

REGLES DE JEU

LE TERRAIN

Art. 1 **Subdivision du terrain**

a) Surface de but et de réparation.

La surface de but, aussi appelée surface de réparation, est formée d'un demi-cercle de six mètres de rayon dont le point de traçage se trouve au milieu entre les deux piquets de but,

b) Zone des neuf mètres.

La zone des neuf mètres est délimité par une ligne non continue formant un demi-cercle de neuf mètres de rayon et tracé suivant le même principe que la ligne continue délimitant la zone de but.

c) La ligne de penalty.

La ligne de penalty est une ligne d'un mètre tracée à une distance de **huit** mètres de la ligne de but. Le point central de cette ligne doit se trouver en face du centre de la ligne de but.

Art. 2 **Délimitation du terrain**

La surface de jeu est délimitée par les lignes extérieures **Blanches et noires** (lignes qui passent par les buts).

LE BALLON

Art. 3 **Dimension et forme**

Le ballon sera un semi-rebond en cuir. Il aura une circonférence de soixante-trois centimètres au plus et de soixante et un centimètres au moins (ballon n° 4). Il pèsera trois cent nonante grammes au plus et trois cent quarante grammes au moins.

Les rencontres se dérouleront avec un ballon fourni par le COCMES aux équipes.

L'arbitre seul décidera au cours du match du remplacement éventuel du ballon (crevaisson, déformation, ...).

LES OFFICIELS

Art. 4 **L'arbitre**

Il est présent quinze minutes avant la rencontre, pour recevoir et vérifier la feuille d'arbitrage (appelé plus communément « feuille de match »).

Le jeu est dirigé par l'arbitre. L'arbitre est maître absolu sur le terrain et en dehors de celui-ci.

Il siffle le début et la fin de chaque période.

Il dirige le jeu suivant les règles en vigueur et prend toutes les décisions nécessaires.

Dans toutes les situations non prévues dans le présent règlement, l'arbitre décide en son âme et conscience.

Avant le match, l'arbitre examine l'état du terrain, les ballons, l'équipement des joueurs, ainsi que leur identité en correspondance avec leur numéro de maillot.

En principe l'arbitre ne peut pas laisser au jeu des joueurs sérieusement blessés ou malades ou pour quelle qu'autre raison que ce soit et ce, éventuellement en concertation avec le délégué et/ou le capitaine.

In fine l'arbitre est seul juge si un joueur est en état de jouer.

Il signe la feuille d'arbitrage à la fin du match après l'avoir présentée à la signature des deux capitaines. Il a le pouvoir discrétionnaire d'arrêter le jeu pour toute infraction aux règles, de suspendre ou d'interrompre la partie chaque fois qu'il l'estimera nécessaire en raison des événements, de l'intervention des spectateurs ou d'autres motifs.

L'arbitre punit chaque joueur ou coach pour conduite inconvenante ou peu sportive, en lui donnant un avertissement ou en le renvoyant du terrain au vestiaire.

Le jeu sera immédiatement arrêté en cas de blessure grave d'un joueur. En cas de blessure légère, le jeu sera arrêté au plus tôt à la fin de la phase de jeu en cours.

Un joueur blessé ne peut pas être soigné sur le terrain.

Tous les accidents et blessures doivent être mentionnés sur la feuille d'arbitrage par l'arbitre, avec mention de la nature des blessures.

L'arbitre siffle chaque fois qu'il estime nécessaire de faire connaître sa décision.

L'arbitre ne peut diriger un match auquel participe l'équipe dont il est membre ou à laquelle il est affilié, sauf une rencontre amicale ou lorsque l'arbitre officiellement désigné est absent.

Art. 5 Le coach

Durant le jeu, et en l'absence d'un coach mentionné comme tel sur la feuille d'arbitre, le capitaine fait fonction de coach par défaut et **décide des remplacements des joueurs.**

Chaque équipe peut en outre déléguer un coach non-joueur, dont le nom figurera sur la feuille d'arbitrage dans la case ad hoc. Ce coach doit être affilié au C.O.C.M.E.S. et être inscrit comme membre actif ou inactif de l'équipe qu'il dirige.

Dans ce cas, seul le coach désigné comme tel décide du remplacement des joueurs. Il sera habillé en civil.

Dix minutes avant le début du match, le capitaine ou le coach doit présenter à l'arbitre le listing de son équipe ainsi que les titres d'identités valables des joueurs et coach. A ce moment, les joueurs doivent être prêts pour la vérification de leur identité et la vérification de leur numéro par l'arbitre.

Le coach peut être relevé de ses fonctions par l'arbitre pour gestes ou paroles antisportives et peut, le cas échéant, faire l'objet d'un rapport de l'arbitre et de ce fait, éventuellement, subir une sanction disciplinaire.

LES JOUEURS

Art. 6 Nombre

Chaque équipe est composée de **SIX** joueurs, **dont un gardien de but.**

Pour pouvoir commencer valablement le match, une équipe doit avoir sur le terrain au minimum **CINQ** joueurs complètement prêts à jouer.

Si cinq minutes après l'heure officielle du début du match, ou à la fin du match précédent en cas de retard (plus de cinq minutes), une équipe n'alignerait pas les **CINQ** joueurs minimum requis, le match ne pourra pas se jouer. Sur décision de la commission du calendrier, l'équipe adverse gagne le match par forfait. Une sanction financière sera également infligée à l'équipe défaillante.

Un joueur qui ne dispose pas d'un titre requis en début de rencontre ne peut être comptabilisé comme joueur en ordre. En cours de partie, il pourra cependant monter au jeu sur présentation de son titre à l'arbitre, qui le conservera pour validation ultérieure. Cette disposition est identique pour les joueurs arrivant en retard, à condition qu'ils aient été mentionnés sur la feuille de match avant le début de la rencontre.

Le match est arrêté quand une équipe ne dispose plus au minimum de **QUATRE** joueurs sur le terrain.

Au cas où l'un des **QUATRE** joueurs restants se blesserait, l'arbitre, avant d'arrêter le match, examinera la possibilité pour le joueur blessé de reprendre part au jeu. Si le joueur ne peut plus continuer à jouer, le match sera interrompu définitivement.

Tout match arrêté doit faire l'objet d'un rapport d'arbitre adressé dans les TROIS jours ouvrables au Président du Calendrier qui fixera le score du match et statuera en tout état de cause sur les forfaits éventuels, sous réserve d'appel.

ART. 7 **Les remplacements**

Chaque équipe peut disposer de **TROIS** remplaçants au maximum.

Seuls les joueurs, remplaçants inclus, inscrits sur la feuille d'arbitrage avant le contrôle de l'arbitre peuvent participer au jeu, même si certains d'entre eux ne sont pas présents au moment du coup d'envoi.

Si un joueur non inscrit ou suspendu participe au jeu, son équipe perd le match par forfait.

Toute tricherie ou tout essai de tricherie entraîne automatiquement le forfait. Ces sanctions sont prises par le Président du Calendrier ou son remplaçant.

L'arbitre ne peut jamais empêcher un joueur en ordre de jouer de monter sur le terrain dans le cas où ce dernier serait pénalisé d'une sanction quelconque. La commission concernée statuera sur les faits.

L'arbitre **ne peut pas** autoriser un joueur à monter sur le terrain s'il ne figure pas sur le listing de l'équipe ou s'il ne possède pas un titre d'identité valable (art. 2 du Règlement et voir également art.24).

Tout remplacement de joueur se fera sans en aviser l'arbitre, par simple permutation des joueurs au niveau de la ligne médiane.

En cas de blessure sérieuse constatée par l'arbitre, le joueur blessé peut être remplacé immédiatement.

Un joueur qui quitte volontairement le terrain pour quelle que raison que ce soit (sauf blessure ou maladie) sera sanctionné d'une carte rouge et exclu pour le restant du match. Il ne pourra pas être remplacé.

Si un joueur non gravement blessé descend spontanément du terrain, l'équipe de ce joueur attendra un arrêt de jeu pour faire monter un joueur du banc de réserve.

N.B. Voir également les dispositions de l'art. 15 du Règlement en matière d'exclusion d'un joueur par carte jaune ou rouge.

Art. 8 **Le capitaine**

Le capitaine représente son équipe auprès de l'arbitre et devra porter un brassard distinctif : le brassard de Capitaine COCMES.

Il dispute le toss. Le capitaine favorisé par le sort choisit le camp ou le coup d'envoi.

Le capitaine peut **seul** s'adresser aux officiels pour des questions de règles de jeu ou pour obtenir des renseignements relatifs au déroulement du match. Il ne peut le faire qu'en cas de nécessité et d'une manière courtoise.

Le capitaine, à l'exclusion de tout autre joueur, est autorisé à indiquer une plainte ou des remarques sur la feuille d'arbitrage après le match. Toute plainte ou remarque doit être indiquée sur la feuille d'arbitrage avant la signature de toutes les parties.

L'arbitre ne peut en aucun cas empêcher le capitaine d'indiquer sa plainte ou remarque.

L'équipe dont le capitaine est membre doit confirmer la plainte dans les huit jours suivant la rencontre, à la commission d'arbitrage et/ou à la commission du calendrier, en fonction des cas.

Le capitaine signe la feuille d'arbitrage à la fin du match.

Art. 9 Le gardien de but

Dans sa zone de but (six mètres), le gardien de but peut jouer le ballon avec toutes les parties du corps. Ailleurs, il est considéré comme un joueur de champ et sera sanctionné comme tel.

Le dégagement du gardien se fait à la main, depuis sa zone de but.

Lors d'une remise en jeu (suite à une sortie de but), le ballon doit obligatoirement franchir la zone des 6m avant d'être joué par un coéquipier.

Lorsque le ballon est directement capté par le gardien, celui-ci peut passer son ballon dans sa zone de but ou poursuivre lui-même l'action en jouant directement le ballon **au-delà de la ligne des 6m**.

Une fois que le gardien de but a mis le ballon en jeu, il ne pourra plus le prendre en main tant que le ballon n'a pas été joué ou touché par un adversaire.

Le gardien **ne peut pas reprendre le ballon en main** suite à une passe « volontaire » et « directe » du pied d'un joueur de son équipe. Cette règle inclut les remises en jeu et coups-francs.

Le gardien peut recevoir une passe hors de sa zone des 6m (en tant que joueur), mais ne peut ramener le ballon dans sa zone et reprendre le ballon en main.

Pour toute infraction à cette règle, un coup-franc indirect sera accordé à l'équipe adverse sur la ligne pointillée (9 mètres) aussi près que possible de la place à laquelle le gardien se trouvait au moment de l'infraction.

Le gardien de but ne peut pas se livrer à des manœuvres dilatoires ou à une perte de temps intentionnelle, ceci pouvant entraîner un coup-franc indirect à la limite de la zone des neuf mètres.

En aucun cas l'adversaire ne peut gêner le dégagement du gardien de but sous peine de se voir sanctionner par un coup-franc indirect à la limite de la zone des neuf mètres

Le gardien de but remplaçant est soumis aux mêmes règles que le titulaire en ce qui concerne l'habillement et les règlements.

L'EQUIPEMENT

Art. 10 Habillement

Le gardien de but devra porter des couleurs distinctes des autres joueurs.

Si un joueur porte un objet qui de l'avis de l'arbitre, peut occasionner des blessures aux autres joueurs ou à lui-même (montres, etc...), cet objet doit être enlevé.

Tous les joueurs, y compris le gardien de but, doivent porter un numéro bien visible sur leur équipement (maillot ou short) afin d'être facilement identifiables par l'arbitre.

Art. 11 Les chaussures

Les joueurs sont obligés de porter des chaussures de salle à semelles non marquantes.

L'arbitre inspecte l'équipement de tous les joueurs avant le match. Les irrégularités constatées doivent être rectifiées (sans retarder le début du match), sinon le joueur ne sera pas admis au jeu, jusqu'à ce que l'irrégularité soit rectifiée.

DUREE DU JEU

Art. 12

Le match comporte deux mi-temps de vingt-cinq minutes, avec une pause de trois minutes maxima entre chaque période.

DEBUT DE JEU

Art. 13

a) Commencement du match :

Avant le début du match, l'arbitre effectue le "toss" en présence des deux capitaines.

L'équipe favorisée par le sort a le choix entre le côté du terrain et le ballon pour le coup d'envoi.

b) Le coup d'envoi :

Après que l'arbitre ait donné le signal de départ par un coup de sifflet, le jeu commence par un coup de pied sur le ballon se trouvant au centre du terrain. Ce coup de pied se fait vers l'avant, en direction d'un coéquipier se trouvant dans le rond central.

Les joueurs de l'équipe qui ne donne pas le coup d'envoi doivent se trouver à cinq mètres de l'endroit où se trouve le ballon et ce tant que le ballon n'a pas parcouru une distance égale à sa circonférence.

Le joueur qui donne le coup d'envoi ne peut pas rejouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur.

c) Après le repos :

Les équipes changent de côté. La remise en jeu est effectuée par l'équipe qui n'a pas donné le coup d'envoi de la partie

d) La fin de la rencontre :

L'arbitre siffle la fin du match à l'expiration du temps prévu. Si une faute sanctionnée par un penalty est commise avant le repos ou à la fin de la rencontre, celle-ci est prolongée du temps nécessaire au botté du penalty.

MISE EN JEU DU BALLON

Art. 13 ***bis***

Le ballon ne peut être joué valablement que s'il est mis en jeu par deux joueurs dans le cercle central. Le ballon est considéré comme étant en jeu lorsqu'il a effectué un tour complet de sa circonférence et **DOIT être joué en avant de la ligne médiane.**

LES BUTS

Art. 14

Le but est valable quand le ballon a franchi entièrement la ligne du but

Toutefois le but n'est pas valable :

- a) quand un joueur fait entrer le ballon dans le but d'une manière irrégulière.
- b) quand le ballon entre directement dans le but sur coup-franc indirect (une rentrée étant assimilée à un coup-franc indirect).
- c) quand en cas de coup-franc, le ballon est envoyé dans son propre but par un joueur, sans que le gardien ou un autre joueur n'ait touché le ballon. Dans ce cas, un corner sera accordé à l'équipe adverse.
- d) quand, sur un dégagement à la main du gardien dans sa surface de jeu, le ballon entre directement dans le but adverse sans qu'aucun joueur ne l'ait touché.

INFRACTION ET SANCTIONS

Art. 15 ***Coup-franc indirect***

1° Sont punis d'un coup-franc indirect :

- a) Le jeu dangereux (y compris la talonnade avec contact direct).
- b) Une forte poussée d'un adversaire avec l'épaule quand le ballon ne se trouve pas à proximité du jeu.
- c) Sans soi-même jouer le ballon, se placer entre le ballon et l'adversaire de telle façon que le corps forme écran pour l'adversaire (obstruction).

2° Sont également punies **d'un coup-franc indirect** toutes les fautes techniques, c'est-à-dire les manquements aux règlements de jeu sans qu'il y ait contact avec l'adversaire, notamment :

- a) Des remarques par des joueurs se trouvant sur le terrain, à l'adresse de l'arbitre.
- b) Provocation d'un adversaire.
- c) Manœuvres pour gagner du temps.
- d) Tirer en force sur coup-franc indirect en direction du but adverse
- e) Pour le gardien, remettre le ballon en jeu autrement que de la main ou fautivement reprendre le ballon en main (Art9).
- f) Un adversaire se trouvant dans la zone des neuf mètres lors de la remise en jeu du ballon par le gardien.
- g) Un adversaire qui empêche le gardien de dégager lorsque ce dernier a capté directement le ballon.
- h) Jouer le ballon en étant à terre.
- i) Reculer balle au pied vers le but adverse (faute d'obstruction)

3° Le **coup-franc indirect** est toujours donné à l'emplacement de l'infraction, sauf :

- a) Pour les fautes techniques dont l'endroit ne peut être déterminé avec exactitude : au milieu du terrain.
- b) Pour les fautes commises à l'intérieur de la zone des neuf mètres : retour sur la ligne des neuf mètres à l'endroit le plus proche où la faute a été commise.
- c) Dans le cas de remplacement incorrect de joueur ou en cas de présence de plus de **SIX** joueurs à l'endroit où le jeu a été interrompu.
- d) Dans le cas de l'article 15, 2°h: à l'endroit où le ballon a franchi la ligne des neuf mètres si la faute a lieu dans la surface de but.

4° Quand le ballon touche le plafond ou un panneau de basket, un coup-franc indirect est accordé contre l'équipe qui a touché le ballon en dernier lieu. Ce coup-franc est botté du point situé perpendiculairement à l'endroit où le ballon a touché le plafond ou le panneau.

Si le contact avec le plafond se situe au-dessus de la zone des neuf mètres, le ballon est posé sur la ligne des neuf mètres à l'endroit le plus proche de celui où le ballon a touché le plafond.

Art. 16 Coup-franc direct

1° Sont punies d'un coup-franc direct, et éventuellement d'une carte jaune, les fautes suivantes :

- a) Jeu dangereux contre le gardien.
- b) Pied en avant du gardien de but.
- c) Retenir un adversaire aussi bien avec les mains qu'avec les pieds.
- d) Attaquer un adversaire par l'arrière.
- e) Jeu brutal.
- f) Fautes de main.
- g) Tout accrochage ou tirage de maillot.
- h) Poussée dans le dos

2° Sont punies **d'un coup-franc direct** et d'exclusion immédiate par carte rouge, les fautes suivantes

- a) Donner ou essayer de donner un coup à un opposant, à l'arbitre ou à un officiel, frapper ou essayer de frapper ces mêmes personnes.
- b) Faire tomber ou essayer de faire tomber intentionnellement l'arbitre ou un officiel.
- c) Emettre des propos insultants à l'adresse de l'arbitre, d'officiels, d'adversaires, de coéquipiers et du public, sur le terrain et/ou dans les vestiaires.
- d) Slidding-tackle même sans toucher directement l'adversaire.

3° Le coup-franc direct est botté à l'endroit où l'infraction a été commise, sauf si celle-ci se situe à l'intérieur de la zone de but.

Elle est alors punie d'un penalty.

NOTE : Il n'y a pas de règle de l'avantage au COCMES !

Art. 16bis Le penalty

- La balle est placée sur la ligne de penalty, à 8m du goal.
- Le gardien de but doit se trouver les deux pieds sur la ligne de but.
- En dehors du gardien et du botteur, aucun joueur ne peut se trouver dans la zone des neuf mètres.
- Pour le tiré du penalty, l'élan du botteur est limité par la ligne pointillée des 9m **plus 1m**. Si le botteur marque un temps d'arrêt au moment du tir, le penalty doit être recommencé.

Si le gardien de but peut écarter la balle ou si le ballon frappe les montants et revient dans le jeu, le jeu doit de toute façon être interrompu. La balle sera remise en jeu par un dégagement du gardien de but.

Sur penalty, si la balle ricoche sur le gardien et entre dans le but, même après avoir percuté un poteau de but, le goal sera accordé. Il ne peut résulter de corner d'un tiré de penalty.

Si le penalty doit être recommencé, le même tireur et le même gardien restent désignés ; sauf en cas de blessure grave empêchant l'un de ces deux joueurs d'assumer sa place.

Règlement en coupe (s'il échet)

Si 2 équipes engagées dans un match de coupe sont à égalité au terme de la rencontre, l'arbitre fera procéder à un botté de 3 penalties. Chaque équipe désignera 3 joueurs à cet effet.

En cas d'égalité après ces 3 penalties, on procèdera à un botté de penalty en élimination directe. Pour ce faire, chaque équipe engagera les mêmes 3 joueurs à tour de rôle, mais dans un ordre choisi librement.

Exemple : après les 3 premiers penalties, le joueur qui a botté le 3ème penalty pourra botter le quatrième, ensuite les 2 autres joueurs s'engagent à tour de rôle.

Art. 17 Cartes et Généralités

- a) Tout joueur sanctionné d'une deuxième carte jaune ou d'une carte rouge devra quitter le terrain et réintégrer les vestiaires. Deux cartes jaunes autorisent un remplacement du joueur. Une carte rouge directe ne permet pas le remplacement.
- b) Pour les fautes répétées, quelle que soit leur nature, les sanctions reprises à l'article 16/1° et 2° peuvent être appliquées.
- c) Lors de chaque coup-franc, le ballon doit rester immobile et l'adversaire doit se trouver à cinq mètres du ballon.
- d) Les joueurs doivent attendre le coup de sifflet de l'arbitre pour exécuter les coups-francs directs (exceptés les corners sifflés ou non ; choix précisé par l'arbitre **avant la partie**) , et les penaltys.

REMISES EN JEU ET CORNER

Art. 18 Hors-jeu

- 1. Le ballon est hors-jeu, quand il passe entièrement les lignes blanches ou noires servant de limites à la surface de jeu. Il est remis en jeu par un coup-franc indirect (sortie ligne) ; un lancé du gardien ou un coup-franc direct (corner).
- 2. Pour qu'une remise en jeu soit valable, le ballon doit être totalement immobile. A défaut, le ballon reviendra à l'autre équipe.
- 3. Au moment de la remise en jeu, l'adversaire doit se trouver à une distance minimale de cinq mètres du ballon. S'il ne respecte pas cette distance, il sera pénalisé d'un coup-franc indirect.

Art. 19 Le corner

Le point de corner est délimité par l'angle des deux lignes blanche continues.

Quand le ballon a été touché en dernier lieu par un défenseur et a franchi les lignes blanches ou noires servant de limites derrière les buts, un corner est accordé à l'équipe attaquante.

Le corner est botté du point de corner, du côté du terrain où le ballon est sorti.

L'adversaire doit se trouver à une distance de cinq mètres du ballon, sous peine de faire recommencer le corner.

Art. 20

Le corner est assimilé à un coup-franc direct.

BALLE A TERRE

Art. 21

La balle à terre est donnée par l'arbitre après chaque interruption de jeu causée par un fait non prévu par le règlement et dans les cas où la remise en jeu ne peut être attribuée à l'une des deux équipes.

Elle a lieu à l'endroit indiqué par l'arbitre, mais hors de la zone des neuf mètres.

L'arbitre laisse tomber le ballon entre deux adversaires placés chacun à une distance d'au moins un mètre l'un de l'autre.

Les autres joueurs doivent se trouver à une distance d'au moins cinq mètres.

Les joueurs ne peuvent pas toucher le ballon avant qu'il n'ait touché le sol.

OBJETS MORTS ET ETRANGERS

Art. 22 **Objets morts**

Sont considérés comme objets morts : l'arbitre et les piquets de but. Si le ballon touche l'un de ces objets, cela n'a aucune influence sur le jeu et celui-ci ne sera pas arrêté.

Art. 23 **Objets étrangers**

Sont considérés comme objets étrangers : tous les objets n'ayant aucun rapport avec le jeu.

Si le ballon touche un tel objet, le jeu est interrompu et repris par une balle à terre, à l'endroit du contact.

L'arbitre peut interrompre le jeu, même si le ballon n'a pas touché cet objet. Sa simple présence sur le terrain suffit. Dans ce cas, le ballon est remis en jeu par une balle à terre à l'endroit où le jeu est interrompu.

DIVERS

Art. 24

Seules les personnes non suspendues figurant sur la feuille d'arbitrage (maximum neuf joueurs et un coach par équipe) sont admises dans la zone neutre et sur le terrain de jeu.

L'arbitre notera en remarque sur la feuille de match toute présence de tierce personne en zone neutre s'étant opposée à sa demande de quitter cette zone.

La commission compétente statuera sur les faits.

Les membres du conseil d'administration du COCMES asbl ont en tout temps accès aux zones neutres.

Art. 25

Tous les joueurs DOIVENT attendre dans leur vestiaire la fin du match précédent AVANT de pouvoir pénétrer dans la salle.

Art. 26

Sont considérés comme zones neutres (extérieures aux lignes blanches et noires): les couloirs d'accès au terrain de jeu, les couloirs latéraux et leurs bancs où s'installent les joueurs réserves avec leur coach.