

FUTSAL

Loi I – TERRAIN DE JEUX

Largeur : 15 à 20 m – Longueur : 25 à 42 m

Surface de réparation : 6m (cf. handball)

Point de réparation : 6m (perpendiculairement au milieu de la ligne de but)

Zone de remplacement : partie de la ligne de touche du côté des bancs des équipes

Buts (fixés au sol ou au mur) : Largeur 3 mètres – Hauteur 2 mètres

Rond central : 3 mètres de rayon

Deuxième point de réparation : 10 mètres de la ligne de but (pour la loi XIV)

Loi II – BALLON

Le ballon aura une circonférence de 62 à 64 cm (n°4) et un poids de 400 à 440g. Lâché d'une hauteur de 2 mètres, il aura un premier rebond limite de 50 à 65cm. On acceptera l'utilisation d'autres types de ballons (à rebond inférieur, plus lourd, etc...) sauf en match international.

Loi III – NOMBRE DE JOUEURS

5 joueurs dont 1 gardien + 7 remplaçants volants. Pour débiter la partie chaque équipe doit comporter au moins 5 joueurs équipés dont 1 gardien sur le terrain. La rencontre doit être arrêtée si une équipe réunit moins de 3 joueurs sur le terrain (gardien compris) suite à exclusion ou blessures

Remplacement : les joueurs remplaçants et remplacés doivent entrer et sortir par leur zone de remplacement, le remplacement n'entrant que lorsque le joueur remplacé est sorti. Tout remplacement non conforme est sanctionné d'un coup franc indirect et d'un avertissement au joueur fautif.

Loi IV – ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

Maillots numérotés, chaussures type tennis ou cuir moulé à semelles claires sans crampons, culottes courtes, bas, protège-tibias.

Les numéros des maillots (de 1 à 15) doivent correspondre à ceux inscrits sur la feuille de match. Le gardien est autorisé à porter un pantalon long.

Loi V – ARBITRE

L'arbitre est désigné par la Commission compétente. Il est seul juge et son autorité commence à son entrée dans l'enceinte où se trouve la salle et cesse dès qu'il l'aura quittée. En cas d'absence de l'arbitre, il sera fait appel à un arbitre neutre présent ou à défaut un membre licencié des deux équipes en présence après tirage au sort.

En aucun cas l'absence d'arbitre n'est motif de report de match. L'arbitre prendra note de tous les incidents avant, pendant et après le match et en fera un rapport à la Commission. Il fera fonction de chronométreur en l'absence d'un officiel préposé à la fonction.

Loi VI – DEUXIÈME ARBITRE

La commission d'organisation pourra éventuellement faire désigner un arbitre assistant dont le rôle consistera à se déplacer du côté opposé à celui de l'arbitre principal, à contrôler les remplacements, les périodes d'expulsions temporaires, les temps morts, à signaler les sorties de jeu de son côté.

Loi VII - CHRONOMÉTREUR ET TROISIÈME ARBITRE

Obligatoire pour les rencontres internationales.

Durée réelle des matches : 2 Périodes de 20 minutes

Loi VIII – DURÉE DU MATCH

2 périodes de 25 minutes séparées d'un arrêt maximal de 15 minutes. Par contre, la durée de la partie est de 2 fois 20 minutes en cas de chronométrage officiel des divers arrêts de jeu (Loi VII).

Pour les tournois, la durée de la partie est fonction du nombre d'équipes. Elle est calculée de façon à ce que l'ensemble des rencontres disputées par chaque équipe ne puisse être supérieure à la durée normale d'un match, prolongation incluse selon la catégorie d'âge concernée.

Pour les Coupes et Tournois, en cas de résultat nul au terme de la partie, les équipes seront départagées par l'épreuve des tirs aux buts, disputée suivant le principe de la « mort subite » avec arrêt au premier écart de but pour un nombre de tirs équivalents entre les deux équipes.

Tous les joueurs inscrits sur la feuille de match peuvent participer aux tirs aux buts sauf s'ils ont été définitivement exclus de la partie.

Les équipes ont la possibilité de demander 1 minute de temps mort par période (capitaine ou entraîneur). L'arbitre accordera ce temps mort lorsque l'équipe l'ayant demandé est en possession du ballon et les joueurs devront rester sur le terrain près de la ligne de touche de leur camp.

Aucun remplacement de joueur ne peut être effectué pendant le temps mort.

Les joueurs ne peuvent pas quitter le terrain et l'entraîneur doit donner ses instructions sans pénétrer sur le terrain.

Loi IX – COUP D'ENVOI ET REPRISE DE JEU

Même règles que le football à 11 en plein air, mais adversaires à 3 mètres.

Il est possible de marquer un but directement du coup d'envoi.

Loi X – BALLON EN JEU ET HORS JEU

Même règles que le football à 11 en plein air. Si le ballon après dégagement ou autre action involontaire frappe le plafond, le jeu reprend par une rentrée de touche en faveur de 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'intersection entre la ligne de touche et la ligne imaginaire parallèle à la ligne de but et passant par le point au-dessous duquel le ballon a touché le plafond.

Loi XI – BUT MARQUÉ

Même règles que le football à 11, mais adversaires à 3 mètres pour la remise en jeu. Lors d'une rentrée de touche, un coup franc ou un coup de pied de coin si un joueur tire directement dans son propre but, le but ne sera pas accordé et le jeu reprendra par un coup de pied de coin accordé à l'adversaire.

Loi XII – FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF

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 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
- Charge un adversaire même avec l'épaule
- Frappe ou essaie de frapper l'adversaire
- bouscule un adversaire

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

- Tient un adversaire
- Crache sur un adversaire
- S'élanche 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 commette pas de faute par inadvertance, par imprudence ou par excès de combativité.
- 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 susmentionnées sont des fautes susceptibles d'être cumulées.

COUP DE PIED DE RÉPARATION

Un penalty est accordé quand l'une de ces 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 de 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 ou des pieds, à un point quelconque du terrain de jeu, 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 (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 infligé un avertissement (carton jaune) quand il commet l'une de 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 au 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.

FAUTE PASSIBLE D'EXCLUSION

Un joueur est exclu du terrain (carton rouge) lorsqu'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 de 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)
- 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
- Il tient des propos blessants, injurieux ou grossiers
- Il reçoit un second avertissement au cours du même match.

Si le jeu est arrêté parce qu'un joueur est exclu du terrain de jeu pour avoir commis l'une des fautes 6 et 7 sans aucune autre infraction aux Lois du Jeu n'ait toutefois 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 de jeu, deux minutes effectives après l'exclusion de son coéquipier, sauf si un but a été marqué avant la fin des deux minutes, et seulement avec l'accord du chronométrateur. Dans ce cas, la réglementation suivante s'applique :

- Si les équipes jouent à 5 contre 4 et l'équipe ayant la supériorité numérique marque un but, l'équipe de 4 joueurs pourra être complétée par un 5^{ème} joueur
- Si les deux équipes jouent avec 4 joueurs et qu'un but est marqué, les deux équipes garderont le même nombre de joueurs
- 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 ayant 3 joueurs ne pourra inclure 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, elle poursuivra le match sans modifier le nombre de ses joueurs.

Conformément à l'article 13 du Statut du Football Diversifié, les modalités de purge des sanctions, telles que définies à l'article 226 des Règlements Généraux de la F.F.F. s'appliquent au Futsal.

Ainsi, dans le cas d'un joueur titulaire d'une double licence, les suspensions fermes doivent être purgées, selon les mêmes modalités, dans les différentes équipes des deux clubs concernés, que ce soit en Football Libre ou en Futsal.

Toute sanction infligée lors d'une rencontre entraîne une inscription au fichier disciplinaire du joueur.

Les avertissements reçus en Futsal sont comptabilisés de manière indépendante si un licencié pratique également dans d'autres disciplines.

Loi XIII – 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.

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 m du ballon, jusqu'à ce qu'il 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 le faire, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse.

LOI XIV - 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 de match.

LIEU D'EXÉCUTION DU COUP FRANC

Les coups francs accordés pour les cinq premières fautes cumulées par chaque 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 m du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu.

- Un but peut être marqué directement sur coup franc ; à 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 m 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 traversant le ballon
- Ils doivent rester à 5 m du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu.

EXÉCUTION (pour la sixième faute cumulé 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 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 m 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 m 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 m 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. Cette loi est applicable pour les rencontres internationales, la coupe nationale (finales régionales, ½ finale, finale) et les finales de coupe régionales et départementales.

LOI XV - COUP DE PIED DE RÉPARATION

Exécution sur la ligne des 6 mètres au point de réparation fixé.

Joueurs dans la limite du terrain de jeu, en dehors de la surface de réparation, derrière le point de réparation et au minimum à 5 mètres de celui-ci (sauf gardien et tireur).

Le gardien de but devra rester sur sa ligne de but.

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

LOI XVI - RENTRÉE DE TOUCHE AU PIED

Remise en jeu du pied à l'intérieur du terrain à l'endroit de la sortie du ballon. Le ballon devra être placé sur la ligne de touche et le joueur chargé de la rentrée de touche devra avoir une partie quelconque de chaque pied sur la ligne de touche ou à l'extérieur de celle-ci.

La rentrée de touche doit être effectuée dans les 4 secondes. Dans le cas contraire, la remise en jeu sera exécutée par joueur de l'équipe adverse.

Les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à une distance minimale de 5 mètres de l'endroit où se trouve le ballon.

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

LOI XVII - DÉGAGEMENT DU BALLON

Le gardien peut remettre le ballon en jeu de la main quand :

Le ballon touché en dernier par un joueur de l'équipe attaquante, a entièrement franchi la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air, sans qu'un but ait été marqué, conformément à la Loi 11.

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 ballon est en jeu dès qu'il est sorti directement de la surface de réparation.

LOI XVIII - COUP DE PIED DE COIN (CORNER)

A l'intersection de la ligne de touche et de la ligne de but. Adversaire à 5 mètres minimum du ballon. Exécution dans les 4 secondes sinon coup franc indirect à l'équipe adverse à l'endroit où devrait être exécuté le coup de pied de coin à condition que les joueurs adverses aient respecté la distance réglementaire. Un but peut être marqué directement sur le coup de pied de coin, mais uniquement contre l'équipe adverse.

Nota : Les hors-jeu n'existent pas en Futsal

Les particularités des règles :

- Les règles sont adaptées à une pratique qui encourage la technique et le mouvement.
- Les tacles en présence d'adversaires et les charges sont interdits.
- Un cumul des fautes par mi-temps est établi pour chaque équipe. Tous les coups francs sont directs, avec un mur à 5 m pour les cinq premières fautes.
- A compter de la sixième faute, tous les coups francs seront tirés au 13 m sans mur, les joueurs adverses doivent se situer à 5 m du ballon et en retrait par rapport au tireur.
- Les changements s'effectuent à la ligne médiane à tout moment et se font lorsque le joueur remplacé est hors du terrain de jeu.
- Ces modalités permettent un jeu rapide et clair.
- Il est agréable à pratiquer par tous : filles ou garçons. Il est également plaisant à regarder.

ARBITRAGE

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 de Futsal dans le cadre du match qu'il est appelé à diriger, et ce dès l'instant où il pénètre sur le terrain de jeu et jusqu'à ce qu'il le quitte.

Pouvoirs et devoirs - L'arbitre :

- veille à l'application des Lois du Jeu de Futsal ;
- laisse le jeu se poursuivre quand l'équipe contre laquelle une infraction a été commise peut en tirer un avantage et sanctionne l'infraction commise initialement si l'avantage escompté ne survient 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 chronométrateur en cas d'absence de cet officiel ;
- interrompt le match, le suspend ou l'arrête définitivement en cas d'infraction aux Lois du Jeu de Futsal lorsqu'il le juge opportun ;
- interrompt le match, le suspend ou l'arrête définitivement pour tout type d'interférence d'événements extérieurs;
- prend des mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une infraction passible d'avertissement ou une faute passible d'expulsion ;

- prend des mesures disciplinaires contre les officiels ne se comportant pas de manière correcte et peut, s'il l'estime nécessaire, les expulser du terrain et de ses abords ;
- s'assure qu'aucune personne non autorisée ne pénètre sur le terrain de jeu ;
- interrompt 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 ;
- s'assure que chaque ballon utilisé satisfait aux exigences de la Loi 2 ;
- sanctionne l'infraction la plus grave quand un joueur commet simultanément plusieurs infractions.

Décisions de l'arbitre

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

L'arbitre et le deuxième arbitre peuvent modifier une décision uniquement s'ils se rendent compte qu'elle est incorrecte ou s'ils le jugent nécessaire, tant que le jeu n'a pas repris ou que le match n'est pas terminé.

Décisions

- 1- 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 central prévaut.
- 2- L'arbitre ainsi que le deuxième arbitre ont le droit d'infliger un avertissement ou d'expulser un joueur. Toutefois, en cas de désaccord, la décision de l'arbitre central prévaut.

Deuxième Arbitre - Pouvoirs et 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 de Futsal dans le match. De plus, le deuxième arbitre :

- a le pouvoir discrétionnaire d'arrêter le jeu pour toute infraction aux Lois du Jeu de Futsal,
- s'assure, avec l'aide de l'arbitre, que les remplacements sont effectués correctement.

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.

Décision

Le recours à un deuxième arbitre est obligatoire lors de matches internationaux

Chronométrateur et troisième arbitre - Devoirs

Un chronométrateur et un troisième arbitre sont désignés. Ils doivent se placer à l'extérieur du terrain de jeu, du côté des zones de remplacement et à hauteur de la ligne médiane.

Le chronométrateur et le troisième arbitre sont équipés d'une console de chronométrage ainsi que d'un matériel leur permettant d'indiquer le nombre de fautes cumulées. Ce matériel leur sera fourni par l'association ou le club responsable du terrain sur lequel est disputé le match.

Chronométrateur

Le chronométrateur :

- veille à ce que la durée du match soit conforme à la Loi 8 :
 - en enclenchant le chronomètre dès le coup d'envoi ;
 - en arrêtant le chronomètre lorsque le ballon est hors du jeu ;
 - en le réenclenchant après une rentrée de touche, une sortie de but, un coup de pied de coin, un coup franc, un coup de pied de réparation, un tir du second point de réparation, un temps mort ou une balle à terre ;
- assure le chronométrage des périodes de temps mort d'une minute ;
- supervise la période de 2 minutes effectives infligée comme punition à un joueur ayant été expulsé ;
- annonce par un coup de sifflet et ou un signal acoustique distinct de celui des arbitres, la fin de la première période, la fin du match, la fin d'une période de prolongation ou la fin d'un temps mort ;
- 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 un officiel de l'une des deux équipes

- (Loi 8) ;
- comptabilise les cinq premières fautes cumulées par chacune des équipes lors de chaque période, fautes enregistrées par les arbitres, et pose un signe lorsqu'une cinquième faute est commise par une des équipes.

Troisième arbitre

Le troisième arbitre, en plus d'assister le chronométrateur :

- Comptabilise les cinq premières fautes cumulées par chacune des équipes lors de chaque période et enregistrées par les arbitres, et pose un signe lorsqu'une cinquième faute est commise par une des équipes ;
- Comptabilise les arrêts de jeu et prend note des raisons les ayant entraînés ;
- Enregistre le numéro des joueurs qui ont marqué des buts ;
- Note le nom et le numéro des joueurs qui ont été avertis ou expulsés ;
- Contrôle le remplacement des ballons à la demande des arbitres ;
- Contrôle l'équipement des remplaçants avant leur entrée en jeu ;
- Indique aux arbitres une erreur manifeste dans l'avertissement ou l'expulsion d'un joueur, ou si un comportement violent se produit hors de leur champ de vision. Ce sont cependant les arbitres qui prennent toute décision relative au jeu ;
- Contrôle le comportement des personnes assises sur les bancs et communique aux arbitres tout écart de conduite ;
- Fournit toute autre information pertinente relative au match.

En cas d'ingérence ou de comportement incorrect du chronométrateur ou du troisième 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.

En cas de blessure, le troisième arbitre peut remplacer l'arbitre ou le deuxième arbitre.

Décisions

- 1- Le recours à un chronométrateur et à un troisième arbitre est obligatoire lors de matches internationaux.
- 2- Lors de matches internationaux, la console de chronométrage utilisée devra disposer de toutes les fonctions nécessaires (chronométrage précis, possibilité de mesurer pour quatre joueurs simultanément les périodes d'expulsion et de contrôler le cumul des fautes commises par chaque équipe pendant chaque période).
- 3- En cas d'absence du troisième arbitre, le chronométrateur exercera aussi les fonctions spécifiques du troisième arbitre.