

Règlement du jeu et d'arbitrage 2025-2026

Le contenu de ce document pourra être mis-à-jour à tout moment.

Les modifications seront signalées par les moyens de communication habituels et disponibles sur le site web de l'ABML.

Règlement sportif de base

Sauf quelques règles spécifiques, qui prévalent sur les règles de base mais qui sont alors explicitement reprises ci-après, les matches ABML se déroulent selon les règles du jeu appliquées à la Ligue Francophone de Football en Salle (LFFS).

Préparation du match :

Les articles ayant trait au terrain, au matériel, aux maillots, aux ballons et aux officiels prévus au règlement de la LFFS ne sont pas d'application à l'ABML.

Cependant, nous insistons sur :

- **L'arrivée à l'heure** au terrain (forfait si retard >10 minutes sur l'heure prévue)
- Le premier arbitre se charge de **prendre ballons** + farde ABML au coffre
Le dernier arbitre est en charge de **remettre ballons** + farde ABML au coffre.
- Le remplissage de la feuille de match **EN MAJUSCULES !**
- Chaque équipe veillera à ce que sa/ses pages d'affiliations de joueurs soit toujours bien à jour en imprimant le PDF reçu à chaque inscription. (de préférence en couleur)
- Paiement des frais d'arbitrage à l'arbitre **AVANT** le début du match (*voir la section concernée)
- **Port obligatoire** du brassard pour les capitaines
- **Equipement uniforme** (différent de celui du gardien) et chaussures sans semelles ni bords noirs.
Nous n'imposons pas de numéro ou de mentions sur les maillots, en revanche ils doivent être donc uniforme dans la couleur et dans le dessin
- **Interdiction absolue** du port de jambières de protection pour les joueurs et les gardiens
- **Changement de maillots** pour l'équipe visitée en cas de conflit de couleurs entre les équipes : l'arbitre fera mention sur la feuille de tout manquement
- **Minimum 4 joueurs** d'une même équipe sur le terrain pour entamer un match, et minimum 3 joueurs pour terminer un match.
- La **signature de la feuille** de match **par les deux capitaines et l'arbitre** en fin de match, après que les commentaires de l'arbitre, s'il y en a, ait été inscrits sur la feuille.
- L'équipe visitée, étant responsable du bon remplissage de la feuille de match, devra s'assurer qu'une photo de la feuille de match ait été prise par eux ou l'équipe adverse, après signature de toutes les parties (capitaines et arbitre), et qu'elle soit envoyée de préférence par email à abml1983@gmail.com, ou par WhatsApp endéans les 24h qui suivent le match.
Sans quoi c'est donc l'équipe visitée qui sera sanctionnée.

NOUVEAU : Classement des meilleurs buteurs

Chaque équipe est responsable de remplir le nombre de goals de ses buteurs sur la feuille de match.

Le total des buteurs d'une équipe doit correspondre au score de celle-ci, sans quoi ils ne seront pas pris en compte.

Frais d'arbitrage :

- Pour les matches de championnat :
 - L'équipe visitée : 15.00€
 - L'équipe visiteuse : 10.00€
- Les frais s'équilibreront sur toute la saison étant donné que chaque équipe sera une fois visitée, une fois visiteuse.
- Pour les matches de coupe :
- Les frais d'arbitrage seront à charge de l'ABML dès le premier tour !
- L'ABML versera aux arbitres un complément de 5€ par déplacement.

RAPPEL : le règlement des frais doit être fait AVANT le début du match, sous peine d'amende administrative supplémentaire (*voir section concernée dans le règlement ABML)

Joueurs et Arbitres :

- Seuls les CAPITAINES seront autorisés à s'adresser directement à l'arbitre sous peine d'une sanction par une carte jaune. Attention, pas de brassard = pas de capitaine !
- Les arbitres sont invités à plus de pédagogie envers les joueurs, avec ses limites malgré tout. Tous les joueurs sont en effet censés connaître le règlement et les règles de jeu de l'ABML.
- Application des règles au plus stricte par les arbitres. Personne n'est parfait, mais malgré le caractère amateur de l'ABML, les règles sont là pour être appliquées sans discussion.
- L'arbitre est le maître du jeu, s'il revient sur une décision ou non, quelle que soit celle-ci, sa décision est finale.

RAPPEL : Nous sommes là pour nous amuser, il n'y a pas d'amusement sans règles de jeu, et c'est l'arbitre et l'ABML qui en ont les clés.

Joueurs « Fédération » :

- Pour cette saison, l'ABML n'appliquera plus les limites de joueurs fédération durant les matches. Ceci afin de faciliter aux équipes en fatigue de joueurs, le recrutement de nouvelles recrues et éviter la perte d'équipes ne pouvant plus faire face à leur incapacité d'aligner suffisamment de joueurs réguliers.
- Cependant, pour les finales de coupes de l'échevine et de la Besace, un maximum d'un seul nouveau joueur pourra être inscrit à ce moment.
- Les autres joueurs alignés lors de la finale devront avoir joué au moins 1 match de championnat/coupe au plus tard au moment des demi-finales sous peine de sanctions pour l'équipe concernée, pouvant entraîner un déclassement, voire un forfait.

Equipements :

- Les joueurs doivent porter un maillot aux couleurs homogènes et similaires sous peine de sanction prévue au règlement.
- Pas de jambières pour les joueurs comme pour les gardiens
- Pas de bracelets, montres, colliers ou tout objet pouvant blesser le joueur ou un autre joueur en cas de contact.
- Pas de couvre-chef ou autres accessoires non nécessaires, les matches se déroulent à l'intérieur.

Déroulement d'un match :

- **TOSS** : équipe gagnante = **choix du camp ou du ballon**
- **COUP D'ENVOI = coup direct**
 - But peut être marqué directement
 - Si un but est marqué dans son propre camp à ce moment = corner pour l'adversaire
 - Adversaires à 3 mètres minimum (dans leurs camps autour du rond central)
 - Il peut être tiré en avant ou en arrière
 - **Importance d'attendre le coup de sifflet de l'arbitre pour valider l'action.**
- **DISTANCES** : Les joueurs adverses doivent **se tenir à 5 mètres** du ballon sur toute remise en jeu et coup franc.
- **ATTAQUES PAR L'ARRIERE ET TALONNADES** autorisées si l'arbitre juge qu'il n'y a pas de risques de contact dangereux avec l'adversaire.
- L'arbitre peut **laisser l'avantage et revenir à la faute** s'il estime que l'avantage qu'il a concédé n'a pas été réalisé.
- **JEU AU SOL INTERDIT** : un joueur qui se trouve au sol, ne peut plus toucher la balle volontairement.
sanction = coup franc pour l'équipe adverse.
Un joueur est considéré comme étant au sol à partir du moment où :
 - Il est assis ou couché sur le sol
 - Au moins un genou au sol
 - Que toute partie de son corps, au-dessus de la ceinture, touche le sol.
 - Donc un joueur qui trébuche, se rattrape avec au moins une main sur le sol ne peut pas retoucher le ballon à ce moment.
- **TACLES INTERDITS :**
L'arbitre sanctionnera d'un **coup franc direct tout acte de jeu d'un joueur de champ qui est ou se jette à terre (tacle ou pas)**, qu'il présente ou non un caractère directement dangereux pour lui ou pour l'adversaire, **qu'il y ait un joueur ou non à proximité**.
Seul le gardien est autorisé à se jeter au sol pour tenter d'arrêter la balle, mais cela ne l'autorise pas à tacle non plus.
(Voir plus loin : Sorties du gardien)
(Une carte accompagnera la sanction si l'arbitre estime que l'action présente ce caractère directement dangereux)
- **TEMPS MORTS**
 - 2 temps morts par équipe, 1 PAR PERIODE (donc 2 par équipe par match)
 - Pas de temps morts lors de prolongations
 - Ils doivent être demandés par le coach ou le capitaine de l'équipe à l'arbitre
 - Ne sera appliqué qu'à partir du moment où le ballon n'est plus en jeu
- **CHANGEMENTS :**
Les changements se font au niveau de la ligne centrale du terrain, dans notre cas, entre la ligne centrale noire et la ligne jaune, mais chaque équipe **dans son camp**.
Attention : cela vaut pour le joueur entrant **ET** pour le joueur sortant.
Cela impose également le **changement de côté sur le banc à la mi-temps**.
Sanction pour un changement incorrect : **coup franc indirect** pour l'adversaire à l'endroit où le ballon se trouve au moment du changement.
- **RÈGLE DES 5 SECONDES GÉNÉRALISÉE**
 - 5 secondes maximum pour tous coups francs (à partir du coup de sifflet), rentrées, corners une fois la balle mise au sol.
 - Balle à l'adversaire dans les mêmes conditions une fois le délais dépassé.
 - **Ne concerne pas les coup d'envoi et penalties**

- **COUPS FRANCS :**

- Limite de 5 secondes à partir du coup de sifflet pour la remise en jeu
- En cas de coup franc en faveur de la défense dans ses 6 mètres (zone du gardien):
 - Le ballon est remis en jeu de **n'importe quel endroit situé dans ses 6 mètres.**
 - Les **joueurs adverses** doivent être à **au moins 5 mètres du ballon**
 - **Le ballon n'est en jeu**, et peut donc être disputé par l'adversaire, **que dès qu'il sort des 6 mètres (zone du gardien).**

- **RENTREES EN TOUCHE :**

- Au pied et indirect ;
- Limite de 5 secondes pour la remise en jeu
- Le gardien qui reçoit dans ses 6 mètres une passe sur rentrée en touche botté par un partenaire **peut jouer la balle de la main**;
- Respect de la règle des 5 mètres.
- La rentrée se fait **balle arrêtée sur la ligne** ; celle-ci faisant partie de l'aire de jeu, cela implique que si la balle ressort du jeu sans avoir été touchée, **la remise en jeu revient à l'équipe adverse.**,
- Un joueur qui monte au jeu, à la suite d'un changement, peut faire la rentrée en touche.

- **RENTREES SUR CORNER :**

- Au pied;
- Limite de 5 secondes pour la remise en jeu
- Le gardien qui reçoit dans ses 6 mètres une passe sur corner botté par un partenaire **peut jouer la balle de la main**;
- Respect de la règle des 5 mètres.
- Le corner se fait **balle arrêtée sur les lignes formant le coin du terrain*** ; celles-ci faisant partie de l'aire de jeu, cela implique que si la balle n'est pas placée correctement, **le corner est annulé et la balle revient au le gardien adverse.**

**Cela veut dire, la balle doit être placée là où se rejoignent les lignes du fond et lignes de touche.*

CORNER = COIN !

- Un joueur qui monte au jeu, à la suite d'un changement, peut faire le corner.

- **BALLE AU PLAFOND :** Coup franc indirect, sur la ligne de touche, au niveau de l'impact.

- **REGLES SPECIFIQUES POUR LE GARDIEN :**

- **Règle des 5 secondes :**
 - Le gardien ne peut conserver le ballon en main OU au pied dans sa propre moitié de terrain pendant plus de 5 secondes, donc dans sa zone aussi.
 - Si dépassement du temps :
 - Si coup de pied de but, c'est corner pour l'équipe adverse.
 - Si le gardien avait capté la balle, c'est coup franc pour l'équipe adverse
 - Une fois passé la ligne centrale, le gardien est considéré comme simple joueur dans le camps adverse.

- **« Coup de pied » de but (sortie derrière le but) :**

- Le gardien dégage à la main uniquement ; il ne peut pas avancer balle au pied.
- Limite de 5 secondes pour la remise en jeu
- Le ballon peut être lancé au-delà de la ligne médiane sans rien avoir touché au préalable, mais le gardien ne peut pas marquer un but direct sur lancer à la main.
- Le ballon ne peut plus être remis au gardien dans ou hors des 6 mètres qu'après avoir franchi la ligne médiane, ou avoir été sorti des limites de jeu (rentrée en touche) ou avoir été touché par un adversaire.
- Sanction : coup franc indirect à l'endroit où le gardien touche le ballon), si c'est dans la zone de but, la balle sera placée sur la ligne de la zone de but au plus proche de la faute.

- **Passe au gardien :**

- Le gardien qui se trouve dans sa moitié de terrain, **ne peut plus toucher** la balle sur une passe d'un de ses joueurs qui se trouve lui aussi dans cette portion de terrain.
- Si la balle vient du camps adverse, **le gardien peut la jouer**, mais la règle des 5 secondes s'applique, sauf si lui aussi se trouve dans la partie adverse, il est alors considéré comme joueur.
- Le gardien qui , étant dans sa zone de but, **ne peut pas jouer la balle de la main** si la passe est intentionnelle.
Peu importe comment elle est donnée (de la tête, du genou, du pied, ...).

Attention, dès lors, à la remise en retrait de la tête sur dégagement du gardien adverse.

- **Sur arrêt du gardien :**
 - Le gardien peut dégager **de la main ou du pied**; il peut marquer un but direct s'il effectue le dégagement en « drop-kick ».
 - **Limite de 5 secondes pour la remise en jeu**
 - Il peut dégager **au-delà de la ligne médiane**.
 - Il peut avancer lui-même, balle au pied (attention aux 5 secondes après sa première touche de balle que ce soit de la main, de la tête, du pied, ou toute autre partie du corps) et peut quitter sa zone des 6 mètres.
 - Sur dégagement ou avancée du gardien, le ballon ne pourra lui être remis **qu'après avoir franchi la ligne médiane ou avoir été touché par un adversaire** ; il ne pourra où qu'il soit, rejouer la balle qu'au pied.
 - Si le gardien franchi la ligne médiane et entre dans le camp adverse, il sera considéré comme joueur normal. Il n'y aura donc plus de limite de temps et ni de passes jusqu'à ce qu'il retourne dans son camp où il redevient gardien.
- **Sorties du gardien :**
 - **ATTENTION : les sorties du gardien pieds en avant seront sanctionnées**
 - **Par sortir « pieds en avant », cela veut dire, bondir avec au moins une jambe tendue, le(s) pieds vers la balle (comme un tacle).**
 - Lors d'une tentative d'arrêt du gardien, si celui-ci sorts pieds en avant, s'il y a un joueur à proximité, cette action sera sanctionnée d'un coup franc direct sur la ligne de la zone du gardien.
 - S'il y a contact avec un joueur adverse à ce moment, cela sera sanctionné d'un penalty en faveur de l'équipe adverse.
 - En fonction de la gravité du contact, l'arbitre évaluera le caractère dangereux, pouvant du coup entraîner une sanction supplémentaire par carte jaune, ou rouge.
 - Une sortie dans les pieds de l'adversaire est bien sûr autorisée, pour autant que les pieds ne soient donc pas dirigés vers le joueur, afin de minimiser le risque de blessures graves.
Cela sera donc à l'arbitre d'apprécier dans ce cas le caractère fautif, et/ou dangereux de la sortie du gardien.

Nouvelles Règles de la LFFS:

Les règles décrites ci-dessus prévalent sur celles de la Ligue.

Nouvelle(s) règle(s) à la Ligue, mais NE SERONT PAS APPLIQUEES à l'ABML

- Cumul des fautes avec penalty à 10 mètres à partir de la 5^{ème} faute, compteur remis à zéro à la mi-temps

Sanctions sportives individuelles

Consultez le règlement ABML pour plus d'information sur les sanctions.

Sanctions sportives par équipe

Consultez le règlement ABML pour plus d'information sur les sanctions.

Challenge André Rubay (Classement du Fair-play)

Consultez le règlement ABML pour plus d'information sur le calcul des points et le classement.

En fin de saison, tout club terminant dans les 4 derniers du classement du Challenge André Rubay (Fair-play) en obtenant une cotation moyenne annuelle inférieure à 7 points, perd tout droit de priorité à une réinscription à l'ABML pour la saison suivante.