



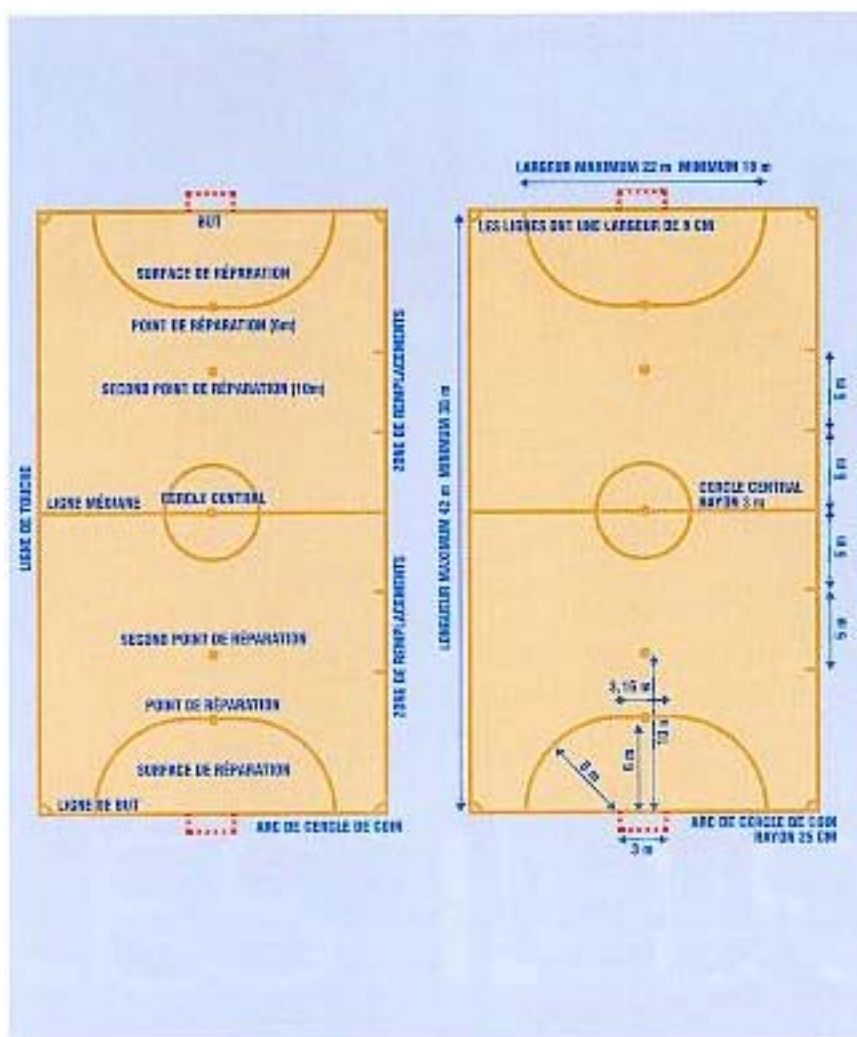
FUTSAL

Les Lois du jeu



Loi 1. TERRAIN DE JEU

Le terrain et ses particularités sont établis conformément au plan ci-après :



➤ Dimensions :

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

- Longueur : minimum = 25 mètres et maximum = 42 mètres
- Largeur : minimum = 15 mètres et maximum = 25 mètres

➤ **Point de réparation**

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

➤ **Second point de réparation**

Un second point de réparation est tracé sur le terrain de jeu à 10 mètres du milieu des montants du but et à égale distance de ceux-ci. Il s'agit du second point de réparation.

➤ **Zones de remplacements**

La zone de remplacement est la partie de la ligne de touche du côté des bancs des équipes où les joueurs entrent et sortent à chaque remplacement.

- chacune des deux zones de remplacement se situe juste devant les bancs des équipes et à une longueur de 5 mètres. Elle est délimitée par 2 lignes de 80 cm de long, soit 40 cm à l'intérieur et 40 cm à l'extérieur du terrain de jeu, et de 8 cm de large.
- Il existe une distance de 5 mètres entre l'intersection de la ligne médiane avec la ligne de touche et l'extrémité la plus proche de chaque zone de remplacements. L'espace situé juste devant la table du chronométreur doit rester libre.

➤ **Buts**

Les buts sont des buts de handball (3 mètres x 2).

➤ **Sécurité**

Les buts peuvent être amovibles mais doivent être fixés au sol de manière sûre durant le match.

➤ **Surface de jeu**

La surface de jeu doit être lisse, dépourvue d'aspérités et non-abrasive. L'utilisation d'un revêtement en bois ou en matière synthétique est recommandée, tandis que le béton ou l'asphalte sont déconseillés.

Loi 2. BALLON

➤ **Caractéristiques et dimensions**

Le ballon :

- o il est en cuir ou dans une autre matière adéquate (les ballons en feutre ne sont pas autorisés),
- o il a une circonférence de 64 cm au plus et de 62 cm au moins,
- o il a un poids de 440 g au plus et de 400 g au moins au début du match,
- o il a une pression se situant entre 0,4 et 0,6 atmosphère (400-600 g/cm²)- 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 mètres.

Loi 3. NOMBRE DE JOUEURS

➤ Joueurs

Tout match est disputé par deux équipes composées chacune de cinq joueurs au maximum, dont l'un sera le gardien de but. Le match sera arrêté si une équipe ne présente plus que trois joueurs (dont un gardien) sur le terrain.

➤ Procédure de remplacement

Le nombre maximum de remplaçants autorisé est de sept.

Un nombre illimité de remplacements est permis durant un match. Un joueur qui a été remplacé peut revenir sur le terrain de jeu pour remplacer un autre joueur.

Un remplacement peut être effectué quand le ballon est en jeu ou hors jeu, et pour lequel il convient d'observer les dispositions suivantes :

- le joueur quittant le terrain doit passer la ligne de touche, en traversant la zone de remplacements de son équipe,
- le joueur pénétrant sur le terrain doit également traverser sa zone de remplacements. Il ne peut le faire que quand le joueur sortant a entièrement franchi la ligne de touche,
- tout remplaçant est soumis à l'autorité et aux décisions de l'arbitre, qu'il soit appelé à jouer ou non,
- la procédure de remplacement s'achève au moment où le remplaçant pénètre sur le terrain de jeu. Le remplaçant devient alors joueur, et le joueur qu'il a remplacé cesse d'être joueur.

Le gardien de but peut remplacer n'importe quel joueur de champ.

➤ Infractions / sanctions

Si durant un remplacement, un remplaçant pénètre sur le terrain de jeu avant que le joueur remplacé ne l'ait entièrement quitté :

- le jeu est arrêté,
- le joueur remplacé est sommé de quitter le terrain de jeu,
- le joueur remplaçant est averti et reçoit un carton jaune,
- le jeu reprend par un coup franc indirect exécuté par un joueur de l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu. Toutefois, si le ballon se trouvait dans la surface de réparation, le coup franc indirect est exécuté depuis la ligne de réparation, et ce au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu.

Si durant un remplacement, un remplaçant pénètre sur le terrain de jeu ou si un joueur remplacé le quitte sans passer par sa zone de remplacements :

- le jeu est arrêté
- le joueur contrevenant est averti et reçoit un carton jaune,
- le jeu reprend par un coup franc indirect exécuté par un joueur de l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu. Toutefois, si le ballon se trouvait dans la surface de réparation, le coup franc indirect est exécuté depuis la ligne de réparation, et ce au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu.

Loi 4. EQUIPEMENT DE JOUEURS

➤ Sécurité

L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour lui-même ou les autres. Ceci s'applique aussi aux bijoux en tout genre.

➤ Equipement de base

Le port des protèges-tibias est obligatoire.

Les seules chaussures autorisées sont les espadrilles de toile ou des chaussures de sport ou de gymnastique en cuir mou, avec semelles de caoutchouc ou en matière similaire.

Le port de chaussure est obligatoire.

➤ Gardien de but

Le gardien de but est autorisé à porter des pantalons de survêtement.

Il doit porter une tenue aux couleurs le distinguant des autres joueurs et des arbitres. Si un joueur de champ remplace un gardien de but, il doit porter un maillot de gardien de but portant son numéro correspondant.

Loi 5. ARBITRE

➤ L'autorité 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.

Loi 6. DEUXIEME ARBITRE

➤ Devoirs

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

➤ Le deuxième arbitre a aussi les devoirs suivants

Il a le pouvoir discrétionnaire d'arrêter le jeu pour toute infraction aux Lois de Jeu.

Il s'assure que les remplacements sont effectués correctement.

➤ Décisions

La convocation d'un deuxième arbitre est obligatoire pour les matches internationaux.

Loi 7. CHRONOMETREUR ET TROISIEME ARBITRE

➤ Devoirs

Un chronométrateur et un troisième arbitre peuvent être désignés. Ils se placent en dehors du terrain de jeu, à hauteur de la ligne médiane, du côté de la zone de remplacements.

➤ Le chronométrateur a pour mission de :

- veiller à ce que le match dure le temps stipulé à la loi 8 en :
 - ✕ enclenchant le chronomètre à partir du coup d'envoi,
 - ✕ arrêtant le chronomètre lorsque le ballon est hors jeu,
 - ✕ ré-enclenchant le chronomètre après une rentrée de touche, une remise en jeu, un coup de pied de coin, un coup franc, un coup de pied depuis le premier ou le second point de réparation, un temps mort ou une balle de terre.
- superviser la période de 2 minutes effectives infligée comme punition à un joueur ayant été exclu.
- assurer le chronométrage des périodes de temps mort de 1 minute.
- annoncer par un coup de sifflet ou de signal acoustique différent de celui des arbitres, la fin de la prolongation ou la fin d'un temps mort.
- faire le compte des temps morts dont dispose chaque équipe, en informer les arbitres et les équipes et signaler l'autorisation d'effectuer un temps mort requis par l'entraîneur de l'une des deux équipes (Loi 8).
- faire le compte des cinq premières fautes commises par chacune des équipes lors de chaque mi-temps et enregistrées par les arbitres, et notifier à l'aide d'un sifflet ou d'un signal acoustique que la cinquième faute vient d'être commise par une équipe.

➤ Troisième arbitre

Le troisième arbitre prête assistance au chronométrateur en :

- faisant le compte des 5 premières fautes commises par chacune des équipes lors de chaque mi-temps et enregistrées par les arbitres, et en notifiant que la cinquième faute vient d'être commise,
- faisant le compte des arrêts de jeu et en prenant note des raisons les ayant entraînés,
- enregistrant le numéro des joueurs qui ont marqués des buts,
- notant le nom et le numéro des joueurs qui ont été avertis ou exclus,
- fournissant toute autre information pertinente relative au match.

Loi 8. DUREE DU MATCH

Pour les championnats UGSEL en Loire Atlantique, le temps de jeu est :

- 2 x 20 minutes (minutes non décomptées)
- repos de 10 minutes

- 1 temps mort de 1 minute par équipe et par mi-temps

➤ Temps mort

Les entraîneurs des équipes sont autorisés à demander un temps mort de 1 minute au chronométrateur. Le temps mort peut être demandé à tout moment et ne sera accordé que si l'équipe est en possession du ballon.

Le chronométrateur indique qu'un temps mort est autorisé une fois que le ballon est hors du jeu, par un coup de sifflet ou un signal acoustique différent de celui des arbitres.

Lorsqu'un temps mort est accordé, les joueurs doivent se rassembler sur le terrain de jeu. Ils ne pourront recevoir des instructions d'un officiel de l'équipe qu'au niveau de la ligne de touche, à hauteur du banc des remplaçants. Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter le terrain de jeu. De même, l'officiel donnant des instructions ne pourra pas pénétrer sur le terrain de jeu.

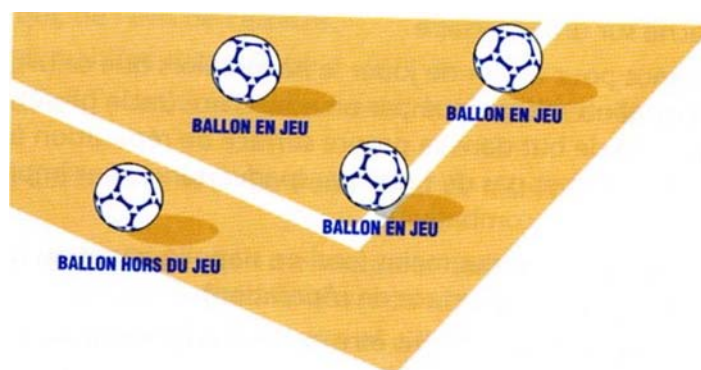
Loi 9. COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU

Idem football à 11 - Adversaires à 3 mètres.

Loi 10. BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

Idem football à 11.

Lorsque le ballon touche accidentellement le plafond, le jeu reprend par une rentrée de touche ou un dégagement du ballon en faveur de l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier.



Loi 11. BUT MARQUE

Idem Football à 11.

Loi 12. FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF

Les fautes et comportement antisportif doivent être sanctionnés comme suit :

➤ Coup franc direct

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 par excès de combativité, l'une des dix fautes suivantes :

- donne ou essaie de donner un coup de pied à l'adversaire,
- fait ou essaie de faire un croche-pied à l'adversaire,
- saute sur un adversaire,
- charge un adversaire, même avec l'épaule,
- frappe ou essaie de frapper un adversaire,
- bouscule un adversaire,
- tient un adversaire,
- crache sur un adversaire,
- s'élance pour tenter de jouer le ballon alors que celui-ci est déjà joué ou tente d'être joué par un adversaire (tacle glissé), excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation à condition qu'il ne commet pas de faute par inadvertance, par imprudence ou par excès de combativité : cette faute entraîne un carton jaune, dans les compétition UGSEL.
- touche le ballon des mains (ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation).

Tout coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise. Les fautes mentionnées ci dessus, sont des fautes susceptibles d'être cumulées.

➤ Coup de pied de réparation

Un penalty est accordé quand l'une des fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, nonobstant l'endroit où se trouve le ballon à ce moment là, pourvu qu'il soit en jeu.

➤ Coup franc indirect

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 fautes suivantes :

- après avoir lâché le ballon, il le reçoit en retour d'un coéquipier avant qu'il n'ait franchi la ligne médiane ou n'ait été joué ou touché par un adversaire,
- il touche ou contrôle le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par un coéquipier,
- il touche ou contrôle le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier,

- il touche ou contrôle le ballon des mains ou des pieds, à un point quelconque du terrain, pendant plus de quatre secondes, sauf si cela se passe dans la moitié de terrain de l'équipe adverse.

Un coup franc indirect est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre :

- joue d'une manière dangereuse,
- fait obstacle à l'évolution d'un adversaire lorsque le ballon n'est pas joué,
- empêche délibérément le gardien de but de lâcher le ballon des mains,
- commet 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, sauf si elle s'est produite dans la surface de réparation. Dans ce cas, le coup franc indirect sera exécuté depuis la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

➤ Sanctions disciplinaires

✕ Fautes passibles d'avertissement

Un joueur se voit infliger un avertissement (carton jaune) quand il commet l'une des fautes suivantes :

- il se rend coupable d'un comportement antisportif
- il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes
- il enfreint avec persistance les Lois du Jeu
- il retarde la reprise du jeu
- il ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, d'une rentrée de touche de pied, d'un coup franc ou d'un dégagement du ballon
- il pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre
- il quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre.

Pour n'importe laquelle de ces fautes, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse, à exécuter à l'endroit où a été commise l'infraction, en plus de l'avertissement correspondant et sous réserve qu'aucune autre infraction sérieuse n'ait été commise.

Par contre, si la faute s'est produite dans la surface de réparation, le coup franc indirect sera exécuté depuis la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

✕ Fautes passibles d'exclusion

Un joueur est exclu du terrain de jeu (carton rouge) lorsqu'il commet l'une des fautes suivantes :

- 1- il se rend coupable d'une faute grossière
- 2- il se rend coupable d'un acte de brutalité
- 3- il crache sur un adversaire ou sur toute autre personne
- 4- il empêche l'équipe adverse de marquer un but, ou annihile une occasion de but manifeste, en touchant délibérément le ballon de la main (ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation)
- 5- il anéantit une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation
- 6- il tient des propos blessants, injurieux ou grossiers
- 7- il reçoit un second avertissement au cours d'un même match.

Si le jeu est arrêté parce qu'un joueur est exclu du terrain de jeu pour avoir commis l'une des fautes 3 ou 4, sans qu'aucune autre infraction aux Lois du Jeu n'ait été commise, le match reprend par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse à l'endroit où a été commise l'infraction, sauf si elle s'est produite dans la surface de réparation. Dans ce cas, le coup franc indirect sera exécuté depuis la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

➤ **Décisions**

Une fois exclu, le joueur concerné ne pourra plus participer au match en cours, ni prendre place sur le banc des remplaçants. Un joueur remplaçant pourra pénétrer sur le terrain, 2 minutes effectives, après l'exclusion de son coéquipiers, sauf si un but a été marqué avant la fin des 2 minutes, et seulement avec l'accord du chronométreur. Dans ce cas, la réglementation suivante s'applique :

- 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 à 5 contre 4 et qu'un but est marqué, les deux équipes garderont le même nombre de joueur.
- Si c'est l'équipe en infériorité numérique qui marque un but, elle poursuivra le match sans modifier le nombre de ses joueurs.

Loi 13. COUPS FRANCS

➤ **Genres 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.

➤ **Coup franc direct**

Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, le but est accordé. 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.

➤ **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'exécution du coup franc**

- 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 est touché ou joué.

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

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

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

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

Loi 14. CUMUL DES FAUTES

➤ **Cumul des fautes**

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

➤ **Lieu d'exécution du coup franc**

Les coups francs accordés pour les cinq premières fautes cumulées par équipe durant chaque mi-temps,

- peuvent être parés par un mur de joueurs
- 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
- un but peut être marqué directement sur un coup franc

A compter de la sixième faute cumulée par une équipe au cours d'une mi-temps,

- les coups francs accordés pour ces fautes ne peuvent plus être parés par un mur de joueurs
- le joueur exécutant le coup franc doit être clairement identifié
- le gardien de but doit rester dans sa surface de réparation à une distance d'au moins 5 mètres du ballon
- tous les autres joueurs doivent rester sur le terrain de jeu, en dehors de la surface de réparation, et derrière une ligne imaginaire parallèle à la ligne de but et située à une distance d'au moins 5 mètres du ballon.

➤ **Exécution (pour la sixième faute cumulée et au-delà)**

- Le joueur exécutant le coup franc doit botter le ballon avec l'intention de marquer un but et ne peut passer le ballon à un autre joueur.
- 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

ait rebondi sur le terrain de jeu après avoir touché le montant du but ou la barre transversale, ou qu'il ait quitté le terrain de jeu.

- Aucun coup franc ne sera exécuté à moins de 6 mètres de la ligne de but (voir Loi 13). Si une infraction donnant lieu normalement à un coup franc indirect est commise dans la surface de réparation, ce coup franc doit être exécuté depuis la ligne de réparation, et ce au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.
- Si, après qu'une équipe ait déjà commis cinq fautes, un joueur se rend coupable d'une nouvelle infraction dans la moitié de terrain adverse ou dans sa propre moitié de terrain, devant une ligne imaginaire parallèle à la ligne médiane mais passant par le second point de réparation à 10 mètres de la ligne de but, le coup franc doit être exécuté depuis ce point sur le terrain de jeu. Le second point de réparation est indiqué dans la Loi 1 et le coup franc doit être exécuté en conformité avec les dispositions énoncées sous « lieu d'exécution du coup franc ».
- Après que la cinquième faute ait été commise par l'une des équipes, si un joueur se rend coupable d'une nouvelle faute dans sa propre moitié de terrain, entre la ligne des 10 mètres et la ligne de but, 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.
- Toutes les fautes cumulées lors de la seconde mi-temps sont prises en considération lors d'éventuelles prolongations.

➤ **Infractions / Sanctions**

Un joueur de l'équipe défendante enfreint cette Loi du Jeu :

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

Un coéquipier du joueur exécutant le coup franc enfreint cette Loi du Jeu :

- 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

L'exécutant transgresse cette Loi du Jeu, 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, sauf si elle s'est produite dans la surface de réparation. Dans ce cas, le coup franc indirect sera exécuté depuis la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

Loi 15. COUP DE PIED DE REPARATION

Idem Football à 11.

- Le ballon est placé sur le point de réparation (6 mètres)
- Tous les joueurs, autres que le tireur, doivent se trouver à au moins 5 mètres du point de réparation.

Loi 16. RENTREE DE TOUCHE AU PIED

La rentrée de touche **s'effectue exclusivement au pied**.

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

La rentrée de touche est accordée :

- quand le ballon a entièrement franchi la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air, ou a touché le plafond
- à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche
- à l'équipe adverse du joueur qui a touché en dernier le ballon.

➤ Positions respectives du ballon et des joueurs

Le ballon :

- doit être placé sur la ligne de touche
- il est de nouveau botté en jeu dans une direction quelconque.

Le joueur exécutant la rentrée de touche :

- doit avoir, au moins partiellement, les deux pieds soit sur la ligne de touche, soit sur la bande de terrain extérieure à cette ligne au moment de botter le ballon.

Les joueurs de l'équipe défendante :

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

➤ Exécution

- L'exécutant doit procéder au tir dans les 4 secondes à compter de l'instant où il prend possession du ballon.
- L'exécutant ne doit pas jouer 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 pénétré sur le terrain.

➤ 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 ou joué par un autre joueur. Le coup franc indirect est exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise, à moins qu'elle n'ait été commise dans la surface de réparation, auquel cas le coup franc indirect doit être exécuté depuis la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise.

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

- le ballon n'est pas remis en jeu correctement.
- La rentrée de touche est effectuée à un endroit autre que le point où le ballon a franchi la ligne de touche.
- La rentrée de touche n'est pas effectuée dans les 4 secondes à compter de l'instant où l'exécutant prend possession du ballon.
- Pour toute autre infraction à cette Loi du Jeu.

Loi 17. DEGAGEMENT DU BALLON

Le dégagement du ballon est la manière de reprendre le jeu **après une sortie de but**.

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

Le gardien doit remettre le ballon en jeu **de la main**.

➤ Exécution

- Le ballon est dégagé de la main d'un point quelconque de la surface de réparation 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 gardien de but 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 est sorti directement de la surface de réparation.

➤ Infractions / Sanctions

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

- répétition du dégagement du ballon.

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché ou joué 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, à moins qu'elle n'ait été commise dans la surface de réparation, auquel cas, le coup franc indirect doit être exécuté depuis la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise.

Si le ballon est en jeu et que le gardien de but le reçoit en retour d'un coéquipier :

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

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

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

Loi 18. COUP DE PIED DE COIN (CORNER)

Idem Football à 11, mais :

- 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 corner doit être exécuté dans les 4 secondes.

- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé.
- L'exécutant ne doit pas jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché ou joué 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 ou joué 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 exécuté dans les 4 secondes à compter de l'instant où l'exécutant prend possession du ballon. Le coup franc indirect doit être exécuté depuis l'arc de cercle de coin.

Pour toute autre infraction à cette loi :

- le coup de pied de coin sera retiré.