



**INTERNATIONAL BLIND**

**SPORTS FEDERATION**

**LOIS DU JEU CECIFOOT**

**2022-2025**

**CATEGORIE**

**B1**

## **IBSA Football Sport Committee**

Elias Mastoras

Chairperson

[football.chair@ibasport.org](mailto:football.chair@ibasport.org)

Fabio Luiz Ribeiro de Vasconcelos

Représentant Coach B1

Maurizio Di Silvestro

Représentant Coach B2/B3

Dorien Cornelis

Représentant Athlètes B1

Orhan Tanrikulu

Représentant Athlètes B2/B3

## **IBSA Football Advisory Group**

Mariano Travaglino

Coordinateur des arbitres B1

[football.referees@ibasport.org](mailto:football.referees@ibasport.org)

La version anglaise prédomine sur toutes les contradictions liées à l'interprétation des règles du Cécifoot.

▮ Les modifications aux Lois du jeu antérieures sont marquées par un trait dans la marge.

Traduit de l'anglais par François CARCOUËT

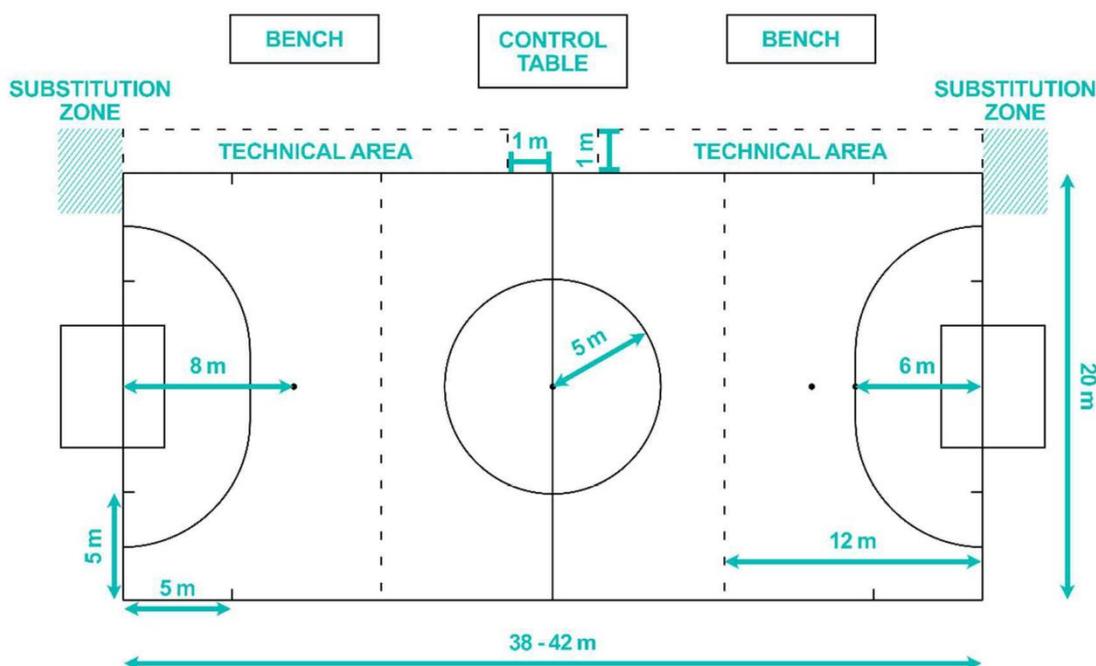
## Sommaire

1	LE TERRAIN .....	4
2	LE BALLON .....	9
3	NOMBRE DE JOUEURS.....	10
4	EQUIPEMENT DES JOUEURS.....	13
5	ARBITRE .....	15
6	ARBITRES ASSISTANTS .....	17
7	CHRONOMETREUR, SECRETAIRE, SPEAKER.....	18
8	DUREE DU MATCH.....	20
9	COUP D’ENVOI ET REPRISE DU JEU .....	21
10	BALLON EN JEU ET HORS DU JEU .....	23
11	BUT MARQUE .....	24
12	FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF .....	25
13	COUPS FRANCS .....	29
14	CUMUL DES FAUTES .....	31
15	COUP DE PIED DE REPARATION .....	33
16	RENTREE DE TOUCHE AU PIED .....	35
17	DEGAGEMENT DU BALLON PAR LE GARDIEN.....	36
18	COUP DE PIED DE COIN.....	37
	PROCEDURE POUR DETERMINER LE VAINQUEUR D’UN MATCH.....	38
	REGLEMENT DES COMPETITIONS.....	39
	MASQUES – Vue générale.....	41
	QUESTIONS FREQUENTES ET REPONSES DE L’IBSA FOOTBALL .....	42
	SANCTIONS EN COMPETITION INTERNATIONALE.....	47

# 1 LE TERRAIN

Les mesures sont prises de l'extérieur des lignes, celles-ci faisant partie de la zone qu'elles délimitent.

Le terrain se conformera aux dimensions et caractéristiques décrites dans le schéma suivant :



Dans le cas de conditions atmosphériques défavorables, indépendantes du Comité d'Organisation (pluie persistante, vents forts, etc...), et pour maintenir le déroulement des compétitions, des installations alternatives doivent être disponibles, avec une surface couverte offrant des caractéristiques identiques, avec un revêtement en bois, matière synthétique ou surface semblable.

Ces installations alternatives devront être inspectées et approuvées par le Délégué Technique de l'IBSA et le Comité d'Organisation avant le début de la compétition.

Le Délégué Technique de l'IBSA et le Comité d'Organisation s'assureront que l'éclairage du terrain convient pour les matches disputés en nocturne ou en salle si nécessaire.

## **DIMENSIONS:**

Le terrain doit être rectangulaire. La longueur des lignes de touche doit, dans tous les cas, être plus grande que la longueur des lignes de but.

## **MATCHES INTERNATIONAUX**

**LONGUEUR** minimum 38 mètres  
maximum 42 mètres  
**LARGEUR** 20 mètres

### **MARQUAGE DU TERRAIN**

Le terrain de jeu doit être marqué par des lignes qui font partie intégrante des surfaces qu'elles délimitent. Les deux lignes de démarcation les plus longues sont appelées lignes de touche. Ces lignes de touche sont formées par des barrières latérales qui couvrent la longueur entière de la ligne de touche et peuvent se prolonger d'un mètre au-delà des deux lignes de but sur les deux côtés du terrain. Les barrières latérales ont une hauteur comprise entre 1 m et 1,20 m, et ne forment pas un angle de plus de 10 degrés au-delà du terrain.

Les deux lignes les plus courtes sont nommées lignes de but.

Toutes les lignes ont une largeur de 8 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 arc de cercle de 5 m de rayon.

### **MARQUAGE DES ZONES DE GUIDAGE**

Les 3 zones de guidage seront délimitées de la façon suivante:

A une distance de 12 m de chaque ligne de but, une ligne pointillée, parallèle à la ligne de but et allant d'un côté à l'autre du terrain, est tracée (selon le schéma ci-dessus). Le terrain sera par conséquent divisé en trois zones désignées ainsi:

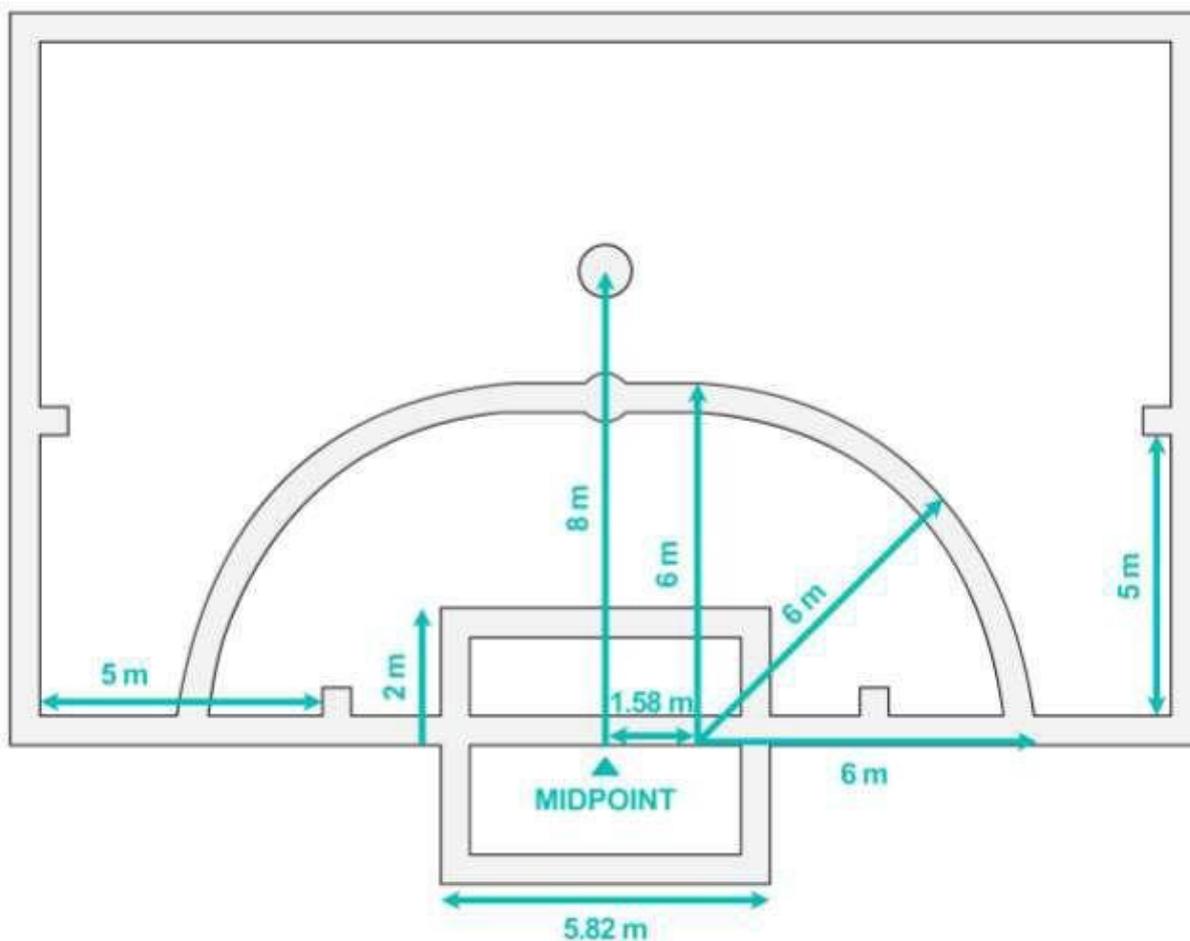
- 1 Zone défensive;
- 2 Zone du milieu;
- 3 Zone d'attaque

### **LA SURFACE DE REPARATION**

Un premier repère est mesuré sur la ligne de but à une distance de 1,58 m du centre du but en direction de la barrière droite. A partir de ce repère, une ligne imaginaire de 6 m de long est mesurée à angle droit de la ligne de but ; à la fin de cette ligne, un arc de cercle de 6m de rayon avec le premier repère comme centre est tracé en direction de la barrière la plus proche.

Un second repère est mesuré sur la ligne de but à une distance de 1,58 m du centre du but en direction de la barrière gauche. A partir de ce repère, une ligne imaginaire de 6 m de long est mesurée à angle droit de la ligne de but ; à la fin de cette ligne, un arc de cercle de 6m de rayon avec le premier repère comme centre est tracé en direction de la barrière la plus proche.

La partie supérieure de chaque quart de cercle est reliée entre ces deux points par une ligne de 3,16 mètres, parallèle à la ligne de but. La surface délimitée par ces lignes et la ligne de but est appelée surface de réparation.



### **SURFACE DU GARDIEN DE BUT**

Deux lignes de 2 mètres perpendiculaires à la ligne de but sont tracées à partir d'une distance d'1 mètre de l'extérieur de chaque montant de but. Ces deux lignes sont reliées par une ligne de 5,82 mètres parallèle à la ligne de but. Cette surface ainsi délimitée est la surface du gardien de but.

### **POINT DE REPARATION**

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.

### **SECOND POINT DE REPARATION**

Un second point de réparation est tracé sur le terrain de jeu à 8 mètres du milieu des montants du but et à égale distance de ceux-ci.

## **ZONES DES GUIDES DERRIERE LES BUTS**

Deux lignes de 2 mètres perpendiculaires à la ligne de but sont tracées à partir d'une distance de 2,91 mètres du centre du but vers l'extérieur du terrain de chaque côté. Ces deux lignes sont reliées par une ligne de 5,82 mètres parallèle à la ligne de but. Cette surface ainsi délimitée est la surface du guide situé derrière le gardien de but. Cette zone libre de tout obstacle est aménagée derrière chaque but pour permettre aux guides d'exécuter leur tâche correctement.

## **ARC DE COIN**

Le point où se rencontrent la barrière et la ligne de but est appelé l'arc de coin.

## **ZONE TECHNIQUE**

Les bancs doivent être situés du même côté du terrain, avec la table de marque située plus haut que la hauteur des barrières pour une meilleure visibilité, ainsi que la porte principale de remplacement. Le banc de chaque équipe sera plus proche de la zone défensive de l'équipe. Seule une personne par équipe peut donner des instructions aux joueurs dans la zone du milieu lorsque le ballon est en jeu.

Une zone technique est tracée au sol. Celle-ci est représentée par une ligne parallèle aux barrières et mesurée à partir d'1 mètre de celles-ci vers l'extérieur du terrain en direction des bancs. Seule une personne de l'équipe et le traducteur (si nécessaire) sont autorisés à être dans cette zone technique. Tous les autres membres de l'équipe ainsi que les joueurs remplaçants doivent se tenir à l'extérieur de cette zone. Une seule personne à la fois est autorisée à donner des instructions tactiques depuis la zone technique.

## **ZONES DE REMPLACEMENT**

Les remplacements sont réalisés à l'arc de coin le plus proche du banc des remplaçants.

## **BUTS**

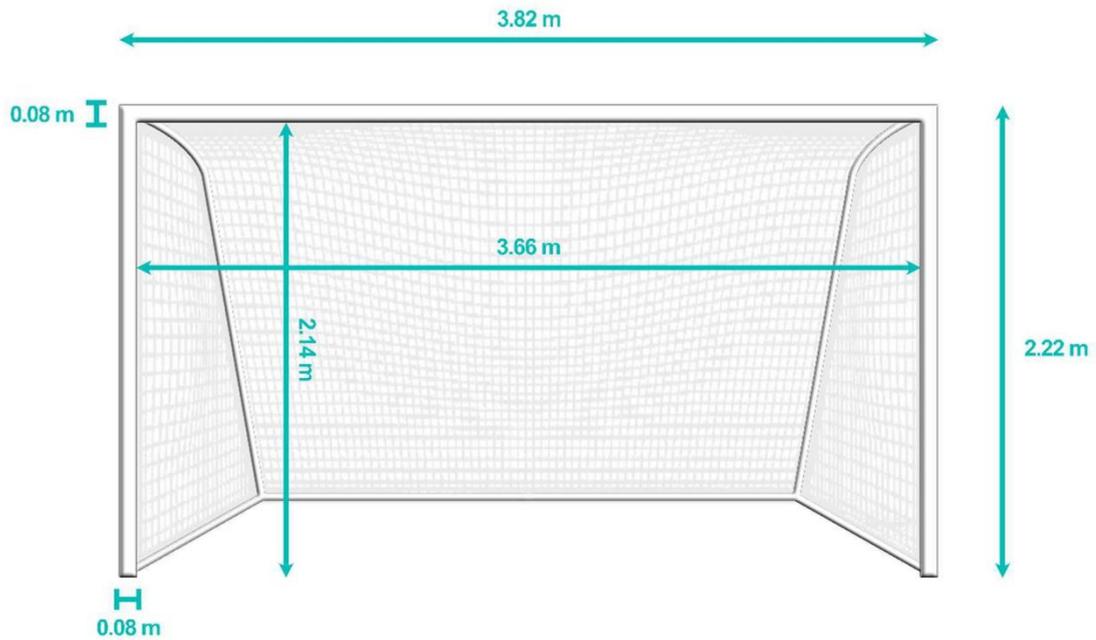
Les buts doivent être blancs et sont placés au centre de chaque ligne de but.

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 deux montants (bords intérieurs) est de 3,66 mètres et le bord inférieur de la barre transversale se situe à 2,14 mètres du sol.

Les deux montants de but et la barre transversale doivent avoir la même largeur et la même épaisseur, fixée à 8 cm. 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 soutenue par des tubes recourbés ou tout autre support adéquat.

La profondeur des buts définie comme étant la distance séparant le bord intérieur des deux montants 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.



## SECURITE

Les buts peuvent être amovibles mais doivent être solidement fixés au sol durant le match. Pour la sécurité des joueurs, tout obstacle doit être à une distance minimale de 2 mètres de la ligne de but. Si cela n'est pas possible, chaque obstacle dans cette zone devra être protégé.

## SURFACE DE JEU

La surface de jeu peut être en parquet, gazon ou gazon synthétique (les surfaces à bases de sable ou eau Astro Turf ne sont pas autorisées). Elle doit être lisse, dépourvue d'aspérités et non abrasive. Le béton ou le bitume sont à éviter.

## 2 LE BALLON

### CARACTERISTIQUES ET DIMENSIONS

Le ballon:

- est sphérique;
- est fait de cuir ou une autre matière adéquate;
- a une circonférence de 60cm au moins et 62cm au plus;
- pèse 510 g au moins et 540 g au plus au début du match;
- a une pression égale à 0.4-0.6 atmosphères (400-600 g/cm<sup>2</sup>) au niveau de la mer;
- le système sonore utilisé est situé à l'intérieur du ballon afin de permettre une trajectoire régulière du ballon. Pour garantir à tout moment la sécurité des joueurs, le système sonore utilisé doit fonctionner quand le ballon roule sur son propre axe ou file à travers l'air.

### REPLACEMENT D'UN BALLON DEFECTUEUX

Si le ballon éclate ou est endommagé en cours de match:

- Le jeu 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 (procédure de balle à terre).

Si le système sonore ne fonctionne plus en cours de match:

- Il n'est pas nécessaire d'arrêter le match
- L'arbitre doit faire bouger légèrement le ballon de telle façon qu'il refasse du bruit

Si le ballon éclate ou est endommagé alors qu'il n'est pas en jeu (au coup d'envoi, dégagement du gardien, coup de pied de coin, coup franc, coup de pied de réparation, rentrée de touche ou double pénalité):

- Le match reprend conformément aux Lois du Jeu.

Pendant le match, le ballon ne peut être remplacé qu'avec l'autorisation de l'arbitre.

### DECISIONS

#### Décision 1:

- Lors de matches disputés dans le cadre de compétitions de l'IBSA, seuls les ballons officiels IBSA sont autorisés.

## 3 NOMBRE DE JOUEURS

### JOUEURS

Tout match est disputé par deux équipes composées chacune de cinq joueurs au maximum, dont quatre seront complètement aveugles (Catégorie B1) et un gardien de but qui peut être voyant ou malvoyant (Catégorie B2 ou B3). Il y a également un guide.

Les délégations d'équipe sont composées au maximum de 15 personnes qui auront les fonctions suivantes: 8 joueurs de champ, 2 gardiens de but, 1 guide, 1 entraîneur, 1 entraîneur assistant, 1 médecin et 1 kinésithérapeute.

Un traducteur peut être autorisé (si une équipe en a besoin). Il n'est pas un membre officiel de la délégation.

### PROCEDURE DE REMPLACEMENT

Dans tout match disputé dans le cadre de compétitions officielles de l'IBSA ou de compétitions organisées par les confédérations et les associations nationales, il est possible de recourir à des remplaçants.

Le nombre maximum de remplaçants autorisés est de 4 joueurs de champ et de 1 gardien de but. En cas de blessure, constatée par un médecin, des deux gardiens de but, chaque officiel d'équipe inscrit sur la feuille de match peut prendre le rôle de gardien de but, excepté un joueur B1. En cas d'équipe nationale, l'officiel d'équipe remplaçant le gardien de but doit être de la même nationalité que l'équipe.

Le nombre de remplacements permis durant un match est limité : 6 pour chaque période et par équipe. Pendant la mi-temps, le nombre de remplacement effectué n'a pas d'incidence sur le nombre de remplacements autorisés pour chaque période. Un joueur qui a été remplacé peut revenir sur le terrain pour remplacer un autre joueur.

Un remplacement peut être effectué seulement quand le ballon est hors du jeu et il convient d'observer les dispositions suivantes:

- Le jeu est arrêté.
- Le remplacement est annoncé au public avec le système de sonorisation (numéro du joueur sortant et numéro du joueur entrant).
- Le joueur quittant le terrain de jeu doit le faire par la porte de remplacement ou par la zone de remplacement de sa propre équipe.
- Le joueur pénétrant sur le terrain doit le faire également par la porte de remplacement ou par la zone de remplacement de sa propre équipe. Il ne peut le faire que quand le joueur sortant a entièrement franchi la ligne de touche et que l'arbitre ait donné son accord.
- Tout remplaçant est soumis à l'autorité et aux décisions des arbitres, 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.

### INFRACTIONS/SANCTIONS

Si, pendant que le ballon est en jeu, un remplaçant pénètre sur le terrain de jeu:

- Le jeu est arrêté.

- Le remplaçant est averti, reçoit un carton jaune et est sommé de quitter le terrain.
- Le jeu reprend par un coup franc indirect pour l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption de jeu.

## DECISIONS

- Décision 1:

Un gardien de but peut être remplacé quand un coup de pied de réparation, ou une double pénalité, a été accordé. Le tireur du coup de pied de réparation ou de la double pénalité était forcément présent sur le terrain au moment de la faute. L'équipe peut procéder à un changement, mais le joueur entrant ne peut en aucun cas être le tireur.

- Décision 2:

Un joueur exclu ayant reçu un carton rouge pendant un match peut être remplacé selon les Lois du Jeu, si l'équipe n'a pas déjà procédé aux 6 remplacements autorisés par mi-temps, mais il ne peut pas rester sur le banc des remplaçants.

- Décision 3:

Quatre joueurs (un gardien de but et trois joueurs de champ) par équipe sont nécessaires pour débiter un match.

- Décision 4:

Si, dans le cas où des joueurs sont exclus ou blessés, une des deux équipes compte moins de trois joueurs (y compris le gardien de but), le match doit être arrêté.

- Décision 5:

Les devoirs du capitaine:

Il est le représentant de son équipe pendant le match et l'interlocuteur de l'équipe auprès des arbitres et des autres officiels; il veille au bon comportement et à l'esprit sportif de ses coéquipiers. Pour le dissocier de ses coéquipiers, le capitaine doit porter obligatoirement un brassard.

Si le capitaine doit quitter le terrain de jeu pour quelque raison que ce soit, il n'est pas nécessaire de désigner un autre capitaine, excepté si le capitaine est exclu ou doit quitter l'enceinte du terrain de jeu.

- Décision 6:

Si un joueur demande des soins, il doit obligatoirement quitter le terrain après que le médecin soit intervenu. Il peut être remplacé.

- Décision 7:

Un joueur qui pénètre, ou revient, sur le terrain, ne peut le faire que lorsque le jeu est arrêté, depuis sa propre zone, et après accord des arbitres.

- Décision 8:

Si une équipe a effectué ses 6 remplacements et que le gardien de but est exclu, le match continue ainsi : un joueur B1 sort du terrain, le gardien remplaçant remplace le gardien exclu, et l'équipe continue à jouer avec 1 gardien de but et 3 joueurs B1, jusqu'à ce que les Lois autorisent l'équipe à compléter le nombre de joueurs.

- Décision 9:

Si une équipe a effectué ses 6 remplacements et que le gardien de but se blesse, le match continue ainsi: un remplacement médical est autorisé pour le gardien de but blessé. Celui-ci ne pourra revenir sur le terrain avant la mi-temps. Si cela se passe en seconde période, le gardien de but ne pourra pas revenir sur le terrain avant la fin du match.

- Décision 10:

Si une équipe a moins de 3 joueurs (en incluant le gardien de but) parce qu'un joueur ou plus ont quitté délibérément le terrain, les arbitres laissent le jeu se poursuivre sous réserves de l'avantage, mais le match ne doit pas reprendre après que le ballon soit hors du jeu si une équipe n'a pas le nombre minimum de trois joueurs.

- Décision 11:

Le protocole "IBSA Blind Football Temporary Concussion Substitution Policy (TCS)" a été adopté par l'IBSA pour une mise en oeuvre dans tous les championnats officiels de Cécifoot.

## 4 EQUIPEMENT DES JOUEURS

### SECURITE

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 à tous les bijoux.

### EQUIPEMENT DE BASE

L'équipement de base de tout joueur comprend:

- un maillot;
- un short – si le joueur porte des cuissards, ils doivent être de la même couleur que la couleur dominante du short;
- des chaussettes;
- des protège-tibias;
- des chaussures – les seules chaussures autorisées étant les chaussures en toile ou des chaussures de sport ou de gymnastique en cuir mou, avec semelles de caoutchouc ou autre matière similaire. Le port des chaussures est obligatoire. Aucun type de crampons moulés n'est autorisé.

### EQUIPEMENT POUR LES JOUEURS B1

En plus de l'équipement de base cité précédemment, l'équipement des joueurs B1 comprend également:

- Des pansements oculaires occlusifs sur les deux yeux.
- Un masque sur les yeux constitué d'une matière absorbante rembourrée sur le devant et au niveau de la zone pariétale. Les bandeaux peuvent être fournis aux joueurs B1 par le Délégué Technique de l'IBSA. Lors de chaque tournoi organisé par l'IPC, lors des Championnats du Monde IBSA, des tournois continentaux IBSA, et des Jeux IBSA, les bandeaux obligatoires doivent être approuvés par le Subcomité.
- Un bandeau de protection (facultatif)

### MAILLOT

- Tous les maillots devront porter au dos un numéro, et chaque joueur d'une même équipe doit avoir un numéro différent.
- Les couleurs de ces numéros devront contraster avec les couleurs du maillot.

Lors des matches internationaux, le numéro doit aussi être porté sur le devant du maillot ou du short. Ce numéro peut être plus petit que sur le dos des maillots.

### PROTEGE-TIBIAS

- Ils doivent être entièrement couverts par les chaussettes;
- Ils doivent être d'une matière adéquate (caoutchouc, plastique, ou 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.
- Chaque gardien de but doit porter une tenue aux couleurs le distinguant clairement des autres joueurs et des arbitres.

## **INFRACTIONS/SANCTIONS**

Pour toute infraction à cette Loi:

- Le jeu doit être arrêté ;
- Le joueur contrevenant est sommé par les arbitres de quitter le terrain de jeu pour corriger sa tenue à moins qu'il ne l'ait déjà fait ;
- Tout joueur devant quitter le terrain pour corriger sa tenue ne pourra revenir sur le terrain qu'après l'accord des arbitres;
- Les arbitres doivent préalablement contrôler la conformité de l'équipement du joueur avant de l'autoriser à revenir sur le terrain;
- Le joueur ne peut revenir sur le terrain de jeu que lorsque le ballon est hors du jeu.

## **DECISIONS**

### **Décision 1:**

Les masques de protection qui, selon l'arbitre, présentent un danger pour la sécurité des joueurs, ne sont pas autorisés.

### **Décision 2:**

Les bandeaux de protection sont facultatifs mais hautement recommandés pour prévenir les blessures à la tête. Si un bandeau se trouve au sol pendant que le ballon est en jeu, le jeu ne doit pas être arrêté. Dès que le ballon est hors du jeu, l'arbitre doit rendre le bandeau au joueur pour qu'il le remette.

## 5 ARBITRE

### L'AUTORITE DE L'ARBITRE

Chaque match se dispute sous le contrôle d'un arbitre 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 la quitte.

### POUVOIRS ET DEVOIRS

L'arbitre:

- veille à l'application des Lois du Jeu;
- laisse le jeu se poursuivre quand l'équipe contre laquelle une faute a été commise peut en tirer un avantage, et sanctionne la faute commise initialement si l'avantage escompté n'intervient pas;
- établit 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 Lois, en raison de l'interférence d'évènements extérieurs;
- prend des mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur, guide ou officiel d'équipe ayant commis une faute passible d'avertissement ou une faute passible d'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 et n'est pas en danger vis-à-vis d'autres joueurs qui pourraient le heurter;
- s'assure que chaque ballon utilisé satisfait aux exigences de la Loi 2;
- donne le signal de la reprise du match après une interruption de jeu;
- fait respecter le silence dans l'enceinte du terrain de jeu avec l'aide du système de sonorisation le cas échéant;
- indique clairement à la table de marque, soit verbalement soit par signaux, chaque fait survenu pendant le match;
- contrôle l'équipement des joueurs avant le début du match, avant chaque remplacement, au début de la seconde mi-temps, avant la prolongation et à chaque fois qu'il le juge nécessaire;
- s'assure que les masques et les pansements oculaires occlusifs sont portés correctement pendant toute la durée du match; s'il le juge nécessaire, il arrête le match quand le ballon est hors du jeu pour faire réajuster correctement le masque, les pansements oculaires ou le bandeau de protection de tout joueur, et peut demander au responsable de la compétition de changer le masque et les pansements oculaires d'un joueur
- fait respecter les zones de guidage:
  - 1 : zone défensive (gardien de but)
  - 2 : zone du milieu (coach)
  - 3 : zone d'attaque (guide)

## **DECISIONS DE L'ARBITRE**

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

### **DECISIONS**

#### **Décision 1:**

Si l'arbitre et le deuxième arbitre signalent une faute simultanément et qu'ils sont en désaccord au sujet de l'équipe à pénaliser, la décision de l'arbitre prévaut.

#### **Décision 2:**

Seul l'arbitre a le droit d'infliger un avertissement ou d'expulser un joueur. Chaque arbitre prend note de ces sanctions.

## 6 ARBITRES ASSISTANTS

### DEUXIEME ARBITRE

#### DEVOIRS

Un deuxième arbitre est désigné pour couvrir le côté du terrain opposé à celui de l'arbitre. Il est également autorisé à utiliser un sifflet.

Le deuxième arbitre aide l'arbitre à veiller à l'application des Lois du Jeu dans le match.

Il contrôle la période de deux minutes qui suit l'exclusion d'un ou plusieurs joueurs en cas d'absence de chronométrateur.

Il s'assure du respect de la durée des temps-morts en cas d'absence de chronométrateur.

En cas d'ingérence ou de comportement incorrect du deuxième arbitre, l'arbitre le relèvera de ses fonctions et prendra les dispositions requises pour qu'il soit remplacé. Il fera également un rapport à l'autorité compétente.

#### DECISIONS

##### Décision:

Le recours à un deuxième arbitre est obligatoire lors des matches internationaux.

### TROISIEME ARBITRE

#### Le troisième arbitre doit:

- remplacer l'arbitre ou le deuxième arbitre si l'un ou l'autre se trouve dans l'incapacité de continuer à exercer ses fonctions pendant le match;
- s'assurer que les remplacements sont effectués correctement;
- vérifier l'équipement des remplaçants avant leur entrée en jeu. Si l'équipement n'est pas conforme aux Lois, il ne permettra pas le remplacement;
- fournir toute information à l'arbitre ou au deuxième arbitre concernant le comportement incorrect de toute personne située sur les bancs;
- prend note des avertissements.

## 7 CHRONOMETREUR, SECRETAIRE, SPEAKER

### DEVOIRS

Un chronométreur, un secrétaire et un speaker sont désignés. Ils sont assis à l'extérieur du terrain de jeu à hauteur de la ligne médiane du côté des bancs de touche.

### LE CHRONOMETREUR:

Le chronométreur est équipé d'une console de chronométrage performante ainsi que d'un matériel lui permettant d'indiquer le nombre de fautes cumulées. Ce matériel lui sera fourni par l'association ou le club responsable du terrain sur lequel est disputé le match.

- veille à ce que le match dure le temps stipulé dans la Loi 8 en :
  - enclenchant le chronomètre après chaque coup d'envoi,
  - stoppant le chronomètre lorsque l'arbitre siffle :
    - un coup-franc;
    - une rentrée de touche;
    - un dégagement du ballon par le gardien;
    - un coup de pied de coin;
    - un temps-mort arbitre;
    - un temps-mort;
    - quand un joueur est soigné pour blessure;
    - un remplacement;
    - un coup de pied de réparation ou une double pénalité;
    - un but.

Il réenclenche le chronomètre dès que l'arbitre siffle la reprise du jeu ou procède à une balle à terre.

Un match doit toujours se terminer alors que le ballon est en jeu.

- assure le chronométrage des périodes de temps morts de 1 minute;
- supervise la période de deux minutes consécutive à l'exclusion d'un joueur;
- annonce par un coup de sifflet ou un signal acoustique distinct la fin de chaque période de 15 minutes. Chaque période se termine lorsque le signal acoustique retentit, même si les arbitres ne sifflent pas la fin du match avec leur sifflet. Si une double-pénalité ou un coup de pied de réparation est accordé au moment où une période est sur le point de se terminer, celle-ci sera considérée comme ayant pris fin dès que la double-pénalité ou le coup de pied de réparation aura été effectué. L'un ou l'autre de ces tirs est considéré comme terminé quand, après que le ballon soit en jeu, l'une des situations suivantes se produit :
  - le ballon s'arrête de bouger ou sort des limites du terrain;
  - le ballon est joué par n'importe quel joueur (incluant le botteur) autre que le gardien de but;
  - les arbitres arrêtent le jeu pour une faute du botteur ou de l'équipe du botteur.

Un but marqué conformément aux Lois du Jeu mais après la fin de la période indiquée par le chronométreur avec le signal acoustique, ne sera autorisé que dans les situations ci-dessus.

Chaque période ne pourra être prolongée dans aucun autre cas.

## **LE SECRETAIRE:**

- 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 8);
- comptabilise les fautes cumulées commises par chaque équipe et annoncées par les arbitres lors de chaque période, et signale lorsque la quatrième faute est commise en plaçant un signe visible sur la table de marque;
- enregistre le numéro des joueurs qui ont marqué des buts;
- note le nom et le numéro des joueurs, des guides et des officiels d'équipe qui ont été avertis ou expulsés;

## **LE SPEAKER**

- s'installe à la table de marque;
- annonce chaque arrêt de jeu et informe des faits de jeu pendant le match (fautes, remplacements, temps morts et toute autre situation pouvant se produire pendant le match, y compris les remplacements effectués pendant les temps morts ou la mi-temps. Le speaker doit utiliser le système de sonorisation pour annoncer de tels incidents;
- fait respecter le silence du public conformément aux directives données par les officiels du match;

En cas d'ingérence ou de comportement incorrect du chronométreur, ou du secrétaire, l'arbitre le relèvera de ses fonctions et prendra les dispositions requises pour qu'il soit remplacé. En outre, il fera un rapport aux autorités compétentes conformément au respect des modalités établies lors des compétitions IBSA.

## **DECISIONS**

### **Décision 1:**

Le recours à un chronométreur, un secrétaire et à un speaker est obligatoire lors de matches internationaux.

## 8 DUREE DU MATCH

### PERIODES DE JEU

Un match se déroule en deux périodes égales de 15 minutes.

Le contrôle du temps se fait sous la responsabilité d'un chronométreur dont les devoirs sont définis dans la Loi 7.

La durée de chaque période ne peut être prolongée que pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation ou de double pénalité.

### TEMPS-MORT

Chaque équipe a droit à une minute de temps mort lors de chacune des périodes. Les principes suivants s'appliquent:

- Les coachs des équipes sont autorisés à demander un temps mort de 1 minute auprès du chronométreur;
- Le temps mort de 1 minute peut être demandé à tout moment, mais il n'est accordé que si l'équipe réclamant le temps mort est en possession du ballon;
- Le chronométreur indique qu'un temps mort est autorisé une fois que le ballon n'est plus en jeu, par un coup de sifflet ou un signal différent de celui des arbitres;
- Lorsqu'un temps mort est accordé, les joueurs doivent rester sur le terrain. Ils ne peuvent recevoir d'instructions d'un officiel de l'équipe qu'au niveau des barrières latérales, à hauteur du banc des remplaçants. L'officiel donnant des instructions n'est pas autorisé à pénétrer sur le terrain (seule exception pour le guide, qui est autorisé à pénétrer sur le terrain pendant le temps-mort);
- Une équipe qui ne réclame pas le temps mort auquel elle a droit pendant la première mi-temps ne pourra avoir qu'un seul temps mort au cours de la seconde mi-temps.

### MI-TEMPS

La pause de la mi-temps ne doit pas excéder 10 minutes.

### DECISIONS

#### Décision 1:

En l'absence de chronométreur, le coach demande la minute de temps mort à l'arbitre.

#### Décision 2:

Si la 1<sup>ère</sup> ou la 2<sup>nde</sup> période du match démarre avec un retard dû au comportement d'une ou des deux équipes, le coach ou les coachs concernés recevront un avertissement.

## 9 COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU

### **PREAMBULE**

L'équipe qui gagne le tirage au sort effectué au moyen d'une pièce choisit le but en direction duquel elle attaquera la première période ou choisit de donner le coup d'envoi. Selon le choix, l'autre équipe donne le coup d'envoi ou décide du but en direction duquel elle attaquera la première période. L'équipe qui décide du but en direction duquel elle attaquera en première période donne le coup d'envoi de la seconde période.

Au début de la seconde période du match, les équipes changent de camp et attaquent en direction du but opposé.

Les remplaçants et les officiels de l'équipe utilisent le banc des joueurs situé à hauteur de leur propre camp.

### **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 période du match;
- le cas échéant, au début de chaque période d'une prolongation;
- un but peut être marqué directement sur coup d'envoi. Si le ballon pénètre directement dans le but du botteur, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse.

### **EXECUTION**

- 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 m du ballon jusqu'à ce qu'il soit 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 et a bougé.
- 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 marque 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, comme précisé dans la loi 13.

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

## BALLE A TERRE

Après une interruption temporaire du match provoquée par une cause non stipulée dans les Lois du Jeu, le jeu est repris par une balle à terre.

### EXECUTION

- La balle à terre est effectuée dans la surface du gardien de but si celui-ci était en possession du ballon lorsque le jeu a été arrêté.
- Dans tous les autres cas, un des arbitres effectue la balle à terre pour un des joueurs dont l'équipe était clairement en possession du ballon, à l'endroit où il était lorsque le jeu a été arrêté. Si le ballon était dans la surface de réparation, la balle à terre sera effectuée à l'extérieur de celle-ci, au point le plus proche et près des barrières.
- Si aucune des deux équipes n'était clairement en possession du ballon, la balle à terre sera effectuée avec un joueur de chaque équipe au point le plus proche près des barrières.
- Tous les autres joueurs doivent se situer à au moins 6 mètres jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il a touché le sol.

### INFRACTIONS/SANCTIONS

- La balle à terre doit être recommencée si :
  - le ballon touche un joueur avant de toucher le sol;
  - le ballon quitte le terrain de jeu après avoir rebondi sur le sol sans qu'un joueur l'ait touché.
- Si dès que le ballon est en jeu, il est directement botté dans :
  - son propre but : but refusé, un coup de pied de coin est accordé;
  - le but adverse : but refusé, un dégagement du gardien est accordé.

## 10 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 les barrières latérales, que ce soit à terre ou en l'air;
- le jeu a été arrêté par les arbitres;
- il touche le plafond.

### **BALLON EN JEU**

Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations, y compris quand:

- il rebondit sur le terrain après avoir touché un montant de but ou la barre transversale;
- il rebondit sur le terrain après avoir touché l'un des deux arbitres quand ils sont sur le terrain;
- il rebondit sur le terrain après avoir touché les barrières latérales.

### **DECISIONS**

#### **Décision:**

Lorsqu'un match est joué en salle et que le ballon touche le plafond, le jeu reprend par une rentrée de touche au pied accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier.

La rentrée de touche est effectuée d'un point situé sur la ligne de touche la plus proche de l'endroit au-dessus duquel le ballon a touché le plafond.

## 11 BUT MARQUE

### **BUT MARQUE**

Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but, entre les montants de but et sous la barre transversale sans qu'un attaquant, y compris le gardien de but, ne l'ait lancé, porté, fait rebondir ou ricocher intentionnellement avec la main ou le bras, et à condition que l'équipe marquant le but n'ait enfreint aucune Loi du Jeu au cours de l'action menant au but.

### **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.

### **Pas de but (cas du ballon touchant un arbitre)**

Si le ballon touche un arbitre puis pénètre directement dans le but, le but est refusé et le jeu reprend par une balle à terre.

### **REGLEMENT DES COMPETITIONS**

Pour les matches se terminant sur un score nul, les règlements des compétitions peuvent prévoir des dispositions relatives aux prolongations ou à d'autres procédures permettant de déterminer le vainqueur du match.

## 12 FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF

Les fautes et comportements antisportifs doivent être sanctionnés comme suit:

### **FAUTES CUMULEES**

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre commet, par inadvertance, par imprudence ou excès de combativité, l'une des huit fautes suivantes:

- donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire;
- faire un croche-pied à l'adversaire;
- sauter sur un adversaire;
- charger un adversaire;
- frapper ou essayer de frapper délibérément un adversaire;
- pousser un adversaire;
- tacler un adversaire;
- jouer le ballon ou le chercher en se déplaçant tête baissée.

Un coup franc direct est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui commet l'une des cinq fautes suivantes:

- ne pas dire de façon claire et distincte le mot "voy" ou "go", ou tout autre mot similaire, en cherchant, attaquant ou disputant le ballon;
- manier délibérément le ballon, c'est-à-dire le contrôler, l'arrêter ou le détourner de la main ou du bras ; ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface;
- tenir un adversaire;
- cracher sur un adversaire;
- s'élancer pour tenter de jouer le ballon alors qu'un adversaire l'a déjà joué ou tente de le jouer (tacle glissé) ; ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface à condition qu'il ne commette pas de faute par inadvertance, par imprudence ou par excès de combativité.

Les coup-francs directs doivent être exécutés à l'endroit où la faute a été commise (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

### **Coup de pied de réparation**

Un pénalty est accordé quand l'une des fautes susmentionnées est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, indépendamment de la position du ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.

Un pénalty est également accordé si le gardien de but joue ou interfère avec le jeu à l'extérieur de la surface du gardien de but.

## FAUTES NON-CUMULEES

### Gardien de but

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du gardien de but, qui, de l'avis de l'arbitre, commet l'une des trois fautes suivantes:

- après avoir lâché le ballon suite à un dégagement du gardien, le recevoir en retour d'un coéquipier avant que le ballon n'ait franchi la ligne médiane ou qu'il n'ait été joué ou touché par un adversaire;
- toucher ou contrôler le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par un coéquipier;
- toucher le ballon des mains en le recevant directement d'un coéquipier effectuant une rentrée de touche.

### Joueur

Un coup franc indirect, joué à l'endroit où la faute a été commise, est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre:

- Joue d'une manière dangereuse;
- Empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains;
- Se tient aux barrières latérales tout en jouant ou essayant de jouer le ballon, en tirant avantage de sa position;
- Fait obstacle à l'évolution d'un joueur;
- Bloquer un adversaire avec un coéquipier le long des barrières latérales (« sandwich »);
- Jouer le ballon en étant allongé en tirant un avantage de sa position, sans toucher un adversaire;
- Utiliser des expressions verbales ou faire du bruit dans le but de désorienter ou de tromper un adversaire;
- Rompre le silence délibérément pendant le match;
- Toucher délibérément son masque ou ses pansements oculaires sans l'autorisation des arbitres, quand le ballon est en jeu, dans le but de percevoir la lumière;
- Refuser de manière évidente d'attaquer après 40 secondes de possession de balle;
- Commettre d'autres fautes non mentionnées dans la Loi 12 pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

Le coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc)

Si, lorsque le gardien de but dégage le ballon de la main ou du pied, que ce soit sur un dégagement du gardien ou lorsque le ballon est en jeu, il ne touche pas ou ne rebondit pas dans sa propre moitié de terrain:

- Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à n'importe quel point de la ligne médiane. Le gardien de but n'est pas sanctionné d'une faute personnelle.

Si le gardien de but contrôle le ballon des mains ou des pieds pendant plus de 4 secondes alors que le ballon peut être joué, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse. (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si un joueur conserve le ballon à l'arrêt avec un pied ou les deux pendant plus de 4 secondes alors que le ballon peut être joué, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse.

## **SANCTIONS DISCIPLINAIRES**

### **Fautes passibles d'avertissement**

Un joueur se voit infliger un avertissement (carton jaune) quand il commet l'une des 8 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, 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 de but;
- Il pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre ou il enfreint la procédure de remplacement;
- Il quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre;
- Il touche intentionnellement son équipement obligatoire (masque, pansements oculaires) dans le but d'en tirer un avantage.

### **Fautes passibles d'exclusion**

Un joueur est exclu du terrain de jeu (carton rouge) quand il commet l'une des fautes 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 annihile 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);
- Il prive d'une occasion manifeste de marquer un but un adversaire se dirigeant vers son but, en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation;
- Il tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers;
- Il reçoit un second avertissement au cours du même match.

## **FAUTES COMMISES PAR LES OFFICIELS D'EQUIPE, LES GUIDES, GARDIENS DE BUT OU LES REMPLACANTS**

Lorsque le ballon est en jeu, les officiels d'équipe, les guides, gardiens de but ou les remplaçants ne peuvent pas:

- ne pas respecter les zones de guidage réservées à l'entraîneur, au gardien de but ou au guide;
- manifester sa désapprobation en paroles ou en actes;
- rompre le silence délibérément pendant le match;
- se rendre coupable d'un comportement irresponsable;

Si le jeu a été arrêté pour sanctionner une de ces fautes, le match reprend par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment où l'infraction a été commise (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) et l'arbitre peut sanctionner la personne.

## **DECISIONS**

### **Décision 1:**

Un joueur expulsé ne peut plus participer au match en cours ni prendre place sur le banc des remplaçants. Un remplacement peut être effectué et un joueur remplaçant peut entrer sur le terrain, lorsque le ballon n'est plus en jeu après que 2 minutes effectives de temps de jeu se sont écoulées après l'expulsion de son coéquipier, à condition d'avoir l'autorisation du 3<sup>ème</sup> arbitre, sauf si un but a été marqué avant que les 2 minutes soient écoulées. Dans ce cas, les dispositions suivantes s'appliquent:

- Si les équipes jouent 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 les deux équipes jouent avec 4 joueurs et qu'un but est marqué, la composition des deux équipes restera inchangée;
- Si les équipes jouent à 5 contre 3 ou à 4 contre 3 et que l'équipe ayant la supériorité numérique marque un but, l'équipe composée de 3 joueurs ne pourra s'adjoindre qu'un seul joueur supplémentaire;
- Si les deux équipes jouent avec 3 joueurs et qu'un but est marqué, les deux équipes garderont le même nombre de joueurs;
- Si c'est l'équipe en infériorité numérique qui marque un but, la composition des équipes reste inchangée.

## 13 COUPS FRANCS

### TYPES DE COUPS FRANCS

Les coups francs sont soit directs soit indirects.

Pour le coup franc direct comme pour le coup franc indirect, 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.

Lorsque deux joueurs de l'équipe défensive ou plus forment un « mur défensif », tous les joueurs de l'équipe attaquante doivent demeurer à au moins 1 mètre du « mur défensif » jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

#### Coup franc direct

Si le ballon pénètre directement dans le but adverse, le but est accordé.

Si le ballon pénètre directement dans son propre but, le but est refusé et un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse.

#### Coup franc indirect

Un but ne peut être marqué que si le ballon entre dans le but après avoir touché un autre joueur.

### LIEU D'EXECUTION DU COUP FRANC

#### Coup franc en dehors de la surface de réparation

- tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 5 mètres du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu;
- le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a bougé;
- le coup-franc est exécuté à l'endroit où la faute a été commise, ou en fonction de la position du ballon quand la faute a été commise (selon l'infraction), ou depuis le point de double-pénalité, dans le cadre de l'exécution d'une double-pénalité.

#### Coup franc direct ou indirect dans la surface de réparation pour l'équipe défendante

- tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 5 mètres du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu;
- le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a bougé;
- le coup-franc peut être exécuté depuis n'importe quel point de la surface de réparation, en dehors de la surface du gardien de but.

#### Coup franc indirect pour l'équipe attaquante

- tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 5 mètres du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu;
- le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a bougé;

- un coup-franc indirect concédé dans la surface de réparation et en dehors de la surface du gardien est exécuté depuis la ligne de la surface de réparation, au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise, avec un mur défensif situé à une distance de 5 mètres.
- un coup-franc indirect concédé dans la surface du gardien de but est exécuté depuis le point d'intersection entre la ligne de la surface de réparation et le prolongement de la ligne des 2 mètres de la surface du gardien de but, au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise.

## **INFRACTIONS/SANCTIONS**

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

- le coup franc doit être recommencé

Quand, après que le ballon soit en jeu, l'exécutant touche 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, qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise

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

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse

## **Signaux**

Coup franc indirect:

- l'arbitre signale un coup franc indirect en levant le bras au-dessus de sa tête. Il maintient son bras dans cette position jusqu'à l'exécution du coup franc indirect et jusqu'à ce que le ballon touche un autre joueur ou sorte du jeu

## 14 CUMUL DES FAUTES

### ACCUMULATION DES FAUTES

- Tous les coups francs directs mentionnés dans la Loi 12 sont des fautes cumulables.
- Les 4 premières fautes cumulées par chaque équipe durant chaque mi-temps sont enregistrées dans le rapport de match.

### LIEU D'EXECUTION DU COUP FRANC

Lors des coups francs accordés pour les 4 premières fautes cumulées par chaque équipe durant chaque mi-temps:

- Les joueurs de l'équipe adverse peuvent faire un mur pour parer un coup franc;
- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir au moins à 5 mètres du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu;
- Un but peut être marqué directement dans le but adverse depuis ce coup franc.

### PROCEDURE POUR LA 5<sup>ème</sup> FAUTE CUMULEE ET LES SUIVANTES (Double pénalité)

A compter de la 5<sup>ème</sup> faute cumulée par une équipe au cours d'une mi-temps, et quelque soit le type d'infraction commise, la procédure de double-pénalité suivante doit être appliquée:

- Les joueurs de l'équipe adverse ne peuvent faire le mur pour parer un coup franc;
- Le joueur exécutant le coup franc doit être clairement identifié;
- Le joueur exécutant le coup franc doit tirer avec l'intention de marquer un but ; il ne peut passer le ballon à un autre joueur;
- Tous les autres joueurs sur le terrain de jeu, doivent se tenir derrière une ligne imaginaire tracée à 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 mètres du ballon sans faire obstacle au joueur exécutant le coup franc. Aucun joueur ne doit franchir cette ligne imaginaire tant que le ballon n'a pas été touché ou joué;
- Une fois que le coup franc a été exécuté, aucun joueur ne doit toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par le gardien de but ou qu'il n'ait rebondi sur un montant de but ou sur la barre transversale, ou qu'il n'ait quitté le terrain de jeu;
- Le gardien de but doit rester dans sa surface à une distance minimale de 5 mètres du ballon si le coup franc est exécuté depuis le point de double-pénalité (8 mètres) ou d'un point situé à une distance de 7 à 8 mètres de la ligne de but. Le gardien de but doit se positionner sur la ligne de but s'il s'agit d'un pénalty, ou si le coup franc est exécuté depuis un point situé à une distance de 6 à 7 mètres de la ligne de but;
- Si un joueur commet la 5<sup>ème</sup> faute de son équipe, et les suivantes, dans la moitié de terrain adverse ou dans sa propre moitié de terrain, devant une ligne imaginaire parallèle à la ligne médiane et passant par le second point de réparation à 8 mètres de la ligne de but, le coup franc doit être exécuté depuis ce point de double-pénalité, selon la procédure d'exécution d'une double-pénalité ;
- Si un joueur commet la 5<sup>ème</sup> faute de son équipe, et les suivantes, dans sa propre moitié de terrain, entre la ligne des 8 mètres et la surface de réparation, à l'extérieur

de celle-ci, le coup franc sera exécuté, selon le choix de l'équipe, depuis le point de double pénalité ou à l'endroit où a été commise l'infraction, selon la procédure d'exécution d'une double-pénalité;

- Le joueur exécutant la double-pénalité ne doit pas toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.
- Le coup de pied doit être exécuté dans les quatre secondes.

Le temps nécessaire à l'exécution d'une double pénalité à partir de la 5<sup>ème</sup> faute doit être alloué à la fin de chaque mi-temps.

## **INFRACTIONS/SANCTIONS**

Si un joueur, remplaçant, guide ou officiel d'équipe de l'équipe défendante enfreint cette Loi:

- le coup franc doit être recommencé, uniquement si le but n'est pas marqué
- le coup franc ne doit pas être recommencé si le but est marqué

Si un joueur, remplaçant, guide ou officiel de l'équipe du joueur exécutant le coup franc enfreint cette Loi:

- le coup franc doit être recommencé si le but est marqué
- le coup franc ne doit pas être recommencé si aucun but n'est marqué

Si le joueur exécutant la double-pénalité enfreint cette Loi une fois que le ballon est en jeu:

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse, qui doit être exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc)

Si un ou plusieurs défenseurs ainsi que un ou plusieurs attaquants enfreignent cette Loi du Jeu avant que le ballon ne soit en jeu:

- la double pénalité est retirée

Si le coup de pied n'est pas exécuté dans les quatre secondes, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse.

## 15 COUP DE PIED DE REPARATION

Un coup de pied de réparation (pénalty) est infligé à l'équipe qui, dans sa propre surface de réparation et alors que le ballon est en jeu, commet l'une des fautes pour lesquelles un coup franc direct doit être accordé.

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

Un temps supplémentaire doit être accordé pour un coup de pied de réparation devant être exécuté à la fin de chacune des périodes du temps réglementaire ou à la fin de chacune des deux périodes de la prolongation.

### **POSITION 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 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;

#### **Le guide de l'équipe exécutant le coup de pied de réparation:**

- peut orienter le tireur;
- ne peut pas pénétrer sur le terrain.

#### **Les autres joueurs que l'exécutant se trouvent:**

- dans les limites du terrain;
- en dehors de la surface de réparation;
- derrière ou sur le côté du point de réparation;
- au moins à 5 mètres du point de réparation.

### **Exécution**

- Le tireur du coup de pied de réparation botte le ballon en avant.
- 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 s'est déplacé en avant.
- Le coup de pied doit être exécuté dans les quatre secondes.

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, remplaçant, guide ou officiel d'équipe de l'équipe défendante enfreint cette Loi:

- si le but n'est pas marqué, le coup de pied de réparation doit être recommencé.
- si le but est marqué, le coup de pied de réparation ne doit pas être recommencé.

Si un joueur, remplaçant, guide ou officiel de l'équipe du joueur exécutant le coup de pied de réparation enfreint cette Loi:

- si le but est marqué, le coup de pied de réparation doit être recommencé.
- si le but n'est pas marqué, le coup de pied de réparation ne doit pas être recommencé.

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

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse, qui doit être exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si un ou plusieurs défenseurs ainsi que un ou plusieurs attaquants enfreignent cette Loi avant que le ballon ne soit en jeu:

- le coup de pied de réparation doit être recommencé.

Si le coup de pied de réparation n'est pas exécuté dans les quatre secondes, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse.

## 16 RENTREE DE TOUCHE AU PIED

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

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

- si le ballon pénètre dans le but adverse, un dégagement du gardien est accordé.
- si le ballon pénètre dans le but de l'exécutant de la rentrée de touche, un coup de pied de coin pour l'équipe adverse est accordé.

### **LA RENTREE DE TOUCHE EST ACCORDEE:**

- quand le ballon a entièrement franchi les barrières latérales, ou a touché le plafond;
- à l'endroit où le ballon a franchi les barrières latérales;
- à l'équipe adverse du joueur qui a touché en dernier le ballon;

### **POSITION DU BALLON ET DES JOUEURS**

#### **Le ballon:**

- doit être immobile et placé au plus à 1 mètre des barrières latérales;
- est remis en jeu du pied dans n'importe quelle direction.

#### **Les joueurs de l'équipe défendante:**

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

### **EXECUTION**

- Le joueur doit effectuer la rentrée de touche dans les 4 secondes à compter de l'instant où l'arbitre a donné le signal de la reprise.
- L'exécutant ne doit pas toucher à nouveau le ballon avant que celui-ci n'ait été touché ou joué par un autre joueur.
- Le ballon est en jeu dès l'instant où il a été botté ou touché.

### **INFRACTIONS/SANCTIONS**

Un coup franc indirect 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 indirect est exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise, excepté dans la surface de réparation (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

La rentrée de touche est recommencée par un joueur de l'équipe adverse si:

- le ballon n'est pas remis en jeu correctement.
- la rentrée de touche est effectuée à un endroit autre que le point où le ballon a franchi les barrières latérales.
- la rentrée de touche n'est pas effectuée dans les 4 secondes à compter de l'instant où l'arbitre a donné le signal de la reprise.
- lorsqu'une autre infraction aux Lois du Jeu est commise.

## 17 DEGAGEMENT DU BALLON PAR LE GARDIEN DE BUT

Le dégagement du ballon par le gardien est une des manières de reprendre le jeu. Il doit toujours être exécuté par le gardien de but à l'intérieur de sa propre surface de gardien de but.

Un but ne peut pas être marqué directement sur dégagement du ballon par le gardien de but. Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe dont le gardien vient d'effectuer le dégagement, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse. Si le ballon pénètre directement dans le but adverse, un dégagement du ballon par le gardien est accordé à cette équipe adverse.

Un dégagement du ballon par le gardien de but est accordé 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 ait été marqué conformément à la Loi 11.

### EXECUTION

- Le ballon est dégagé de la main d'un point quelconque de la surface du gardien de but par le gardien de but de l'équipe défendante.
- 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 ballon est en jeu dès qu'il est directement sorti de la surface du gardien.

### INFRACTIONS/SANCTIONS

Si le ballon n'est pas sorti directement de la surface du gardien:

- Le dégagement du ballon doit être recommencé.

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

- Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse sur la ligne de la surface de réparation (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc). Le gardien de but n'est pas sanctionné d'une faute personnelle.

Si le gardien dégage le ballon au delà de la ligne médiane, sans que celui-ci n'ait touché le sol ou ait été joué avant:

- Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse sur n'importe quel point de la ligne médiane. Il n'y a pas de faute personnelle du gardien de but.

Si après que le ballon soit en jeu, le gardien le retouche avant qu'il n'ait touché un autre joueur:

- Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc)

## 18 COUP DE PIED DE COIN

Un coup de pied de coin est une façon de reprendre le jeu.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de coin, mais uniquement contre l'équipe adverse. Si le ballon pénètre dans le but de l'exécutant du coup de pied de coin, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse.

### **UN COUP DE PIED DE COIN (CORNER) EST ACCORDE QUAND:**

- Lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe défendante, franchit entièrement la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air, et sans qu'un but ait été marqué conformément à la Loi 11.

### **EXECUTION**

- Le ballon est placé dans l'arc de coin le plus proche.
- Les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir au moins à 5 mètres 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 et a bougé.
- L'exécutant ne doit pas jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

### **INFRACTIONS/SANCTIONS**

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse si:

- l'exécutant touche le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur. Le coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.
- le corner n'est pas effectué dans les 4 secondes à compter de l'instant où l'arbitre a donné le signal de la reprise. Le coup franc indirect doit être exécuté depuis l'arc de coin.

Pour toute autre infraction:

- Le coup de pied de coin sera recommencé.

# PROCEDURE POUR DETERMINER LE VAINQUEUR D'UN MATCH

## LES TIRS AU BUT

Les tirs au but du point de réparation sont une méthode 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.

## PROCEDURE

- L'arbitre choisit le but contre lequel les tirs doivent être exécutés.
- L'arbitre procède, avec les capitaines, au tirage au sort et le capitaine de l'équipe qui gagne le tirage décide s'il souhaite exécuter le premier ou le deuxième tir.
- L'arbitre consigne par écrit le déroulement de chaque tir au but effectué.
- Les deux équipes exécutent chacune trois tirs au but conformément aux dispositions mentionnées ci-dessous.
- Les tirs sont exécutés alternativement par chaque équipe.
- Tous les joueurs et remplaçants sont autorisés à exécuter les tirs au but, excepté les gardiens de but.
- Lorsqu'une équipe termine le match avec un plus grand nombre de joueurs que l'équipe adverse, elle 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 l'épreuve.
- Si, avant que les deux équipes n'aient exécuté leurs trois 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 trois tirs, toutes 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.
- Chaque tir supplémentaire est exécuté par un joueur différent et tous les joueurs désignés doivent avoir exécuté un premier tir avant que l'un d'eux ne puissent en effectuer un second. Après que chaque tireur ait tiré, les tireurs conservent le même ordre pour les tirs supplémentaires.
- Un joueur qui a été exclu ne peut pas participer à l'épreuve.
- Le gardien de but peut être remplacé après la fin du match et avant le début des tirs au but. Ce n'est pas considéré comme l'un des six remplacements.
- Pendant la séance de tirs au but, le gardien de but peut être remplacé en cas de blessure constatée par un médecin. Ce n'est pas considéré comme l'un des six remplacements.
- Seuls les joueurs désignés et les guides sont autorisés à rester sur le terrain de jeu pendant l'épreuve des tirs au but. Ils se positionneront dans la moitié de terrain opposée à celle où se déroule l'épreuve des tirs au but. Le troisième arbitre s'assurera qu'ils restent dans cette moitié de terrain.
- Le gardien dont le coéquipier exécute le tir au but doit rester sur le terrain.

# INTERNATIONAL BLIND SPORTS FEDERATION

## SOUS-COMITE FOOTBALL

### REGLEMENT DES COMPETITIONS

Les règlements suivants seront utilisés pour toutes les compétitions IBSA et aux compétitions entre deux organisations, ou plus, membre de l'IBSA.

#### **1 Système de point**

- 1.1 Trois points pour un match gagné.
- 1.2 Un point pour un match nul.
- 1.3 Zéro points pour une défaite.

#### **2 Système de qualification dans le classement**

- a) Le plus grand nombre de points marqués après tous les matches joués en phase de poule.
- b) Différence de buts après tous les matches joués en phase de poule.
- c) Plus grand nombre de buts marqués lors de tous les matches joués en phase de poule.
- d) Plus grand nombre de points obtenus lors des matches contre les équipes en question.
- e) Différence de buts supérieure lors des matches contre les équipes en question (si plus de 2 équipes finissent à égalité de points).
- f1) Séance de tirs au but entre les 2 équipes en question, ou tirage au sort effectué par le comité d'organisation, si les 2 équipes sont d'accord.
- f2) Tirage au sort effectué par le comité d'organisation si plus de 2 équipes sont concernées et que tous les critères précédents sont les mêmes.

#### **3 Détermination du vainqueur d'un match**

3.1 En finale, demi-finales, lors des matches de classement pour les places 3<sup>ème</sup>-4<sup>ème</sup>, 5<sup>ème</sup>-6<sup>ème</sup> et à suivre :

S'il y a égalité après 30 minutes de jeu, une séance de tirs au but sera effectuée pour déterminer le vainqueur.

## **4 Feuilles de matches officielles – composition des équipes**

4.1 Soixante minutes avant le coup d'envoi du match, un responsable de chaque équipe doit soumettre la composition d'équipe aux arbitres. Celle-ci doit inclure les joueurs titulaires et:

- a) Les joueurs de champ débutant le match : noms, prénoms, numéros;
- b) Le gardien de but débutant le match : nom, prénom, numéro;
- c) Les joueurs de champ remplaçants : noms, prénoms, numéros;
- d) Le gardien de but débutant le match : nom, prénom, numéro;
- e) L'entraîneur principal : nom, prénom;
- f) L'entraîneur adjoint : nom, prénom;
- g) Le guide : nom, prénom;
- h) Médecin : nom, prénom;
- i) Physiothérapeute : nom, prénom.

4.2 Noms, prénoms et numéros de maillot ne peuvent changer à aucun moment au cours de la compétition.

## **5 Score final pour un match non joué ou arrêté**

5.1 Si le match n'est pas joué à cause de la responsabilité d'une équipe, le score final est de 6-0 contre l'équipe fautive.

5.2 Si le match est arrêté à cause d'un nombre de joueurs devenu insuffisant, le score final sera de 6-0 ou le score du match sera conservé si l'équipe vainqueur a marqué plus de six buts après avoir annulé les buts marqués par l'équipe fautive (s'il y en a eu).

5.3 Si le match n'est pas joué à cause de la responsabilité des deux équipes, il n'y aura pas de vainqueur et chaque équipe aura match perdu 6 - 0.

## MASQUES – Vue générale



# QUESTIONS FREQUENTES ET REPONSES DE L'IBSA FOOTBALL

## LOI 1: LE TERRAIN

- Est-ce qu'un match peut être joué sur un terrain gazonné ou synthétique?

Oui, à partir du moment que la surface a été approuvée par le délégué technique de l'IBSA.

- Où doit se trouver le banc des remplaçants?

Le banc des joueurs doit être placé hors du terrain de jeu et du même côté que la table de marque et la porte de remplacement. Les remplaçants et les officiels d'équipe utilisent toujours le banc situé du côté de la moitié défensive de leur équipe.

- De quelle taille doit être la zone de sécurité située derrière les lignes de but?

Pour la sécurité des joueurs, une zone libre de tout obstacle de 2 mètres minimum derrière la ligne de but doit être respectée.

## LOI 2: LE BALLON

- Comment doit réagir l'arbitre si le ballon s'immobilise complètement et qu'aucun joueur ne réussit à le trouver?

Le jeu ne doit pas être arrêté, l'arbitre doit déplacer le ballon de façon à ce que les joueurs puissent l'entendre et le trouver.

## LOI 3: NOMBRE DE JOUEURS

- Si pendant un remplacement, le joueur refuse de sortir, que doit faire l'arbitre ?

L'arbitre doit faire poursuivre le match, car pour qu'un remplacement soit effectif, il faut d'abord que le joueur sorte avant que le remplaçant puisse entrer.

- Si un gardien de but est exclu, est-ce-que son équipe doit jouer sans gardien pendant 2 minutes?

Non. Un joueur de champ doit sortir du match pendant 2 minutes (sauf circonstances présentées dans la Loi 12) afin que le gardien remplaçant puisse entrer. Quand la période d'infériorité numérique est terminée et que le ballon est hors du jeu, l'équipe peut être complétée, même par le joueur qui a dû laisser sa place pour permettre au gardien de but remplaçant d'entrer.

- Si les deux gardiens de but d'une équipe sont blessés ou ont été exclus, que doit faire l'arbitre?

Il doit permettre à chacun des officiels de l'équipe de jouer comme gardien de but du moment qu'ils soient inscrits sur la feuille de match. En cas d'équipe nationale, l'officiel doit avoir la même nationalité que l'équipe.

- Quel est le nombre maximum de joueurs et officiels qu'une équipe peut inscrire sur la feuille de match en catégorie B1?

Un maximum de 15 personnes toutes inscrites sur la feuille de match.

- Quand un joueur peut-il revenir sur le terrain?

Un joueur peut entrer ou revenir sur le terrain quand le ballon est hors du jeu, et avec l'autorisation du troisième arbitre.

- Si le médecin pénètre sur le terrain pour soigner un joueur, est-ce que ce joueur doit sortir?

Oui, le joueur doit quitter le terrain et un remplacement peut être effectué. Le joueur peut revenir à l'arrêt de jeu suivant. La seule exception concerne le gardien de but qui peut rester sur le terrain.

#### LOI 4: EQUIPEMENT DES JOUEURS

- Est-ce que les gardiens de but doivent porter des protège-tibias?

Oui

- Est-ce qu'un joueur peut couvrir ses bijoux d'un sparadrap?

Non, les joueurs ne peuvent couvrir ou porter aucun type de bijoux

#### LOI 5: ARBITRE

- Quelle doit être la tenue de l'arbitre?

Un maillot ou chemisette, un short, des bas et des chaussures.

#### LOI 6: ARBITRE ASSISTANT

- Quelle doit être la tenue de l'arbitre assistant?

Un maillot ou chemisette, un short, des bas et des chaussures.

## LOI 7: CHRONOMETREUR

- A quel moment le chronométrateur doit-il démarrer le chronomètre? Quand l'arbitre siffle ou quand le ballon a bougé?

Le chronométrateur doit démarrer le chronomètre quand l'arbitre a sifflé.

## LOI 12: FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF

- Si le ballon est à l'opposé, y a-t-il faute si le gardien de but quitte sa surface de gardien?

Non, il y a seulement faute s'il participe activement au match, soit physiquement soit par la voix, quand il se trouve à l'extérieur de sa surface.

- Sur un dégagement du gardien, le ballon rebondit au-delà de la ligne médiane, sans qu'il ait rebondi dans sa moitié de terrain. Décision?

Il n'y a pas de faute personnelle du gardien de but, le jeu doit être arrêté et repris par un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse sur n'importe quel point de la ligne médiane.

- Alors que le ballon est en jeu, le gardien de but dégage le ballon du pied, ou à la main, au-delà de la ligne médiane, sans qu'il ait rebondi dans sa moitié de terrain. Quelle est la faute?

Il ne s'agit pas d'une faute personnelle du gardien de but. Le jeu est arrêté et est repris par un coup franc indirect sur n'importe quel point de la ligne médiane.

- Y a-t-il pénalty si le gardien de but touche le ballon des mains accidentellement à l'extérieur de sa surface de gardien suite à un dégagement du gardien?

Non.

- Le gardien de but dégage le ballon du pied au-delà de la ligne médiane après qu'il ait rebondi dans sa moitié de terrain, et le ballon pénètre dans le but adverse. Décision?

But refusé, reprise du jeu par un dégagement du gardien.

- Que doit faire l'arbitre si, par suite de blessures ou d'exclusion, une équipe n'avait plus de guide?

Il doit permettre à quelqu'un inscrit sur la feuille de match de jouer le rôle de guide, et si ce n'est pas possible, de permettre de jouer sans guide.

- Un gardien de but peut-il sortir de sa zone, quand le jeu est arrêté, afin de positionner un mur ?

Oui, il doit le faire rapidement.

- Que doit faire l'arbitre si un remplaçant, un officiel d'équipe, ou un guide, enfreint les Lois du Jeu pendant que le ballon est en jeu?

Si l'arbitre arrête le jeu à cette occasion, il doit avertir (carton jaune) ou exclure (carton rouge) la personne fautive, sans qu'aucune faute personnelle ou cumulée ne soit comptée. Le jeu sera repris par un coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon (cf. Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

- Si un joueur, seul, glisse et s'allonge pour récupérer le ballon, puis se relève et joue le ballon, y a-t-il faute?

Non, tant que le joueur est seul et ne tire aucun avantage direct vis-à-vis d'un adversaire.

- Si un joueur, seul, joue le ballon en se tenant aux barrières avec les 2 mains, y a-t-il faute?

Non, tant que le joueur ne tire aucun avantage direct vis-à-vis d'un adversaire.

- Quelle est la marche à suivre lorsqu'une équipe en possession du ballon refuse d'attaquer pendant 40 secondes?

A n'importe quel moment après le délai de 40 secondes, l'arbitre commence le décompte de 5 à 0 seconde à voix haute et avec le geste. L'équipe en possession du ballon doit alors démarrer une attaque pendant ces 5 secondes. Si cela n'est pas le cas, l'arbitre arrête le jeu et sanctionne le joueur en possession du ballon d'une faute personnelle. Le jeu reprend par un coup franc indirect pour l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon.

- Si l'arbitre laisse un avantage alors qu'une faute a été commise, comment doit-il reprendre le jeu lorsque le ballon n'est plus en jeu, qu'il y ait eu but ou pas?

L'arbitre peut sanctionner le joueur si nécessaire, mais sans faute personnelle ou cumulée. Le match reprend consécutivement à l'arrêt du jeu.

## LOI 13: COUP FRANC

- Un gardien de but peut-il tirer les coups francs?

Non, même dans sa propre zone de gardien.

#### LOI 14: CUMUL DES FAUTES

- Après la quatrième faute cumulée de l'équipe, l'arbitre accorde un coup franc plus proche du but que le deuxième point de réparation, et le tireur du coup franc et l'entraîneur ne sont pas d'accord sur l'endroit où le tirer. Décision?

L'arbitre permettra au tireur du coup franc de décider.

#### LOI 15: COUP DE PIED DE REPARATION

- Est-ce qu'un gardien de but peut tirer les coups de pied de réparation?

Non.

#### LOI 16: RENTREE DE TOUCHE AU PIED

- Est-ce qu'un gardien de but peut effectuer les rentrées de touche au pied?

Non.

## SANCTIONS EN COMPETITIONS

- Un joueur recevant deux avertissements au cours de deux matches différents pendant la phase de poule, est automatiquement suspendu pour le match suivant.
- Un joueur recevant deux avertissements au cours du même match, est automatiquement suspendu pour le match suivant.
- Un avertissement reçu par un joueur lors d'un match de la phase de poule n'est pas comptabilisé pour la suite de la compétition après la phase de poule.
- Un joueur expulsé au cours d'un match, est automatiquement suspendu pour les deux matches suivants.
- Un joueur expulsé deux fois au cours d'une même compétition pour avoir tenté de percevoir la perception de la lumière, sera automatiquement suspendue pour le reste de la compétition.
- S'il s'agit de faits plus graves, comme une insulte raciale / une agression physique, etc., un comité disciplinaire décidera de la sanction à donner au joueur. Cette sanction sera de 2 matches minimum et elle dépendra du type d'agression.
- Une sanction consécutive à une expulsion est automatiquement transférée à la compétition officielle suivante (Championnats du Monde, Championnats IBSA continentaux, Championnats qualificatifs pour les Jeux Paralympiques et Championnats du Monde, Jeux Mondiaux IBSA, Jeux Paralympiques IPC).