ballon de la tête ou du torse à son gardien, **il peut le reprendre en main sauf s'il s'agit d'une feinte via le pied du joueur**

•

# LES FAUTES CUMULÉES

- Principe

Toutes les fautes sanctionnées d'un CFD ou d'un penalty sont des fautes cumulées même si la règle de l'avantage a été appliquée. Remise à zéro du compteur après la mi-temps sauf après la seconde mi-temps si prolongations.

- Conséquences

Après la 5<sup>e</sup> faute cumulée par période

- ✓ CFD sur le point des 10 mètres ou à l'endroit où la faute a été commise, mais pas dans la surface de réparation.

- Réalisation

- ✓ Il ne peut y avoir de mur
- ✓ Le tireur doit être identifié et doit placer lui-même le ballon
- ✓ Le tireur doit botter vers le but directement (**pas en 2 temps**) endéans les 4 secondes
- ✓ Le gardien doit être à 5 mètres du ballon au moins
- ✓ Les autres joueurs sont :
  - Sur la surface de jeu
  - À 5 mètres et derrière le ballon
  - En dehors de la surface de réparation
- ✓ Ballon en jeu si botté vers le but et a clairement bougé

# MESURES DISCIPLINAIRES

- Comment Mise

en garde

Avertissement = CJ

Exclusion = CR

- À qui : Joueurs – Officiels

- En cas d'avantage

**Notification de la sanction** au prochain arrêt de jeu.

- Procédure pour un avertissement (CJ)

Un joueur qui reçoit une carte jaune peut rester au jeu. Si, par la suite, il reçoit une deuxième carte jaune, celle-ci sera directement suivie d'une carte rouge. Le joueur doit quitter la salle et l'équipe continuera le match avec un joueur de moins.

- Procédure pour une exclusion (CR)

- ✓ Un joueur exclu ne peut en aucun cas être remplacé
- ✓ Un joueur remplaçant exclu ne peut en aucun cas être remplacé et entraîne le retrait d'un joueur de la surface de jeu
- ✓ Le délégué au terrain exclu doit être remplacé
- ✓ Un joueur exclu doit quitter la salle pour se changer si nécessaire puis revenir dans la salle en tenue (civile). Donc, il ne peut PAS immédiatement prendre place ailleurs dans la salle.
- ✓ Un entraîneur exclu **DOIT quitter complètement la salle** et ne peut pas s'asseoir dans les gradins

# LA RENTRÉE DE TOUCHE

- Procédure
  - ✓ Ballon immobile sur la ligne de touche
  - ✓ Adversaire à 5 mètres
  - ✓ Être mis en jeu endéans les 4 secondes
  - ✓ Ne peut être retouché une 2<sup>e</sup> fois directement
  - ✓ Un remplaçant doit d'abord rentrer sur la surface de jeu avant d'effectuer une remise en jeu

# LA SORTIE DE BUT

## (DÉGAGEMENT DU GARDIEN BALLE SORTIE)

- Procédure

- ✓ Ballon lancé ou lâcher par le gardien
- ✓ Adversaire en dehors de la surface de réparation
- ✓ En jeu dès qu'il a été lancé ou lâché et clairement bougé
- ✓ Être mis en jeu endéans les 4 secondes
- ✓ Ne peut être retouché une 2<sup>e</sup> fois directement

- Infractions

- ✓ Non-respect des 4 secondes
- ✓ Retouché une 2<sup>e</sup> fois

Le drop est interdit sur sortie de but (double touche)

# LE CORNER

## Procédure

- ✓ Ballon dans la surface de coin la plus proche
- ✓ Ballon immobile
- ✓ Adversaire à 5 mètres
- ✓ En jeu dès que botté et clairement bougé
- ✓ Être mis en jeu endéans les 4 secondes
- ✓ Ne peut être retouché une 2<sup>e</sup> fois directement si en jeu

# LE PENALTY

- Principe

Si faute passible d'un CFD commise par un défenseur ou le gardien dans sa propre surface de réparation

## Procédure

- ✓ Le tireur doit être identifié et placer lui-même le ballon
- ✓ Le tireur doit botter vers le but directement (en 2 temps permis)
- ✓ Le gardien
  - Dois rester sur sa ligne de but face au tireur
  - Ne peut distraire le tireur (toucher poteaux – filets)
  - Dois avoir au moins un pied sur la ligne de but au moment du tir ou au même niveau
- ✓ Les autres joueurs sont
  - Sur le terrain
  - À 5 mètres et derrière le ballon
  - En dehors de la surface de réparation
- ✓ Ballon en jeu si botté vers le but et a clairement bougé