



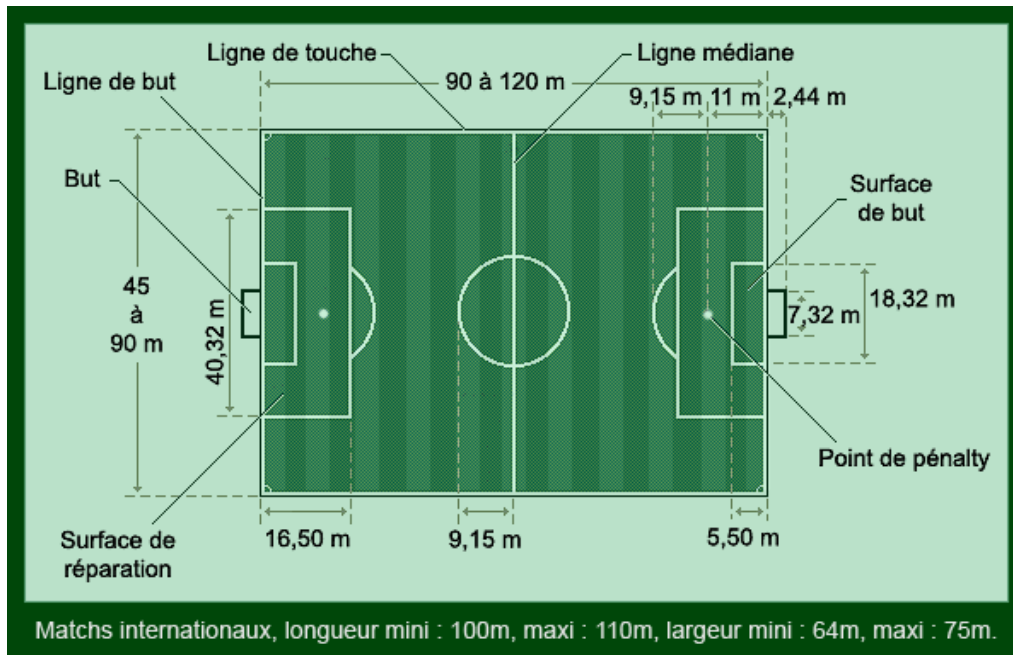
## DISTRICT DE SAONE ET LOIRE DE FOOTBALL

### Guide des lois du jeu



2021/2022

## LOI 1 : TERRAIN



Le terrain doit être rectangulaire. Il est toujours plus long que large.

Longueur : 90 à 120 m.

Largeur : 45 à 90 m.

### **Les lignes du terrain**

Largeur comprise entre 10 et 12 cm. De la même taille que les montants du but.

Les lignes font partie des surfaces qu'elles délimitent.

### **La surface de but**

Elle se trouve à 5,50 m de la ligne de but.

2 lignes sont tracées perpendiculairement à 5,50 m de chaque poteau.

Dimensions : 18,32 m (largeur) x 5,50 m.

### **La surface de réparation**

Dimensions : 40,32 m (largeur) x 16,50 m.

Le point de pénalty est tracé à 11 m de la ligne de but, face aux montants.

Un arc de cercle de 9,15 m de rayon, ayant pour centre le point de pénalty, est tracé à l'extérieur de chaque surface de réparation. Il permet de mettre les adversaires à 9,15 m, soit la distance réglementaire.

### **Les piquets de coin**

Ils sont obligatoires (4 sur le terrain). Hauteur minimum : 1,50 m.

Le piquet de coin ne doit présenter aucun danger, et sera muni d'une étoffe.

### **L'arc de cercle**

A partir de chaque drapeau de coin, est tracé un quart de cercle d'un rayon de 1 m, à l'intérieur du terrain de jeu.

### **Les buts**

Dimensions :

7,32 m x 2,44 m (hauteur).

Les montants et la barre transversale auront une épaisseur comprise entre 10 et 12 cm. (Comme les lignes du terrain).

Les poteaux et la barre transversale des deux buts doivent avoir la même forme, qui peut être carrée, rectangulaire, circulaire, elliptique ou un hybride de ces options.

Des filets sont indispensables, ils seront fixés au sol (de couleur sombre).

Les buts, pour des questions de sécurité, doivent être fixés au sol. Si pendant un match, la barre casse et qu'il n'est pas possible de la réparer, le match sera interrompu.

**NB** : une main courante est installée à 3,50 m des lignes de touche (et à 6 m derrière le but). Sa hauteur est comprise entre 1 m et 1,10 m.

Sur corner, une distance de 9,15 m doit être respectée par l'adversaire, jusqu'à ce que le ballon soit en jeu. Une marque peut être tracée à 9,15 m de l'arc de cercle, perpendiculairement à la ligne de but, pour matérialiser cette distance.

## **LOI 2 : BALLON**

Un ballon doit être rond (sphérique), en cuir ou toute matière approuvée.

### Taille 5 :

- Poids : 410 à 450 gr.
- Circonférence : 68 à 70 cm.
- Pression : 0,6 à 1,1 atmosphère.
- (600 / 1100 g / cm<sup>2</sup>)

### Taille 4 :

- Poids : 350 à 390 gr.
- Circonférence : 63,5 à 66 cm.
- Pression : 0,6 à 1,1 atmosphère.
- (600 / 1100 g / cm<sup>2</sup>)

### **Fourniture de ballons**

- Les ballons sont fournis par le club recevant. Il devra en mettre à disposition de l'arbitre autant que nécessaire.
- Sur terrain neutre, chaque équipe fournit un ballon. Le club organisateur fournira lui aussi d'autres ballons.
- Pour un match en nocturne, on utilisera un ballon blanc.
- L'arbitre est seul juge en ce qui concerne le ballon à utiliser. C'est lui qui demande ou autorise le changement du ballon en cours de partie.

**Remarque** : Si les ballons venaient à manquer, cela deviendrait un motif d'interruption de la rencontre.

## **Ballon défectueux**

### **Si le ballon éclate en cours de jeu :**

Arrêt du jeu, remplacement du ballon, et reprise du jeu par Balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon quand il est devenu défectueux (sous réserve des conditions particulières à la loi 8 - SRP loi 8).

### **Si cela survient pendant un arrêt de jeu :**

Retarder la reprise. Remplacement du ballon. Reprise du jeu consécutive à l'arrêt. Si le ballon éclate au moment du botté (ex : sur coup franc), la remise en jeu sera à refaire.

**Si le fait se produit** lors d'une remise en jeu en faveur de la défense dans sa surface de réparation :

Si le ballon éclate avant d'avoir entièrement franchi la surface, la remise en jeu sera à refaire.

Si au contraire, le ballon avait déjà quitté la surface de réparation et est devenu défectueux après, reprise par Balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon quand il est devenu défectueux (sous réserve des conditions particulières à la loi 8 - SRP loi 8).

### **Si le fait se produit lors d'un pénalty ou tir au but :**

Le tir au but ou pénalty sera à recommencer si le ballon est devenu défectueux sur le coup de pied ou avant de pénétrer dans le but (ou avant de toucher le goal ou un montant), car on considère qu'il n'a pas eu son plein effet.

S'il devient défectueux après avoir eu son plein effet, soit après avoir touché le gardien ou percuté un montant : le tir sera comptabilisé comme nul (but refusé).

## **LOI 3 : JOUEURS**

### **Joueurs**

Une équipe sera composée au maximum de 11 joueurs sur le terrain, dont un gardien de but.

Si une équipe, en cours de match, se retrouve à moins de 8 joueurs (9 en féminines), le match sera arrêté.

### **Remplaçants**

- Ligue et districts : 3 remplaçants inscrits avant le coup d'envoi du match.
- Licence ou pièce d'identité avec photo obligatoire avant le match.
- Présence non obligatoire avant le coup d'envoi du match.
- Tout remplaçant est sous l'autorité de l'arbitre, qu'il soit appelé à jouer ou non.

### **Remplacement d'un joueur**

- Informer l'arbitre pour effectuer le remplacement pendant un arrêt de jeu.
- Le remplacement s'effectue au niveau de la ligne médiane.
- Le remplaçant entre sur le terrain, avec l'accord de l'arbitre, lorsque son partenaire est entièrement sorti, celui-ci doit quitter le terrain par le point des limites du terrain le plus proche de l'endroit où il se trouve à moins que l'arbitre ne l'autorise à sortir rapidement et immédiatement au niveau de la ligne médiane ou à tout autre endroit (par exemple pour raisons de sécurité ou en cas de blessure).

En ligue ou district, les 3 remplacés peuvent à nouveau regagner le terrain et jouer. À ce niveau, les remplacements sont illimités.

### **Remplacement du gardien**

Le remplacement d'un goal peut s'effectuer pendant un arrêt de jeu, avec un joueur de champ ou un remplaçant. L'arbitre doit toujours être prévenu.

### **Expulsions de joueurs ou de remplaçants**

- Un joueur qui a été expulsé avant le coup d'envoi d'un match ne peut être remplacé que par l'un des remplaçants désignés comme tels.

- Un remplaçant désigné qui a été expulsé avant ou après le coup d'envoi du match, ne peut pas être remplacé (Exemple : si le 14 écope d'un carton rouge avant le match, son équipe ne pourra disposer que de 13 joueurs pour le match).

### **Infractions et sanctions**

#### **Un remplaçant pénètre sur le terrain sans autorisation :**

Sous réserve de l'avantage, arrêt du jeu. Avertissement et refoulement. Coup franc direct à l'endroit où a eu lieu l'interférence. Si cela s'est produit dans la surface de réparation : pénalty.

#### **Un joueur remplace le goal sans informer l'arbitre :**

Le jeu ne sera pas arrêté. Les deux joueurs seront avertis au prochain arrêt de jeu.

- Sauf si la permutation a eu lieu à la mi-temps (y compris la mi-temps des prolongations) ou pendant la période entre la fin du match et le début des prolongations et / ou des tirs au but.

#### **Retour sans autorisation**

Si un joueur qui doit attendre l'autorisation de l'arbitre pour regagner le terrain de jeu regagne celui-ci sans l'autorisation de l'arbitre, ce dernier doit :

- Interrompre le jeu (mais pas immédiatement si le joueur n'entrave pas le déroulement du jeu ou un officiel de match ou si la règle de l'avantage peut être appliquée...)
- Avertir le joueur pour être entré sur le terrain sans autorisation ; Si l'arbitre interrompt la partie, le jeu reprendra par un :
  - Coup franc direct à l'endroit où s'est produite l'interférence ;
  - Coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu s'il n'y a pas eu d'interférence (SRP 13).

#### **But marqué avec personne supplémentaire sur le terrain**

Si, après qu'un but est marqué, l'arbitre se rend compte avant la reprise du jeu qu'une personne supplémentaire était sur le terrain au moment où le but a été marqué :

- L'arbitre doit refuser le but si la personne supplémentaire était : un joueur, un remplaçant, un joueur remplacé, un joueur exclu ou un officiel de l'équipe qui a marqué le but ; le jeu doit reprendre par un coup franc direct à l'endroit où se trouvait la personne supplémentaire.

- L'arbitre vérifie l'identité des joueurs et celle des officiels d'équipe, il appelle les deux capitaines pour leur faire vérifier et signer la feuille de match. En ligue et en district, un appel des licences doit être effectué en présence des capitaines.

### **L'entraîneur ou tout autre officiel d'équipe**

Il peut communiquer ses instructions tactiques aux joueurs pendant le match. Il doit rester à l'intérieur de la surface technique. Une seule personne à la fois est autorisée à donner des instructions. Tous sont tenus d'adopter un comportement responsable.

### **Identification des joueurs**

Un joueur sans licence doit présenter obligatoirement un certificat médical de l'année sportive en cours, établi à son nom et signé par le médecin, ainsi qu'une pièce d'identité avec photo. Il n'est pas de la responsabilité de l'arbitre de déterminer la validité d'un certificat médical.

La pièce d'identité pourra être officielle ou non, mais elle devra toujours être munie d'une photo.

- Renseigner sur la feuille de match toutes les références, à l'endroit prévu.

### **En cas de réserve :**

- Si c'est une pièce officielle (permis de conduire, carte d'identité, etc), elle ne devra jamais être retenue.
- Si c'est une pièce non officielle (carte SNCF par exemple), elle sera conservée en cas de réserve et envoyée à la commission compétente.
- Si le joueur refuse de se séparer de sa pièce non officielle, l'arbitre lui interdira de participer à la rencontre.

### **Saisie de licence**

Lorsque des réserves sont déposées sur la validité d'une licence ou sur une pièce d'identité non officielle, l'arbitre doit saisir le document et le transmettre dans les plus brefs délais à l'organisme qui gère la compétition.

### **Avant le match**

- Le capitaine doit vérifier la composition de son équipe et le numéro de maillot des joueurs. Il doit aussi vérifier les licences des adversaires, puis, signer la feuille de match.

## LOI 4 : EQUIPEMENT DES JOUEURS

La tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger, ni pour le joueur en question ni pour les autres joueurs. Seule l'alliance, recouverte d'un ruban adhésif, est tolérée. Cette règle s'applique aussi aux arbitres.

### Équipement de base obligatoire

- Maillot.
- Short.
- Chaussettes.
- Protège-tibias.
- Chaussures.

Si un joueur porte des cuissards, ceux-ci devront être de la même couleur que le short (si le short se compose de deux couleurs différentes, l'une comme l'autre des deux couleurs sera acceptée, sous réserve que tous les joueurs de la même équipe s'engagent à porter des cuissards de la même couleur).

### Gardien de but

Il doit porter une tenue aux couleurs le distinguant des autres joueurs et des arbitres.

### Protège-tibias

Ils sont obligatoires et doivent :

- être entièrement recouverts par les chaussettes.
- être d'une matière adéquate (caoutchouc, etc...).
- offrir un degré de protection suffisant.

### Capitaine

Il portera un brassard de couleur différente de son maillot (largeur minimale 4 cm).

### Autres points

Le gardien de but peut porter un pantalon spécifique à sa fonction et une casquette sous réserve que la visière ne soit pas rigide.

Aucun joueur n'est autorisé à exhiber des slogans ou de la publicité. Tout joueur exposant un slogan (politique, religieux), sera sanctionné par

l'organisateur de la compétition, suite au rapport de l'arbitre. Aussi, un joueur n'est pas autorisé à recouvrir sa tête ou son visage d'un masque, de son maillot ou de tout autre objet. Il recevra un carton blanc (AVT au niveau fédéral) en pareil cas.

### Infractions et sanctions

- Pour toute infraction, l'arbitre n'arrêtera pas systématiquement le jeu.
- Le joueur sera prié par l'arbitre de quitter le terrain pour remettre son équipement en conformité.
- Il devra quitter le terrain au prochain arrêt de jeu, à moins qu'il n'ait déjà corrigé sa tenue.
- Il ne pourra revenir sur le terrain qu'après avoir été autorisé par l'arbitre (ou des assistants officiels) à regagner le terrain. Auparavant, sa tenue aura été vérifiée.

Le joueur qui revient sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre écopera d'un avertissement (carton blanc en ligue et en district).

Si l'arbitre a arrêté le jeu afin d'avertir ou d'exclure un joueur, le jeu reprendra par coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt (SRP loi 13).

Un joueur qui perd une chaussure et continue de jouer ne sera plus sanctionné. L'arbitre ne devra en aucun cas arrêter le jeu. S'il marque, le but sera accordé, et il sera invité au prochain arrêt de jeu à remettre sa chaussure. Il n'écoperà d'aucun carton.

### Rappel

En cas de perte d'un soulier au moment du déclenchement du tir, s'il y a but, le **but sera refusé seulement** dans le cas où le gardien adverse aura été délibérément gêné par le projectile.

### Crampons

Il est du devoir de l'arbitre (et de ses assistants officiels) de vérifier les crampons des joueurs avant le match et pour toute entrée d'un remplaçant.

## **LOI 5 : ARBITRE**

L'arbitre est le garant des lois du jeu. Il dispose de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des lois du jeu. Dès qu'il entre dans le stade, les pouvoirs qui lui sont conférés entrent en vigueur.

Ses décisions reposant sur des faits en relation avec le jeu sont sans appel.

Il peut revenir sur une décision, sous réserve que le jeu n'ait pas encore repris, et à condition qu'il soit encore sur le terrain et qu'il n'ait pas signalé la fin du match ou la fin d'une période.

Il assure, avec ses assistants, le contrôle du match pour lequel il est le seul chronométrateur, et donne le signal de la reprise après une interruption du jeu.

Il peut arrêter temporairement ou définitivement le match à chaque infraction aux lois ou en raison d'évènements extérieurs, quels qu'ils soient.

Aucune personne non autorisée ne pourra pénétrer sur le terrain.

### **Lorsqu'un joueur est blessé :**

- Si ce n'est que légèrement, l'arbitre n'intervient que lorsque le ballon n'est plus en jeu.
- Sinon, il arrête le jeu et fait transporter le joueur hors du terrain.
- Dans le cas d'une plaie qui saigne, l'arbitre doit s'assurer, lors de l'arrêt de jeu suivant, que le joueur ne saigne plus avant de le laisser rentrer.
- Un joueur blessé évacué hors des limites du terrain ne pourra retourner sur le terrain qu'une fois que le jeu aura repris.

### **Précisions**

Désormais, un joueur blessé qui reçoit des soins sur le terrain sera autorisé à reprendre le match sans quitter le terrain dans les cas suivants :

- S'il s'agit du gardien de but.
- Dans le cas où deux joueurs de la même équipe sont entrés en collision et restés au sol (idem pour un gardien et un joueur de champ).
- Une grave blessure est constatée
- Un penalty a été accordé et le joueur blessé en est le tireur attitré.

- S'il s'agit d'un joueur blessé à la suite d'une faute physique pour laquelle le fautif est averti ou exclu, pour autant que l'évaluation de la blessure et les soins soient effectués rapidement. Ceci reste à l'appréciation de l'arbitre.

### **L'arbitre peut être amené :**

- à donner une sanction disciplinaire à un joueur, un remplaçant ou un remplacé (dès l'entrée sur le terrain, et jusqu'à sa sortie, même après le coup de sifflet final).
- à infliger un carton jaune ou rouge à l'encontre des officiels d'équipe qui n'ont pas un comportement responsable ; si la personne fautive ne peut pas être identifiée, c'est l'entraîneur principal qui se verra infliger la sanction ; un officiel d'équipe médical commettant une faute passible d'exclusion peut rester si l'équipe ne dispose d'aucune autre personne du corps médical
- à intervenir sur indication de ses assistants officiels, en ce qui concerne des incidents qu'il n'a pu constater lui-même.

Dans tous les cas, il enverra un rapport aux autorités compétentes.

### **L'arbitre, ou l'un de ses assistants, ne peut être tenu pour responsable :**

- D'aucune blessure subie par un joueur, un officiel ou un spectateur.
- De quelque dégât matériel que ce soit.
- D'aucun préjudice causé à une personne physique, à un club, à une association ou tout autre organisme.

### **L'avantage**

L'arbitre laisse le jeu se poursuivre quand l'équipe contre laquelle une faute a été commise peut en tirer un avantage. Dans un délai de **2 à 3 secondes**, si cet avantage escompté ne porte pas ses fruits, l'arbitre est autorisé à revenir à la faute initialement commise.

En appliquant cette clause l'arbitre doit toujours éviter de favoriser l'équipe fautive.

En tenant compte de l'avantage dans l'application des lois du jeu, l'arbitre fait preuve de maîtrise, d'intelligence et d'autorité.

## La réserve technique

Un club peut déposer une réserve technique lorsqu'il pense que l'arbitre a commis une erreur en prenant une décision non conforme aux lois du jeu.

### A - Quel moment ?

- À l'arrêt de jeu qui est la conséquence de la décision contestée.
- Ou lors du premier arrêt de jeu qui suit la décision contestée, si des réserves concernent un fait de jeu pour lequel l'arbitre n'est pas intervenu.

### B - Personnes concernées :

- L'arbitre.
- L'arbitre assistant le plus rapproché, s'il s'agit d'un officiel, celui de l'équipe adverse s'il s'agit d'un bénévole.
- Les deux capitaines. (Pour les jeunes, jusqu'en U19 inclus, c'est le dirigeant licencié responsable qui formule les réserves en présence du dirigeant adverse).

### C - Dépôt.

- Sur sa carte d'arbitrage, l'arbitre note fidèlement mot pour mot ce qui est énoncé par le capitaine plaignant (ou par le dirigeant responsable pour les catégories jeunes).
- Noter l'heure et le score au moment du dépôt.
- Aucune réserve ne sera notée à la mi-temps sur la feuille de match.

### Remarque

En aucun cas, l'arbitre ne doit refuser une demande de réclamation pour réserve technique, qu'elle lui paraisse justifiée ou non.

Il est du devoir de l'arbitre assistant d'intervenir immédiatement s'il se rend compte que le directeur de jeu commet une faute technique.

### D - En fin de match :

- Ne pas feindre d'ignorer ces réserves, quel que puisse être le résultat de la rencontre.

- Inviter le plus rapidement possible les deux capitaines (ou les deux responsables pour les jeunes), à le rejoindre au vestiaire afin qu'ils assistent à la retranscription par l'arbitre sur la feuille de match, de ce qui lui a été déclaré textuellement sur le terrain par le capitaine plaignant (ou le dirigeant responsable pour les catégories jeunes).
- Si le ou les capitaines (ou dirigeants responsables) désirent mentionner d'autres faits, l'arbitre ne s'y opposera pas mais mentionnera dans quelles conditions ces éléments ont été ajoutés.
- Veiller à ce que figure sur la feuille de match : sa signature, celle des deux capitaines (ou dirigeants responsables pour les jeunes), celle de l'arbitre assistant concerné.

### NB :

L'arbitre doit faire en sorte que toute la procédure d'après match se fasse dans l'ordonnancement prévu et de ne pas couvrir l'erreur administrative lors de cette procédure de dépôt.

### Renonciation :

- Si l'équipe qui a déposé une réserve renonce à l'inscription de celle-ci en fin de match, l'arbitre mentionnera cette renonciation sur la feuille de match mais devra toutefois y reporter le fait qui avait motivé le dépôt de la réserve. Il fera contresigner les deux capitaines (ou responsables en jeunes).



## **LOI 6 : AUTRES ARBITRES**

Désormais, cette loi concerne, en plus du quatrième arbitre et des assistants, les arbitres de surface.

### **Arbitres assistants officiels**

Ils ont pour mission de signaler :

- quand le ballon est entièrement sorti du terrain de jeu.
- à quelle équipe revient la rentrée de touche, le corner ou le coup de pied de but.
- quand un joueur peut être sanctionné parce
- qu'il se trouve en position de hors-jeu.
- quand un remplacement est demandé.
- quand un comportement répréhensible ou tout autre incident survient en dehors du champ de vision de l'arbitre.
- quand des infractions sont commises et que les assistants sont mieux placés et ont un meilleur angle de vue que le central (y compris pour des fautes commises dans la surface de réparation).
- si, lors d'un pénalty, le gardien quitte sa ligne de but avant le botté, et si le ballon a franchi ou non la ligne de but.

Les arbitres assistants aident aussi l'arbitre à contrôler le match, en accord avec les lois du jeu. Entre autres, ils peuvent entrer sur le terrain pour s'assurer que la distance de 9m15 est bien respectée sur certaines remises en jeu.

En cas d'ingérence ou de comportement incorrect d'un arbitre assistant, l'arbitre le relèvera de ses fonctions et établira un rapport adressé à la commission compétente.

## **LOI 7 : DUREE D'UN MATCH**

Un match se compose de deux périodes de 45 minutes chacune.

La durée d'un match évolue en fonction de la catégorie.

### **Pour rappel :**

- Séniors, U19, U18 : 2 fois 45 mn.
- U15 : 2 fois 40 mn.
- Féminines Séniors : 2 fois 45 mn.

Pour les compétitions régionales et départementales, se référer à la réglementation en vigueur dans vos ligues et districts.

Certaines compétitions nécessitent de départager les 2 équipes en cas de match nul. Un temps dit de prolongation qui dure deux fois 15 minutes, permet de désigner un vainqueur (celui qui aura inscrit le plus grand nombre de buts). Si les deux équipes ne se sont toujours pas départagées à l'issue de ces prolongations, elles devront l'être par l'épreuve des tirs au but.

Aucune compétition jeunes ne peut donner lieu à une prolongation. À la fin du temps réglementaire, si les 2 équipes sont à égalité, elles seront départagées directement par l'épreuve des tirs au but.

### **La mi-temps**

Les joueurs ont droit à une pause entre les deux périodes ne dépassant pas 15 minutes.

Elle ne peut être modifiée qu'avec l'accord de l'arbitre.

En cas de prolongations, une courte pause d'une minute est autorisée entre chaque période.

### **Récupération des arrêts de jeu**

L'arbitre peut prolonger chaque période pour compenser le temps de jeu perdu occasionné par :

- les remplacements
- l'évaluation de la blessure et / ou le transport de joueurs blessés hors du terrain
- les manœuvres visant à perdre du temps délibérément
- les sanctions disciplinaires
- les pauses prévues pour se désaltérer ou pour d'autres raisons médicales autorisées dans le règlement de la compétition
- toute autre cause, ayant un retard importantsur la reprise du jeu

## **Pénalty**

Si, en fin de période, un pénalty doit être exécuté (ou retiré), la durée de cette période sera prolongée pour en permettre l'exécution.

## **Arrêt définitif du match**

Un match arrêté définitivement avant son terme doit être rejoué, sauf disposition contraire du règlement de la compétition ou des organisateurs.

## **LOI 8 : COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU**

Le coup d'envoi permet de débiter chaque période d'un match, chaque période des prolongations, et de reprendre le jeu après qu'un but a été marqué.

Il existe d'autres remises en jeu.

Une balle à terre est une manière de reprendre le jeu après que l'arbitre a interrompu le jeu et que les Lois du Jeu n'exigent pas l'une des autres reprises du jeu existantes. Une infraction commise alors que le ballon n'est pas en jeu ne change en rien la façon dont le jeu doit reprendre.

## **Coup d'envoi**

### **Procédure**

- L'équipe qui remporte le toss (pile ou face) choisit soit le but en direction duquel elle attaquera durant la première période, soit d'effectuer le coup d'envoi.
- L'équipe ayant choisi le camp effectuera le coup d'envoi de la seconde période.
- En seconde période, les équipes changent de camp.
- Quand une équipe a marqué un but, c'est l'adversaire qui procède au coup d'envoi.

A chaque coup d'envoi,

- tous les joueurs doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain (tolérance pour le botteur).
- les adversaires de l'équipe procédant au coup d'envoi doivent se tenir au moins à 9,15 m du ballon, tant qu'il n'est pas en jeu.
- le ballon doit être positionné sur le point central et être immobile.
- l'arbitre donne le signal du coup d'envoi.
- le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a clairement bougé. Il peut être botté en arrière.
- Si un but est marqué directement dans le but de l'équipe exécutant le coup d'envoi, un corner sera accordé.
- il est possible de marquer un but à l'adversaire directement sur coup d'envoi.

## Infractions et sanctions

Si le joueur procédant au coup d'envoi retouche le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur, un coup franc indirect est accordé à l'adversaire, ou un coup franc direct en cas de main volontaire.

Pour toute autre infraction à la procédure du coup d'envoi, le coup d'envoi doit être rejoué.

## Balle à terre

### Procédure

Le ballon est lâché pour le gardien de but de l'équipe défensive dans sa surface de réparation si, au moment de l'arrêt du jeu

- le ballon était dans la surface de réparation ou
- le dernier contact du ballon était dans l'aire de réparation

Dans tous les autres cas, l'arbitre laisse tomber le ballon pour un joueur de l'équipe qui a touché le ballon la dernière fois avant l'arrêt du jeu, à l'endroit où se trouvait ce dernier joueur.

Tous les autres joueurs (des deux équipes) doivent demeurer à au moins 4 m du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu.

Le Ballon est en jeu quand il touche le sol.

## Infractions et sanctions

La balle à terre doit être rejouée si le ballon :

- touche un joueur avant de toucher le sol.
- quitte le terrain après avoir rebondi au sol sans qu'un joueur ne l'ait touché.

Si une balle à terre entre dans le but sans toucher au moins deux joueurs, le but est refusé et le jeu reprend par :

- **un coup de pied de but** (si le ballon entre dans le but de l'équipe adverse).
- **un corner** (si le ballon entre dans le but de l'équipe du joueur ayant botté le ballon).

## LOI 9 : BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

### Ballon hors du jeu

Le ballon est hors du jeu quand :

- il a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, à terre ou en l'air.
- le jeu a été arrêté par l'arbitre.
- Il touche un officiel de match, reste sur le terrain de jeu et n'importe lequel des résultats suivants :
  - une équipe commence une attaque prometteuse ou
  - le ballon entre directement dans le but ou
  - l'équipe en possession du ballon change
  - Dans tous ces cas, le jeu sera repris par une balle à terre à la position où la balle a touché l'officiel du match.

### Ballon en jeu

Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations, y compris quand il reste dans le terrain après avoir touché un arbitre, un poteau, la barre transversale ou un drapeau de coin.

## LOI 10 : ISSUE D'UN MATCH

### **But marqué**

Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but entre les poteaux et sous la barre transversale, sous réserve qu'aucune faute ou infraction aux Lois du Jeu n'ait été auparavant commise par l'équipe ayant marqué le but.

Si l'arbitre accorde un but avant que le ballon ait entièrement franchi la ligne de but, le match devra reprendre par une balle à terre.

L'équipe qui marque le plus de buts est déclarée vainqueur.

Dans le cas où aucun but n'est marqué, le match est déclaré nul.

Lorsque le règlement de la compétition exige qu'une équipe soit déclarée vainqueur après un match nul, seules les procédures suivantes sont permises :

- prolongations.
- tirs au but.

Après qu'un but soit marqué, le ballon revient toujours à l'équipe qui vient d'encaisser un but. Pour toute infraction à cette disposition, le joueur concerné sera averti.

Dans le cas où l'arbitre constate que l'équipe qui a encaissé le but tente de gagner du temps, il avertira le ou les joueurs concernés et décomptera le temps estimé perdu.

### **Épreuve des tirs au but**

Elle permet de départager 2 équipes à égalité au terme des prolongations. En jeunes, les prolongations n'existant pas, elle suit directement le coup de sifflet du temps réglementaire.

Il est important de savoir que l'épreuve des tirs au but est indépendante du match.

L'arbitre procède désormais à deux tirages au sort. Le premier sert à déterminer dans quel but se déroulera l'épreuve. Le second, voit le vainqueur choisir de tirer ou non en premier.

À la fin du temps réglementaire, seuls les joueurs ayant terminé la rencontre sont autorisés à participer à l'épreuve.

Toute équipe terminant le match avec un plus grand nombre de joueurs que l'adversaire doit égaliser ce nombre à la baisse et communiquer à l'arbitre quels sont le ou les joueurs retirés. C'est au capitaine d'assumer cette tâche.

Depuis 2017, le nombre de joueurs participant à l'épreuve pour chaque équipe devra toujours être égal, et ce y compris pendant le déroulement de l'épreuve. (Ex. : si, pendant l'épreuve, une équipe perd un joueur et se retrouve à 7, l'arbitre demandera aussitôt au capitaine de l'équipe adverse de passer elle aussi à 7 participants, gardien inclus).

Comme cette épreuve est indépendante du match, elle peut se dérouler y compris si les équipes disposent de moins de 8 joueurs. Les deux équipes exécutent chacune 5 tirs alternativement.

Si, avant la fin des 5 tirs, une équipe est assurée de gagner, rien ne sert de laisser effectuer les 5 tirs à l'équipe déclarée perdante.

Si, au terme des 5 tirs, les deux équipes demeurent à égalité, l'épreuve continue dans le même ordre jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre, au terme du même nombre de tirs (mort subite).

Si un gardien se blesse pendant l'épreuve dans sa fonction de gardien de but, au point qu'il n'est plus en mesure de continuer, son équipe pourra utiliser un remplaçant si elle en dispose encore.

Hormis le cas précédent, les remplaçants ne seront pas autorisés à prendre part à l'épreuve.

Tous les joueurs d'une équipe doivent avoir effectué un premier tir avant que l'un d'entre eux ne puisse exécuter son second tir.

Tout joueur autorisé à participer à l'épreuve peut à tout moment remplacer le gardien, pendant l'épreuve des tirs au but.

Un gardien de but n'étant plus en mesure de continuer avant ou pendant les tirs au but peut être remplacé par :

- un joueur ayant été retiré pour mettre le nombre de tireurs à égalité
- ou, si son équipe n'a pas déjà épuisé le nombre maximum de remplacements autorisés, par un remplaçant désigné comme tel.

Le gardien remplacé ne pourra plus participer aux tirs au but ni exécuter de tir.

L'épreuve pourra se dérouler sur un terrain de repli, à condition qu'il remplisse les critères suivants :

- Sécurité garantie pour les acteurs de l'épreuve.
- Muni d'au moins un but aux normes (doté de filets).

### **Infractions / sanctions**

- Si pendant l'épreuve, le gardien commet une faute obligeant le tir à être à nouveau exécuté, il reçoit une mise en garde lors de la première infraction et un avertissement en cas de récidive(s)
- Si le gardien et le tireur commettent une infraction en même temps, le tir est considéré comme raté et le tireur reçoit un avertissement
- Si le tireur est sanctionné pour une faute commise après que l'arbitre a signalé que le tir doit être exécuté, ce tir est considéré comme raté et le tireur doit être averti.

Le tir est terminé lorsque le ballon arrête de bouger, est hors du jeu ou quand l'arbitre interrompt le jeu pour une faute ; le tireur ne peut rejouer le ballon.

Seuls les joueurs désignés, les arbitres et les gardiens désignés sont autorisés à rester sur le terrain pour l'épreuve.

Un joueur qui a été exclu durant le match ne peut prendre part aux tirs au but ; les mises en garde ou avertissements reçus durant le match ne sont pas pris en compte lors de la séance de tirs au but.

## **LOI 11 : HORS-JEU**

### **Position de Hors-jeu**

Être en position de hors-jeu n'est pas une infraction.

Un joueur est en position de hors-jeu s'il reçoit le ballon directement d'un partenaire, alors que :

- n'importe quelle partie de la tête, du corps ou des pieds de ce joueur se trouve dans la moitié de terrain adverse (ligne médiane non comprise).
- et si, n'importe quelle partie de la tête, du corps ou des pieds de ce joueur se trouve plus près de la ligne de but adverse qu'à la fois le ballon et l'avant-dernier adversaire. Les mains et bras de tous les joueurs, y compris les gardiens de but, ne sont pas pris en compte. Afin de pouvoir déterminer une position de hors-jeu, la limite supérieure du bras est le bas de l'aisselle.

Un joueur n'est pas en position de hors-jeu s'il se trouve à la même hauteur que :

- l'avant-dernier adversaire ou les deux derniers adversaires.
- Il n'est pas non plus hors-jeu s'il reçoit le ballon directement d'un adversaire.
- Un joueur ne peut être hors-jeu s'il se trouve dans sa propre moitié de terrain.

Le moment où la position de hors-jeu est déterminée est celui du premier point de contact d'un ballon joué/touché.

### **Infraction**

Un joueur en position de hors-jeu au moment où le ballon est joué ou touché par un coéquipier doit être sanctionné uniquement lorsqu'il commence à prendre une part active au jeu en :

- Intervenant dans le jeu.
- Interférant avec un adversaire.
- Tirant avantage d'une position.

Intervenir dans le jeu : le joueur joue ou touche le ballon passé ou touché par un coéquipier

Interférer avec un adversaire :

- il empêche un adversaire de jouer ou d'être en position de jouer le ballon en entravant clairement son champ de vision ;
- il lui dispute le ballon ;

- il tente clairement de jouer un ballon qui se trouve à proximité alors que cette action influence la réaction d'un adversaire ;
- il effectue une action évidente qui influence clairement la capacité d'un adversaire à jouer le ballon ;

Il n'y a pas d'infraction de hors-jeu quand le joueur reçoit le ballon directement sur coup de pied de but, corner ou rentrée de touche.

Tirer avantage d'une position :

Le joueur joue le ballon ou interfère avec un adversaire après que le ballon :

- a rebondi ou été dévié par un poteau, la barre transversale, un arbitre ou un adversaire ;
- a fait l'objet d'un sauvetage délibéré par un adversaire.

Effectuer un « sauvetage » consiste à intercepter, ou tenter d'intercepter, le ballon qui se dirige vers le but avec n'importe quelle partie du corps à l'exception des mains ou des bras (sauf le gardien dans sa propre surface de réparation).

Dans les situations où :

- un joueur revenant d'une position de hors-jeu ou se trouvant en position de hors-jeu se trouve sur le chemin d'un adversaire et interfère avec le mouvement de l'adversaire vers le ballon, ceci est considéré comme une infraction de hors-jeu si cela influence la capacité d'un adversaire à jouer ou disputer le ballon ; si le joueur entrave la progression d'un adversaire et fait obstacle à la progression d'un adversaire (ex. : bloque l'adversaire), la faute doit être sanctionnée conformément à la Loi 12.

### **Sanction**

Pour toute infraction à la loi, l'arbitre accorde un coup-franc indirect à l'endroit où la faute a été commise (SRP loi 13).

- Une faute est commise contre un joueur en position de hors-jeu qui joue déjà ou tente déjà de jouer le ballon, ou qui dispute le ballon à l'adversaire, l'infraction de hors-jeu est sanctionnée car elle s'est produite avant la faute.

## **LOI 12 : FAUTES ET INCORRECTIONS**

L'arbitre doit accorder un coup franc indirect à l'endroit où est commise l'infraction, y compris si elle est commise dans la propre moitié de terrain du joueur (il faut dans ce cas penser à l'exemple d'un retour de hors-jeu).

Le rôle de l'assistant est prépondérant pour la signification d'un hors-jeu. Lorsqu'il lève le drapeau, c'est pour arrêter le jeu parce que le ballon est bien adressé au joueur hors-jeu par un partenaire.

L'assistant ne doit donc pas signaler l'ailier gauche hors-jeu alors que le ballon est adressé à l'ailier droit.

### **Précisions**

Un joueur de l'équipe en défense qui quitte le terrain sans la permission de l'arbitre sera considéré comme étant sur la ligne de but ou sur la ligne de touche pour toute situation de hors-jeu, jusqu'au prochain arrêt de jeu ou jusqu'à ce que l'équipe qui défend ait joué le ballon en direction de la ligne médiane et que le ballon ait quitté la surface de réparation.

Si ce joueur de l'équipe en défense quitte le terrain délibérément, il doit être averti au prochain arrêt de jeu.

Un joueur de l'équipe en attaque peut quitter le terrain ou ne pas le regagner afin de ne pas faire action de jeu.

Si cet attaquant regagne le terrain depuis la ligne de but et fait action de jeu avant le prochain arrêt de jeu ou si l'équipe en défense a joué le ballon en direction de la ligne médiane et que le ballon se trouve en dehors de la surface de réparation, le joueur sera considéré comme étant sur la ligne de but pour toute situation de hors-jeu. Un joueur en attaque qui quitte le terrain délibérément et le regagne sans l'autorisation de l'arbitre, mais n'est pas sanctionné pour hors-jeu et tire un avantage, doit être averti.

Si un joueur de l'équipe qui attaque demeure immobile dans le but au moment où le ballon franchit la ligne de but, le but doit être accordé sauf si le joueur commet une infraction de hors-jeu ou une infraction à la loi 12, auquel cas le jeu reprend par un coup franc indirect ou direct.

### **Coup-franc direct**

Un coup franc direct est accordé si, de l'avis de l'arbitre, un joueur commet l'une des fautes suivantes de manière imprudente, inconsidérée ou violente :

- charge un adversaire
- saute sur un adversaire
- donne ou essaie de donner un coup de pied à l'adversaire
- bouscule un adversaire
- frappe ou essaie de frapper un adversaire
- tacle un adversaire
- fait ou essaie de faire trébucher un adversaire.

En cas de contact, la faute est sanctionnée d'un coup franc direct ou d'un penalty.

- Attitude « **imprudente** » lorsqu'un joueur dispute le ballon sans attention, ni égard, ni précaution. Aucune sanction disciplinaire n'est nécessaire.
- Attitude « **inconsidérée** » lorsqu'un joueur agit sans tenir compte du caractère dangereux ou des conséquences de son acte pour son adversaire. Il doit être averti.
- Attitude « **violente** » lorsqu'un joueur fait un usage excessif de la force au risque de mettre en danger l'intégrité physique de son adversaire. Il doit être exclu.

### **Un coup-franc direct est aussi accordé lorsque le joueur fautif :**

- Commet une main (excepté le gardien dans sa propre surface de réparation).
- tient (ou retient) un adversaire.
- fait obstacle à la progression d'un adversaire avec contact.
- mord ou crache sur/vers quelqu'un inscrit sur la liste de départ ou un arbitre
- Lance un objet sur/vers le ballon ou frappe le ballon avec un objet tenu dans la main.

### **Main**

Afin de pouvoir déterminer les fautes de main, la limite supérieure du bras coïncide avec le bas de l'aisselle.

Tout contact entre le ballon et le bras ou la main d'un joueur ne constitue pas nécessairement une infraction.

Il y a faute si un joueur :

- touche délibérément le ballon du bras ou de la main, avec mouvement du bras ou de la main vers le ballon ;
- touche le ballon du bras ou de la main en ayant artificiellement augmenté la surface couverte par son corps
- marque un but :
  - directement de la main ou du bras, même de manière accidentelle (s'applique aussi au gardien)
  - immédiatement après que le ballon a touché son bras ou sa main, même de manière accidentelle

### **Coup-franc indirect**

Un coup franc indirect est accordé lorsqu'un joueur :

- joue d'une manière dangereuse
- fait obstacle à la progression d'un adversaire sans qu'il n'y ait de contact
- manifeste sa désapprobation en tenant des propos ou fait des actes blessants, injurieux ou grossiers ou d'autres infractions orales.
- empêche le gardien de lâcher le ballon des mains, ou joue ou essaie de jouer le ballon alors que le gardien est en train de le lâcher
- initie délibérément une stratégie pour que le ballon soit passé (y compris sur coup franc ou coup de pied de but) à son gardien de la tête, de la poitrine, du genou, etc. dans le but de contourner la Loi et ce, que le gardien touche ou non le ballon des mains ; le gardien est pénalisé s'il est celui qui initie cette stratégie délibérée
- commet d'autres fautes non mentionnées dans les Lois du Jeu pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'exclure un joueur

Un coup franc indirect est également accordé si, à l'intérieur de sa surface de réparation, un gardien commet l'une des fautes suivantes :

- garde le ballon dans ses mains pendant plus de six secondes
- touche le ballon des mains :
  - après l'avoir lâché, sans qu'il n'ait été touché par un autre joueur
  - sur une passe bottée délibérément par un coéquipier

- directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier

### **Fautes d'un joueur passibles d'avertissement**

- retarder la reprise du jeu
- manifester sa désapprobation en paroles ou en actes
- pénétrer ou revenir délibérément sur le terrain, ou quitter délibérément le terrain sans l'autorisation de l'arbitre
- ne pas respecter la distance réglementaire requise lors de l'exécution lors de l'exécution d'une balle à terre, d'un corner, d'un coup franc ou d'une rentrée de touche
- enfreindre de manière répétée les lois du jeu
- se rendre coupable de comportement antisportif (CAS)

Un joueur doit être averti pour comportement antisportif, notamment s'il :

- commet toute infraction pour perturber ou stopper une attaque prometteuse, sauf lorsque l'arbitre accorde un penalty pour une faute où le joueur a tenté de jouer le ballon.

### **Fautes d'un joueur passibles d'exclusion**

- empêcher l'équipe adverse de marquer un but, ou annihiler une occasion de but manifeste en commettant une main (excepté le gardien dans sa propre surface de réparation) ;
- annihiler une occasion de but manifeste à un adversaire se dirigeant vers le but du joueur fautif en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un penalty
- commettre une faute grossière
- crache sur /vers ou mord quelqu'un ;
- commettre un acte de brutalité
- tenir des propos ou faire des gestes blessants, injurieux et / ou grossiers
- recevoir un second avertissement au cours du même match

### **Annihiler une occasion de but manifeste**

4 critères à prendre en compte :

- Distance entre le lieu de la faute et le but
- Sens du jeu
- Probabilité de conserver ou de récupérer le ballon
- Placement et le nombre de défenseurs



### **Faute grossière**

Tacler ou disputer le ballon tout en mettant en danger l'intégrité physique d'un adversaire ou en agissant avec violence ou brutalité doit être sanctionné comme faute grossière.

### **Officiels d'équipe**

On parle d'officiel d'équipe, toute personne figurant sur la feuille de match et n'étant pas joueur, comme un entraîneur ou un médecin.

Si une infraction est commise et que la personne fautive ne peut pas être identifiée, c'est l'entraîneur principal qui recevra la sanction.

### **Mise en garde**

- pénétrer sur le terrain de manière respectueuse, sans chercher la confrontation
- ne pas coopérer avec les arbitres, par exemple en ignorant les instructions d'un arbitre assistant ou du quatrième officiel ;
- exprimer un léger désaccord (par la parole ou par des gestes) envers une décision ;
- quitter plusieurs fois la surface technique.

### **Avertissement**

- ne pas respecter – clairement et avec persistance – les limites de la surface technique
- retarder la reprise du jeu de son équipe
- pénétrer volontairement dans la surface technique de l'équipe adverse (sans chercher la confrontation)
- manifester sa désapprobation par la parole ou par des gestes en :
  - jetant ou donnant des coups de pied dans des bouteilles ou autres objets ;
  - faisant des gestes montrant clairement un manque de respect envers le corps arbitral
- demander excessivement ou avec persistance d'infliger des cartons à l'adversaire ;
- effectuer des gestes ou se comporter de manière provocatrice ou offensante

- adopter avec persistance un comportement répréhensible
- se comporter d'une manière irrespectueuse envers le jeu.

### **Exclusion**

- retarder la reprise du jeu de l'équipe adverse
- quitter délibérément la surface technique pour :
  - signifier sa désapprobation ou se plaindre auprès d'un arbitre
  - agir de manière provocatrice ou offensante
- pénétrer dans la surface technique de l'équipe adverse de manière agressive ou en cherchant la confrontation
- jeter ou botter délibérément un objet sur le terrain
- pénétrer sur le terrain pour :
  - chercher la confrontation avec un arbitre
  - interférer avec le jeu, un adversaire ou un arbitre
- se comporter de manière agressive ou physique envers tout joueur, remplaçant, joueur remplacé ou officiel des deux équipes, ou tout arbitre, supporter ou autre personne
- recevoir un second avertissement au cours du même match ;
- tenir des propos ou faire des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers ;
- adopter un comportement violent.

### **Fautes liées à un jet d'objet (ou de ballon)**

Dans tous les cas, l'arbitre doit prendre la sanction disciplinaire appropriée :

- si le jet d'objet est effectué de manière inconsidérée, il avertira le joueur fautif pour comportement antisportif ;
- si le jet d'objet est effectué de manière violente, il exclura le joueur fautif pour acte de brutalité.

### **Reprise du jeu après une faute et incorrection**

Si le ballon est en jeu et si un joueur commet une infraction à caractère physique à l'intérieur du terrain contre :

## **LOI 13 : COUPS FRANCS**

- un adversaire, un coéquipier, un remplaçant, un joueur remplacé ou exclu, un officiel d'équipe ou un arbitre : coup franc direct ou pénalty.
- Toute autre personne : balle à terre

Toutes les infractions verbales sont sanctionnées d'un coup franc indirect.

Si, lorsque le ballon est en jeu :

- un joueur commet en dehors du terrain une faute contre un arbitre ou un joueur, remplaçant, joueur remplacé ou exclu adverse, ou un officiel d'équipe,
- ou si un remplaçant, un joueur remplacé ou exclu, ou un officiel d'équipe commet une faute contre ou interfère avec un joueur adverse ou un arbitre en dehors du terrain,

le jeu reprendra par un **coup franc** exécuté sur le point de la limite du terrain le plus proche de l'endroit où la faute ou l'interférence a été commise ;

Si la faute est passible d'un coup franc direct et si ledit point se trouve sur une des parties de la ligne de but délimitant la surface de réparation du joueur fautif, l'arbitre accordera un pénalty.

Si un joueur qui se trouve sur le terrain ou à l'extérieur lance ou botte un objet (autre que le ballon du match) vers un joueur adverse, ou lance ou botte un objet (y compris un ballon) vers un remplaçant adverse, un joueur remplacé ou expulsé adverse, un officiel d'équipe adverse, un arbitre ou le ballon du match, alors le jeu reprendra par un coup franc direct à l'endroit où il a (ou aurait) heurté la personne ou le ballon. Si cet endroit est en dehors du terrain, le coup franc sera exécuté depuis le point le plus proche des limites du terrain ; si cet endroit est dans la surface de réparation du joueur fautif, un pénalty sera accordé.

Si un remplaçant, joueur remplacé ou exclu, un joueur se trouvant temporairement en dehors du terrain ou un officiel d'équipe jette de la main ou du pied un objet sur le terrain et que cela interfère avec le jeu, un adversaire ou un officiel de match, le jeu reprendra par un coup franc direct (ou un pénalty) exécuté à l'endroit où l'objet a interféré avec le jeu ou à l'endroit où il a touché ou aurait pu toucher l'adversaire, l'officiel de match ou le ballon.

Des coups francs directs et indirects sont accordés à l'équipe adverse d'un joueur coupable d'une faute ou d'une infraction.

### **Coup-franc direct**

Un coup franc-direct est valable s'il est marqué directement ou non dans le but adverse.

Si le ballon pénètre sur CFD directement dans le but du tireur, le but sera refusé et le jeu reprendra par corner.

### **Coup-franc indirect**

L'arbitre signale un coup franc indirect en levant le bras à la verticale. Il maintient son bras dans cette position pendant l'exécution du coup franc et jusqu'à ce que le ballon touche un autre joueur ou ne soit plus en jeu.

- Si un coup-franc indirect est tiré directement dans le but :
  - de l'équipe adverse, un coup de pied de but est accordé à celle-ci
  - de l'équipe de l'exécutant, un coup de pied de coin est accordé.

### **Exécution d'un coup franc**

Tous les coups francs s'exécutent à l'endroit où l'infraction a été commise, à l'exception des cas suivants :

- Les coups francs indirects accordés à l'équipe en attaque pour une infraction commise à l'intérieur de la surface de but adverse doivent être exécutés au point le plus proche, sur la ligne de la surface de but qui est parallèle à la ligne de but (SRP loi 13).
- Les coups francs accordés dans la surface de but de l'équipe qui défend peuvent être exécutés depuis n'importe quel point de cette surface.

Si un joueur refoulé ou blessé (donc hors du terrain), un remplaçant ou un remplacé (voire un coach) entre sur le terrain sans l'accord de l'arbitre et commet une faute avec contact à l'encontre d'un adversaire, le jeu reprendra par CFD ou pénalty en fonction de l'endroit de la faute.

De la même façon, si un joueur quitte le terrain dans le cadre d'une action de jeu et commet une faute contre un adversaire, le jeu reprendra par

un CFD exécuté sur le point de la limite du terrain la plus proche de l'endroit de la faute. Si cette faute est commise au-delà de la ligne de but, mais dans le périmètre rattaché à la surface de réparation, un pénalty sera accordé à l'équipe victime (ex. : faute d'un défenseur qui tacle dans la surface de réparation, mais ne commet la faute qu'au-delà de la ligne de but, alors qu'il est emporté par son élan).

### **Exécution**

Le ballon :

- doit être immobile et l'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.
- est en jeu dès qu'il a été botté et a clairement bougé, sauf pour un coup franc accordé à l'équipe qui défend à l'intérieur de sa surface de réparation, auquel cas le ballon est en jeu dès qu'il est frappé directement hors de la surface de réparation.

Jusqu'à ce que le ballon soit en jeu, tous les adversaires doivent se trouver à au moins 9,15 m du ballon, sauf s'ils se trouvent sur leur propre ligne de but, entre les poteaux.

Pour un coup franc en faveur de la défense dans sa surface de réparation, tous les adversaires doivent être hors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu (comme pour un coup de pied de but).

### **Infractions et sanctions**

Si un adversaire ne se trouve pas à distance réglementaire lors de l'exécution du coup franc, celui-ci devra être retiré sauf si la règle de l'avantage peut être appliquée.

Si un joueur décide de jouer un coup franc rapidement et qu'un adversaire se trouvant à moins de 9,15 m intercepte le ballon, l'arbitre doit permettre au jeu de se poursuivre. Cependant, un adversaire empêchant délibérément l'exécution d'un coup franc doit être averti pour avoir retardé la reprise du jeu.

Si, lorsqu'un coup franc est exécuté rapidement par une équipe dans sa propre surface de réparation, des adversaires sont encore dans la surface parce qu'ils n'ont pas eu le temps d'en sortir, l'arbitre doit permettre au jeu de se poursuivre.

Si le ballon n'est pas botté directement hors de la surface lorsqu'un coup franc est exécuté par une

équipe dans sa propre surface de réparation, le coup franc doit être rejoué.

Si, une fois que le ballon est en jeu, l'exécutant retouche le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur, un coup franc indirect est accordé. Et si c'est de la main que l'exécutant retouche délibérément le ballon, un coup franc direct est accordé (pénalty si l'infraction s'est produite à l'intérieur de la surface de réparation de l'exécutant), sauf si l'exécutant était le gardien de but, auquel cas, un coup franc indirect est accordé.

### **Joueurs attaquants dans le mur**

Lorsque trois joueurs ou plus de l'équipe défensive forment un « mur », tous les joueurs attaquants doivent demeurer à au moins 1 m du « mur » jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

### **Infractions et sanctions**

Si, lorsqu'un coup franc est donné, un joueur attaquant se trouve à moins de 1 m d'un « mur » formé par trois joueurs défendants ou plus, un coup franc indirect sera accordé.

## LOI 14 : PENALTY

### Procédure

Le ballon doit être immobile et positionné sur le point de penalty.

Le tireur doit se faire clairement identifier.

Le gardien de but doit rester sur sa ligne de but, face au tireur, doit avoir au moins un pied qui touche la ligne de but (ou la surplombe) et entre les poteaux jusqu'à ce que le ballon ait été botté.

Tous les autres joueurs doivent se trouver :

- au moins à 9,15 m du point de penalty
- derrière le point de penalty
- dans les limites du terrain
- hors de la surface de réparation.

### Les arbitres

L'arbitre assistant concerné par le pénalty devra se placer, en cours de match, à l'angle de la ligne de la surface de réparation perpendiculaire à la ligne de but (il devra s'assurer que le goal ne quitte pas sa ligne avant le botté, et si oui ou non le ballon a franchi la ligne de but à la suite du tir).

Une fois que les joueurs sont positionnés conformément à la présente loi, l'arbitre donne le signal de tirer le penalty. Le tireur doit botter le ballon en direction du but adverse.

Le ballon **est en jeu** lorsqu'il a été botté et a clairement bougé. Le tireur ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur (sinon CFI à l'endroit du second contact, SRP loi 13).

Du temps supplémentaire doit être accordé pour tout pénalty devant être exécuté à la fin de chacune des périodes du temps réglementaire ou des prolongations.

### Infractions et sanctions

Une fois que l'arbitre a donné le signal de l'exécution du penalty, celui-ci doit être exécuté. Avant que le ballon ne soit en jeu, si, le tireur ou un de ses coéquipiers enfreint les Lois du Jeu :

- Le but devra être refusé si le ballon pénètre dans le but. Le jeu reprendra par Coup franc indirect pour la défense sur le point de réparation, ou à l'endroit de la faute.
- L'arbitre interrompt le jeu et le fait reprendre par un coup franc indirect si le ballon ne pénètre pas dans le but.

En revanche, le jeu devra être interrompu et devra reprendre par un coup franc indirect (que le but ait été marqué ou non) :

- Si le penalty est tiré vers l'arrière.
- Si un coéquipier du tireur exécute le penalty, auquel cas l'arbitre avertira le joueur qui a tiré le penalty.
- Si le tireur fait semblant de frapper le ballon après avoir terminé sa course, auquel cas l'arbitre avertira le tireur.

Si le gardien de but commet une infraction :

- le but doit être accordé si le ballon pénètre dans le but ;
- le penalty ne doit pas être retiré si le ballon manque le but ou rebondit sur le(s) poteau(x) / la barre transversale, à moins que l'infraction du gardien du but ait clairement perturbé le tireur ;
- le penalty doit être retiré si le gardien empêche le ballon d'entrer dans le but.

Si le gardien n'a aucun pied sur sa ligne de but au moment où le penalty est botté et que le but n'est pas marqué, le Pénalty sera à retirer et le gardien recevra un avertissement.

Si un défenseur enfreint les Lois du Jeu :

- Le but doit être accordé si le ballon pénètre dans le but.
- Le pénalty doit être rejoué si le ballon ne pénètre pas dans le but.

Si des joueurs de chaque équipe enfreignent les lois du Jeu, le pénalty doit être retiré sauf si un des joueurs commet une faute plus grave (par ex. : feinte illégale).

Si Le gardien et l'attaquant commettent tous les deux une faute avant le tir :

- Si le but est marqué, le jeu reprendra par un coup franc indirect pour la défense.
- Si le tir est manqué ou repoussé par le gardien, le pénalty est à refaire.

Après le penalty :

Si l'exécutant retouche le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- Un coup franc indirect est accordé.

Si le ballon entre en contact avec un agent extérieur, une fois frappé vers l'avant :

Le penalty doit être retiré sauf si le ballon va entrer dans le but et que l'interférence n'empêche pas le gardien ou un joueur qui défend de jouer le ballon, auquel cas le but est accordé si

le ballon entre dans le but (même si le ballon a été touché) à moins que le ballon n'entre dans le but adverse.

Si le ballon, après avoir été repoussé par le gardien de but, la barre transversale ou un poteau, rebondit dans le terrain, où il est alors touché par un agent extérieur :

- L'arbitre interrompt le jeu (le jeu reprendra par une balle à terre, à l'endroit où le ballon a été touché par l'agent extérieur.

### Résumé

#### Résultat du pénalty

	BUT	PAS BUT
<b>Empiètement Attaquant</b>	A retirer	CFI
<b>Empiètement Défenseur</b>	But	A retirer
<b>Empiètement Att + Déf</b>	A retirer	
<b>Infraction du gardien</b>	But	<u>Si pas arrêté</u> : Pas à retirer <u>Si arrêté</u> : A retirer + mise en garde (AVT si récidive)
<b>Infraction simultanée Gardien/Tireur</b>	CFI + AVT au tireur	
<b>Ballon botté vers l'arrière</b>	CFI	
<b>Feinte illégale</b>	CFI + AVT au tireur	
<b>Mauvais tireur</b>	CFI + AVT au Mauvais tireur	

## LOI 15 : RENTREE DE TOUCHE

Lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de touche, au sol ou en l'air, une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier. Il n'est pas possible de marquer un but directement sur une rentrée de touche :

- Si le ballon pénètre dans le but adverse, un coup de pied de but doit être accordé.
- Si le ballon pénètre dans le but de l'exécutant, un corner doit être accordé.

### Procédure

Au moment de la rentrée de touche, l'exécutant doit :

- faire face au terrain
- avoir, au moins partiellement les deux pieds sur la ligne de touche ou à l'extérieur du terrain
- lancer le ballon des deux mains depuis la nuque et par-dessus la tête, depuis l'endroit où le ballon est sorti du terrain.
- Tous les adversaires doivent se trouver à au moins 2 m de l'endroit où est effectuée la rentrée de touche.
- Le ballon est en jeu dès l'instant qu'il pénètre sur le terrain (surplombe la ligne de touche).

Si le ballon touche le sol (en dehors du terrain) avant d'entrer sur le terrain, la rentrée de touche devra être rejouée par la même équipe et au même endroit.

Si la rentrée de touche n'est pas effectuée correctement, elle devra être rejouée par l'équipe adverse.

Si un joueur effectuant une rentrée de touche correctement lance intentionnellement le ballon contre un adversaire afin de pouvoir ensuite le rejouer – sans mégarde, imprudence ou violence – l'arbitre doit permettre au jeu de se poursuivre.

L'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur (auquel cas, CFI SRP loi 13 à l'endroit où la faute a été commise).

## Infractions et sanctions

Si, une fois que le ballon est en jeu, l'exécutant retouche le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur, un coup franc indirect est accordé. Et si c'est de la main que l'exécutant retouche délibérément le ballon :

- un coup franc direct est accordé
- un penalty est accordé si l'infraction s'est produite à l'intérieur de la surface de réparation de l'exécutant, sauf si l'exécutant était le gardien de but et qu'il retouche le ballon dans sa propre surface, auquel cas un coup franc indirect est accordé.

Un joueur de l'équipe adverse qui distrait ou gêne abusivement l'exécutant de la rentrée de touche (y compris en ne respectant pas la distance de 2 m) doit être averti pour comportement antisportif et, si la rentrée de touche a déjà été exécutée, un coup franc indirect devra être accordé.

Pour toute autre infraction à la présente loi, la rentrée de touche doit être exécutée par un joueur adverse.

## LOI 16 : COUP DE PIED DE BUT

Un coup de pied de but est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui attaque, franchit entièrement la ligne de but, à terre ou en l'air, sans qu'un but ait été marqué.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de but, mais uniquement contre l'équipe adverse ; si le ballon pénètre directement dans le but de l'exécutant, un corner sera accordé à l'adversaire.

### Procédure

- Le ballon doit être immobile, et être botté d'un point quelconque de la surface de but par un joueur de l'équipe qui défend.
- Le ballon est en jeu quand il a été botté et a clairement bougé
- Les adversaires doivent se trouver en dehors de la surface de réparation, jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

### Infractions et sanctions

Si, une fois que le ballon est en jeu, l'exécutant retouche le ballon une seconde fois avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur, un coup franc indirect est accordé ; si l'exécutant touche délibérément le ballon de la main :

- un coup franc direct est accordé
- un penalty, si l'infraction s'est produite à l'intérieur de la surface de réparation de l'exécutant, sauf si l'exécutant était le gardien (auquel cas : CFI).

Si, au moment de l'exécution du coup de pied de but, des adversaires se trouvent encore à l'intérieur de la surface car ils n'ont pas eu le temps d'en sortir, l'arbitre laisse le jeu se poursuivre. Si un adversaire se trouvant dans la surface de réparation lorsque le coup de pied de but est exécuté ou entrant dans la surface de réparation avant que le ballon ne soit en jeu touche ou dispute le ballon avant qu'il ne soit en jeu, le coup de pied de but doit être retiré.

Si un joueur entre dans la surface de réparation avant que le ballon ne soit en jeu et qu'il commet ou subit une faute, le coup de pied de but devra être retiré et le joueur fautif pourra être averti ou exclu en fonction de la nature de sa faute.

Pour toute autre infraction à la présente loi, le coup de pied de but doit être retiré.

## **LOI 17 : CORNER**

Un corner est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui défend, franchit entièrement la ligne de but, à terre ou en l'air, sans qu'un but ait été marqué.

Un but peut être marqué directement sur corner, mais uniquement contre l'équipe adverse.

Si le ballon pénètre directement dans le but de l'exécutant, un corner sera accordé à l'équipe adverse.

### **Procédure**

- Le ballon doit être positionné dans la surface de coin la plus proche de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de but.
- Le ballon doit être immobile et doit être botté par un joueur de l'équipe qui attaque.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a clairement bougé, même s'il n'est pas sorti de la surface de coin (c'est à l'arbitre qu'il incombe de trancher et de considérer si le ballon est en jeu ou non).
- Le drapeau de coin ne peut être enlevé.
- Les adversaires doivent se tenir au moins à 9,15 m de la surface de coin, jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

### **Infractions et sanctions**

Si, une fois que le ballon est en jeu, l'exécutant retouche le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur, un coup franc indirect est accordé.

Si c'est de la main que l'exécutant retouche délibérément le ballon :

- un coup franc direct est accordé
- un penalty est accordé si l'infraction s'est produite à l'intérieur de la surface de réparation de l'exécutant (sauf si l'exécutant était le gardien de but, auquel cas un coup franc indirect est accordé).

Si un joueur effectuant correctement un corner botte intentionnellement le ballon contre un adversaire afin de pouvoir ensuite le rejouer – mais sans mégarde, imprudence ou violence – l'arbitre doit permettre au jeu de se poursuivre.

Pour toute autre infraction, le corner doit être rejoué.