

Loi

66



# Autres arbitres

D'autres arbitres (deux arbitres assistants, un quatrième arbitre, deux arbitres assistants supplémentaires, un arbitre assistant de réserve, un arbitre assistant vidéo et au moins un adjoint à l'arbitre assistant vidéo) peuvent être désignés pour officier lors d'un match. Ils aident l'arbitre principal à contrôler le match conformément aux Lois du Jeu, mais la décision définitive est toujours prise par l'arbitre.

L'arbitre, les arbitres assistants, le quatrième arbitre, les arbitres assistants supplémentaires et l'arbitre assistant de réserve sont appelés arbitres « de terrain ».

L'arbitre assistant vidéo et les adjoints de l'arbitre assistant vidéo sont appelés arbitres « vidéo » ; ils assistent l'arbitre conformément aux Lois du Jeu et au protocole de l'assistance vidéo à l'arbitrage.

Les autres arbitres opèrent sous les ordres de l'arbitre (principal). En cas d'ingérence ou de comportement incorrect, l'arbitre les relèvera de leurs fonctions et fera un rapport à l'autorité compétente.

À l'exception de l'arbitre assistant de réserve, les arbitres de terrain aident l'arbitre à prendre des décisions concernant des fautes et les infractions lorsqu'ils ont un meilleur angle de vue que l'arbitre ; ils doivent remettre aux autorités compétentes un rapport sur tous les comportements répréhensibles ou autres incidents survenus en dehors du champ de vision de l'arbitre et des autres arbitres. Ils doivent informer l'arbitre et les autres arbitres de la teneur dudit rapport.

Les autres arbitres de terrain aident l'arbitre lors de l'inspection du terrain, des joueurs et de l'équipement des joueurs (y compris si des problèmes ont été résolus), contrôlent le temps et consignent par écrit les buts, les sanctions disciplinaires, etc.

Le règlement de la compétition doit clairement préciser qui remplacera un arbitre qui est dans l'incapacité de commencer ou de continuer à officier, et tout changement associé. En particulier, le règlement doit clairement indiquer qui, entre le quatrième arbitre, le premier arbitre assistant ou le premier arbitre assistant supplémentaire, remplacera l'arbitre en cas d'indisponibilité de ce dernier.

## **1. Arbitres assistants**

Les arbitres assistants sont chargés d'indiquer :

- quand le ballon est entièrement sorti du terrain et à quelle équipe revient le corner, le coup de pied de but ou la rentrée de touche ;
- quand un joueur en position de hors-jeu peut être sanctionné ;
- quand un remplacement est demandé ;
- lors de penalties, si le gardien de but quitte sa ligne avant que le ballon n'ait été botté, et si le ballon a franchi la ligne ; en la présence d'arbitres assistants supplémentaires, l'arbitre assistant devra se tenir à hauteur du point de penalty.

L'arbitre assistant a également pour responsabilité de contrôler les procédures de remplacement.

L'arbitre assistant peut pénétrer sur le terrain pour s'assurer que la distance de 9,15 m (10 yards) est respectée.

## **2. Quatrième arbitre**

En présence d'un quatrième arbitre, ce dernier sera chargé de :

- contrôler les procédures de remplacement ;
- vérifier l'équipement des joueurs et des remplaçants ;
- contrôler le retour d'un joueur sur le terrain après un signal/l'autorisation de l'arbitre ;
- contrôler les ballons de remplacement ;
- indiquer le minimum de temps additionnel décidé par l'arbitre à la fin de chaque période de jeu (y compris la prolongation) ;
- informer l'arbitre en cas de comportement déplacé de toute personne présente dans la surface technique.

### 3. Arbitres assistants supplémentaires

Les arbitres assistants supplémentaires peuvent indiquer :

- quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but, et notamment lorsqu'un but a été marqué ;
- si un corner ou un coup de pied de but doit être accordé ;
- si, lors de l'exécution d'un penalty, le gardien de but quitte sa ligne avant que le ballon n'ait été botté, et si le ballon a franchi la ligne.

### 4. Arbitre assistant de réserve

Le seul devoir de l'arbitre assistant de réserve consiste à remplacer un arbitre assistant ou le quatrième arbitre qui n'est pas en mesure de poursuivre la rencontre.

### 5. Arbitres vidéo

L'arbitre assistant vidéo peut aider l'arbitre principal à prendre une décision à l'aide des images du match, mais uniquement dans le cas d'une « erreur manifeste » ou d'un « incident grave manqué » en lien avec les éléments suivants : but marqué ou non marqué, penalty ou pas de penalty, carton rouge direct ou identité erronée lorsque l'arbitre n'avertit ou n'exclut pas le bon joueur.

L'adjoint de l'arbitre assistant vidéo soutient principalement ce dernier en :

- suivant l'action en direct pendant que l'arbitre assistant vidéo effectue une vérification ou une analyse ;
- tenant un registre de tous les incidents liés à l'assistance vidéo et de tous les problèmes de communication ou de technologie ;
- facilitant la communication de l'arbitre assistant vidéo avec l'arbitre principal, notamment en communiquant lui-même avec l'arbitre principal lorsque l'arbitre assistant vidéo est occupé par une vérification ou une analyse, par exemple en indiquant à l'arbitre principal d'arrêter le jeu ou de retarder sa reprise, etc. ;
- notant le temps pendant lequel le jeu est arrêté pour vérification ou analyse ;
- communiquant les informations relatives à une décision découlant de l'assistance vidéo aux parties concernées.

## 6. Signaux des arbitres assistants

Les illustrations suivantes présentent les signaux officiels des arbitres.



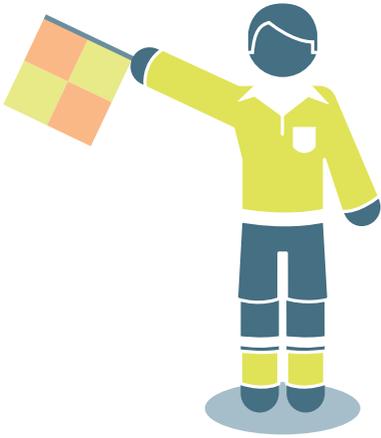
Remplacement



Coup franc  
pour **l'équipe en attaque**



Coup franc  
pour **l'équipe en défense**



Rentrée de touche pour  
**l'équipe en attaque**



Rentrée de touche pour  
**l'équipe en défense**



**Corner**



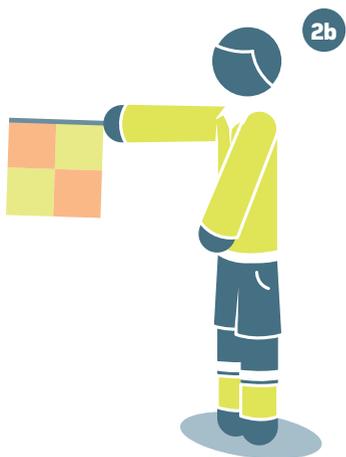
Coup de pied **de but**



**Hors-jeu**



**Hors-jeu de ce côté**  
du terrain

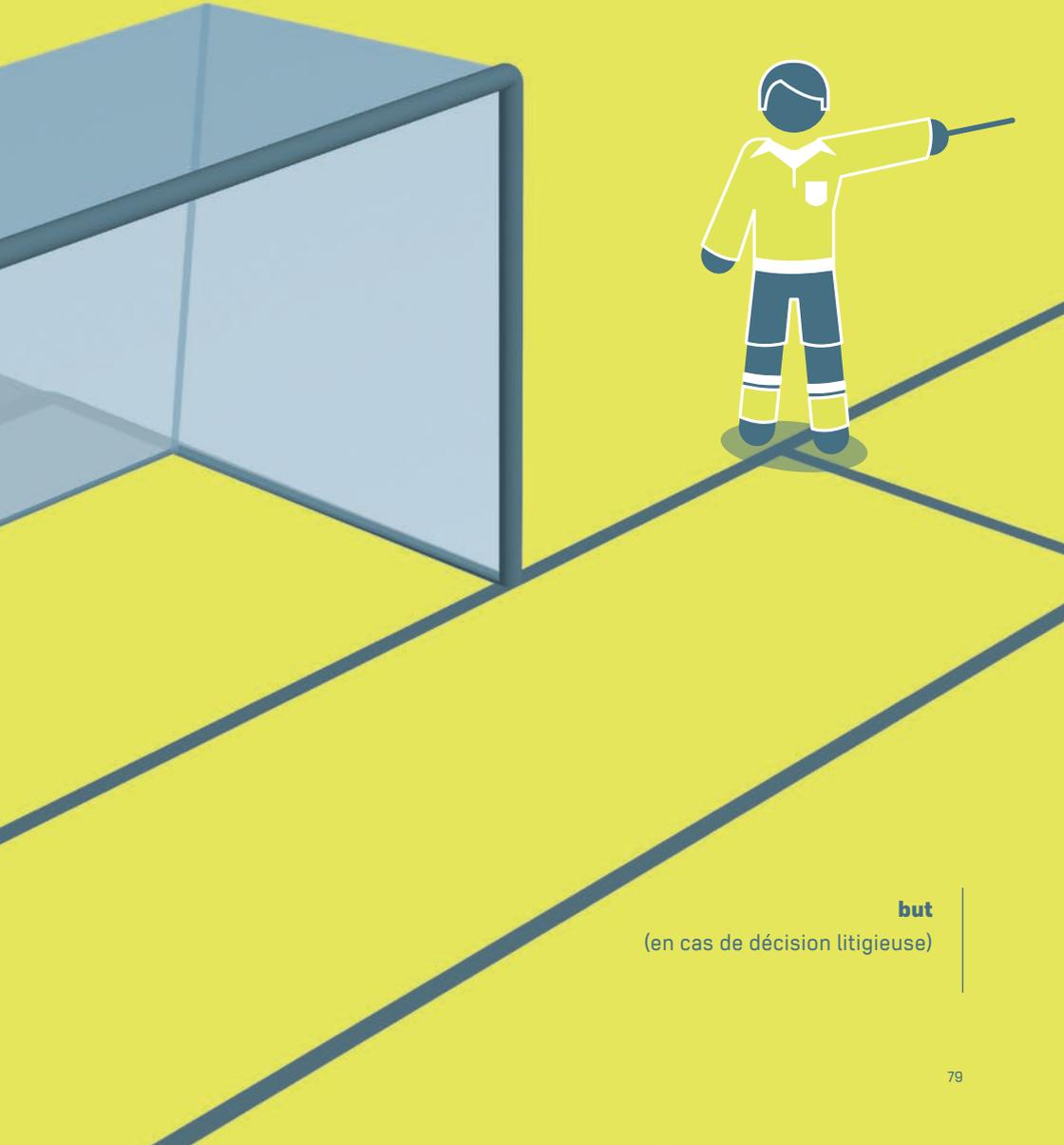


**Hors-jeu au centre**  
du terrain



**Hors-jeu à l'opposé**  
du terrain

## 7. Signaux des arbitres assistants supplémentaires



**but**  
(en cas de décision litigieuse)

Loi

7



# Durée d'un match

## 1. Périodes de jeu

Un match se compose de deux périodes de 45 minutes chacune. Il est possible de réduire cette durée en cas d'accord entre l'arbitre et les deux équipes participantes avant le coup d'envoi et conformément au règlement de la compétition.

## 2. Mi-temps

Les joueurs ont droit à une pause entre les deux périodes ne dépassant pas 15 minutes ; une courte pause (qui, dans la mesure du possible, ne doit pas excéder une minute) est autorisée à la mi-temps de la prolongation. Le règlement de la compétition doit préciser la durée de la mi-temps qui ne peut être modifiée qu'avec l'autorisation de l'arbitre.

## 3. 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 arrêts de jeu de nature médicale autorisés par le règlement de la compétition, comme par exemple les « pauses de récupération » (d'une minute maximum) et les « pauses de rafraîchissement » (90 secondes à 3 minutes) ;
- les vérifications et analyses effectuées dans le cadre de l'assistance vidéo à l'arbitrage ;
- toute autre cause, y compris tout retard important dans la reprise du jeu (par exemple célébration d'un but).

Le quatrième arbitre doit indiquer le minimum de temps additionnel décidé par l'arbitre à la fin de la dernière minute de chaque période. L'arbitre peut augmenter le temps additionnel, mais pas le réduire.

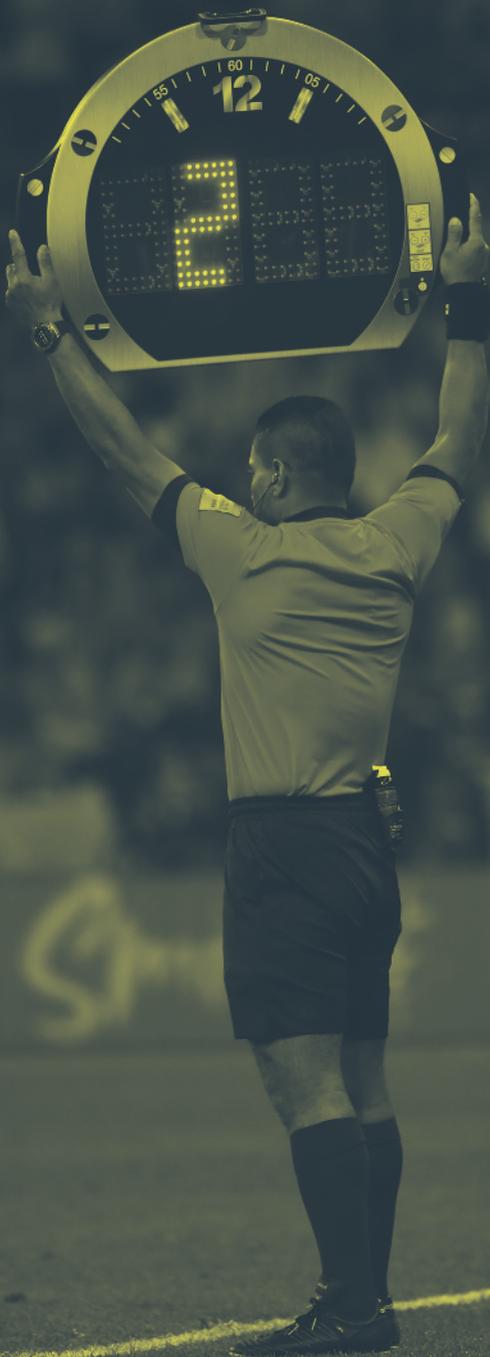
L'arbitre ne peut pas compenser une erreur de chronométrage survenue en première période en modifiant la durée de la seconde période.

#### **4. Penalty**

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

#### **5. Arrêt définitif du match**

Un match arrêté définitivement avant son terme doit être rejoué, sauf disposition contraire du règlement de la compétition ou décision 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 de la prolongation, et de reprendre le jeu après qu'un but a été marqué. Les coups francs (directs ou indirects), les penalties, les rentrées de touche, les coups de pied de but et les corners sont d'autres reprises du jeu (voir Lois 13 à 17). Enfin, une balle à terre est une manière de reprendre le jeu après que l'arbitre a interrompu le jeu et si les Lois du Jeu n'exigent pas l'une des reprises susmentionnées.

Une infraction commise alors que le ballon n'est pas en jeu ne change en rien la façon dont le jeu doit reprendre.

## 1. Coup d'envoi

### Procédure

- L'arbitre effectue le toss (pile ou face) et l'équipe qui le remporte choisit soit le but en direction duquel elle attaquera durant la première période, soit d'effectuer le coup d'envoi.
- L'adversaire se voit attribuer le coup d'envoi ou le choix du but en direction duquel il attaquera durant la première période.
- 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.

À chaque coup d'envoi :

- tous les joueurs, à l'exception du joueur donnant le coup d'envoi, doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain ;
- les adversaires de l'équipe procédant au coup d'envoi doivent se tenir au moins à 9,15 m (10 yds) 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 est possible de marquer un but à l'adversaire directement sur coup d'envoi ; si le ballon entre directement dans le but de l'exécutant, un corner est accordé à l'adversaire.

### **Fautes 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, ou un coup franc direct en cas de faute de main.

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

## **2. Balle à terre**

### **Procédure**

- La balle à terre est donnée au gardien de but de l'équipe en défense dans sa surface de réparation si, au moment où le jeu a été arrêté :
  - le ballon se trouvait dans sa surface de réparation, ou
  - la dernière touche de balle a eu lieu dans la surface de réparation.
- Dans tous les autres cas, l'arbitre donne la balle à terre à un joueur de l'équipe qui a touché le ballon pour la dernière fois, et à l'endroit où le ballon a pour la dernière fois été touché par un joueur, un agent extérieur ou un arbitre, tel que précisé au point 1 de la Loi 9.
- Tous les autres joueurs doivent se trouver au moins à 4 m du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu.

Le ballon est en jeu lorsqu'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 sur le 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 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

99



# Ballon en jeu et hors du jeu

## 1. 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 arbitre, reste sur le terrain et :
  - une équipe peut entamer une attaque prometteuse, ou
  - entre directement dans le but, ou
  - est récupéré par l'équipe adverse.

Dans tous ces cas de figure, le jeu doit reprendre par une balle à terre.

## 2. Ballon en jeu

Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations où il touche un arbitre, de même que lorsqu'il rebondit dans le terrain après avoir touché un poteau, la barre transversale ou un drapeau de coin.

Loi

10



# Issue d'un match

## 1. 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 commise par l'équipe ayant marqué le but.

Si le gardien de but envoie le ballon directement de la main dans le but de l'équipe adverse, un coup de pied de but est accordé à cette dernière.

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.

## 2. Équipe victorieuse

L'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts remporte la victoire.

Si les deux équipes ne marquent aucun but ou marquent le même nombre de buts, le match est déclaré nul.

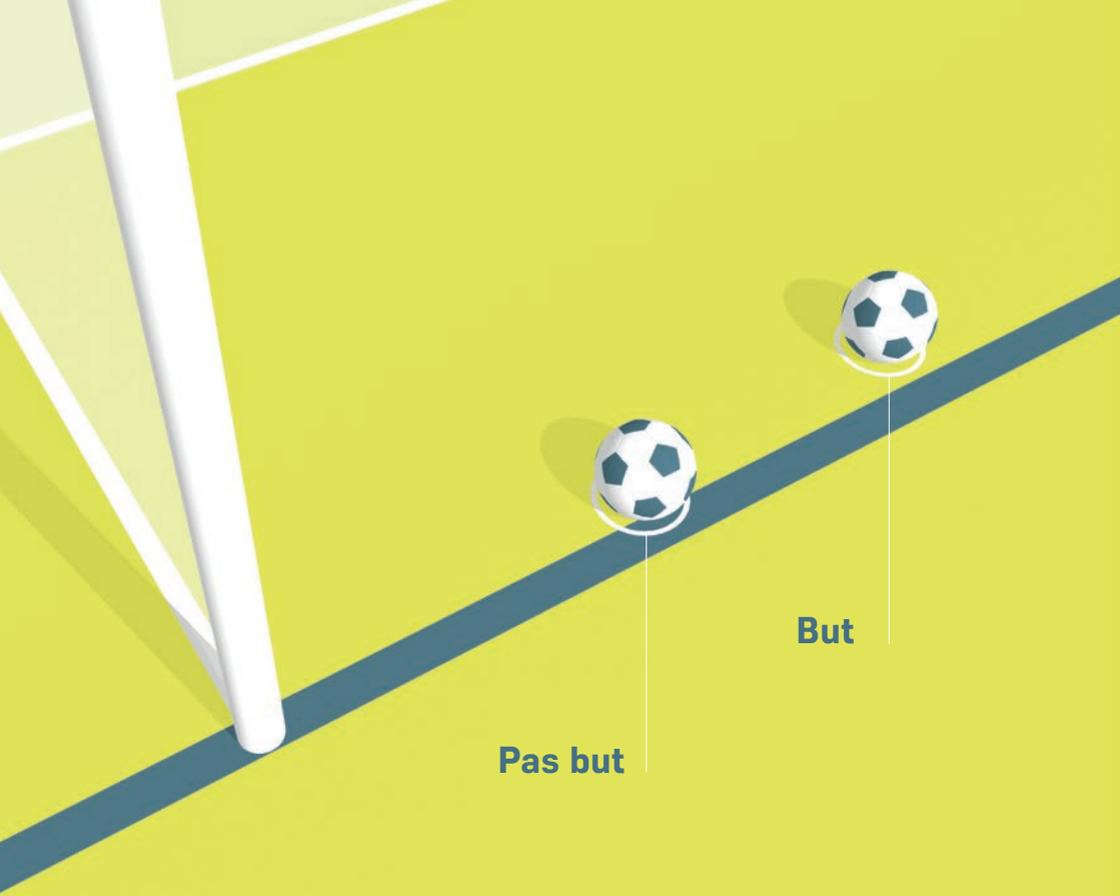
Lorsque le règlement de la compétition exige qu'une équipe soit déclarée vainqueur après un match nul ou une confrontation aller-retour, seules les procédures suivantes sont permises :

- règle des buts inscrits à l'extérieur ;
- une prolongation de deux fois quinze minutes ;
- tirs au but.

Il est possible de combiner les procédures ci-dessus.

## 3. Tirs au but

Les tirs au but sont exécutés après la fin d'un match et, sauf dispositions contraires, les Lois du Jeu doivent être appliquées. 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.

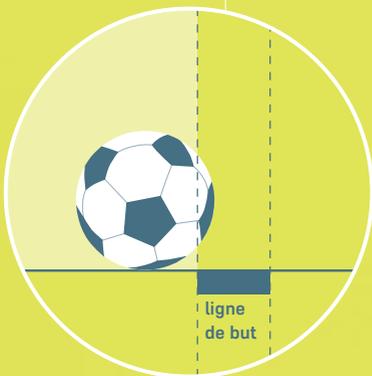


Pas but

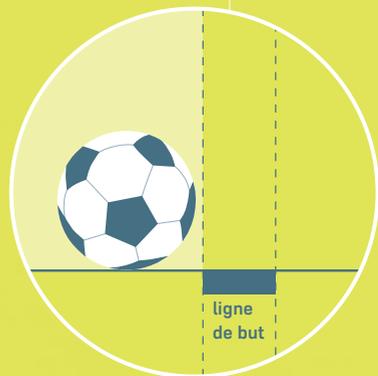
But

Pas but

But



ligne  
de but



ligne  
de but

## Procédure

### Avant le début des tirs au but

- À moins que d'autres éléments ne doivent être pris en compte (état du terrain, sécurité, etc.), l'arbitre tire à pile ou face pour décider le but sur lequel les tirs seront exécutés, décision sur laquelle il n'est possible de revenir que pour des raisons de sécurité ou si le but ou la surface de jeu devient inutilisable.
- L'arbitre tire ensuite une deuxième fois à pile ou face : l'équipe favorisée par le sort choisira de tirer en premier ou en deuxième.
- À l'exception d'un remplaçant pour un gardien de but qui n'est pas en mesure de continuer, seuls les joueurs présents sur le terrain ou temporairement sortis du terrain (pour cause de blessure, changement d'équipement, etc.) au terme du match sont autorisés à participer aux tirs au but.
- Chaque équipe est chargée de choisir, parmi les joueurs autorisés, l'ordre dans lequel ils participeront aux tirs au but. L'arbitre n'est pas informé de l'ordre.
- Si, à la fin du match et avant ou pendant les tirs au but, une équipe se retrouve en supériorité numérique, elle devra réduire le nombre de ses joueurs autorisés afin d'être à égalité avec ses adversaires, et informer l'arbitre du nom et du numéro de chaque joueur retiré. À l'exception des cas présentés ci-après, tout joueur retiré ne peut participer aux 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.
- Si le gardien a déjà exécuté un tir, son remplaçant ne peut tirer lors du même passage.

### **Pendant les tirs au but**

- Seuls les joueurs autorisés et les arbitres peuvent rester sur le terrain.
- Tous les joueurs autorisés, exceptés celui qui exécute le tir et les deux gardiens de but, doivent rester dans le rond central.
- Le gardien de l'équipe du joueur exécutant le tir au but doit rester sur le terrain, et ce hors de la surface de réparation, au niveau de l'intersection entre la ligne de but et la ligne de la surface de réparation.
- Un joueur autorisé peut remplacer le gardien de but.
- Le tir est terminé lorsque le ballon arrête de bouger, est hors du jeu ou quand l'arbitre interrompt le jeu pour une infraction ; le tireur ne peut rejouer le ballon.
- L'arbitre consigne par écrit chaque tir au but.
- Si le gardien commet une infraction obligeant le tir à être à nouveau exécuté, il reçoit une mise garde lors de la première infraction et un avertissement en cas de récidive(s).
- Si le tireur est sanctionné pour une infraction 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.
- Si le gardien et le tireur commettent une infraction en même temps, le tir est considéré comme raté et le tireur reçoit un avertissement.

### **Les deux équipes exécutent chacune cinq tirs au but conformément aux dispositions mentionnées ci-dessous :**

- Les tirs sont exécutés alternativement par chaque équipe.
- Si, avant que les deux équipes n'aient exécuté leurs cinq tirs, l'une d'elles a déjà marqué plus de buts que l'autre ne pourra jamais en marquer même en finissant sa série de tirs, l'épreuve n'est pas poursuivie.
- Si les deux équipes sont à égalité après qu'elles ont exécuté leurs cinq tirs, l'épreuve se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre après le même nombre de tentatives.
- Chaque tir est exécuté par un joueur différent, et tous les joueurs autorisés doivent avoir exécuté un premier tir avant que l'un d'eux ne puisse en exécuter un second.

- Le principe indiqué ci-dessus se poursuit pour toute séquence de tirs au but suivante, mais l'ordre des tireurs peut être changé.
- L'épreuve des tirs au but ne doit pas être retardée par un joueur ayant quitté le terrain. Le tir du joueur sera considéré comme raté si le joueur ne revient pas à temps pour exécuter son tir.

### Remplacements et exclusions pendant les tirs au but

- Un joueur, remplaçant, joueur remplacé ou officiel d'équipe peut être averti ou exclu.
- Un gardien de but exclu doit être remplacé par un joueur autorisé.
- Un joueur, autre que le gardien de but, qui n'est pas en mesure de continuer ne peut pas être remplacé.
- L'arbitre n'arrêtera pas le match définitivement si une équipe se retrouve à moins de sept joueurs.

Loi

11



# Hors-jeu

## 1. Position de hors-jeu

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

Un joueur est en position de hors-jeu si :

- n'importe quelle partie de la tête, du tronc ou des jambes se trouve dans la moitié de terrain adverse (ligne médiane non comprise) ; et
- n'importe quelle partie de la tête, du tronc ou des jambes se trouve plus près de la ligne de but adverse que 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
- des deux derniers adversaires.

## 2. Infraction de hors-jeu

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

- en intervenant dans le jeu, car il joue ou touche le ballon passé ou touché par un coéquipier ; ou
- en interférant avec un adversaire, car
  - il empêche un adversaire de jouer ou d'être en position de jouer le ballon en entravant clairement son champ de vision ; ou
  - il lui dispute le ballon ; ou

*\*Le premier point de contact du ballon joué/touché doit être pris en considération à cet effet.*

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

*ou*

- en tirant un avantage, car il 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.

Un joueur en position de hors-jeu qui reçoit un ballon joué délibérément par un adversaire, y compris de la main ou du bras, n'est pas considéré comme tirant un quelconque avantage de sa position, sauf en cas de 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 est 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 et fait obstacle à la progression d'un adversaire (par exemple s'il bloque l'adversaire), l'infraction doit être sanctionnée conformément à la Loi 12.
- un joueur se trouvant en position de hors-jeu se dirige vers le ballon avec l'intention de le jouer et qu'il est victime d'une faute avant de jouer ou de tenter de jouer le ballon, ou avant de disputer le ballon à un adversaire, la faute est sanctionnée car elle s'est produite avant l'infraction de hors-jeu.

- 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.

### 3. Pas d'infraction

Il n'y a pas d'infraction de hors-jeu quand un joueur reçoit le ballon directement :

- sur un coup de pied de but ;
- sur une rentrée de touche ;
- sur un corner.

### 4. Infractions et sanctions

En cas d'infraction de hors-jeu, l'arbitre accorde 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.

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 ce joueur 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 selon la Loi 12, auquel cas le jeu reprend par un coup franc indirect ou direct.

Loi

12



# Fautes et incorrections

Il est possible d'accorder des coups francs directs et indirects et des pénalités uniquement pour des fautes et infractions commises lorsque le ballon est en jeu.

## 1. 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 (y compris un coup de boule) ;
- tacle un adversaire ou lui dispute le ballon ;
- fait ou essaie de faire trébucher un adversaire.

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

- On parle d'attitude « imprudente » lorsqu'un joueur dispute le ballon sans attention, ni égard, ni précaution. Aucune sanction disciplinaire n'est nécessaire.
- On parle d'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.
- On parle d'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 également accordé lorsqu'un joueur commet l'une des infractions suivantes :

- commet une « main » (excepté le gardien de but 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 (ou botte) un objet sur/vers le ballon, un adversaire ou un arbitre, ou touche le ballon avec un objet tenu à la main.

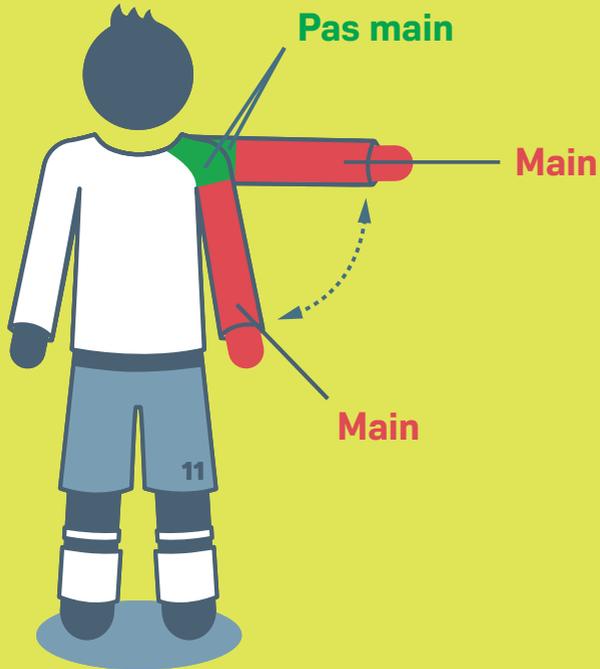
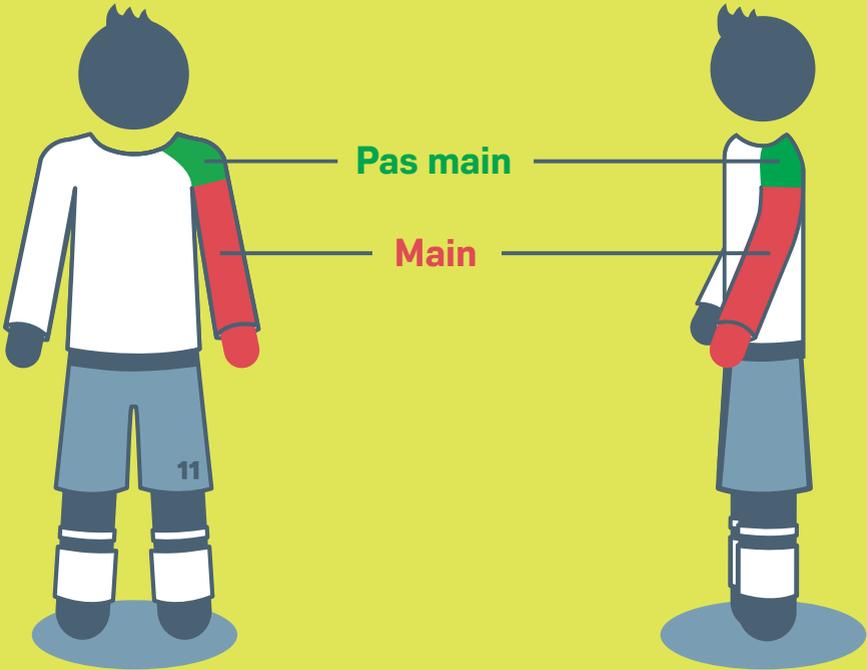
Voir également les infractions de la Loi 3.

### **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, par exemple 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. Il est considéré qu'un joueur a artificiellement augmenté la surface couverte par son corps lorsque la position de son bras ou de sa main n'est pas une conséquence du mouvement de son corps dans cette situation spécifique ou n'est pas justifiable par un tel mouvement. En ayant son bras ou sa main dans une telle position, le joueur prend le risque de toucher le ballon avec ces parties du corps et ainsi d'être sanctionné ;
- marque un but :
  - directement de la main ou du bras, même de manière accidentelle (s'applique également au gardien) ;
  - immédiatement après que le ballon a touché son bras ou sa main, même de manière accidentelle.



Hors de sa surface de réparation, le gardien de but est soumis aux mêmes restrictions que les autres joueurs concernant le contact entre le ballon et le bras ou la main. Si le gardien de but touche le ballon de la main ou du bras en infraction aux Lois du Jeu dans sa propre surface de réparation, un coup franc indirect est accordé mais aucune sanction disciplinaire n'est infligée. Toutefois, si l'infraction consiste à avoir joué le ballon une deuxième fois (que ce soit ou non de la main/du bras) après la reprise du jeu et avant qu'il ne touche un autre joueur, le gardien de but doit être sanctionné si l'infraction stoppe une attaque prometteuse ou prive un adversaire ou l'équipe adverse d'un but ou d'une occasion de but manifeste.

## **2. 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 y ait contact ;
- manifeste sa désapprobation en tenant des propos blessants, injurieux ou grossiers, en agissant de façon blessante, injurieuse et/ou avec grossièreté ou en commettant d'autres « infractions orales » ;
- empêche le gardien de but 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 but 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 de but est pénalisé s'il est celui qui initie cette stratégie délibérée ;
- commet d'autres infractions non mentionnées dans les Lois du Jeu et pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'exclure un joueur.

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

- est en possession du ballon avec ses mains/bras pendant plus de six secondes avant de le relâcher ;
- touche le ballon du bras ou de la main après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur ;

- touche le ballon du bras ou de la main à moins qu'il ait clairement joué ou essayé de jouer le ballon au pied :
  - sur une passe bottée délibérément par un coéquipier ;
  - directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.

Un gardien de but est considéré comme en possession du ballon avec ses mains quand :

- il tient le ballon entre ses mains ou entre sa main et une surface (par exemple le sol, son corps) ou quand le ballon entre en contact avec une partie quelconque de ses mains ou de ses bras, sauf si le ballon rebondit sur lui ou qu'il l'a repoussé ;
- il tient le ballon sur sa main ouverte ;
- il fait rebondir le ballon sur le sol ou le lance en l'air.

Si un gardien de but est ainsi en possession du ballon avec ses mains, un adversaire ne peut pas le lui disputer.

### **Jeu dangereux**

Par « jeu dangereux », on entend toute action d'un joueur qui, en essayant de jouer le ballon, risque de blesser quelqu'un (y compris lui-même) ou empêche l'adversaire de jouer le ballon par crainte d'être blessé.

Un ciseau ou un retourné acrobatique est autorisé s'il ne représente pas de danger pour l'adversaire.

### **Faire obstacle à la progression d'un adversaire sans contact**

« Faire obstacle à la progression d'un adversaire » signifie couper la trajectoire d'un adversaire pour le gêner, le bloquer, le ralentir ou l'obliger à changer de direction lorsqu'aucun des joueurs n'est à distance de jeu du ballon.

Tous les joueurs ont le droit de se trouver sur le terrain ; se trouver sur le chemin d'un adversaire n'est pas pareil que se mettre sur le chemin d'un adversaire.

Un joueur a le droit de protéger le ballon en se plaçant entre un adversaire et le ballon pour autant que le ballon reste à distance de jeu et que le joueur ne maintienne pas l'adversaire à distance avec ses bras ou son corps. Si le

ballon se trouve à distance de jeu, le joueur peut être chargé (dans le respect des Lois du Jeu) par un adversaire.

### **3. Approche disciplinaire**

L'arbitre a autorité pour infliger des sanctions disciplinaires à partir du moment où il pénètre sur le terrain pour l'inspection d'avant-match et jusqu'à ce qu'il le quitte après le coup de sifflet final (séance de tirs au but comprise).

Si, avant de pénétrer sur le terrain au début du match, un joueur ou un officiel d'équipe commet une faute passible d'exclusion, l'arbitre a autorité pour empêcher le joueur ou l'officiel d'équipe de participer au match (cf. point 6 de la Loi 3) ; l'arbitre signalera toute autre incorrection.

Qu'il soit sur le terrain ou en dehors, un joueur ou un officiel d'équipe qui commet une faute passible d'avertissement ou d'exclusion doit être sanctionné conformément à la nature de la faute commise.

Le carton jaune indique un avertissement et le carton rouge indique une exclusion.

Les joueurs, remplaçants, joueurs remplacés et officiels d'équipe peuvent se voir infliger un carton jaune ou un carton rouge.

#### **Joueurs, remplaçants et joueurs remplacés**

##### **Reprise du jeu retardée pour infliger un carton**

Lorsque l'arbitre a décidé d'avertir ou d'exclure un joueur, le jeu ne doit pas reprendre avant que la sanction ait été infligée à moins que l'équipe adverse joue rapidement le coup franc et se procure une occasion de but manifeste avant que l'arbitre ait pu commencer la procédure de signification de la sanction disciplinaire ; la sanction sera alors infligée au prochain arrêt de jeu. Si la faute annihilerait une occasion de but manifeste, le joueur est averti ; si l'infraction a perturbé ou stoppé une attaque prometteuse, le joueur n'est pas averti.

##### **Avantage**

Si l'arbitre décide d'appliquer la règle de l'avantage après une faute justifiant un avertissement ou une exclusion, il devra signifier cet avertissement ou cette exclusion au prochain arrêt de jeu. Cependant, si l'infraction consistait à tenter

d'annihiler une occasion de but manifeste, le joueur sera averti pour comportement antisportif ; si l'infraction consistait à tenter de perturber ou stopper une attaque prometteuse, le joueur ne sera pas averti.

La règle de l'avantage ne doit pas être appliquée dans des situations impliquant une faute grossière, un acte de brutalité ou une faute passible d'un second avertissement à moins qu'une occasion de but manifeste ne se dessine.

L'arbitre devra alors exclure le joueur au prochain arrêt de jeu, à moins que le joueur joue ou dispute le ballon ou interfère avec un adversaire, auquel cas l'arbitre devra interrompre le jeu, exclure le joueur et faire reprendre le jeu par un coup franc indirect, à moins que le joueur n'ait commis une faute plus grave.

Si un défenseur commence à tenir un attaquant à l'extérieur de la surface de réparation, mais poursuit son infraction à l'intérieur de la surface, l'arbitre accordera un penalty.

### **Infractions passibles d'avertissement**

Un joueur doit être averti s'il commet l'une des infractions suivantes :

- 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 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 (le nombre d'infractions commises à partir duquel l'avertissement doit être infligé n'est pas précisément défini) ;
- se rendre coupable de comportement antisportif ;
- pénétrer dans la zone de visionnage ;
- faire un usage excessif du signal d'analyse vidéo (écran de télévision).

Un remplaçant ou joueur remplacé doit être averti s'il commet l'une des infractions suivantes :

- retarder la reprise du jeu ;
- manifester sa désapprobation en paroles ou en actes ;

- pénétrer ou revenir sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre ;
- se rendre coupable de comportement antisportif.
- pénétrer dans la zone de visionnage ;
- faire un usage excessif du signal d'analyse vidéo (écran de télévision).

Lorsque deux fautes ou infractions distinctes et passibles d'un avertissement sont commises (même à quelques instants d'intervalle), elles doivent être sanctionnées de deux avertissements, par exemple lorsqu'un joueur pénètre sur le terrain sans autorisation puis exécute un tacle dangereux ou stoppe une attaque prometteuse par une faute/main, etc.

### **Avertissements pour comportement antisportif**

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

- tente de tromper l'arbitre en faisant par exemple semblant d'être blessé ou victime d'une faute (simulation) ;
- permute avec le gardien de but pendant le jeu ou sans l'autorisation de l'arbitre (cf. Loi 3) ;
- commet, de manière inconsidérée, une faute sanctionnée par un coup franc direct ;
- touche le ballon de la main pour perturber ou stopper une attaque prometteuse ou la stopper ;
- commet toute autre 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 ;
- annihile une occasion de but manifeste de l'adversaire en commettant une faute avec intention de jouer le ballon et si l'arbitre accorde un penalty ;
- joue le ballon de la main pour tenter de marquer un but (que sa tentative réussisse ou non) ou pour empêcher l'adversaire de marquer un but, sans y parvenir ;
- trace des marques non autorisées sur le terrain ;
- joue le ballon alors qu'il est en train de quitter le terrain après en avoir reçu l'autorisation ;
- se comporte d'une manière irrespectueuse envers l'esprit du jeu ;
- 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 but 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 de but est averti s'il est celui qui initie cette stratégie délibérée ;

- distrait verbalement un adversaire durant le jeu ou à la reprise du jeu.

### **Célébration d'un but**

Les joueurs sont autorisés à exprimer leur joie lorsqu'un but est marqué, mais sans excès. Les célébrations orchestrées ne doivent pas être encouragées et ne doivent pas entraîner une perte de temps excessive.

Quitter le terrain pour célébrer un but n'est pas une faute passible d'avertissement, mais les joueurs doivent y revenir le plus rapidement possible.

Un joueur doit être averti – même si le but est annulé – si :

- il grimpe sur les grilles entourant le terrain et/ou s'approche des spectateurs d'une telle façon qu'il entraîne des problèmes de sécurité ;
- il agit de façon provocatrice, moqueuse ou offensante ;
- il recouvre sa tête ou son visage d'un masque ou autre article analogue ;
- il enlève son maillot ou s'en couvre la tête.

### **Retarder la reprise du jeu**

Un avertissement sera infligé aux joueurs qui retardent la reprise du jeu :

- en faisant semblant de vouloir effectuer une rentrée de touche avant de passer soudainement le ballon à un coéquipier pour qu'il l'exécute ;
- en traînant pour quitter le terrain au moment d'être remplacé ;
- en retardant excessivement la reprise du jeu ;
- en bottant le ballon au loin ou en l'emportant avec soi, ou en provoquant une confrontation en touchant délibérément le ballon après que l'arbitre a stoppé le jeu ;
- en exécutant délibérément un coup franc à un mauvais endroit avec pour seul objectif de devoir le retirer.

### **Infractions passibles d'exclusion**

Un joueur, un remplaçant ou un joueur remplacé qui commet l'une des fautes suivantes doit être exclu s'il :

- empêche l'équipe adverse de marquer un but, ou annihile une occasion de but manifeste en commettant une main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation) ;
- empêche de marquer un but ou annihile une occasion de but manifeste à un adversaire se dirigeant vers le but (mais pas forcément directement) du joueur fautif en commettant une faute passible d'un coup franc (sauf précision apportée à la section suivante) ;
- commet une faute grossière ;
- crache sur /vers ou mord quelqu'un ;
- commet un acte de brutalité ;
- tient des propos blessants, injurieux et/ou grossiers ou agit de façon blessante, injurieuse et/ou avec grossièreté ;
- reçoit un second avertissement au cours du même match ;
- pénètre dans la salle de visionnage.

Tout joueur, remplaçant ou joueur remplacé ayant été exclu doit quitter la proximité du terrain ainsi que la surface technique.

### **Empêcher de marquer un but ou annihiler une occasion de but manifeste**

Si un joueur commet une faute contre un adversaire pour annihiler une occasion de but manifeste et que l'arbitre accorde un penalty, le joueur fautif est averti s'il a tenté de jouer le ballon ; dans toutes les autres circonstances (par exemple tenir, tirer ou pousser, aucune possibilité de jouer le ballon, etc.), le joueur fautif doit être exclu.

Si un joueur empêche l'équipe adverse de marquer ou annihile une occasion de but manifeste en commettant une main, le joueur doit être exclu quel que soit l'endroit de la faute (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation).

Un joueur, un joueur exclu, un remplaçant ou un joueur remplacé qui entre sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre et interfère avec le jeu ou un adversaire et empêche l'équipe adverse de marquer ou annihile une occasion de but manifeste est coupable d'une faute passible d'exclusion.

Les critères suivants doivent alors être pris en compte :

- la distance entre le lieu de la faute et le but ;
- le sens du jeu ;
- la probabilité de conserver ou de récupérer le ballon ;
- le 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.

Se rend coupable d'une faute grossière tout joueur qui se jette – avec une ou deux jambes en avant – pour disputer le ballon de face, de côté ou par derrière avec violence ou mise en danger de l'intégrité physique de l'adversaire.

### **Acte de brutalité**

Un joueur se rend coupable d'un acte de brutalité s'il agit ou essaie d'agir avec violence ou brutalité envers un adversaire alors qu'ils ne disputent pas le ballon, ou envers un coéquipier, un officiel d'équipe, un arbitre, un spectateur ou toute autre personne, qu'il y ait eu contact ou non.

De plus, un joueur qui frappe délibérément un adversaire ou toute autre personne à la tête ou au visage avec la main ou le bras, alors qu'il ne dispute pas le ballon, se rend coupable d'un acte de brutalité à moins que la force utilisée n'ait été négligeable.

### **Officiels d'équipe**

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**

Les infractions suivantes sont en général passibles d'une mise en garde (les infractions répétées ou outrancières, d'un avertissement ou d'une exclusion) :

- 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 (sans commettre d'autre infraction).

### **Avertissement**

Les infractions suivantes sont passibles d'un avertissement (liste non exhaustive) :

- 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 actes, notamment en :
  - jetant ou donnant des coups de pied dans des bouteilles ou autres objets ;
  - agissant d'une manière montrant clairement un manque de respect envers le corps arbitral (par exemple applaudissement sarcastique) ;
- pénétrer dans la zone de visionnage ;
- demander excessivement ou avec persistance d'infliger des cartons à l'adversaire ;
- effectuer de manière excessive le signal du recours à l'arbitrage vidéo ;
- se comporter de manière provocatrice ou offensante ;
- adopter avec persistance un comportement répréhensible (mises en garde répétées) ;
- se comporter d'une manière irrespectueuse envers le jeu.

### **Exclusion**

Les infractions suivantes sont passibles d'exclusion (liste non exhaustive) :

- retarder la reprise du jeu de l'équipe adverse (par exemple en gardant le ballon ou en le dégageant, ou en faisant obstacle à un joueur) ;
- 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 (y compris à la mi-temps ou à l'issue du match) ;
  - interférer avec le jeu, un adversaire ou un arbitre ;
- pénétrer dans la salle de visionnage ;
- se comporter de manière agressive ou physique (incluant crachat et morsure) envers tout joueur, remplaçant, joueur remplacé ou officiel des deux équipes, ou tout arbitre, supporter ou autre personne (ramasseur de balle, stadier, officiel de la compétition, etc.) ;
- recevoir un second avertissement au cours du même match ;
- tenir des propos blessants, injurieux et/ou grossiers ou agir de façon blessante, injurieuse et/ou avec grossièreté ;
- utiliser de manière illicite des équipements électroniques ou de communication et/ou se comporter de manière inappropriée du fait de l'utilisation d'équipements électroniques ou de communication ;
- 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.

#### **4. Reprise du jeu après des fautes et incorrections**

Si le ballon n'est pas en jeu, le jeu reprendra conformément à la procédure applicable à la décision prise.

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

- un adversaire : coup franc indirect ou direct ou penalty ;
- un coéquipier, un remplaçant, un joueur remplacé ou exclu, un officiel d'équipe ou un arbitre : coup franc direct ou penalty.

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

Si l'arbitre interrompt le jeu pour une infraction commise par un joueur – à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain – à l'encontre d'un agent extérieur, le jeu reprend par une balle à terre, à moins qu'un coup franc indirect soit accordé car le joueur concerné a quitté le terrain sans la permission de l'arbitre. Le cas échéant, ledit coup franc indirect doit être exécuté depuis le point de la limite du terrain où le joueur a quitté le terrain.

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
- un remplaçant, un joueur remplacé, un joueur 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 penalty.

Si un joueur commet une faute ou incorrection hors du terrain contre un autre joueur, un remplaçant, un joueur remplacé ou un officiel de sa propre équipe, le jeu reprendra par un coup franc indirect sur le point de la limite du terrain le plus proche de l'endroit où la faute a été commise.

Si un joueur touche le ballon avec un objet qu'il tient dans ses mains (chaussure, protège-tibias, etc.), le jeu reprendra par un coup franc direct (ou un penalty).

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 penalty 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 penalty) 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.

Loi

13



# Coups francs

## 1. Types de coups francs

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

### Signal du 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, ne soit plus en jeu ou qu'un but ne puisse clairement pas être marqué directement.

Dans le cas où l'arbitre aurait oublié de signaler le caractère indirect d'un coup franc, ledit coup franc indirect devra être rejoué s'il a été joué directement et s'est soldé par un but.

### Le ballon pénètre dans le but

- Si un coup franc direct est tiré directement dans le but de l'équipe adverse, le but est accordé.
- 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.
- Si un coup franc direct ou indirect est tiré directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, un corner est accordé.

## 2. Procédure

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.

- Les coups francs accordés dans sa propre surface de but à l'équipe qui défend peuvent être exécutés depuis n'importe quel point de cette surface.
- Les coups francs accordés parce qu'un joueur est entré, a regagné ou a quitté le terrain sans autorisation sont exécutés à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, sauf lorsque le joueur commet une faute en dehors du terrain, auquel cas 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 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 penalty.
- Les Lois du Jeu désignent un autre endroit (cf. Lois 3, 11 et 12).

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.

Jusqu'à ce que le ballon soit en jeu, tous les adversaires doivent se trouver :

- au moins à 9,15 m du ballon, sauf s'ils se trouvent sur leur propre ligne de but entre les poteaux ;
- hors de la surface de réparation pour les coups francs accordés à une équipe à l'intérieur de sa propre surface de réparation.

Si l'équipe en défense forme un mur de trois joueurs ou plus, les joueurs de l'équipe en attaque doivent se tenir à au moins un mètre de ce mur jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

Un coup franc peut être exécuté en levant le ballon d'un pied ou des deux pieds.

Faire semblant de tirer un coup franc pour tromper l'adversaire est permis, cela fait partie du jeu.

Si un joueur effectuant correctement un coup franc botte intentionnellement – mais pas de manière imprudente, inconsidérée ou violente – le ballon contre un adversaire afin de pouvoir ensuite le rejouer, l'arbitre doit permettre au jeu de se poursuivre.

### 3. 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 joué, un joueur de l'équipe en attaque se trouve à moins d'un mètre du mur adverse formé de trois joueurs ou plus, un coup franc indirect est accordé à l'équipe en défense.

Si, lorsqu'un coup franc est exécuté 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 un adversaire se trouvant dans la surface de réparation lorsque le coup franc 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 soit en jeu, le coup franc doit être retiré.

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

- 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 celui-ci était le gardien de but auquel cas un coup franc indirect est accordé.

Loi

14



# Penalty

Un penalty (coup de pied de réparation) est accordé si un joueur commet une faute passible d'un coup franc direct dans sa propre surface de réparation ou en dehors du terrain dans le cadre du jeu, comme décrit dans les Lois 12 et 13.

Un but peut être marqué directement sur penalty.

## 1. Procédure

Le ballon doit être immobile et positionné sur le point de penalty ; le but (poteaux, barre transversale et filets) doit également être immobile.

Le tireur doit se faire clairement identifié.

Le gardien de but doit rester sur sa ligne de but, face au tireur, entre les poteaux et ne toucher ni les poteaux ni la barre transversale ni les filets de but avant que le tir ne soit effectué.

Tous les joueurs autres que le tireur et le gardien de but 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.

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 ; les talonnades sont autorisées à condition que le ballon soit tiré en direction du but adverse.

Au moment du tir, le gardien de but doit avoir au moins un pied sur ou derrière sa ligne (ou au même niveau si le pied ne touche pas le sol).

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.

Le penalty est terminé lorsque le ballon arrête de bouger, est hors du jeu ou quand l'arbitre interrompt le jeu pour une infraction aux Lois du Jeu.

Du temps supplémentaire doit être accordé pour tout penalty devant être exécuté à la fin de chacune des périodes du temps réglementaire et de la prolongation. Dans ce cas, le penalty sera terminé lorsque, après que le penalty a été tiré, le ballon arrête de bouger, est hors du jeu, est joué par tout joueur (y compris le tireur) autre que le gardien de l'équipe en défense, ou lorsque l'arbitre interrompt le jeu pour une faute commise par le tireur ou l'équipe du tireur. Si un joueur de l'équipe qui défend (y compris le gardien) commet une infraction et le penalty est raté ou repoussé, le penalty doit être retiré.

## **2. Infractions et sanctions**

Une fois que l'arbitre a donné le signal de l'exécution du penalty, le tir doit être effectué faute de quoi l'arbitre peut infliger une sanction disciplinaire avant de redonner le signal de l'exécution.

### **Avant que le ballon ne soit en jeu :**

- Si le tireur ou un de ses coéquipiers enfreint les Lois du Jeu :
  - le penalty devra être retiré si le ballon pénètre dans le but ;
  - 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 (marquer un temps d'arrêt dans sa course est autorisé), 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 l'infraction du gardien de but entraîne une nouvelle exécution du penalty, le gardien de but reçoit une mise en garde lors d'une première infraction et un avertissement en cas de récidive(s) durant le match.

- Si un coéquipier du gardien de but commet une infraction
  - le but doit être accordé si le ballon pénètre dans le but ;
  - le penalty doit être retiré si le ballon ne pénètre pas dans le but.
- Si un joueur de chaque équipe commet une infraction, le penalty doit être retiré sauf si un des joueurs commet une infraction plus grave (par exemple feinte « illégale »).
- Si le gardien et le tireur commettent une infraction en même temps, le tireur reçoit un avertissement et le jeu reprend par un coup franc indirect pour l'équipe qui défend.

### Après le penalty :

- Si le tireur retouche le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :
  - un coup franc indirect (ou coup franc direct pour une main) 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 l'interférence ait été faite par l'équipe en attaque.
- 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 reprend par une balle à terre à l'endroit où il a touché l'agent extérieur.

### 3. Tableau récapitulatif

	Résultat du penalty	
	But	Pas but
<b>Empiètement d'un joueur en attaque</b>	À retirer	Coup franc indirect
<b>Empiètement d'un joueur en défense</b>	But	À retirer
<b>Empiètement d'un joueur en défense et d'un joueur en attaque</b>	À retirer	À retirer
<b>Infraction du gardien de but</b>	But	Pas arrêté : pas à retirer (sauf si le tireur a été perturbé) Arrêté : penalty à retirer + mise en garde pour le gardien ; avertissement en cas de récidive(s)
<b>Infractions simultanées du gardien de but et du tireur</b>	Coup franc indirect + avertissement pour le tireur	Coup franc indirect + avertissement pour le tireur
<b>Ballon botté vers l'arrière</b>	Coup franc indirect	Coup franc indirect
<b>Feinte « illégale »</b>	Coup franc indirect + avertissement pour le tireur	Coup franc indirect + avertissement pour le tireur
<b>Mauvais tireur</b>	Coup franc indirect + avertissement pour le mauvais tireur	Coup franc indirect + avertissement pour le mauvais tireur



Loi

15



# Rentrée 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.

## 1. Procédure

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

- se tenir debout 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 du point de la ligne de touche où doit être effectuée la rentrée de touche.

Le ballon est en jeu dès l'instant qu'il pénètre sur le terrain. Si le ballon touche le sol 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 – mais pas de manière imprudente, inconsidérée ou violente – le ballon contre un adversaire afin de pouvoir ensuite le rejouer, 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.

## **2. Infractions et sanctions**

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

- 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 celui-ci 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 par rapport à l'exécutant) 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'équipe adverse.

## 1. 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 dès qu'il est 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.

## 2. Infractions et sanctions

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

- 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 celui-ci était le gardien de but auquel cas un coup franc indirect est accordé.

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 (coup de pied de coin) 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'adversaire.

## 1. 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.
- 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.

## 2. Infractions et sanctions

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

- 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 celui-ci était le gardien de but auquel cas un coup franc indirect est accordé.

Si un joueur effectuant correctement un corner botte intentionnellement – mais pas de manière imprudente, inconsidérée ou violente – le ballon contre un adversaire afin de pouvoir ensuite le rejouer, l'arbitre doit permettre au jeu de se poursuivre.

Pour toute autre infraction, le corner doit être rejoué.

