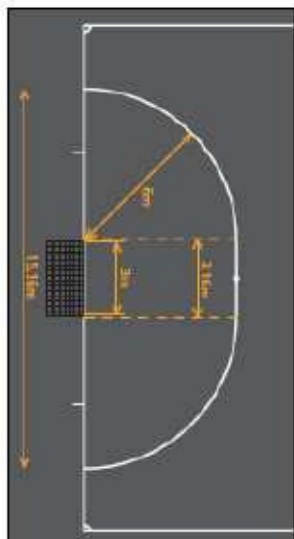
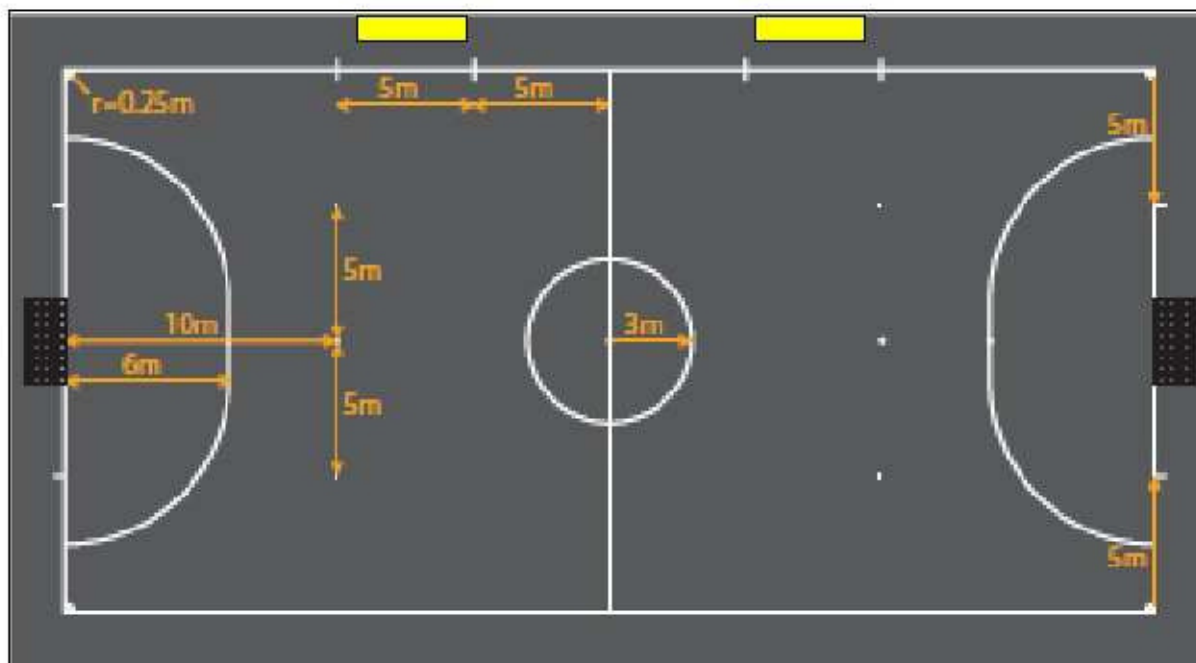




- Guide du Futsal -

L'essentiel à savoir en matière d'arbitrage (Lois du jeu, Signalisations, Placements/Déplacements) pour le Futsal en compétition du district Tarn & Garonne.

Loi 1 : Le terrain



La surface de réparation est un « demi-cercle » qui doit faire 6 mètres de rayon. Le premier point de réparation se trouve sur cette ligne de surface, face au but.

Vérifiez que **le second point de réparation est bien situé à 10m face au but**. Sinon marquez-le avec du gros scotch. Vous pouvez également marquer la distance de 5 mètres sur la ligne de but à partir de l'angle du terrain. Cela vous aidera à faire respecter la distance sur corner. Le rayon du quart de cercle du corner est de 25 cm.

Marquez également les zones de remplacements. Elles se situent devant les bancs, de part et autre de la ligne médiane.

Pensez également à la vérification des filets, qu'ils soient attachés et les buts fixés.

Loi 2 : Le ballon

Il s'agit de ballon de type « lourd ». Le ballon ne peut rebondir à plus de 65 cm ni à moins de 50 cm lors de son premier rebond lorsqu'il est lâché d'une hauteur de 2 m.

Conseil : Par souci de simplification, tenez le ballon au-dessus de vous, bras tendu, et lâchez le, il doit arriver après le rebond à hauteur approximative de votre genou.



Loi 3 : Le nombre de joueurs

Tout match est disputé par deux équipes composées chacune de 5 joueurs au maximum, dont l'un sera le gardien de but.

Un match ne peut pas débuter si une équipe compte moins de 3 joueurs (dont le gardien).

Le nombre maximum de remplaçants autorisé est de 7. Un nombre illimité de remplacements est permis durant un match, tant que ceux-ci se font à hauteur de la zone de remplacement de l'équipe concernée. Les remplaçants et dirigeants se positionnent sur le banc de touche du côté de leur défense (Pensez à inverser les bancs à la mi-temps).

Procédure de remplacement :

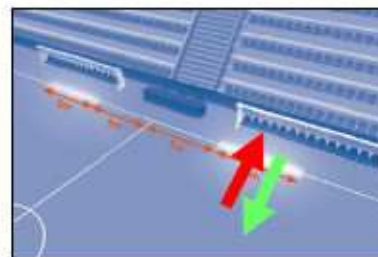
Un remplacement peut être effectué quand le ballon est en jeu ou hors du jeu, mais pas durant un temps mort.

L'autorisation de l'arbitre n'est pas nécessaire.

Le remplacé sort du terrain par la zone de remplacement (*sauf cas exceptionnel de blessure mais l'arbitre doit être informé*)

Le remplaçant ne peut rentrer **par la zone de remplacement** que lorsque le remplacé a quitté le terrain **en donnant sa chasuble au remplacé**.

Tout manquement à la règle (rentrer alors que le remplacé n'est pas sorti, passer en dehors de la zone de remplacement, ...) **entraîne un avertissement au fautif** (remplaçant ou remplacé) **et un CFI à l'équipe adverse à l'endroit du ballon**.



Si suite à exclusion, blessure, ..., une des deux équipes compte moins de trois joueurs (y compris le gardien de but), le match doit être arrêté.

Loi 4 : Equipement des joueurs

Même équipement de base que pour le foot à 11, les crampons sont bien évidemment remplacés par des chaussures de type tennis.



Rappel :

Les protèges-tibias sont **OBLIGATOIRES** !

Les arbitres se doivent de vérifier l'équipement de tous les acteurs avant le match.

Tous les bijoux doivent être enlevés (sauf alliance protégée par un strap)

Loi 5 : Arbitre et deuxième arbitre

Les arbitres doivent être présents au moins 30 minutes avant le coup d'envoi.

L'arbitre « principal » couvre le côté des bancs de touche. Il a donc en charge la gestion des bancs.

L'arbitre « principal » est le chronométrateur officiel de la rencontre.

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

L'arbitre ainsi que le deuxième arbitre ont le droit d'avertir ou d'exclure un joueur. Toutefois, en cas de désaccord, la décision de l'arbitre "principal" prévaut.

Le deuxième arbitre couvrira le côté du terrain opposé à celui de l'arbitre. Il doit également utiliser un sifflet.

Loi 6 : Chronométrateur et 3^{ème} arbitre

Non effectif pour les compétitions du District Tarn & Garonne .

Loi 7 : Durée du match



La durée du match est fixée à **2x20 min** sans arrêt du chronomètre lors des arrêts de jeu (*sauf cas de grave blessure nécessitant un temps d'évacuation important et temps mort*). Un repos de 5 minutes doit être accordé aux joueurs entre les 2 périodes de jeu.

N.B. :

- La durée de chaque période doit être prolongée pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation ou d'un coup franc direct contre une équipe qui a commis plus de cinq fautes cumulables (tir aux 10 mètres).
- La fin du match ne peut pas être sifflée lors d'une frappe au but. Les arbitres devront attendre que le tir finisse sa course (dans les filets ou à l'extérieur) pour signaler la fin de la période.

Temps Mort

Les équipes ont droit chacune à un temps mort d'une minute dans chaque période. Les arbitres devront arrêter leur chronomètre durant chaque temps mort.

Le temps mort est autorisé une fois que le ballon est **en possession de l'équipe** qui l'a demandé et qu'il **n'est plus en jeu**. (*Équipe demandante en possession d'une remise en jeu*)

Pendant le temps mort, les joueurs peuvent rester sur le terrain ou en sortir pour se désaltérer mais aucun remplacement n'est autorisé pendant celui-ci.

Les entraîneurs et/ou dirigeants doivent rester en dehors du terrain.

Les remplacements lors d'un temps mort sont autorisés à partir du moment où les arbitres rappellent les joueurs pour reprendre le jeu.



Temps mort

Loi 8 : Coup d'envoi et reprise du jeu

Le choix des camps est déterminé par un tirage au sort effectué au moyen d'une pièce de monnaie. L'équipe qui gagne le tirage au sort choisit le but en direction duquel elle attaquera durant la 1ère période. L'autre équipe donne le coup d'envoi pour engager le match. L'équipe qui gagne le tirage au sort effectuera le coup d'envoi de la 2de période du match.

Procédure d'exécution identique au football à 11 sauf pour les adversaires de l'équipe procédant au coup d'envoi qui doivent se tenir au futsal à une distance d'au **moins 3 mètres** du ballon tant qu'il n'est pas en jeu. Un but ne peut pas être marqué directement sur CE.

Attention : le cercle autour du point central (qui est tracé généralement pour le basket) ne fait pas 3 mètres de rayon bien faire reculer les joueurs à 3 m.

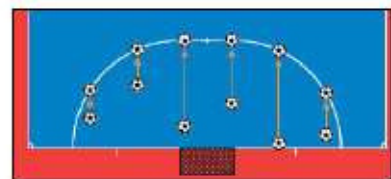
BALLE A TERRE :

Procédure d'exécution identique au football à 11.

Si une balle à terre, après avoir touché le sol et avoir été jouée par un joueur est expédié directement dans le but : But refusée, sortie de but (si contre son camp : CPC)

Exécution de la balle à terre : cas particulier de la surface de réparation

Une balle à terre jouée, pour reprendre le jeu, après une interruption dans la surface de réparation, sera effectuée du point de la ligne de réparation le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu. (Pas de coup de sifflet sur balle à terre).



Loi 9 : Ballon en jeu et hors du jeu

Identique au football à 11.

Si le ballon touche le plafond (ou panneau de basket), le jeu reprend par une rentrée de touche accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier. La rentrée de touche est effectuée du point situé sur la ligne de touche le plus proche de l'endroit au-dessus duquel le ballon a touché le plafond.

Loi 10 : But marqué

Identique au football à 11.

Cas particulier : un gardien de but ne peut pas marquer directement un but (en faveur de son équipe) de la main depuis sa surface de réparation (sinon sortie de but pour l'équipe adverse). Lorsqu'un but est marqué et que celui-ci prête à confusion, l'arbitre le plus proche de l'action donnera un coup de sifflet.

Loi 11 : Hors-jeu : N'existe pas en futsal.

Loi 12 : Fautes et incorrections

Coups francs directs

Les coups francs directs sont au nombre de 10 et sont les mêmes qu'au football à 11.

Tous les CFD/CPR et uniquement les CFD/CPR sont des fautes cumulées !

Lorsqu'il siffle une faute cumulable, l'arbitre doit indiquer :



Cinquième faute cumulée

Sens du coup franc
d'un bras



de l'autre bras qu'il s'agit
d'une faute cumulable en
ayant le bras tendu bien
vers le sol

Annoncer lorsqu'une équipe arrive à la 5ème faute cumulable par la gestuelle appropriée

Conseil :

Noter chaque faute cumulable sur votre carte d'arbitrage

Information importante :

Contrairement à ce qui peut être entendu ici et là, **le tacle n'est pas interdit au futsal.**

Pour qu'un tacle soit jugé comme correct, le joueur ne doit toucher que le ballon, tout contact avec son adversaire (avant, pendant et après l'exécution du tacle) devra être sanctionné d'un coup franc direct.

Cependant même si le tacle ne touche pas l'adversaire, l'arbitre devra sanctionner tout tacle qu'il considérera comme dangereux par un coup franc et éventuellement avec une sanction disciplinaire : avertissement (ex : 1 pied décollé du sol), voir une exclusion en cas de faute grossière (ex : tacle jeté les pieds décollés).

Coups francs indirects

Identiques au foot à 11 pour les cas concernant les joueurs de champs

Coups francs indirects concernant le 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 infractions suivantes :

- il touche ou contrôle le ballon des mains en le recevant directement d'un coéquipier effectuant une rentrée de touche
- il touche ou contrôle le ballon des mains en le recevant délibérément d'un coéquipier qui lui a envoyé avec le pied
- après avoir joué le ballon, le retouche (des mains ou des pieds) dans sa propre moitié de terrain sur une passe volontaire d'un coéquipier avant que le ballon n'ait été joué ou touché par un adversaire
 - il touche ou contrôle, pendant plus de quatre secondes, le ballon des mains ou des pieds dans sa propre moitié de terrain.

Attention donc aux deux derniers motifs qui sont difficiles à se souvenir

Avertissement et Exclusion

Les motifs d'avertissement et d'exclusion sont les mêmes qu'au football à 11.

Un élément de précision est apporté au motif : Anéantir une occasion de but manifeste en commettant une faute passible de CF ou CPR. En futsal, si un joueur commet une faute sur un joueur filant seul face au gardien de but, celui-ci ne sera pas exclu. En effet, le gardien étant encore présent dans sa surface et les buts étant "petits" il n'y a pas lieu de considérer cette action comme une occasion manifeste de but. Un joueur ne peut être exclu pour ce motif que si le but est vide ou bien si le gardien ne se situe pas dans sa SR.

Joueur exclu : spécificités

Concernant un joueur exclu, les dispositions suivantes s'appliquent :

Un joueur expulsé ne peut plus participer au match en cours ni prendre place sur le banc des remplaçants, et doit quitter les alentours du terrain de jeu.

Sous réserve d'autorisation de l'arbitre, un joueur remplaçant pourra pénétrer sur le terrain de jeu deux minutes après l'expulsion de son coéquipier, sauf si un but est marqué avant que les deux minutes ne se soient écoulées. Dans ce cas, les dispositions suivantes s'appliquent :

- si les équipes jouent à 5 contre 4 et que l'équipe en 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 en supériorité numérique marque un but, l'équipe composée de 3 joueurs pourra s'adjoindre un seul joueur supplémentaire
- si les deux équipes jouent avec 3 joueurs et qu'un but est marqué, la composition des deux équipes restera inchangée
- si l'équipe en infériorité numérique marque un but, la composition des équipes reste inchangée.

Cas particulier :

Si un joueur qui commet une infraction est expulsé pour un second avertissement ou pour un carton rouge direct après que l'avantage a été laissé à la suite de quoi son équipe a encaissé un but, son équipe ne verra pas le nombre de ses joueurs réduit car l'incorrection a été commise avant que le but ait été inscrit.

Loi 13 : Coups Francs

4 secondes pour effectuer la remise en jeu, sinon CFI pour l'équipe adverse.

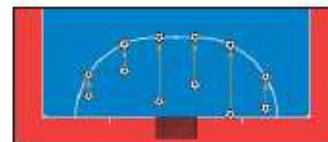
Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir à au moins 5 m du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu.

Le coup franc doit être exécuté à l'endroit de la faute sauf cas particuliers :

Un coup franc accordé à l'équipe défendante dans sa surface de réparation peut être joué de n'importe quel endroit de celle-ci. Les adversaires seront hors de la surface de réparation et à au moins 5 m du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu (= dès qu'il est botté directement hors de la surface).

Un coup franc indirect accordé à l'équipe en attaque dans la surface de réparation adverse doit être joué de la ligne de réparation, de l'endroit le plus proche de l'endroit où a eu lieu l'infraction.

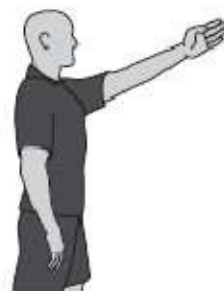
Les adversaires seront à au moins 5 m du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu.



Toutes les fautes passibles d'un CFD ou d'un CPR mentionnés dans la Loi 12 sont des fautes cumulables.

Règle de l'avantage

Les arbitres peuvent interrompre le match ou non, selon s'ils décident d'appliquer la règle de l'avantage, tant que l'équipe n'a pas encore commis 5 fautes cumulées, sauf si l'équipe concernée par la faute avait une occasion manifeste de marquer.



Avantage pour une faute **Cumulable** Avantage pour une faute **Non cumulable**

Si la règle de l'avantage est appliquée, l'arbitre attend que le ballon ne soit plus en jeu pour indiquer, grâce à la signalisation appropriée qu'il s'agissait d'une faute cumulée.

Une fois que le ballon est sorti du jeu après l'avantage annoncé par l'arbitre du geste des deux bras et la parole, l'arbitre interrompt la rencontre, **indique par la parole aux équipes** et par une moulinette du bras le camp fautif et la faute cumulée.



Faute cumulée après application de la règle de l'avantage (1)



Faute cumulée après application de la règle de l'avantage (2)



Faute cumulée après application de la règle de l'avantage (3)

A compter de la 6^{ème} faute cumulée par une équipe au cours d'une même période :

L'équipe victime bénéficie d'un coup franc à 10 m (sur le second point dont le marquage est précisé dans la loi 1) sans mur, quelque soit l'endroit sur le terrain où la faute a été commise, sauf exceptions ci-après :

- Si un joueur commet la sixième faute de son équipe dans sa propre moitié de terrain entre la ligne des 10 m et la ligne de but mais hors de la surface de réparation, le coup franc sera exécuté depuis le second point de réparation ou à l'endroit où a été commise l'infraction, selon le choix de l'équipe en attaque.

Procédure d'exécution du coup franc à compter de la 6^{ème} faute cumulée :

- Le joueur exécutant le coup franc doit botter le ballon avec l'intention de marquer un but. Il ne peut passer le ballon à un autre joueur et ne peut pas toucher deux fois consécutivement le ballon, sinon CFI pour l'équipe adverse
- Les joueurs de l'équipe adverse ne peuvent former de mur pour parer un coup franc.
- Le joueur exécutant le coup franc doit être clairement identifié.
- Le gardien de but doit rester dans sa surface de réparation à une distance minimale de 5 m du ballon.
- Tous les autres joueurs doivent rester sur le terrain de jeu, 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 m du ballon sans barrer le passage au joueur exécutant le coup franc. Aucun joueur ne doit franchir la ligne imaginaire, tant que le ballon n'a pas été touché et n'est pas en mouvement.

Loi 14 : Coup de pied de réparation

Il y a CPR à 6 m du but adverse (= sur la ligne de la surface de réparation face au milieu du but) lorsqu'une faute passible d'un CFD est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation.

Lors de l'exécution :

- Le gardien sur sa ligne de but entre les montants
- Tous les joueurs (sauf le botteur) doivent être à 5 m du ballon et derrière celui-ci.

Procédure d'exécution et infractions identiques au football à 11.

Epreuve des Tirs au but :

En cas de match où il doit y avoir des tirs au but, l'épreuve des tirs au but s'effectue à la « mort – subite » (1 tir pour chaque équipe, si égalité un 2^{ème}, si égalité un 3^{ème}..)

Chaque joueur inscrit sur la feuille de match peut tirer (joueurs + remplaçants) sauf cas particulier (voir

Chaque tir est exécuté par un joueur différent, et tous les joueurs autorisés doivent avoir tiré une première fois avant que l'un d'entre eux ne puisse en exécuter un second.



: Comme au football à 11, avant le début de l'épreuve, l'arbitre doit s'assurer que le même nombre de joueurs de chaque équipe se trouve dans la moitié de terrain opposée et qu'ils sont habilités à tirer.

Exemple : une équipe comporte 6 joueurs et l'autre 8, le capitaine de l'équipe à 8 joueurs devra indiquer aux arbitres le nom des 2 joueurs qui ne participeront à l'épreuve en tant que tireur. Ces joueurs se placeront sur le banc de touche avec leurs dirigeants.

Loi 15 : Rentrée de Touche

Reprise du jeu à effectuer quand le ballon franchit entièrement la ligne de touche, ou **s'il heurte le plafond**.

Le but direct sur rentrée de touche n'est pas valable (reprise par sortie de but).

Les joueurs de l'équipe qui défend doivent se tenir au moins à 5 m du point où la rentrée de touche est effectuée (sinon RT à refaire par la même équipe sauf si avantage).

Conseil : avertir rapidement les joueurs adverses de se tenir à au moins 5 m.

Le ballon doit être placé, immobile, **sur la ligne** de touche ou en dehors du terrain **à tout au plus 25 cm** de la ligne de touche

Le joueur exécute la rentrée de touche en bottant le ballon et doit avoir, au moins partiellement, un pied soit sur la ligne de touche (sans dépasser), soit à l'extérieur de cette ligne au moment de botter le ballon.

L'exécutant doit procéder à la rentrée de touche dans les 4 secondes à compter de l'instant où il est prêt à l'exécuter.

Le ballon est en jeu dès l'instant où il se trouve sur le terrain.

Si le ballon n'entre pas sur le terrain de jeu sur la rentrée de touche, les arbitres doivent faire rejouer la rentrée de touche par un joueur de l'équipe adverse.

Si ces éléments ne sont pas respectés, la touche est à refaire par l'équipe adverse.



Rentrée de touche (1)



Rentrée de touche (2)

Loi 16 : Sortie de but



Il s'agit de l'équivalent au foot à 11 du coup de pied de but à la différence que la **relance du gardien doit être faite à la main**, un but ne pas être marqué directement.

Les adversaires doivent se trouver en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit mis en jeu (= lancé directement hors de la surface de réparation) 4 secondes pour effectuer la remise en jeu, sinon CFI pour l'équipe adverse (sur ligne de surface de réparation).

Loi 17 : Coup de pied de coin

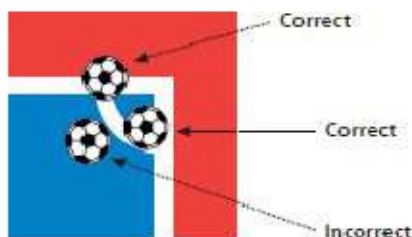
Identique au football à 11 sauf :

- Le joueur adverse doit être à 5 mètres de l'arc de cercle (sinon CPC à refaire par la même équipe sauf si avantage)
- L'attaque a 4 secondes pour effectuer la remise en jeu (sinon sortie de but pour l'équipe adverse).



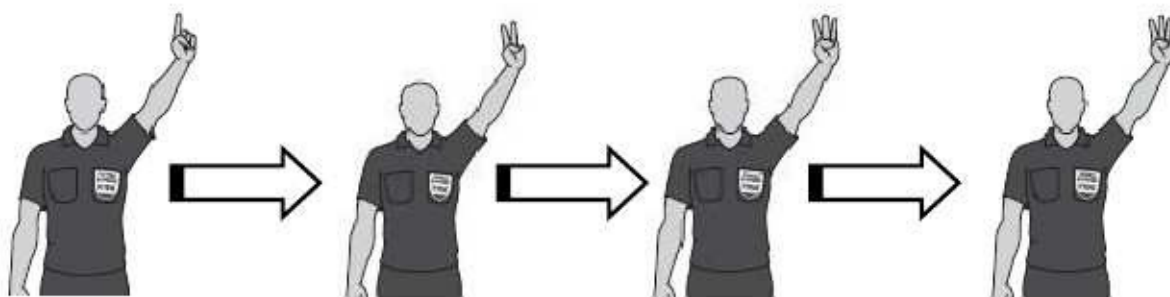
Attention : pour la signalisation du corner **NE PAS METTRE** le bras comme au football à 11, mais bien indiqué le coin du terrain le bras bien incliné vers le bas.

Placement du ballon



Signalisation du décompte des 4 secondes

Sur toutes les phases de jeu où les joueurs ont 4 secondes pour jouer le ballon, l'arbitre le plus proche se doit de décompter visuellement le temps :

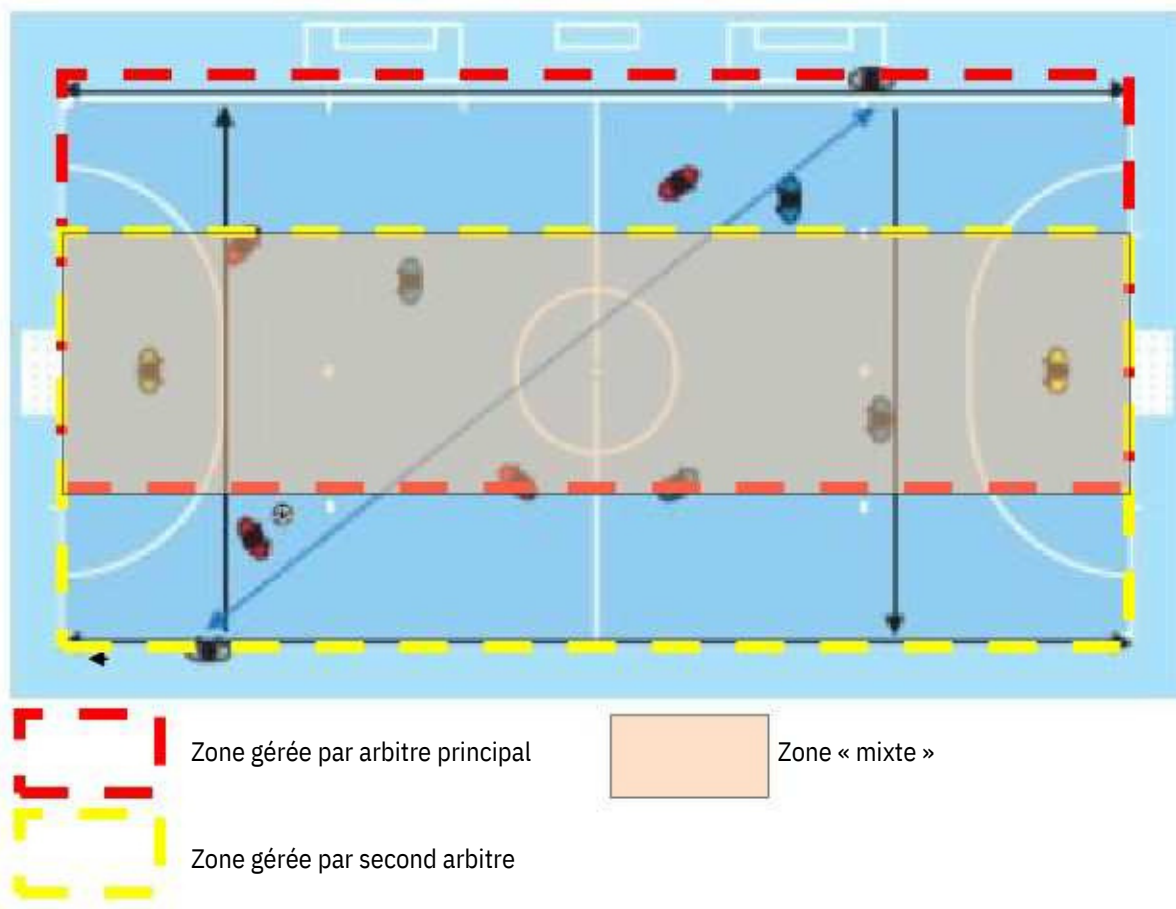


Ce décompte doit être commencé dès que l'équipe en possession du ballon est prête à exécuter la remise en jeu (sous réserve que l'équipe bénéficiaire ne perde volontairement du temps pour des raisons tactiques).

Si un joueur de l'équipe adverse n'est pas à bonne distance, le décompte n'est pas effectif !

La prise de décision et le déplacement à deux arbitres

L'arbitrage à deux implique un partage des décisions. Ci-joint un schéma qui synthétise les zones de responsabilité sur le terrain. Bien évidemment en cas d'erreur manifeste, un arbitre peut empiéter sur le territoire de son collègue...



Les deux arbitres doivent systématiquement avoir la majorité des joueurs entre eux. Ils ne doivent donc pas se retrouver sur la même ligne. Les arbitres doivent donc dans de nombreux cas faire un système de piston afin de **TOUJOURS** encadrer les joueurs.

LES PLACEMENTS

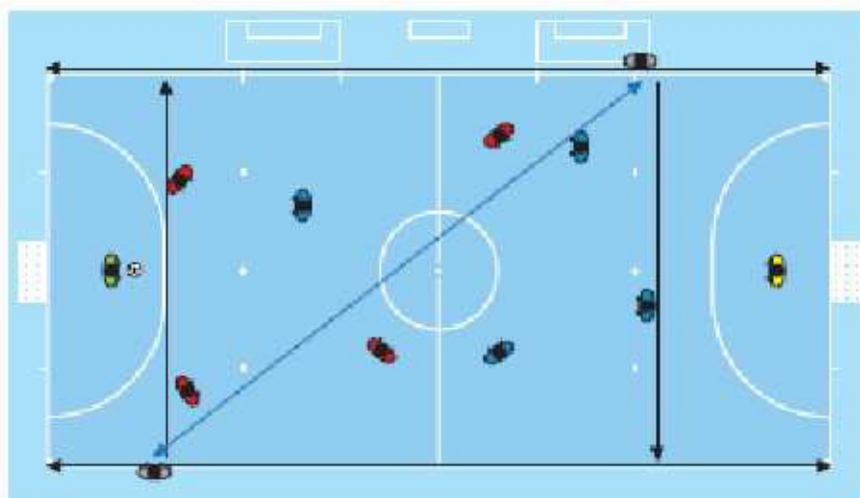
1. Placement sur coup d'envoi (obligatoire)

L'arbitre (principal) doit être placé sur la ligne de touche du côté des zones de remplacements, à hauteur de la ligne médiane afin de s'assurer que le coup d'envoi est correctement effectué. Le deuxième arbitre doit se tenir à la hauteur de l'avant-dernier défenseur de l'équipe n'effectuant pas le coup d'envoi.



2. Placement sur sortie de but

1. Un des arbitres doit commencer par vérifier que le ballon est dans la surface de réparation :
 - Si le ballon n'est pas là où il devrait être, l'arbitre peut commencer le décompte des quatre secondes s'il estime que le gardien était déjà prêt à effectuer la sortie de but ou qu'il tarde à le prendre à la main pour des raisons tactiques.
2. Une fois que le ballon est bien dans la surface de réparation, un des arbitres se place à hauteur de la ligne de la surface de réparation pour s'assurer que le ballon quitte la surface de réparation (ballon en jeu) et que les attaquants sont à l'extérieur. Une fois placé, il commence le décompte des quatre secondes, indépendamment du fait qu'il ait déjà pu commencer le décompte évoqué au point précédent.
3. Enfin, l'arbitre ayant supervisé cette phase de jeu doit se placer de manière à suivre le jeu, ce qui est une priorité absolue.



3. Placement sur coup de pied de coin (obligatoire)

Lors d'un coup de pied de coin, l'arbitre le plus proche du coin concerné doit se placer sur la ligne de touche à environ cinq mètres de l'arc de cercle de coin. Il doit contrôler que le ballon est bien positionné dans le quart de cercle et que les défenseurs ne sont pas à moins de cinq mètres du ballon.

L'autre arbitre doit se tenir derrière le coin, dans l'axe de la ligne de but. Il pourra ainsi suivre le ballon et le comportement des joueurs.

Cas 1



Cas 2



4. Placement sur coup franc

Lors d'un coup franc, l'arbitre le plus proche de l'action se place à la hauteur du lieu d'où sera tiré le coup franc et veille au bon positionnement du ballon ainsi qu'au respect par les joueurs de la distance réglementaire. L'autre arbitre se tient à hauteur de l'avant-dernier défenseur ou **de la ligne de but, ce qui est une priorité absolue**. Les arbitres, s'ils ne sont pas placés à hauteur de la ligne de but, devront être prêts à suivre la trajectoire du ballon en longeant la ligne de touche en cas de frappe au but direct.



5. Placement sur coup de pied de réparation (obligatoire)

Un des arbitres doit se placer à hauteur du point de réparation, à environ cinq mètres de ce dernier, et veiller au bon positionnement du ballon ; il doit identifier l'exécutant et s'assurer qu'aucun joueur ne se rende coupable d'empiètement lors de l'exécution du tir. Il ne donnera l'ordre d'exécuter le tir qu'après s'être assuré que tous les joueurs sont bien placés, et s'aidera si nécessaire de l'autre arbitre. L'autre arbitre doit se placer à l'intersection de la ligne de but et de celle de la surface de réparation. Si le gardien de but a quitté sa ligne avant que le ballon n'ait été botté et si le but n'a pas été marqué, il donnera un coup de sifflet et le coup de pied de réparation devra être retiré.



6. Placement sur tir du second point de réparation (obligatoire)

Un des arbitres doit se placer à hauteur du second point de réparation, à environ cinq mètres de ce dernier, et veiller au bon positionnement du ballon ; il doit identifier l'exécutant et s'assurer qu'aucun joueur ne se rende coupable d'empiètement lors de l'exécution du tir. Il ne donnera l'ordre d'exécuter le tir qu'après s'être assuré que tous les joueurs sont bien placés, et s'aidera si nécessaire de l'autre arbitre. L'autre arbitre doit se placer à l'intersection de la ligne de but et de celle de la surface de réparation et contrôler que le ballon a franchi ou non la ligne de but.



Placement sur coup franc à partir de la sixième faute cumulée (Cas du ballon placé à l'endroit faute)

Un des arbitres doit se placer à hauteur du ballon, à environ cinq mètres de ce dernier (si possible), et veiller au bon positionnement du ballon ; il doit identifier l'exécutant et s'assurer qu'aucun joueur ne se rende coupable d'empiètement lors de l'exécution du tir. Il ne donnera l'ordre d'exécuter le tir qu'après s'être assuré que tous les joueurs sont bien placés, et s'aidera si nécessaire de l'autre arbitre. L'autre arbitre doit se placer à l'intersection de la ligne de but et de celle de la surface de réparation et contrôler que le ballon a franchi ou non la ligne de but.

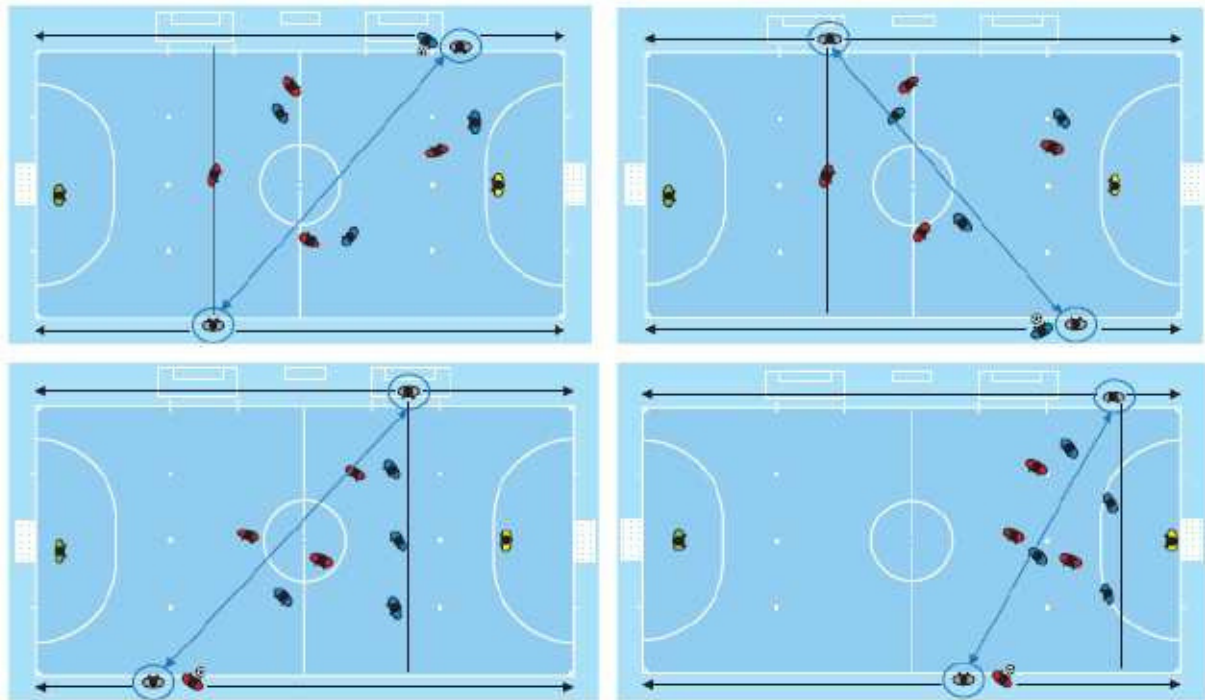
Cas 1



Cas 2



13. Placement sur rentrée de touche



Lors d'une rentrée de touche à effectuer proche de la ligne de but par l'équipe en attaque, l'arbitre le proche du coin concerné doit se placer sur la ligne de touche à environ cinq mètres du lieu d'exécution. Il doit contrôler que la rentrée de touche s'effectue conformément à la procédure et que les défenseurs ne sont pas à moins de cinq mètres de la ligne de touche. L'autre arbitre doit se tenir derrière le coin, dans l'axe de la ligne de but. Il pourra ainsi suivre le ballon et le comportement des joueurs.

