

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



Lois du Jeu

22/23



Téléchargez
l'application
des Lois du Jeu

IFAB[®]

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



FIFA[®]





The International Football Association Board

Münstergasse 9, 8001 Zurich, Suisse

T: +41 (0)44 245 1886, F: +41 (0)44 245 1887

www.theifab.com

Reproduction ou traduction complètes ou partielles seulement avec l'autorisation spéciale de l'IFAB.

En vigueur depuis le 1^{er} juillet 2022



Lois
du Jeu

2022/23

Table des matières

À propos	9
Notes et modifications	16
Remarques relatives aux Lois du Jeu	17
Modifications générales	20
Directives pour les exclusions temporaires	22
Directives pour les remplacements libres	26
Lois du Jeu 2022/23	29
1 Terrain	31
2 Ballon	41
3 Joueurs	45
4 Équipement des joueurs	53
5 Arbitre	61
6 Autres arbitres	73
7 Durée d'un match	81
8 Coup d'envoi et reprise du jeu	85
9 Ballon en jeu et hors du jeu	89
10 Issue d'un match	91
11 Hors-jeu	97
12 Fautes et incorrections	101
13 Coups francs	117
14 Penalty	121
15 Rentrée de touche	127
16 Coup de pied de but	131
17 Corner	135

Protocole d'assistance vidéo à l'arbitrage	138
Programme Qualité de la FIFA	148
Changements 2022/23	152
Résumé des modifications des Lois du Jeu	153
Détails des modifications des Lois du Jeu	154
Glossaire	160
Instances du football	161
Termes du football	162
Arbitres	172
<hr/>	
Directives pratiques pour les arbitres	174
Introduction	175
Positionnement, mouvement et coopération	176
Gestuelle, communication et usage du sifflet	190
Autres conseils	198



À propos



La philosophie et l'esprit des Lois du Jeu

Le football est le sport le plus populaire de la planète. Il se joue sur tous les continents, dans tous les pays et à tous les niveaux. L'application homogène des Lois du Jeu sur tous les terrains du monde entier, depuis les rencontres de la Coupe du Monde de la FIFA™ jusqu'aux petits matches dans les rues des villages les plus reculés, constitue un atout fort qu'il convient de promouvoir dans l'intérêt de notre discipline.

Le football doit être régi par des lois permettant de préserver son équité. Ce socle sur lequel repose toute la beauté de notre sport garantit également la perpétuation de son esprit. Les meilleurs matches sont ceux où l'arbitre intervient le moins car les joueurs se respectent les uns les autres, en plus de respecter les arbitres et les Lois du Jeu.

Les Lois du football sont relativement simples par rapport à celles de la majorité des autres sports collectifs mais, étant donné que de nombreuses situations sont subjectives et que les arbitres sont humains, il arrive que certaines décisions fassent débat. Pour certains, ces discussions font partie du football mais l'esprit du jeu exige que les décisions arbitrales soient toujours respectées, indépendamment de leur pertinence. Les personnes d'autorité, en particulier les entraîneurs et les capitaines, ont une responsabilité forte envers le football : celle de respecter les arbitres et leurs décisions.

Les Lois du Jeu ne peuvent envisager toutes les situations possibles et imaginables. Ainsi, lorsqu'elles ne prévoient pas un cas de figure, l'IFAB s'attend à ce que l'arbitre prenne une décision dans l'esprit du jeu et de ses Lois. Il doit alors se poser la question : « Qu'attend de moi le football ? ».

Les Lois du Jeu doivent également contribuer à la sécurité et au bien-être des joueurs. Il est donc de la responsabilité de l'IFAB de réagir rapidement et de manière appropriée lorsque le besoin s'en fait ressentir, afin que le texte des

Lois du Jeu protège les participants. C'est ainsi qu'un amendement temporaire à la Loi 3 a été introduit en réponse à la pandémie de Covid-19, permettant aux organisateurs de compétitions de haut niveau d'autoriser les équipes à effectuer jusqu'à cinq remplacements au cours d'un match. Cet amendement est à présent ancré de manière permanente dans les Lois du Jeu 2022/23. Enfin, des tests portant sur les remplacements pour commotion cérébrale se poursuivent afin de permettre aux équipes, en cas de commotion potentielle ou avérée, de privilégier le bien-être du joueur sans se retrouver en infériorité numérique.

Les accidents sont inévitables mais les Lois aspirent à créer le cadre le plus sûr possible en plaçant le bien-être du joueur au même niveau que l'équité sportive. Cela exige des arbitres qu'ils s'appuient sur les Lois pour répondre avec fermeté aux joueurs effectuant des gestes trop agressifs ou dangereux. Le refus du jeu dangereux transparait clairement dans les mesures disciplinaires des Lois, à travers des formulations telles que « charge inconsidérée », « mise en danger de l'intégrité physique d'un adversaire » ou « faute avec violence ».



Gestion des amendements aux Lois du Jeu

La pratique du football doit toujours rester synonyme de plaisir pour les joueurs, les arbitres et les entraîneurs, tout comme pour les spectateurs, les supporters et les dirigeants, quels que soient leur âge, leur sexe, leurs origines ethniques, leur religion, leur culture, leur orientation sexuelle, leur handicap, etc.

C'est pourquoi, avant de modifier une Loi, l'IFAB et l'ensemble des acteurs impliqués dans le processus décisionnel doivent être convaincus des bienfaits éventuels, ce qui nécessite parfois l'organisation de tests.

À chaque proposition de modification, nous nous concentrons sur les points suivants : équité, intégrité, respect, sécurité, plaisir des participants et des spectateurs et, le cas échéant, utilisation de la technologie au bénéfice du football.

L'IFAB entend entretenir un dialogue constructif avec la communauté du football mondial afin que les modifications des Lois du Jeu profitent au football à tous les niveaux, aux quatre coins du monde, et que l'intégrité du football, des Lois et des arbitres soit respectée, valorisée et protégée.

L'avenir

En plus d'avoir comme objectif d'accroître l'attrait et la sportivité du football, que ce soit pour le pratiquer ou le regarder, l'IFAB continue de travailler avec ses panels consultatifs et de dialoguer avec les parties prenantes, gardant au cœur de ses préoccupations le bien-être des joueurs, notamment avec les essais menés en matière de commotions cérébrales.

L'IFAB aime interagir avec des individus du monde entier et apprécie toujours de recevoir des suggestions ou questions concernant les Lois du Jeu. En effet, bon nombre des récentes modifications découlent de suggestions faites par des personnes originaires du monde entier.

Nous aspirons à mettre en place un dialogue encore plus poussé ; n'hésitez donc pas à consulter notre site Internet : **www.theifab.com**.

N'hésitez donc pas à envoyer vos propositions ou questions à : **lawenquiries@theifab.com**.



Notes et modifications

Remarques relatives aux Lois du Jeu

Langues officielles

L'IFAB publie les Lois du Jeu en allemand, anglais, espagnol et français. En cas de divergences, la version anglaise fait foi.

Autres langues

Les fédérations nationales qui traduisent les Lois du Jeu peuvent obtenir le modèle pour l'édition 2022/23 des Lois du Jeu auprès de l'IFAB en envoyant un courriel à l'adresse suivante : info@theifab.com.

Les fédérations nationales qui produisent une version traduite des Lois du Jeu à l'aide de ce livret sont invitées à en envoyer un exemplaire à l'IFAB, lequel doit explicitement mentionner sur la couverture qu'il s'agit d'une traduction officielle de la fédération, afin qu'il soit publié sur le site Internet de l'IFAB.

Mesures

En cas de divergence entre les unités impériales et les unités métriques, les unités métriques font foi.

Application des Lois du Jeu

Les mêmes lois s'appliquent à l'ensemble des matches disputés dans chaque confédération, pays, ville et village, à l'exception des ajustements autorisés dans la rubrique « Modifications générales ». Les Lois du Jeu ne peuvent être ajustées qu'avec la permission de l'IFAB.

Les personnes chargées de la formation des arbitres et autres parties prenantes doivent insister sur les aspects suivants :

- Les arbitres doivent appliquer les Lois dans l'« esprit » du jeu afin de garantir que les matches soient disputés dans un contexte équitable et sûr.

- Tout le monde doit respecter les arbitres et leurs décisions, sans oublier le fait qu'ils sont des êtres humains susceptibles de faire des erreurs.

Les joueurs ont une grande responsabilité vis-à-vis de l'image du sport, et le capitaine de l'équipe devrait contribuer à ce que les Lois du Jeu et les décisions de l'arbitre soient respectées.

Légende

Les principales modifications des Lois sont soulignées et indiquées en jaune dans la marge.

Les principaux changements stylistiques, rédactionnels et terminologiques propres au français sont soulignés, mais pas indiqués dans la marge.



Modifications générales

En raison de l'universalité des Lois du Jeu, le football est identique dans tous les coins du monde et à tous les niveaux. En plus de créer un environnement « équitable » et sûr permettant à tout le monde de pratiquer le football, les Lois du Jeu doivent également inciter à la participation et procurer du plaisir.

Historiquement, l'IFAB a laissé les fédérations nationales modifier certaines sections « organisationnelles » des Lois du Jeu pour certaines catégories de football. Cependant, l'IFAB estime que les fédérations nationales devraient être en mesure de modifier la façon dont le football est organisé si cela profite au jeu dans leur pays.

La façon dont on joue au football et dont un match est arbitré devrait être identique sur chaque terrain de football du monde, de la finale de la Coupe du Monde de la FIFA™ à un match dans le plus petit des villages. Cependant, selon les besoins du football national de chaque pays, les fédérations nationales devraient pouvoir déterminer la durée d'un match, le nombre de personnes pouvant y participer et comment sanctionner certains comportements injustes.

Toutes les fédérations nationales (ainsi que les confédérations et la FIFA) ont la possibilité de modifier certaines des sections organisationnelles suivantes des Lois du Jeu pour le football dont elles sont responsables :

Pour tous les niveaux :

- nombre de remplacements que chaque équipe est autorisée à effectuer, le maximum étant cinq*, à l'exception du football de jeunes, pour lequel le nombre maximal est déterminé par la fédération nationale, la confédération ou la FIFA.

*Voir également la Loi 3 pour les conditions applicables lorsqu'une prolongation est disputée et les détails concernant le nombre maximum d'opportunités de remplacements.

Catégories de jeunes, vétérans, handicapés et football de base :

- Dimensions du terrain
- Circonférence, poids et matière du ballon
- Dimensions des buts
- Durée des deux périodes (de durée égale) du match et des deux périodes de la prolongation (de durée égale)
- Utilisation de remplacements libres
- Utilisation d'exclusions temporaires (« prisons ») à la place de certains/ tous les avertissements (cartons jaunes)

De plus, pour permettre aux fédérations nationales de disposer d'une souplesse supplémentaire pour développer leur football national, les modifications suivantes concernant les « catégories » de football s'appliquent :

- les fédérations nationales, les confédérations et la FIFA ont la possibilité de décider des contraintes d'âge pour les catégories de jeunes et vétérans.
- Chaque fédération nationale pourra déterminer quelles compétitions aux plus petits niveaux de football sont désignées comme étant du football « de base ».

Autorisation pour d'autres modifications

Les fédérations nationales ont la possibilité d'approuver différentes modifications pour différentes compétitions et ne sont donc pas obligées de les appliquer uniformément ou dans leur intégralité. **Cependant, aucune autre modification n'est autorisée sans la permission de l'IFAB.**

Les fédérations nationales doivent informer l'IFAB de la façon dont elles utilisent ces modifications, et à quels niveaux, car ces informations, et notamment les motifs de l'utilisation des modifications, pourraient permettre d'identifier des stratégies de développement que l'IFAB peut ensuite partager pour contribuer au développement du football d'autres fédérations nationales.

Par ailleurs, l'IFAB souhaiterait fortement connaître d'autres modifications potentielles des Lois du Jeu qui permettraient d'accroître le taux de participation, de rendre le football plus attrayant et d'en promouvoir son développement dans le monde entier.

Directives pour les exclusions temporaires

La 131^e AGM de l'IFAB organisée à Londres le 3 mars 2017 a approuvé l'utilisation d'exclusions temporaires à la place de certains ou de tous les avertissements dans les catégories de jeunes, vétérans, handicapés et dans le football de base, sous réserve d'approbation de la fédération nationale de la compétition, confédération ou FIFA, le cas échéant.

Vous trouverez des références aux exclusions temporaires dans :

Loi 5 – Arbitre (Pouvoirs et devoirs) :

Approche disciplinaire

L'arbitre est habilité à infliger des cartons jaunes et rouges et, lorsque le règlement de la compétition l'autorise, à exclure temporairement un joueur, à partir du moment où il pénètre sur le terrain au début du match et jusqu'après la fin du match, y compris pendant la mi-temps, la prolongation et les tirs au but.

Une exclusion temporaire consiste à sanctionner un joueur qui commet une faute passible d'avertissement d'une « suspension » immédiate pour une durée limitée. L'idée derrière cette exclusion temporaire est qu'une « sanction instantanée » peut avoir une influence positive importante et immédiate sur le comportement du joueur fautif et potentiellement sur l'ensemble de l'équipe du joueur.

La fédération nationale, la confédération ou la FIFA doit approuver (dans le but d'être publié dans le règlement de la compétition) un protocole d'exclusion temporaire en respectant les directives suivantes :

Réservées aux joueurs

- Les exclusions temporaires s'appliquent à tous les joueurs (y compris les gardiens de but), mais pas pour les fautes passibles d'avertissement commises par un remplaçant ou par un joueur remplacé.

Signal de l'arbitre

- L'arbitre indiquera une exclusion temporaire en donnant un carton jaune puis en pointant clairement des deux bras la zone d'exclusion temporaire (en général la surface technique du joueur).

Durée de l'exclusion temporaire

- La durée de l'exclusion temporaire est la même pour toutes les fautes.
- L'exclusion temporaire devrait durer entre 10-15% de la durée du match (par exemple 10 minutes pour un match de 90 minutes, 8 minutes pour un match de 80 minutes).
- La durée de l'exclusion temporaire commence lorsque le jeu reprend après que le joueur a quitté le terrain.
- L'arbitre doit inclure dans la durée de l'exclusion temporaire tout temps « perdu » pour un arrêt de jeu auquel l'arbitre tiendrait compte pour compter le « temps additionnel » à la fin d'une période (remplacement, blessure, etc.).
- Les organisateurs de compétitions doivent décider qui aidera l'arbitre à chronométrer la durée de l'exclusion temporaire. Cela peut être la responsabilité d'un délégué, du quatrième arbitre ou d'un arbitre assistant voire d'un officiel d'équipe.
- Une fois l'exclusion temporaire terminée, le joueur peut regagner le terrain depuis la ligne de touche avec l'autorisation de l'arbitre qui peut être donnée pendant que le ballon est en jeu.
- L'arbitre prend la décision finale concernant le moment où le joueur peut regagner le terrain.
- Un joueur exclu temporairement ne peut être remplacé avant la fin de la période d'exclusion temporaire (et ne peut pas être remplacé s'il s'agit de la deuxième exclusion temporaire du joueur ou si l'équipe a épuisé tous ses remplacements autorisés).

- Si une période d'exclusion temporaire n'est pas terminée à la fin de la première période (ou à la fin de la deuxième période en cas de prolongation), le joueur doit respecter le restant de son exclusion temporaire à partir du début de la deuxième période (ou au début de la prolongation).
- Un joueur qui n'a pas fini sa période d'exclusion temporaire à la fin du match a le droit de participer aux tirs au but.

Zone d'exclusion temporaire

- Un joueur exclu temporairement doit rester dans la surface technique (lorsqu'il y en a une) ou aux côtés de l'entraîneur/encadrement technique de l'équipe sauf s'il « s'échauffe » (dans les mêmes conditions qu'un remplaçant).

Fautes commises pendant une exclusion temporaire

- Un joueur exclu temporairement qui commet une faute passible d'avertissement ou d'exclusion pendant sa période d'exclusion temporaire ne pourra plus participer au match et ne peut être remplacé.

Autres mesures disciplinaires

- Les compétitions/fédérations nationales décideront si les exclusions temporaires doivent être signalées à l'autorité compétente et si d'autres mesures disciplinaires doivent être prises, par exemple une suspension pour avoir accumulé un certain nombre d'exclusions temporaires comme pour les avertissements.

Systèmes d'exclusion temporaire

Une compétition peut utiliser l'un des systèmes d'exclusion temporaire suivants :

- Système A – pour tous les avertissements
- Système B – pour certains avertissements

Système A – exclusion temporaire pour tous les avertissements

- Toutes les fautes passibles d'avertissement sont sanctionnées d'une exclusion temporaire.
- Un joueur qui commet une deuxième faute passible d'avertissement dans le même match :

- devra respecter une deuxième exclusion temporaire et ne pourra plus participer au match
- peut être remplacé par un remplaçant à la fin de la deuxième période d'exclusion temporaire si l'équipe du joueur n'a pas épuisé tous ses remplacements autorisés (ceci parce que l'équipe a déjà été « sanctionnée » en jouant sans ce joueur pendant deux périodes d'exclusion temporaire).

Système B – exclusion temporaire pour certains avertissements*

- Une liste prédéfinie déterminera quelles fautes passibles d'avertissement sont sanctionnées d'une exclusion temporaire.
- Pour toutes les autres fautes passibles d'avertissement, le joueur recevra un avertissement.
- Un joueur qui a été exclu temporairement puis qui reçoit un avertissement continue de jouer.
- Un joueur qui a reçu un avertissement puis qui est exclu temporairement peut continuer à jouer à la fin de sa période d'exclusion temporaire.
- Un joueur qui reçoit une deuxième exclusion temporaire dans le même match respectera l'exclusion temporaire, puis ne pourra plus participer au match. Le joueur peut être remplacé par un remplaçant à la fin de la deuxième période d'exclusion temporaire si l'équipe du joueur n'a pas épuisé tous ses remplacements autorisés, mais un joueur qui a également reçu un carton jaune sans exclusion temporaire ne peut pas être remplacé.
- Un joueur qui reçoit un deuxième avertissement dans le même match sera exclu, ne pourra plus participer au match et ne peut être remplacé.

**Certaines compétitions peuvent trouver intéressant d'utiliser les exclusions temporaires uniquement pour les fautes passibles d'avertissement (carton jaune) concernant un comportement « inapproprié », par exemple :*

- *Simulation*
- *Retarder délibérément la reprise adverse du jeu*
- *Manifester sa désapprobation en paroles ou en actes*
- *Stopper une attaque prometteuse en tenant, tirant, poussant ou en commettant une faute de main*
- *Faire semblant de frapper le ballon lors d'un penalty*

Directives pour les remplacements libres

Après approbation de la 131^e AGM de l'IFAB organisée à Londres le 3 mars 2017, les Lois du Jeu autorisent désormais l'utilisation de remplacements libres dans les catégories de jeunes, vétérans, handicapés et dans le football de base, sous réserve d'approbation de la fédération nationale de la compétition, confédération ou FIFA, le cas échéant.

Vous trouverez des références aux remplacements libres dans :

Loi 3 – Joueurs (Nombre de remplacements) :

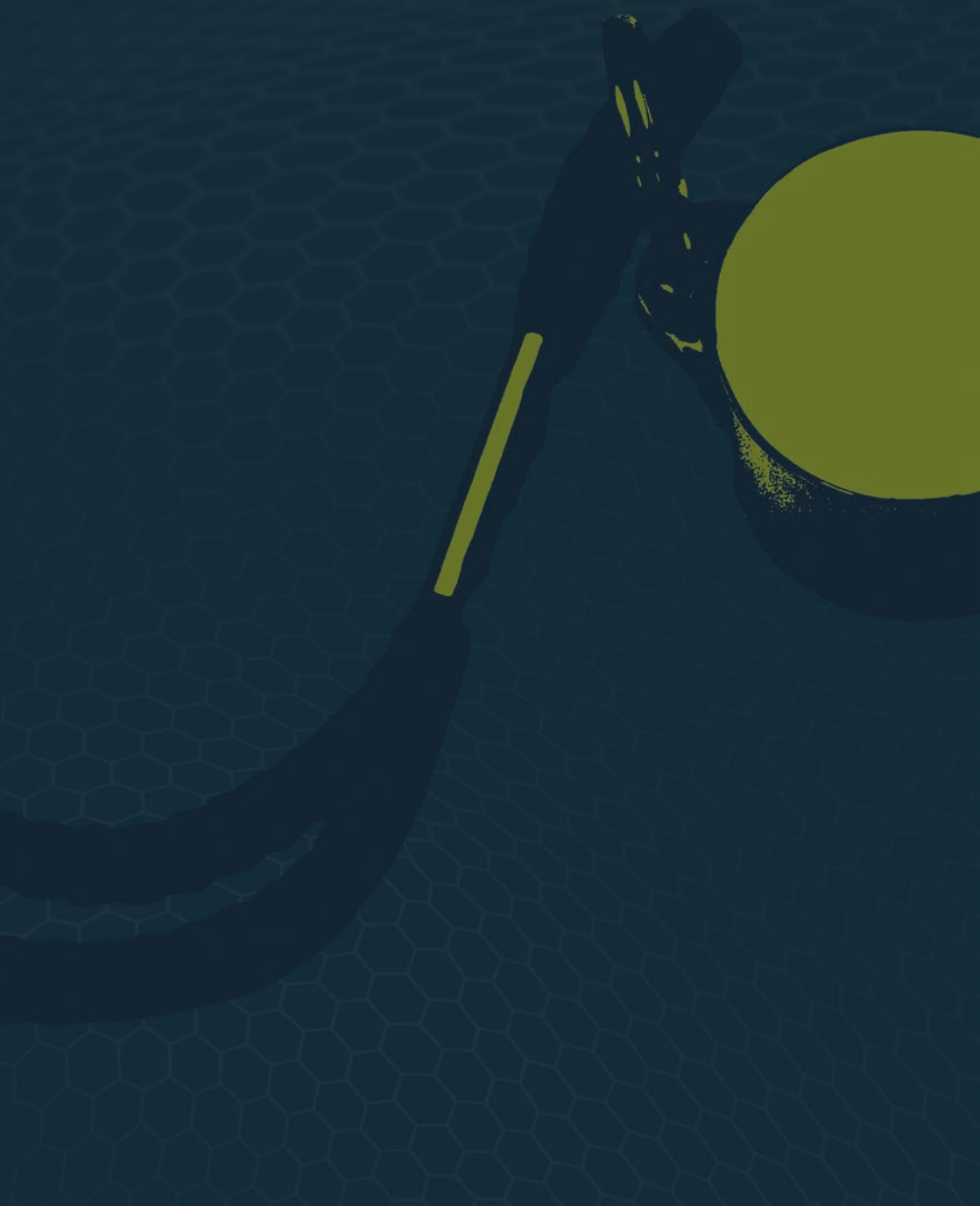
Remplacements libres

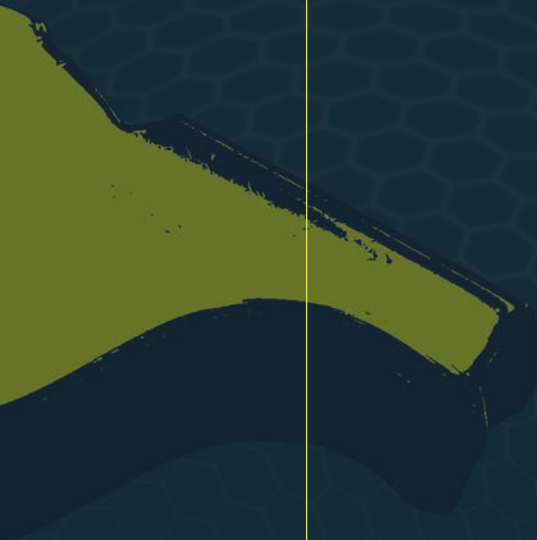
- L'utilisation de remplacements libres est seulement permise chez les jeunes, vétérans, handicapés et dans le football de base, sous réserve de l'accord de la fédération nationale, de la confédération ou de la FIFA.

Un « remplaçant libre » est un joueur qui a déjà participé au match et qui a été remplacé (un joueur remplacé) et qui, plus tard dans le match, joue à nouveau en remplaçant un autre joueur.

À part la possibilité dont dispose un joueur remplacé pour jouer à nouveau lors du même match, toutes les autres clauses de la Loi 3 et des Lois du Jeu s'appliquent aux remplacements libres. Et notamment, la procédure de remplacement détaillée dans la Loi 3 doit être respectée.







Lois
du Jeu

2022/23

Loi

1



Terrain

1. Surface de jeu

Le terrain doit comporter une surface entièrement naturelle ou, si le règlement de la compétition l'autorise, une surface entièrement artificielle ou un mélange intégré de surface artificielle et naturelle (système hybride).

Les surfaces artificielles doivent être de couleur verte.

Lorsque des surfaces artificielles sont utilisées pour des matches de compétition entre équipes représentatives des associations membres de la FIFA ou pour des matches de compétitions internationales interclubs, les surfaces doivent satisfaire aux exigences du Programme Qualité de la FIFA pour le gazon artificiel, sauf en cas de dérogation exceptionnelle accordée par l'IFAB.

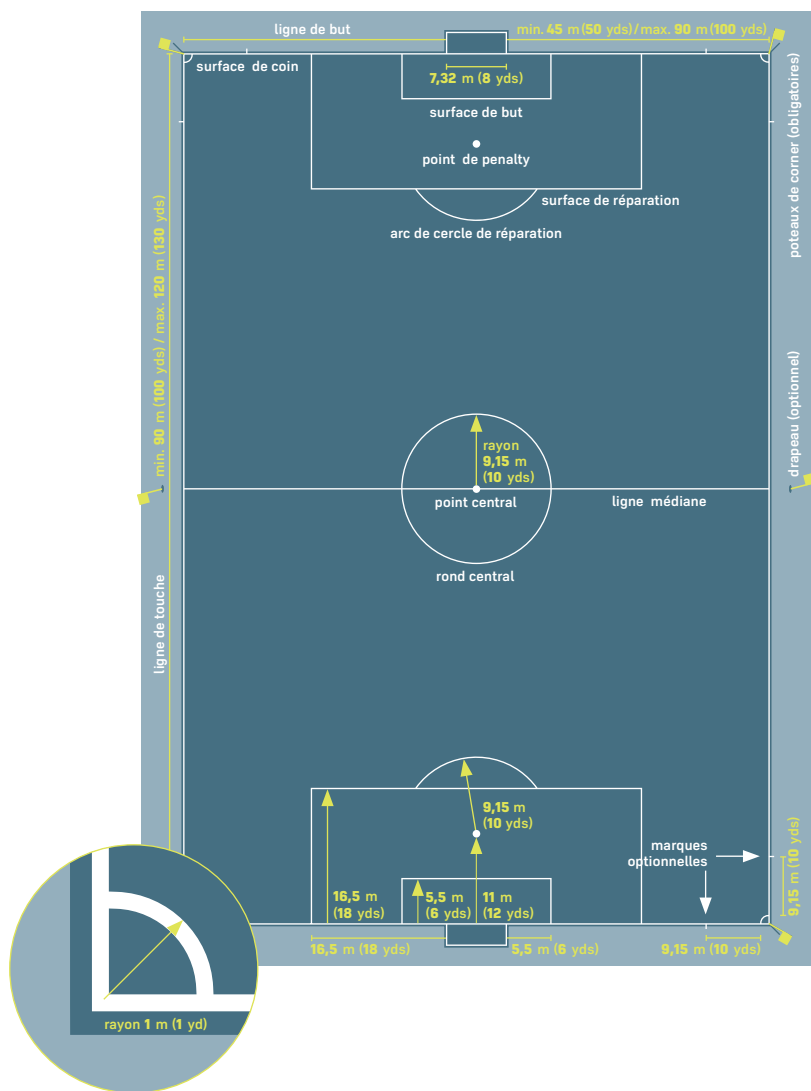
2. Marquage du terrain

Le terrain doit être rectangulaire et délimité par des lignes continues qui ne doivent pas être dangereuses ; il est possible d'utiliser un matériau de surface artificiel pour le marquage du terrain sur les terrains naturels si cela n'est pas dangereux. Ces lignes font partie intégrante des surfaces qu'elles délimitent.

Seules les lignes énoncées à la Loi 1 doivent être marquées sur le terrain. Lorsque des surfaces artificielles sont utilisées, d'autres lignes sont autorisées sous réserve qu'elles soient de couleur différente et clairement différenciables des lignes de football.

Les deux lignes de délimitation les plus longues sont les lignes de touche. Les deux plus courtes sont les lignes de but.

Le terrain est divisé en deux moitiés par la ligne médiane qui joint le milieu des lignes de touche.



- Les mesures doivent être effectuées à partir de l'extérieur des lignes puisque celles-ci font partie intégrante de la zone qu'elles délimitent.
- La distance entre le point de penalty et le but est mesurée entre le centre du point de penalty et la limite extérieure de la ligne de but.

Le point central est marqué au milieu de la ligne médiane. Autour de ce point est tracé un cercle de 9,15 m (10 yds) de rayon.

Il est possible de tracer une marque à 9,15 m (10 yds) de la surface de coin, à l'extérieur du terrain, perpendiculairement à la ligne de but et à la ligne de touche.

Toutes les lignes doivent avoir la même largeur et ne pas dépasser 12 cm (5 ins). La ligne de but doit avoir la même largeur que les poteaux et la barre transversale.

Un joueur qui trace sur le terrain des marques non autorisées doit être averti pour comportement antisportif. Si l'arbitre se rend compte de l'infraction en cours de jeu, il avertira le joueur fautif au premier arrêt de jeu.

3. Dimensions

Les lignes de touche doivent être plus longues que les lignes de but.

- | | |
|--------------------------------|-----------------------------|
| • Longueur (ligne de touche) : | • Longueur (ligne de but) : |
| minimum 90 m (100 yds) | minimum 45 m (50 yds) |
| maximum 120 m (130 yds) | maximum 90 m (100 yds) |

Les organisateurs des compétitions peuvent déterminer la longueur de la ligne de but et de la ligne de touche, en respectant les dimensions ci-dessus.

4. Dimensions pour les matches internationaux

- | | |
|--------------------------------|-----------------------------|
| • Longueur (ligne de touche) : | • Longueur (ligne de but) : |
| minimum 100 m (110 yds) | minimum 64 m (70 yds) |
| maximum 110 m (120 yds) | maximum 75 m (80 yds) |

Les organisateurs des compétitions peuvent déterminer la longueur de la ligne de but et de la ligne de touche, en respectant les dimensions ci-dessus.

5. Surface de but

Deux lignes sont tracées perpendiculairement à la ligne de but, à 5,50 m (6 yds) de l'intérieur de chaque poteau du but. Ces deux lignes avancent sur le terrain sur 5,50 m (6 yds) et sont réunies en leur extrémité par une ligne tracée parallèlement à la ligne de but. L'espace délimité par ces lignes et la ligne de but est appelé surface de but.

6. Surface de réparation

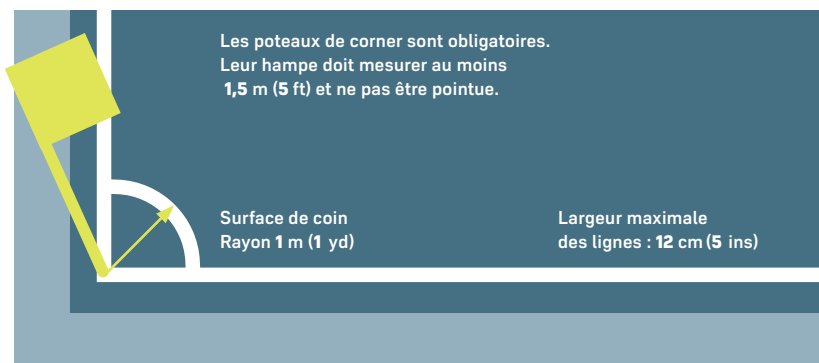
Deux lignes sont tracées perpendiculairement à la ligne de but, à 16,5 m (18 yds) de l'intérieur de chaque poteau du but. Ces deux lignes avancent sur le terrain sur 16,5 m (18 yds) et sont réunies par une ligne tracée parallèlement à la ligne de but. L'espace délimité par ces lignes et la ligne de but est appelé surface de réparation.

À l'intérieur de chaque surface de réparation est marqué le point de penalty, à 11 m (12 yds) du milieu de la ligne de but et à équidistance de chacun des poteaux.

À l'extérieur de chaque surface de réparation est tracé un arc de cercle de 9,15 m (10 yds) de rayon ayant pour centre le point de réparation.

7. Surface de coin

La surface de coin correspond à un quart de cercle de 1 m (1 yd) de rayon à partir du poteau de corner.



8. Drapeaux de coin / poteaux de corner

À chaque coin du terrain, doit être planté un drapeau avec une hampe non pointue s'élevant au moins à 1,50 m (5 ft) du sol.

Des drapeaux similaires peuvent être plantés à chaque extrémité de la ligne médiane, à au moins 1 m (1 yd) de la ligne de touche, à l'extérieur du terrain.

9. Surface technique

La surface technique concerne les matches qui se disputent dans des stades offrant des places assises pour les officiels d'équipe, les remplaçants et les joueurs remplacés au bord du terrain, comme décrit ci-dessous :

- La surface technique ne doit s'étendre, sur les côtés, qu'à 1 m (1 yd) de part et d'autre des places assises et jusqu'à 1 m (1 yd) de la ligne de touche.
- Un marquage doit servir à définir la surface technique.
- Le nombre de personnes autorisées à prendre place dans la surface technique est défini dans le règlement de chaque compétition.
- Les personnes prenant place dans la surface technique :
 - doivent être identifiées avant le début du match conformément au règlement de chaque compétition ;
 - doivent adopter un comportement responsable ;
 - ne peuvent sortir de la surface technique. Des circonstances particulières, comme l'intervention, avec l'autorisation de l'arbitre, du physiothérapeute ou du médecin sur le terrain pour soigner un joueur blessé, font exception à cette règle.
- Une seule personne à la fois est autorisée à donner des instructions tactiques depuis la surface technique.

10. Buts

Les buts sont placés au centre de chaque ligne de but.

Ils sont constitués de deux poteaux verticaux s'élevant à égale distance des drapeaux de coin et reliés en leur sommet par une barre transversale. Les poteaux et la barre transversale doivent être en matière agréée et ne doivent en aucun cas présenter un danger. 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.

Il est recommandé que tous les buts utilisés lors de matches de compétitions officielles organisés sous l'égide de la FIFA ou des confédérations satisfassent aux critères du Programme Qualité de la FIFA pour les buts de football.

La distance séparant l'intérieur des deux poteaux est de 7,32 m (8 yds) et le bord inférieur de la barre transversale se situe à 2,44 m (8 ft) du sol.

La position des poteaux par rapport à la ligne de but doit être conforme aux illustrations.

Les poteaux et la barre transversale doivent être de couleur blanche et avoir la même largeur et la même épaisseur, lesquelles ne doivent pas excéder 12 cm (5 ins).

Si la barre transversale est déplacée ou se rompt, le jeu doit être arrêté jusqu'à ce qu'elle soit réparée ou remise en place. Le jeu reprend alors avec une balle à terre. S'il n'est pas possible de la réparer, le match doit être définitivement arrêté. Une corde ou tout matériau souple ou dangereux ne peut remplacer la barre transversale.

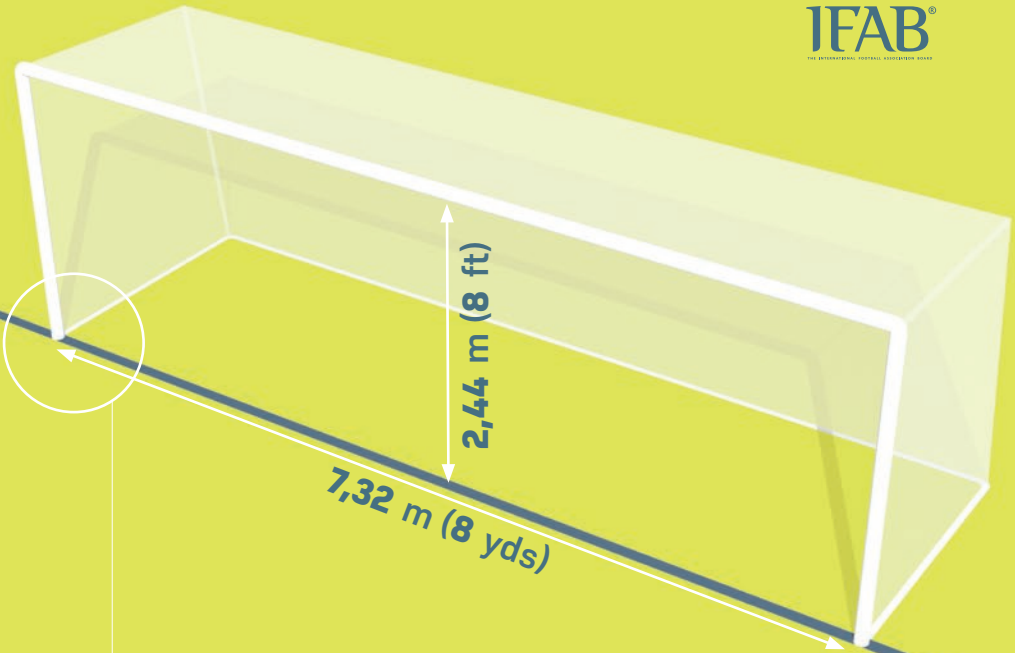
Des filets peuvent être attachés aux buts et au sol derrière le but. Ils doivent être convenablement soutenus afin de ne pas gêner le gardien de but.

Sécurité

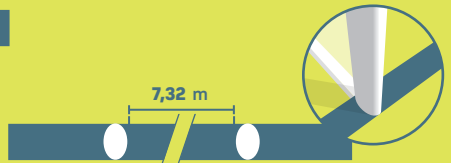
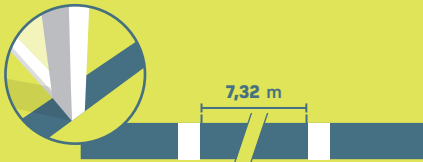
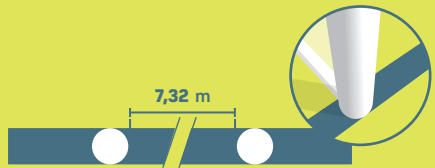
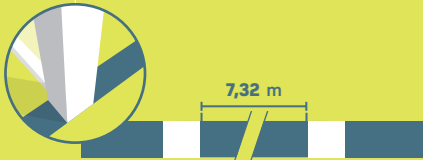
Les buts (y compris les buts amovibles) doivent être fermement fixés au sol.

11. Technologie sur la ligne de but

Des systèmes de technologie sur la ligne de but peuvent être utilisés pour vérifier qu'un but a été inscrit ou non, et ce afin d'aider l'arbitre dans ses décisions.



Les illustrations ci-dessous explicitent le positionnement des poteaux par rapport à la ligne de but.



L'utilisation de la technologie sur la ligne de but doit être stipulée dans le règlement des compétitions.

Principe de la technologie sur la ligne de but

La technologie sur la ligne de but s'applique uniquement sur la ligne de but et sert uniquement à déterminer si un but a été inscrit ou non.

L'information confirmant qu'un but a été marqué doit automatiquement être communiquée en l'espace d'une seconde aux arbitres (et uniquement aux arbitres), par l'intermédiaire de leur montre qui envoie un signal visuel et une vibration ; l'information peut également être communiquée à la salle de visionnage.

Exigences et spécifications de la technologie sur la ligne de but

Si la technologie sur la ligne de but est utilisée en compétition, les organisateurs doivent s'assurer que le système (ainsi que toute éventuelle modification autorisée des buts ou de la technologie dans le ballon) satisfait aux exigences du Programme Qualité de la FIFA pour la technologie sur la ligne de but.

Lorsque la technologie sur la ligne de but est utilisée, l'arbitre doit tester la fonctionnalité du système avant le match, comme stipulé dans le Manuel de tests. Si la technologie ne fonctionne pas conformément au Manuel de tests, l'arbitre ne devra pas utiliser la technologie sur la ligne de but et devra le signaler aux autorités compétentes.

12. Publicité commerciale

Tout type de publicité commerciale, qu'elle soit réelle ou virtuelle, est interdit sur le terrain, sur le sol des surfaces délimitées par les filets de but, de la surface technique, de la zone de visionnage ou au sol à moins d'un mètre des limites du terrain, et ce dès l'instant où les équipes entrent sur le terrain et jusqu'à ce qu'elles le quittent à la mi-temps, et dès leur retour sur le terrain, jusqu'à la fin du match. Tout type de publicité est interdit sur les buts, les filets de but, les poteaux de corner et le drapeau de coin ; aucun type d'équipement (caméras, microphones, etc.) ne peut y être attaché.

En outre, les publicités verticales doivent être au moins :

- à 1 mètre des lignes de touche ;
- aussi loin de la ligne de but que la profondeur du filet de but ;
- à 1 mètre du filet de but.

13. Logos et emblèmes

La reproduction, réelle ou virtuelle, des logos ou emblèmes de la FIFA, des confédérations, des fédérations nationales, des compétitions, des clubs ou d'autres instances est interdite sur le terrain, sur les surfaces délimitées au sol par les filets de but, sur les filets eux-mêmes, sur les buts ainsi que sur les poteaux de corner, et ce pendant toute la durée du match. Ils sont en revanche autorisés sur les drapeaux de coin.

14. Assistance vidéo à l'arbitrage

Lors des matches pour lesquels le recours à l'assistance vidéo à l'arbitrage est permis, il doit y avoir une salle de visionnage et au moins une zone de visionnage.

Salle de visionnage

La salle de visionnage est celle dans laquelle l'arbitre assistant vidéo, son/ses adjoint(s) et le(s) technicien(s) vidéo travaillent ; elle peut être située dans ou à proximité immédiate du stade, ou dans un lieu plus éloigné. Seules les personnes autorisées peuvent entrer dans la salle de visionnage ou communiquer avec l'arbitre assistant vidéo, son/ses adjoint(s) et le(s) technicien(s) pendant le match.

Un joueur, remplaçant, joueur remplacé ou officiel d'équipe qui entre dans la salle de visionnage sera exclu.

Zone de visionnage

La zone de visionnage au bord du terrain, où l'arbitre peut procéder à un visionnage des images (analyse), doit être :

- dans un emplacement visible situé hors des limites du terrain ;
- clairement délimitée.

Un joueur, remplaçant, joueur remplacé ou officiel d'équipe qui entre dans la zone de visionnage sera averti.

Loi

22



Ballon

1. Spécifications

Tous les ballons doivent être :

- sphériques ;
- en matière adéquate ;
- d'une circonférence comprise entre 68 et 70 cm ;
- d'un poids compris entre 410 et 450 g au début du match ;
- d'une pression comprise entre 0,6 et 1,1 atmosphère (600 à 1 100 g/cm²).

Tous les ballons utilisés dans des matches de compétitions officielles organisés sous l'égide de la FIFA ou des confédérations doivent satisfaire aux exigences et porter l'une des mentions du Programme Qualité de la FIFA pour les ballons.

Ces mentions indiquent que le ballon a été dûment testé et qu'il satisfait aux spécifications techniques définies pour la catégorie concernée, en plus de spécifications minimum prévues par la Loi 2, le tout devant être approuvé par l'IFAB.

Les fédérations nationales peuvent exiger l'utilisation de ballons portant l'une de ces trois mentions.

Lors de matches disputés dans le cadre de compétitions officielles organisées par la FIFA, les confédérations ou les fédérations nationales, toute espèce de publicité commerciale est interdite sur le ballon. Seuls peuvent y figurer le logo/emblème de la compétition, le nom de l'organisateur de la compétition et la marque du fabricant du ballon. Les règlements des compétitions peuvent imposer des restrictions quant au format et au nombre de ces mentions.

2. Remplacement d'un ballon défectueux

Si le ballon est endommagé :

- le jeu est arrêté
- et reprend par une balle à terre.

Si le ballon est endommagé lors du coup d'envoi, d'un coup de pied de but, d'un corner, d'un coup franc, d'un penalty ou d'une rentrée de touche, la reprise du jeu doit être réeffectuée.

Si le ballon est endommagé durant l'exécution d'un penalty ou d'un tir au but – une fois frappé vers l'avant et avant de toucher un autre joueur ou la barre transversale ou les poteaux, le penalty ou le tir au but doit être retiré.

Le ballon ne peut être remplacé pendant le match qu'avec l'autorisation de l'arbitre.

3. Ballons supplémentaires

Des ballons supplémentaires satisfaisant aux critères de la Loi 2 peuvent être placés autour du terrain pour autant que leur usage soit sous le contrôle de l'arbitre.



FIFA.com/Quality

FIFA
QUALITY

Loi
3



Joueurs

1. Nombre de joueurs

Tout match est disputé par deux équipes composées chacune de onze joueurs au maximum, dont l'un est gardien de but. Aucun match ne peut avoir lieu ou continuer si l'une ou l'autre équipe dispose de moins de sept joueurs.

Si une équipe se retrouve avec moins de sept joueurs parce que l'un d'entre eux a délibérément quitté le terrain, l'arbitre n'est pas obligé d'arrêter le jeu et peut laisser jouer l'avantage. En revanche, la partie ne peut pas reprendre après le premier arrêt de jeu si l'équipe ne compte pas au minimum sept joueurs.

Si le règlement d'une compétition énonce que tous les joueurs et remplaçants doivent être désignés avant le coup d'envoi et qu'une équipe est contrainte de commencer un match avec moins de onze joueurs, seuls les joueurs et remplaçants inscrits sur la feuille de match pourront disputer le match à leur arrivée.

2. Nombre de remplacements

Compétitions officielles

Le nombre maximal de remplacements autorisés dans le cadre de tout match de compétition officielle sera déterminé par la FIFA, la confédération ou la fédération nationale concernée et ne pourra être supérieur à cinq. Lors des compétitions impliquant les équipes premières des clubs évoluant dans la plus haute division du pays ou impliquant les équipes nationales « A », le règlement de la compétition doit permettre à chaque équipe d'utiliser jusqu'à cinq remplacements. En conséquence, chaque équipe :

- bénéficie d'un maximum de trois opportunités pour effectuer des remplacements*
- peut en outre effectuer des remplacements à la mi-temps

**si les deux équipes effectuent un remplacement en même temps, il sera considéré qu'elles utilisent chacune l'une de leurs trois opportunités de remplacements. Plusieurs remplacements (ou demandes de remplacements) effectués par une équipe au cours du même arrêt de jeu ne constituent qu'une opportunité de remplacements.*

Prolongation

- Si une équipe n'a pas utilisé son nombre maximal de remplaçants ou d'opportunités de remplacements, ils/elles pourront être utilisé(e)s en prolongation.
- Quand le règlement de la compétition permet aux équipes participantes d'utiliser un remplaçant supplémentaire en prolongation, chaque équipe dispose alors aussi d'une opportunité de remplacements supplémentaire.
- Des remplacements peuvent être effectués entre la fin du temps réglementaire et le début de la prolongation, et à la mi-temps de la prolongation. Ces remplacements ne sont pas décomptés du quota d'opportunités de remplacements.

Le règlement de la compétition doit préciser :

- le nombre de remplaçants – entre trois et quinze – qu'il est possible d'inscrire ;
- si un remplacement supplémentaire peut être effectué lorsqu'une prolongation a lieu (indépendamment du fait que l'équipe ait ou non déjà effectué tous les remplacements autorisés).

Autres matches

Lors de matches amicaux entre équipes nationales « A », il est possible d'inscrire jusqu'à quinze remplaçants, dont un maximum de six peuvent entrer en jeu.

Dans tous les autres matches, un plus grand nombre de remplaçants peuvent être utilisés, à condition que :

- les équipes s'entendent sur le nombre maximum de remplacements autorisés ;
- l'arbitre en soit informé avant le début du match.

Si l'arbitre n'a pas été informé ou si aucun accord ne survient avant le début de la rencontre, chaque équipe pourra recourir à six remplaçants maximum.

Remplacements libres

L'utilisation de remplacements libres est seulement permise chez les jeu nes, vétérans, handicapés et dans le football de base, sous réserve de l'accord de la fédération nationale, de la confédération ou de la FIFA.

3. Procédure de remplacement

Le nom des remplaçants doit être communiqué à l'arbitre avant le début de la rencontre. Tout remplaçant dont le nom n'aurait pas été donné à l'arbitre à ce moment-là ne pourra pas prendre part au match.

Lors de chaque remplacement, il convient d'observer les dispositions suivantes :

- L'arbitre doit être préalablement informé de chaque remplacement.
- Le joueur amené à être remplacé :
 - reçoit de l'arbitre l'autorisation de quitter le terrain, à moins qu'il n'en soit déjà sorti, et 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 des raisons de sécurité ou en cas de blessure) ;
 - doit immédiatement gagner la surface technique ou le vestiaire et ne peut plus participer au match, sauf lorsque les remplacements libres sont permis.
- Si un joueur amené à être remplacé refuse de quitter le terrain, le jeu se poursuit.

Le remplaçant ne pénètre sur le terrain :

- qu'à l'occasion d'un arrêt de jeu ;
- qu'au niveau de la ligne médiane ;
- qu'après la sortie du joueur qu'il doit remplacer ;
- qu'après y avoir été invité par un signe de l'arbitre.

La procédure de remplacement s'achève au moment où le remplaçant pénètre sur le terrain ; le joueur qui est sorti devient alors un joueur remplacé et le remplaçant devient un joueur, et peut alors procéder à toute reprise du jeu.

Tout remplaçant ou joueur remplacé est soumis à l'autorité de l'arbitre, qu'il soit appelé à jouer ou non.

4. Permutation avec le gardien de but

Chacun des joueurs peut permuter avec le gardien de but pourvu que :

- l'arbitre soit préalablement informé ;
- le remplacement s'effectue pendant un arrêt de jeu.

5. Infractions et sanctions

Si un joueur inscrit comme remplaçant débute un match à la place d'un joueur inscrit comme titulaire et que l'arbitre n'est pas informé de ce changement :

- l'arbitre autorise le joueur inscrit comme remplaçant à continuer le match ;
- aucune sanction disciplinaire n'est requise ;
- le joueur inscrit comme titulaire peut devenir remplaçant ;
- le nombre de remplacements n'est pas réduit ;
- l'arbitre rend compte de cet incident aux autorités compétentes.

S'il est procédé à un remplacement à la mi-temps ou avant la prolongation, la procédure devra avoir été effectuée avant que le jeu ne reprenne. Si l'arbitre n'a pas été informé du remplacement, le joueur inscrit comme remplaçant pourra continuer à jouer ; l'arbitre n'infligera aucune sanction disciplinaire mais rendra compte de cet incident à l'autorité compétente.

Si un joueur permute avec le gardien de but sans l'autorisation de l'arbitre, ce dernier :

- laisse le jeu se poursuivre ;
- avertira les deux joueurs à l'occasion du prochain arrêt de jeu, sauf si la permutation a eu lieu à la mi-temps (y compris la mi-temps de la prolongation) ou pendant la période entre la fin du match et le début de la prolongation et/ou des tirs au but.

Pour toute autre infraction :

- les joueurs seront avertis ;
- le jeu devra reprendre par un coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu.

6. Exclusion de joueurs ou de remplaçants

Un joueur qui est exclu :

- avant la remise de la feuille de match ne peut être inscrit sur la feuille de match à quelque titre que ce soit ;
- après avoir été inscrit comme titulaire sur la feuille de match et avant le coup d'envoi peut être remplacé par un des joueurs inscrits comme remplaçant ; ce dernier ne pourra pas être remplacé, mais le nombre de remplacements autorisés pour l'équipe n'en sera pas réduit pour autant ;
- après le coup d'envoi ne peut pas être remplacé.

Un remplaçant désigné comme tel qui est exclu avant ou après le coup d'envoi du match ne peut pas être remplacé.

7. Personne supplémentaire sur le terrain

L'entraîneur et les autres officiels désignés sur la feuille de match (à l'exception des joueurs et remplaçants) sont les officiels d'équipe, et toute personne non inscrite sur la feuille de match en tant que joueur, remplaçant ou officiel d'équipe est considérée comme agent extérieur.

Si un officiel d'équipe, un remplaçant, un joueur remplacé ou exclu ou un agent extérieur entre sur le terrain, l'arbitre doit :

- interrompre le jeu uniquement si la personne en question interfère avec le jeu ;
- lui faire quitter le terrain au premier arrêt de jeu ;
- prendre les mesures disciplinaires appropriées.

Si le jeu est interrompu en raison d'une interférence provoquée par :

- un officiel d'équipe, un remplaçant, un joueur remplacé ou exclu, le jeu devra reprendre par un coup franc direct ou un penalty ;
- un agent extérieur, le jeu devra reprendre par une balle à terre.

Si un ballon se dirige vers le but et que l'interférence n'empêche pas le joueur de l'équipe qui défend de jouer le ballon, le but est accordé si le ballon franchit la ligne de but (même s'il y a eu contact avec le ballon) à moins que l'interférence n'ait été faite par l'équipe en attaque.

8. Joueur hors du terrain

Si un joueur qui doit attendre l'autorisation de l'arbitre pour revenir sur le terrain de jeu y revient sans l'autorisation de l'arbitre, ce dernier doit :

- interrompre le jeu (mais pas immédiatement si le joueur n'interfère pas avec le jeu ou avec un arbitre, 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 ou par un penalty ;
- par un 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.

Un joueur qui franchit les limites du terrain dans le cadre d'une action de jeu n'est pas considéré comme fautif.

9. 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 ;
 - un agent extérieur ayant interféré avec le jeu à moins que le but ait été marqué comme décrit ci-dessus dans « Personne supplémentaire sur le terrain » ;
- l'arbitre doit valider 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 encaissé le but ;
 - un agent extérieur n'ayant pas interféré avec le jeu.

Dans tous les cas, l'arbitre doit faire quitter le terrain à la personne supplémentaire.

Si, après qu'un but est marqué et que le jeu a repris, l'arbitre se rend compte qu'une personne supplémentaire était sur le terrain au moment où le but a été marqué, le but ne peut être refusé. Si la personne supplémentaire est encore sur le terrain, l'arbitre doit :

- interrompre le jeu ;
- faire quitter le terrain à la personne supplémentaire ;
- faire reprendre le jeu avec une balle à terre ou un coup franc, selon le cas.

L'arbitre doit rendre compte de cet incident aux autorités compétentes.

10. Capitaine de l'équipe

Le capitaine de l'équipe ne bénéficie d'aucun statut spécial ni de privilèges particuliers, mais est, dans une certaine mesure, responsable du comportement de son équipe.

Loi

4



Équipement des joueurs

1. Sécurité

Un joueur ne doit pas utiliser d'équipement ou porter quoi que ce soit de dangereux.

Tout type de bijou (colliers, bagues, bracelets, boucles d'oreille, rubans de cuir ou de caoutchouc, etc.) est interdit et doit être ôté. Recouvrir les bijoux de ruban adhésif n'est pas autorisé.

Les joueurs doivent être inspectés avant le début du match, et les remplaçants avant d'entrer en jeu. Si un joueur porte ou utilise un objet ou un bijou non autorisé ou dangereux, l'arbitre doit ordonner au joueur :

- d'ôter l'article ;
- de quitter le terrain au prochain arrêt de jeu s'il ne peut pas ou ne veut pas s'exécuter.

Un joueur refusant d'obtempérer ou remettant l'article doit être averti.

2. Équipement obligatoire

L'équipement obligatoire de tout joueur comprend chacun des équipements suivants :

- un maillot avec des manches ;
- un short ;
- des chaussettes – tout ruban adhésif ou matériau appliqué ou porté à l'extérieur doit être de la même couleur que la partie de la chaussette sur laquelle il est appliqué ou qu'il couvre ;
- des protège-tibias – ils doivent être en matière adéquate pour offrir un degré de protection raisonnable et doivent être recouverts par les chaussettes ;
- des chaussures.

Les gardiens de but peuvent porter des pantalons de survêtements.

Un joueur ayant perdu accidentellement une chaussure ou un protège-tibia doit les remplacer le plus vite possible et au plus tard lors du prochain arrêt de jeu ; si, avant de le faire, le joueur joue le ballon et/ou marque un but, le but est accordé.

3. Couleurs

- Les deux équipes doivent porter des couleurs les distinguant l'une de l'autre et des arbitres.
- Chaque gardien de but doit porter des couleurs distinctes de celles portées par les autres joueurs et par les arbitres.
- Si la couleur des maillots des deux gardiens est la même et si aucun des deux gardiens n'a d'autre maillot, l'arbitre autorise à jouer le match.

La couleur du maillot de corps doit être :

- d'une seule couleur qui doit être la même que la couleur principale de la manche des maillots,

ou

- d'un motif ou de couleurs reprenant à l'identique celui/celles des manches du maillot.

La couleur des cuissards/collants doit être identique à la couleur dominante du short ou à la partie inférieure du short ; les joueurs d'une même équipe doivent porter la même couleur.

4. Autre équipement

Les protections non dangereuses, comme les casques, les masques faciaux, les genouillères et les coudières en matériaux souples, légers et rembourrés sont autorisées, tout comme les casquettes de gardien et les lunettes de sport.

Couvre-chefs

Lorsqu'un couvre-chef (excepté les casquettes de gardiens) est porté, celui-ci :

- doit être de couleur noire ou de la couleur dominante du maillot (à condition que les joueurs d'une même équipe portent un couvre-chef de la même couleur) ;

- doit être en accord avec l'apparence professionnelle de l'équipement du joueur ;
- ne doit pas être attaché au maillot ;
- ne doit constituer de danger ni pour le joueur qui le porte ni pour autrui (notamment le système de fermeture au niveau du cou) ;
- ne doit pas avoir d'éléments protubérants dépassant de la surface.

Systèmes de communication électroniques

Les joueurs (y compris les remplaçants, joueurs remplacés et joueurs exclus) ne sont pas autorisés à porter ou utiliser toute forme de système électronique ou de communication (à l'exception des systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances). Les officiels d'équipe peuvent utiliser des systèmes de communication électronique lorsque cela implique directement le bien-être ou la sécurité des joueurs, ou bien lorsque cela est effectué à des fins tactiques. Toutefois, seuls de petits appareils mobiles et manuels (microphone, casque, écouteurs, téléphone portable, smartphone, montre connectée, tablette, ordinateur portable, etc.) peuvent être utilisés. Un officiel d'équipe qui utilise des appareils non autorisés ou qui se comporte de manière inappropriée dans le cadre de l'utilisation d'un système de communication électronique sera exclu.

Systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances

Lorsque les joueurs utilisent des systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances avec technologie embarquée lors de matches disputés dans une compétition officielle organisée sous les auspices de la FIFA, des confédérations ou des fédérations nationales, l'organisateur de la compétition doit s'assurer que la technologie embarquée sur le système des joueurs n'est pas dangereuse et satisfait aux exigences relatives à la technologie embarquée dans le cadre du Programme Qualité de la FIFA pour les systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances.

Quand les systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances sont fournis par l'organisateur du match ou de la compétition, il est de la responsabilité dudit organisateur du match ou de la compétition de s'assurer que les informations et données transmises à partir de ces systèmes vers la surface technique sont fiables et précises.

Le Programme Qualité de la FIFA pour les systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances soutient les organisateurs de compétitions dans l'approbation de systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances fiables et précis. Le label suivant indique qu'un système électronique de suivi et d'évaluation des performances (portable ou optique) a été officiellement testé et répond aux exigences en termes de fiabilité et de précision des données de position dans le football :

5. Slogans, déclaration, images, publicité

L'équipement ne doit présenter aucun slogan, inscription ou image à caractère politique, religieux ou personnel. Les joueurs ne sont pas autorisés à exhiber de slogans, messages ou images à caractère politique, religieux, personnel ou publicitaire sur leurs sous-vêtements autres que le logo du fabricant. En cas d'infraction, le joueur et/ou l'équipe sera sanctionné par l'organisateur de la compétition, par la fédération nationale ou par la FIFA.

Principes

- La Loi 4 s'applique à tout type d'équipement (y compris les vêtements) susceptible d'être portés par les joueurs, les remplaçants et les joueurs remplacés ; ses principes s'appliquent également à tous les officiels d'équipe présents dans la surface technique.
- Les éléments suivants sont (généralement) autorisés :
 - le numéro et le nom du joueur, le logo du club, les slogans/emblèmes faisant la promotion du football, du respect et de l'intégrité, ainsi que toute publicité autorisée par le règlement de la compétition ou celui de la fédération nationale, de la confédération ou de la FIFA ;
 - les détails essentiels d'un match : équipes, date, compétition/événement, site.
- Les slogans, déclarations ou images autorisé(e)s doivent dans la mesure du possible être limité(e)s à l'avant du maillot et/ou à un brassard.
- Dans certains cas, le slogan, la déclaration ou l'image peut n'apparaître que sur le brassard du capitaine.

Interprétation de la Loi

Afin de déterminer si un slogan, une déclaration ou une image est autorisé(e), il convient de se reporter à la Loi 12 (Fautes et incorrections), selon laquelle l'arbitre doit sanctionner un joueur lorsque celui-ci se rend coupable des faits suivants :

- tient des propos blessants, injurieux et/ou grossiers ou agit de façon blessante, injurieuse et/ou avec grossièreté ;
- agit de façon provocatrice, moqueuse ou offensante.

Tout(e) slogan, déclaration ou image entrant dans l'une de ces catégories est interdit(e).

Tandis que le caractère « religieux » et « personnel » est relativement facile à définir, le caractère « politique » est plus ambigu ; quoi qu'il en soit, les slogans, déclarations ou images en lien avec les éléments suivants ne sont pas autorisés :

- toute personne, décédée ou en vie (à moins qu'elle ne fasse partie du nom officiel de la compétition) ;
- tout(e) parti/organisation/groupe (etc.) politique local(e), régionale(e), national(e) ou international(e) ;
- tout gouvernement local, régional ou national et ses départements, bureaux ou fonctions ;
- toute organisation à caractère discriminatoire ;
- toute organisation dont les objectifs/actions sont susceptibles d'offenser un grand nombre de personnes ;
- tout acte/événement politique spécifique.

Lors de la commémoration d'un événement national ou international d'importance, les sensibilités de l'équipe adverse (y compris ses supporters) et du grand public doivent être attentivement prises en considération.

Le règlement d'une compétition peut contenir d'autres restrictions/limitations, notamment en termes de taille, de nombre et d'emplacement des slogans, déclarations et images autorisé(e)s. Il est recommandé de résoudre tout litige découlant de slogans, déclarations ou images avant que le match ou la compétition n'ait lieu.

6. Infractions et sanctions

Pour toute infraction à la présente Loi, le jeu ne doit pas nécessairement être arrêté et :

- l'arbitre doit demander au joueur de quitter le terrain pour corriger sa tenue ;
- le joueur devra quitter le terrain dès le prochain arrêt de jeu, à moins qu'il n'ait déjà corrigé sa tenue.

Un joueur quittant le terrain pour corriger sa tenue ou en changer doit :

- laisser un arbitre vérifier son équipement avant d'être autorisé à regagner le terrain ;
- attendre l'autorisation de l'arbitre principal pour regagner le terrain (ce qui peut se faire pendant le jeu).

Un joueur pénétrant sur le terrain sans autorisation doit être averti et si l'arbitre arrête le jeu pour donner l'avertissement, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption, à moins que le joueur n'interfère avec le déroulement du jeu, auquel cas un coup franc direct (ou un penalty) sera accordé à l'endroit de l'interférence.



Loi
5



Arbitre

1. Autorité de l'arbitre

Un match se dispute sous le contrôle d'un arbitre disposant de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des Lois du Jeu.

2. Décisions de l'arbitre

L'arbitre prend des décisions au mieux de ses capacités, conformément aux Lois du Jeu et dans l'esprit du jeu. Les décisions arbitrales reposent sur l'opinion de l'arbitre qui décide de prendre les mesures appropriées dans le cadre des Lois du Jeu.

Les décisions de l'arbitre sur des faits en relation avec le jeu sont définitives, y compris la validation d'un but et le résultat du match. Les décisions de l'arbitre et de tous les autres officiels de match doivent toujours être respectées.

L'arbitre ne peut pas changer une reprise du jeu après avoir réalisé qu'elle est incorrecte ou après avoir consulté un des autres arbitres si le jeu a repris ou s'il a lui-même signalé la fin de la première ou de la seconde période (y compris de la prolongation) et a quitté le terrain ou encore que le match a été définitivement arrêté. Néanmoins, si à la fin d'une période de jeu, l'arbitre quitte le terrain pour se rendre dans la zone de visionnage ou pour demander aux joueurs de revenir sur le terrain, cela ne l'empêche pas de pouvoir changer une décision en raison d'un incident survenu avant la fin de la période de jeu.

À l'exception des cas prévus par le point 3 de la Loi 12 et par le Protocole d'assistance vidéo à l'arbitrage, une sanction disciplinaire peut être infligée après que le jeu a repris uniquement si un autre arbitre a identifié l'infraction et tenté de la notifier à l'arbitre avant que le jeu ait repris ; la reprise du jeu correspondant à la sanction ne sera dans ce cas pas effectuée.

Si un arbitre est dans l'incapacité de poursuivre le jeu, le jeu peut continuer sous la direction des autres arbitres jusqu'à la prochaine occasion où le ballon ne sera plus en jeu.

3. Pouvoirs et devoirs

L'arbitre :

- veille à l'application des Lois du Jeu ;
- contrôle le match en collaboration avec les autres arbitres ;
- remplit la fonction de chronométreur, consigne par écrit les événements du match et remet aux autorités compétentes un rapport de match consignait les informations relatives à toute mesure disciplinaire, ainsi que tout autre incident survenu avant, pendant ou après le match ;
- signifie les reprises du jeu et supervise leur exécution ;

Avantage

- laisse le jeu se poursuivre lorsqu'une infraction ou une faute est commise et que l'équipe non fautive se retrouve en situation avantageuse, mais sanctionne l'infraction ou la faute commise si l'avantage escompté n'intervient pas immédiatement ou en quelques secondes ;

Approche disciplinaire

- sanctionne la faute la plus grave – en termes de sanction, reprise du jeu, gravité physique et impact tactique – quand plusieurs fautes se produisent en même temps ;
- prend des mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une faute passible d'avertissement ou d'exclusion ;
- a autorité pour imposer 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 la fin du match (séance de tirs au but comprise). Si, avant de pénétrer sur le terrain au début du match, un joueur commet une faute passible d'exclusion, l'arbitre a autorité pour empêcher le joueur de disputer le match (voir Loi 3.6) ; l'arbitre signalera toute autre incorrection ;
- a autorité pour infliger des cartons jaunes et rouges – et, lorsque le règlement de la compétition l'autorise, à exclure temporairement un joueur – à partir du moment où il pénètre sur le terrain au début du match

et jusqu'après la fin du match, y compris pendant la mi-temps, la prolongation et les tirs au but ;

- a autorité pour 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, et ce afin de continuer à garantir une assistance médicale aux joueurs qui en auraient besoin ;
- intervient sur indication des autres arbitres en ce qui concerne les incidents qu'il n'a pas pu constater lui-même ;

Blessures

- laisse le jeu se poursuivre si un joueur n'est que légèrement blessé ;
- arrête le jeu si un joueur est sérieusement blessé, et s'assure que le joueur est transporté hors du terrain. Un joueur blessé ne peut être soigné sur le terrain et ne peut y retourner qu'une fois que le jeu a repris : si le ballon est en jeu, le joueur doit retourner sur le terrain depuis la ligne de touche ; si le ballon est hors du jeu, il peut retourner sur le terrain depuis n'importe quelle limite du terrain. Des exceptions sont possibles si :
 - un gardien de but est blessé ;
 - un gardien de but et un joueur de champ sont entrés en collision et nécessitent des soins ;
 - des joueurs de la même équipe sont entrés en collision et nécessitent des soins ;
 - une grave blessure est constatée ;
 - un joueur est blessé à la suite d'une faute avec contact pour laquelle l'adversaire est averti ou exclu (par exemple : faute grossière ou effectuée de manière inconsidérée ou violente), pour autant que l'évaluation de la blessure ou les soins soient effectués rapidement ;
 - un penalty a été accordé et le joueur blessé en est le tireur attitré.
- fait en sorte que tout joueur présentant un saignement quitte le terrain. Le joueur ne pourra y revenir que sur un signe de l'arbitre après que celui-ci

s'est assuré que le saignement s'est arrêté et que son équipement n'est pas taché de sang ;

- avertit un joueur pour comportement antisportif s'il ne respecte pas l'instruction de quitter le terrain pour se faire soigner (que ce soit en marchant ou sur une civière) après que l'arbitre a autorisé les médecins et/ou les brancardiers à pénétrer sur le terrain ;
- doit montrer son carton avant que le joueur quitte le terrain s'il a décidé d'avertir ou d'exclure un joueur blessé et que ce dernier doit quitter le terrain pour se faire soigner ;
- fait reprendre le jeu par une balle à terre si le jeu n'a pas été arrêté pour une autre raison que la blessure d'un joueur ou si la blessure n'a pas été causée par une infraction aux Lois du Jeu ;

Interférence extérieure

- décide d'interrompre le jeu, de suspendre le match ou de l'arrêter définitivement en raison d'une infraction aux Lois du Jeu ou d'une quelconque interférence extérieure, par exemple si :
 - l'éclairage est inadéquat ;
 - un arbitre, un joueur ou un officiel d'équipe est touché par un objet lancé par un spectateur. L'arbitre peut alors laisser le match se poursuivre, l'interrompre, le suspendre ou l'arrêter définitivement en fonction de la gravité de l'incident ;
 - un spectateur donne un coup de sifflet qui interfère avec le jeu. L'arbitre doit alors interrompre le jeu et le faire reprendre par une balle à terre ;
 - un ballon supplémentaire, un objet ou un animal se retrouve sur le terrain durant la rencontre. L'arbitre doit alors :
 - interrompre le jeu (et le faire reprendre par une balle à terre) uniquement s'il y a eu interférence avec le jeu sauf si le ballon se dirige vers le but. Si l'interférence n'empêche pas le joueur de l'équipe qui défend de jouer le ballon, le but est accordé si le ballon franchit la ligne de but (même s'il y a eu contact avec le ballon) à moins que l'interférence n'ait été faite par l'équipe en attaque ;

- laisser le jeu se poursuivre s'il n'y a pas interférence avec le jeu et s'assurer que l'élément supplémentaire est retiré le plus vite possible ;
- ne permet à aucune personne non autorisée de pénétrer sur le terrain.

4. Assistance vidéo à l'arbitrage

Le recours à l'assistance vidéo à l'arbitrage est uniquement permis lors de matches/compétitions pour lequel(le)s l'organisateur a rempli l'ensemble des exigences Programme d'aide et d'approbation relatif à la mise en œuvre de l'assistance vidéo à l'arbitrage (telles qu'établies dans la documentation de la FIFA y afférente) et a reçu l'autorisation écrite de la FIFA.

L'arbitre ne peut bénéficier de l'aide de l'arbitre assistant vidéo qu'en cas d'« erreur manifeste » ou d'« incident grave manqué » en lien avec les éléments suivants :

- but marqué / non marqué ;
- penalty / pas de penalty ;
- carton rouge direct ;
- identité erronée lorsque l'arbitre n'avertit ou n'exclut pas le bon joueur.

Le recours à l'assistance vidéo se traduira par le visionnage des images de l'incident. L'arbitre prendra la décision finale sur la seule base des informations fournies par l'arbitre assistant vidéo et/ou des images qu'il aura consultées personnellement (« analyse » vidéo au bord du terrain).

Sauf dans le cas d'un « incident grave manqué », une décision (y compris la décision de ne pas pénaliser une infraction potentielle) est toujours prise par l'arbitre (et, le cas échéant, les autres arbitres de terrain) ; cette décision ne peut pas être modifiée, à moins qu'il ne s'agisse d'une « erreur manifeste ».

Analyse vidéo après la reprise du jeu

Si le jeu a repris après avoir été arrêté, l'arbitre peut uniquement effectuer une analyse vidéo – et prendre les mesures disciplinaires requises – en cas d'identité erronée ou en cas d'infraction passible d'exclusion telle qu'un comportement violent, crachat, morsure et/ou propos ou actes particulièrement blessants, grossiers ou injurieux.

5. Équipement de l'arbitre

Équipement obligatoire

Les arbitres doivent avoir les équipements suivants :

- sifflet(s) ;
- montre(s) ;
- cartons rouge et jaune ;
- carnet (ou autre moyen de noter par écrit les événements du match).

Autre équipement

L'arbitre est autorisé à utiliser :

- des équipements pour communiquer avec les autres arbitres – drapeaux électroniques, oreillettes, etc. ;
- des systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances ou autres équipements d'évaluation physique.

Les arbitres de terrain n'ont pas l'autorisation de porter des bijoux ou tout autre équipement électronique, y compris des caméras.

6. Signaux de l'arbitre

Les illustrations suivantes
présentent les signaux officiels
des arbitres.



Penalty



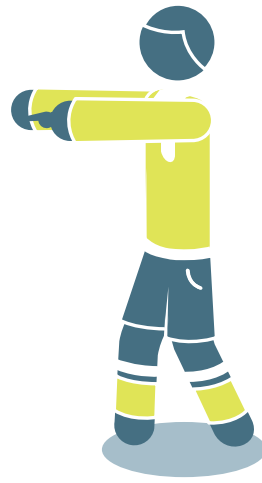
Coup franc **indirect**



Coup franc **direct**



Avantage (1)



Avantage (2)



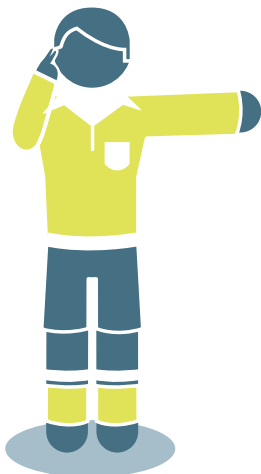
Corner



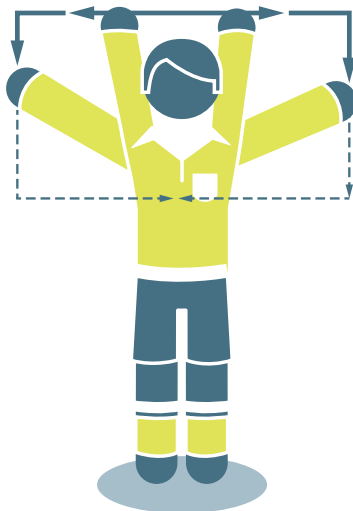
Coup de pied de but



Carton **jaune** ou **rouge**



Vérification vidéo – doigt/main portée
à l'oreille, l'autre main/bras tendu(e)



Analyse vidéo
– signal « télévision »

7. Responsabilités des arbitres

Les arbitres ne peuvent être tenus pour responsables :

- d'aucune blessure d'un joueur, officiel ou spectateur ;
- d'aucun dégât matériel, quel qu'il soit ;
- d'aucun préjudice causé à une personne physique, à un club, à une entreprise, à une fédération ou à tout autre organisme et qui soit imputé ou puisse être imputé à une décision prise conformément aux Lois du Jeu ou aux procédures normales requises pour organiser un match, le disputer ou le contrôler.

Il peut s'agir de la décision :

- de permettre ou d'interdire le déroulement du match en raison de l'état du terrain et de ses abords ou en raison des conditions météorologiques ;
- d'arrêter le match définitivement pour quelque raison que ce soit ;
- relative à la conformité de l'équipement du terrain et du ballon utilisé pour le match ;
- d'interrompre ou non le match en raison de l'intervention de spectateurs ou de tout problème survenu dans les zones réservées aux spectateurs ;
- d'interrompre ou non le match afin de permettre le transport d'un joueur blessé hors du terrain pour être soigné ;
- d'exiger avec insistance le transport d'un joueur blessé hors du terrain pour être soigné ;
- de permettre ou d'interdire à un joueur de porter certains accessoires ou équipements ;
- pour autant qu'elle soit de son ressort, de permettre ou d'interdire à quelque personne que ce soit (y compris aux officiels des équipes ou du stade, aux agents de la sécurité, aux photographes ou aux autres représentants des médias) de se tenir à proximité du terrain ;
- toute autre décision prise conformément aux Lois du Jeu ou conformément à ses obligations telles qu'elles sont définies dans les règlements et directives de la FIFA, des confédérations, des fédérations nationales ou des compétitions sous la responsabilité desquelles se dispute le match.

