

# LOIS du JEU

## Lois du Jeu 2013/2014

2

### REMARQUES RELATIVES AUX LOIS DU JEU - Évolutions

Avec l'accord de l'association membre concernée et sous réserve du respect de leurs principes fondamentaux, les présentes Lois du Jeu peuvent être modifiées dans leur application lors de matches disputés entre joueurs de moins de 16 ans, entre équipes féminines, entre joueurs vétérans (plus de 35 ans) et entre joueurs handicapés.

Les dérogations suivantes sont autorisées :

- Dimensions du terrain de jeu
- Circonférence, poids et matière du ballon
- Dimensions des buts
- Durée des périodes du jeu
- Remplacements

Toute autre modification ne pourra être effectuée qu'avec l'autorisation de l'International Football Association Board.

#### Masculin et féminin

Par souci de simplification, c'est le genre masculin qui est utilisé dans le libellé des Lois du Jeu quand il s'agit des arbitres, des arbitres assistants, des joueurs et des officiels, mais il va de soi que les deux sexes sont concernés.

#### Langues officielles

Au nom de l'International Football Association Board, la FIFA publie les Lois du Jeu en anglais, français, allemand et espagnol. En cas de divergences, la version anglaise fait foi.

## LOI 1 – TERRAIN DE JEU

#### Surface

Les matches peuvent être disputés sur des surfaces naturelles ou artificielles, conformément au règlement de la compétition en question.

Les terrains artificiels doivent être de couleur verte.

Lorsque des surfaces artificielles sont utilisées pour des matches de compétition entre équipes représentatives des associations affiliées à la FIFA ou pour des matches de compétitions internationales de clubs, les surfaces doivent satisfaire aux exigences du Concept qualité de la FIFA pour les surfaces Football Turf ou de l'International Artificial Turf Standard sauf en cas de dérogation exceptionnelle accordée par la FIFA.

#### Marquage du terrain

Le terrain de jeu doit être rectangulaire et délimité par des lignes. Ces lignes font partie intégrante des surfaces qu'elles délimitent.

Les deux lignes de démarcation les plus longues sont appelées lignes de touche. Les deux plus courtes sont nommées lignes de but.

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

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

Afin de matérialiser la distance à observer par l'adversaire lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, il est possible de tracer une marque à 9,15 m de l'arc de cercle de coin, à l'extérieur du terrain de jeu, perpendiculairement à la ligne de but et à la ligne de touche.

#### Dimensions

La longueur des lignes de touche doit être supérieure à la longueur des lignes de but.

Longueur (ligne de touche) : minimum 90 m maximum 120 m

Largeur (ligne de but) : minimum 45 m maximum 90 m

Toutes les lignes doivent avoir la même largeur et ne pas dépasser 12 cm.

#### Matches internationaux

Longueur (ligne de touche) : minimum 100 m maximum 110 m

Largeur (ligne de but) : minimum 64 m maximum 75 m

#### Surface de but

Deux lignes sont tracées perpendiculairement à la ligne de but, à 5,50 m de l'intérieur de chaque montant du but. Ces deux lignes avancent sur le terrain de jeu sur une distance de 5,50 m 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 but.

#### Surface de réparation

Deux lignes sont tracées perpendiculairement à la ligne de but, à 16,5 m de l'intérieur de chaque montant du but. Ces deux lignes avancent sur le terrain de jeu sur une distance de 16,5 m 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 réparation (point de penalty), à 11 m du milieu de la ligne de but et à égale distance des montants de but.

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

### **Drapeaux**

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

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

### **Arc de cercle de coin**

Un quart de cercle d'1 m de rayon ayant pour centre la base du drapeau de coin est tracé à l'intérieur du terrain de jeu.

### **Buts**

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

Ils sont constitués de deux montants verticaux (poteaux) 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 bois, en métal ou dans une autre matière agréée. Ils doivent être de forme carrée, rectangulaire, circulaire ou elliptique et ne doivent en aucun cas présenter un danger pour les joueurs.

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

Les poteaux et la barre doivent avoir la même largeur et la même épaisseur, lesquelles ne doivent pas excéder 12 cm. La ligne de but doit en outre avoir la même largeur que les poteaux et la barre transversale. Des filets peuvent être attachés aux buts et au sol derrière le but à condition toutefois qu'ils soient convenablement soutenus afin de ne pas gêner le gardien de but.

Les poteaux et la barre transversale doivent être de couleur blanche.

### **Sécurité**

Les buts doivent être fixés au sol de manière sûre. Des buts amovibles ne peuvent être utilisés que s'ils satisfont à cette exigence.

## ***Décisions de l'International Football Association Board***

### ***Décision 1***

*La surface technique doit correspondre aux normes approuvées par l'International Football Association Board, qui sont énoncées dans la section « Surface technique » de ce livret.*

### ***Décision 2***

*Quand la technologie sur la ligne de but (GLT) est utilisée, des modifications peuvent être apportées aux buts. Ces modifications doivent se conformer aux spécifications énoncées dans le Programme Qualité de la FIFA pour la technologie sur la ligne de but, de même qu'à la description des buts expliquée au point « Buts » ci-avant.*

## **LOI 2 – BALLON**

### **Spécifications**

Le ballon doit être :

- sphérique ;
- en cuir ou dans une autre 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/cm<sup>2</sup>).

### **Remplacement d'un ballon défectueux**

Si le ballon éclate ou est endommagé en cours de match :

- le match est arrêté ;
- le match reprend par une balle à terre à l'endroit où le ballon est devenu défectueux, à moins que le ballon ne soit devenu défectueux dans la surface de but auquel cas la balle à terre sera jouée sur la ligne délimitant la surface de but parallèle à la ligne de but, à l'endroit le plus proche du lieu où le ballon était lorsque le jeu a été arrêté.

Si le ballon éclate ou est endommagé durant l'exécution d'un coup de pied de réparation ou d'un tir au but – une fois frappé vers l'avant et avant de toucher un autre joueur ou la barre ou les poteaux :

- le coup de pied de réparation doit être rejoué.

Si le ballon éclate ou est endommagé alors qu'il n'est pas en jeu avant l'exécution d'un coup d'envoi, d'un coup de pied de but, d'un coup de pied de coin, d'un coup franc, d'un coup de pied de réparation ou d'une rentrée de touche :

- le match reprend en conséquence.

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

## **Décisions de l'International Football Association Board**

### **Décision 1**

En plus des dispositions de la Loi 2, un ballon ne sera homologué pour des matches de compétitions disputés sous l'égide de la FIFA ou des confédérations que s'il porte l'un des logos suivants :

- le logo officiel « FIFA APPROVED »
- le logo officiel « FIFA INSPECTED »
- le logo « INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD »

Ces logos 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 stipulées dans la Loi 2. La liste des spécifications supplémentaires exigées pour

chacune des catégories considérées doit être approuvée par l'IFAB. Les instituts habilités à effectuer les tests en question doivent être agréés par la FIFA.

Les associations membres peuvent exiger l'utilisation de ballons portant l'un de ces trois logos à l'occasion des compétitions qu'elles organisent.

#### **Décision 2**

Lors de matches disputés dans le cadre de compétitions officielles organisées par la FIFA, les confédérations ou les associations membres, toute espèce de publicité commerciale est interdite sur le ballon. Seuls peuvent y figurer le logo 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.

#### **Décision 3**

Quand la technologie sur la ligne de but est utilisée, les ballons avec technologie intégrée sont autorisés mais ils doivent posséder le label « FIFA APPROVED », « FIFA INSPECTED » ou « INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD » (cf. décision 1).

## **LOI 3 – NOMBRE DE JOUEURS**

### **Nombre de joueurs**

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

### **Nombre de remplacements**

#### **Compétitions officielles**

Lors de tout match disputé dans le cadre de compétitions officielles organisées par la FIFA, les confédérations ou les associations membres, le nombre maximum de remplacements auxquels il est possible de procéder est de trois.

Le règlement de la compétition doit préciser le nombre de remplaçants – entre trois et douze – qu'il est possible de désigner en tant que tels.

#### **Autres matches**

Lors de matches entre équipes nationales « A », il est possible d'avoir recours à six remplaçants tout au plus.

Dans tous les autres matches, un plus grand nombre de remplaçants peut être utilisé :

- si les équipes concernées s'entendent sur le nombre maximum des remplacements autorisés ;
- si l'arbitre en est 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, il ne sera pas possible de recourir à plus de six remplaçants.

#### **Procédure de remplacement**

Quel que soit le match, 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 avant la rencontre ne peut prendre part au match.

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

- L'arbitre doit être préalablement informé de chaque remplacement envisagé.
- Le remplaçant ne pénètre sur le terrain de jeu qu'après la sortie du joueur qu'il doit remplacer et après y avoir été invité par un signe de l'arbitre.
- Le remplaçant ne pénètre sur le terrain de jeu qu'au niveau de la ligne médiane et pendant un arrêt du jeu.
- La procédure de remplacement s'achève au moment où le remplaçant pénètre sur le terrain de jeu.
- Le remplaçant devient alors joueur et le joueur qu'il a remplacé devient un joueur remplacé.
- Le joueur remplacé ne peut plus participer au match.
- Tout remplaçant est soumis à l'autorité et aux décisions de l'arbitre, qu'il soit appelé à jouer ou non.

#### **Changement de gardien de but**

Chacun des joueurs de champ peut prendre la place du gardien de but pourvu que :

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

#### **Infractions et sanctions**

Si un remplaçant ou un joueur remplacé pénètre sur le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre :

- l'arbitre doit interrompre le jeu (mais pas immédiatement si le remplaçant ou le joueur remplacé n'entrave pas le déroulement de la partie) ;
- l'arbitre l'avertit pour comportement antisportif et lui ordonne de quitter le terrain de jeu ;
- si l'arbitre a interrompu la partie, le jeu reprendra par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse, à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si un remplaçant désigné comme tel pénètre sur le terrain au début du match à la place d'un joueur titulaire désigné comme tel et que l'arbitre n'est pas informé de ce changement :

- l'arbitre autorise le remplaçant désigné comme tel à continuer le match ;
- aucune sanction disciplinaire n'est prise contre le remplaçant désigné comme tel ;
- le nombre de remplacements autorisés pour l'équipe fautive n'est pas réduit ;
- l'arbitre rend compte de cet incident à l'autorité compétente.

Si un joueur remplace le gardien de but sans que l'arbitre en ait été préalablement informé :

- l'arbitre laisse le jeu se poursuivre ;
- l'arbitre infligera un carton jaune au joueurs concernés à l'occasion du prochain arrêt de jeu.

Pour toute autre infraction à la présente Loi :

- les joueurs concernés seront avertis ;
- le jeu reprendra par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse, à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

#### **Expulsion de joueurs ou de remplaçants**

Un joueur expulsé avant le coup d'envoi du match ne peut être remplacé que par l'un des remplaçants désignés comme tels. Un remplaçant expulsé soit avant soit après le coup d'envoi du match ne peut être remplacé.

## **LOI 4 – EQUIPEMENT DES JOUEURS**

### **Sécurité**

Un joueur ne doit pas porter d'équipement potentiellement dangereux pour lui ou tout autre joueur (y compris tout type de bijou).

### **Équipement de base**

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

- un maillot avec des manches – si le joueur porte un maillot de corps, la couleur des manches de celui-ci doit être de la couleur dominante des manches du maillot ;
- un short – si le joueur porte des cuissards ou des collants, ceux-ci doivent être de la même couleur que la couleur dominante du short ;
- des chaussettes – si un ruban adhésif ou matériau similaire est appliqué à l'extérieur, il doit être de la même couleur que la partie de la chaussette sur laquelle il est appliqué ;
- des protège-tibias ;
- des chaussures.

### **Protège-tibias**

- Ils doivent être entièrement recouverts par les chaussettes ;
- Ils doivent être en matière plastique ou autre matière similaire adéquate ;
- Ils doivent offrir un degré de protection raisonnable.

### **Couleurs**

- Les deux équipes doivent porter des couleurs les distinguant l'une de l'autre mais aussi les distinguant de l'arbitre et des arbitres assistants.
- Chaque gardien de but doit porter des couleurs distinctes de celles portées par les autres joueurs, l'arbitre et les arbitres assistants.

### **Infractions et sanctions**

Pour toute infraction à la présente Loi :

- le jeu ne doit pas nécessairement être arrêté ;
- le joueur contrevenant doit quitter le terrain de jeu pour changer de tenue ;
- le joueur contrevenant devra quitter le terrain dès le prochain arrêt de jeu, à moins qu'il n'ait déjà changé de tenue ;
- tout joueur ayant quitté le terrain pour changer de tenue ne pourra y revenir sans y avoir été préalablement autorisé par l'arbitre ;
- l'arbitre devra contrôler la conformité de l'équipement du joueur avant de l'autoriser à revenir sur le terrain ;
- le joueur ne pourra revenir sur le terrain que lors d'un arrêt de jeu.

Un joueur qui aura dû quitter le terrain pour avoir enfreint la présente Loi et qui revient sur le terrain sans l'autorisation préalable de l'arbitre doit être averti.

### **Reprise du jeu**

Si le jeu a été arrêté par l'arbitre pour donner un avertissement :

- le match reprendra par un coup franc indirect exécuté par un joueur de l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment où l'arbitre a arrêté le jeu (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

## **Décisions de l'International Football Association Board**

### **Décision 1**

Les joueurs ne sont pas autorisés à exhiber des slogans ou de la publicité figurant sur leurs sous-vêtements. L'équipement de base obligatoire ne doit présenter aucune inscription politique, religieuse ou personnelle.

Un joueur ôtant son maillot pour dévoiler tout type de slogan ou publicité sera sanctionné par l'organisateur de la compétition. L'équipe d'un joueur dont l'équipement de base obligatoire présente une inscription ou un slogan politique, religieux ou personnel sera sanctionné par l'organisateur de la compétition ou par la FIFA.

## **LOI 5 – ARBITRES**

### **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.

### **Pouvoirs et devoirs**

L'arbitre :

- veille à l'application des Lois du Jeu ;
- contrôle le match en collaboration avec les arbitres assistants et, le cas échéant, avec le quatrième officiel ;
- s'assure que chaque ballon utilisé satisfait aux exigences de la Loi 2 ;

- s'assure que l'équipement des joueurs satisfait aux exigences de la Loi 4 ;
- remplit la fonction de chronométreur et consigne par écrit les événements du match ;
- décide à chaque infraction aux Lois du Jeu d'arrêter le jeu, de suspendre le match ou de l'arrêter définitivement ;
- décide d'arrêter le jeu, de suspendre le match ou de l'arrêter définitivement en raison d'une quelconque interférence extérieure ;
- arrête le match s'il considère qu'un joueur est sérieusement blessé, et s'assure que le joueur est transporté hors du terrain de jeu. Un joueur blessé ne peut retourner sur le terrain qu'une fois que le match a repris ;
- laisse le jeu se poursuivre si, à son avis, un joueur n'est que légèrement blessé ;
- 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 ;
- laisse le jeu se poursuivre si l'équipe contre laquelle une faute a été commise se retrouve néanmoins en situation avantageuse, et sanctionne la faute commise initialement si l'avantage escompté n'intervient pas ;
- sanctionne la faute la plus grave quand un joueur commet simultanément plusieurs fautes ;
- prend des mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une faute passible d'avertissement ou d'exclusion. Il n'est pas tenu d'infliger le carton immédiatement mais doit le faire lors du prochain arrêt de jeu ;
- prend des mesures à l'encontre des officiels de l'équipe qui n'ont pas un comportement responsable et, à sa discrétion, expulse ceux-ci du terrain et de ses abords immédiats ;
- intervient sur indication des arbitres assistants en ce qui concerne les incidents qu'il n'a pas pu constater lui-même ;
- fait en sorte qu'aucune personne non autorisée ne pénètre sur le terrain de jeu ;
- donne le signal de la reprise du match après une interruption du jeu ;
- remet aux autorités compétentes un rapport consignait les informations relatives à toute mesure disciplinaire qu'il a prise à l'encontre des joueurs et/ou d'officiels, ainsi que tout autre incident survenu avant, pendant ou après le match.

### **Décisions de l'arbitre**

Les décisions de l'arbitre sur des faits en relation avec le jeu sont sans appel, y compris la validation d'un but et le résultat du match.

L'arbitre ne peut revenir sur une décision que s'il réalise que celle-ci n'est pas la bonne ou, à sa discrétion, après avoir consulté un arbitre assistant ou le quatrième officiel, le tout sous réserve que le jeu n'ait pas repris ou que le match ne soit pas terminé.

## **Décisions de l'International Football Association Board**

### **Décision 1**

L'arbitre (ou, le cas échéant, un arbitre assistant ou le quatrième officiel) ne peut être tenu pour responsable 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 association 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 ;
- la décision d'arrêter le match définitivement pour quelque raison que ce soit ;
- la décision relative à la conformité de l'équipement du terrain et du ballon utilisé pour le match ;
- la décision d'interrompre ou non le match en raison de l'intervention de spectateurs ou de tout problème survenu dans les zones réservées aux spectateurs ;
- la décision d'interrompre ou non le match afin de permettre le transport d'un joueur blessé hors du terrain de jeu pour être soigné ;
- la décision d'exiger avec insistance le transport d'un joueur blessé hors du terrain de jeu pour être soigné ;
- la décision de permettre ou d'interdire à un joueur de porter certains accessoires ou équipements ;
- la décision (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 de jeu ;
- toute autre décision que l'arbitre peut prendre conformément aux Lois du Jeu ou conformément à ses obligations telles qu'elles sont définies dans les règlements et prescriptions de la FIFA, des confédérations, des associations membres ou des ligues sous la responsabilité desquelles se dispute le match.

### **Décision 2**

Dans les tournois et compétitions pour lesquels est désigné un quatrième officiel, le rôle et les obligations de ce dernier doivent être en conformité avec les directives approuvées par l'IFAB et contenues dans ce livret.

### **Décision 3**

Lorsque la technologie sur la ligne de but est utilisée (conformément au règlement de la compétition concernée), l'arbitre doit tester la fonctionnalité du système avant le match. Les tests à effectuer sont établis par le Manuel de tests du Programme Qualité de la FIFA pour la technologie sur la ligne de but. Si la technologie ne fonctionne pas conformément au Manuel de tests, l'arbitre ne devra pas utiliser la technologie sur la ligne de but ; il devra rapporter cet incident à l'autorité compétente.

## **LOI 6 – ARBITRES ASSISTANTS**

### **Devoirs**

Deux arbitres assistants peuvent être désignés. Sous réserve de décision contraire de l'arbitre, ils ont pour mission de signaler :

- quand le ballon est entièrement sorti du terrain de jeu ;

- à quelle équipe revient la rentrée de touche, le coup de pied de coin ou le coup de pied de but ;
- quand un joueur peut être sanctionné parce qu'il se trouve en position de hors-jeu ;
- quand un remplacement est demandé ;
- quand un comportement répréhensible ou tout autre incident est survenu en dehors du champ de vision de l'arbitre ;
- quand des infractions sont commises et qu'ils ont un meilleur angle de vue que l'arbitre (y compris, dans certaines circonstances, les fautes commises dans la surface de réparation) ;
- si, lors de coups de pied de réparation, le gardien de but quitte sa ligne avant que le ballon n'ait été botté, et si le ballon a franchi la ligne.

#### **Assistance**

Les arbitres assistants aident également l'arbitre à contrôler le match en accord avec les Lois du Jeu. En particulier, ils peuvent pénétrer sur le terrain pour s'assurer que la distance de 9,15 m est respectée.

En cas d'ingérence ou de comportement incorrect d'un arbitre assistant, l'arbitre le relèvera de ses fonctions et fera un rapport à l'autorité compétente.

## **LOI 7 – DUREE DU MATCH**

### **Périodes de jeu**

Le match se compose de deux périodes de 45 minutes chacune, à moins qu'une autre durée n'ait été convenue d'un commun accord entre l'arbitre et les deux équipes participantes. Tout accord concernant une modification de la durée du match (par exemple une réduction de chaque période à 40 minutes en raison d'un éclairage insuffisant) doit impérativement intervenir avant le coup d'envoi et être en conformité avec le règlement de la compétition.

### **Mi-temps**

Les joueurs ont droit à une pause entre les deux périodes.

La pause de la mi-temps ne doit pas excéder 15 minutes.

Les règlements des compétitions doivent clairement en définir la durée.

La durée de la pause ne peut être modifiée qu'avec le consentement de l'arbitre.

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

Chaque période doit être prolongée pour compenser les arrêts de jeu occasionnés par :

- les remplacements ;
- les soins prodigués aux joueurs blessés ;
- le transport des joueurs blessés hors du terrain de jeu ;
- les manœuvres visant à perdre du temps délibérément ;
- toute autre cause.

La durée du temps additionnel est à la discrétion de l'arbitre.

### **Coup de pied de réparation**

Si, en fin de période, un coup de pied de réparation doit être exécuté ou recommencé, la durée de cette période sera prolongée pour en permettre l'exécution.

### **Arrêt définitif du match**

Un match arrêté définitivement avant son terme doit être rejoué, sauf disposition contraire stipulée dans le règlement de la compétition.

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

### **Définition de coup d'envoi**

Le coup d'envoi est la procédure qui permet de débiter une partie ou de reprendre le jeu :

- au début du match ;
- après qu'un but a été marqué ;
- au début de la seconde période ;
- au début de chaque période des prolongations, le cas échéant.

Il est possible de marquer un but directement sur coup d'envoi.

### **Procédure**

#### **Avant le coup d'envoi au début du match ou des prolongations**

- le choix des camps est déterminé par un tirage au sort effectué au moyen d'une pièce de monnaie. L'équipe favorisée par le sort choisit le but en direction duquel elle attaquera durant la première période.
- l'autre équipe se voit attribuer le coup d'envoi du match.
- l'équipe ayant choisi le camp effectuera le coup d'envoi de la seconde période.
- pour la seconde période, les équipes changent de camp.

#### **Coup d'envoi**

- quand une équipe a marqué un but, c'est l'équipe contre laquelle le but a été marqué qui procède au coup d'envoi.
- tous les joueurs doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain.
- les joueurs de l'équipe ne procédant pas au coup d'envoi doivent se tenir au moins à 9,15 m du ballon tant qu'il n'est pas en jeu.
- le ballon doit être positionné sur le point central.
- l'arbitre donne le signal du coup d'envoi.
- le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé en direction du but adverse.

- l'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

#### **Infractions et sanctions**

Si l'exécutant du coup d'envoi joue le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où le ballon se trouvait lorsque l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Pour toute autre infraction à cette Loi :

- le coup d'envoi doit être rejoué.

#### **Balle à terre**

Une balle à terre est une manière de reprendre le jeu après que l'arbitre a momentanément dû interrompre le jeu pour une quelconque raison non mentionnée dans les Lois du Jeu.

#### **Procédure**

L'arbitre laisse tomber le ballon à terre à l'endroit où celui-ci se trouvait au moment de l'interruption du jeu à moins que le jeu ait été arrêté à l'intérieur de la surface de but auquel cas l'arbitre laissera le ballon tomber sur la ligne de la surface de but qui est parallèle à la ligne de but, et ce au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

Le jeu reprend dès que le ballon touche le sol.

#### **Infractions et sanctions**

La balle à terre doit être rejouée si :

- le ballon a été touché par un joueur avant d'être entré en contact avec le sol ;
- le ballon a quitté le terrain de jeu après avoir rebondi sur le sol sans qu'un joueur ne l'ait touché.

Si le ballon entre dans le but :

- si une balle à terre est expédiée directement dans le but de l'équipe adverse, un coup de pied de but est accordé à celle-ci ;
- si une balle à terre est expédiée directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse.

## **LOI 9 – BALLON EN JEU ET HORS JEU**

#### **Ballon hors du jeu**

Le ballon est hors du jeu quand :

- il a entièrement franchi une ligne de but ou une ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air ;
- le jeu a été arrêté par l'arbitre.

#### **Ballon en jeu**

Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations, y compris quand :

- il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché un poteau, la barre transversale ou un drapeau de coin ;
- il rebondit après avoir touché l'arbitre ou un arbitre assistant se trouvant sur le terrain.

## **LOI 10 – BUT MARQUE**

#### **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 infraction aux Lois du Jeu n'ait été préalablement commise par l'équipe ayant marqué le but.

#### **Équipe victorieuse**

L'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts pendant le match remporte la victoire. Quand les deux équipes marquent le même nombre de buts ou n'en marquent aucun, le match est déclaré nul.

#### **Règlement de la compétition**

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

- règle des buts inscrits à l'extérieur ;
- prolongations ;
- tirs au but.

#### **Technologie sur la ligne de but (GLT)**

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

## **LOI 11 – HORS JEU**

#### **Position de hors-jeu**

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

Un joueur est en position de hors-jeu si :

- il est plus près de la ligne de but adverse que le ballon et l'avant-dernier adversaire.

Un joueur n'est pas en position de hors-jeu s'il se trouve :

- dans sa propre moitié de terrain, ou
- à la même hauteur que l'avant-dernier adversaire, ou
- à la même hauteur que les deux derniers adversaires.

#### **Infraction**

La position de hors-jeu d'un joueur ne doit être sanctionnée que si, au moment où le ballon est touché ou joué par un coéquipier, le joueur prend, de l'avis de l'arbitre, une part active au jeu en :

- intervenant dans le jeu, ou
- interférant avec un adversaire, ou
- tirant un avantage de cette position.

#### **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, ou
- sur une rentrée de touche, ou
- sur un coup de pied de coin.

#### **Infractions et sanctions**

En cas d'infraction à cette Loi, l'arbitre accorde à l'équipe adverse un coup franc indirect qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

## **LOI 12 – FAUTES ET INCORRECTIONS**

Les fautes et incorrections doivent être sanctionnées comme suit :

#### **Coup franc direct**

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, avec imprudence, témérité ou excès d'engagement :

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

Un coup franc direct est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui :

- tient un adversaire ;
- crache sur un adversaire ;
- touche délibérément le ballon de la main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation).

Le coup franc direct sera exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

#### **Coup de pied de réparation**

Un coup de pied de réparation (penalty) est accordé quand l'une de ces dix fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, quel que soit l'endroit où se trouve le ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.

#### **Coup franc indirect**

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse si, à l'intérieur de sa propre surface de réparation, un gardien de but :

- garde le ballon en main pendant plus de six secondes avant de le relâcher ;
- touche une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur ;
- touche le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par un coéquipier ;
- touche le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.

Un coup franc indirect est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre :

- joue d'une manière dangereuse ;
- fait obstacle à la progression d'un adversaire ;
- empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains ;
- commet d'autres fautes non mentionnées dans la Loi 12 et pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

Le coup franc indirect sera exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

#### **Sanctions disciplinaires**

Le carton jaune est utilisé pour indiquer qu'un joueur, remplaçant ou joueur remplacé est averti.

Le carton rouge est utilisé pour indiquer qu'un joueur, remplaçant ou joueur remplacé est expulsé.

Il ne peut être montré un carton jaune ou un carton rouge qu'à un joueur, un remplaçant ou un joueur remplacé.

L'arbitre est habilité à infliger des sanctions disciplinaires à partir du moment où il pénètre sur le terrain et jusqu'à ce qu'il le quitte après le coup de sifflet final.

Un joueur qui se trouve sur le terrain ou en dehors et commet une faute passible d'avertissement ou d'exclusion à l'égard d'un adversaire, d'un coéquipier, de l'arbitre, d'un arbitre assistant ou de toute autre personne doit être sanctionné conformément à la nature de l'infraction commise.

#### **Fautes passibles d'avertissement**

Un joueur se voit infliger un carton jaune quand il :

- se rend coupable de comportement antisportif ;
- manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes ;
- enfreint avec persistance les Lois du Jeu ;
- retarde la reprise du jeu ;
- ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, d'un coup franc ou d'une rentrée de touche ;
- pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre ;
- quitte délibérément le terrain sans l'autorisation préalable de l'arbitre.



Un remplaçant ou un joueur se voit infliger un carton jaune s'il :

- se rend coupable de comportement antisportif ;
- manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes ;
- retarde la reprise du jeu.

#### **Fautes possibles d'exclusion**

Un joueur, un remplaçant ou un joueur remplacé est exclu s'il :

- commet une faute grossière ;
- adopte un comportement violent ;
- crache sur un adversaire ou sur toute autre personne ;
- empêche l'équipe adverse de marquer un but, ou annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main (cela ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation) ;
- annihile une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation ;
- tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers ;
- reçoit un second avertissement au cours du même match.

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

## **LOI 13 – COUPS FRANCS**

### **Types de coups francs**

Les coups francs sont soit directs soit indirects.

#### **Coup franc direct**

##### **Le ballon pénètre dans le but**

- Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, le but est accordé.
- Si le coup franc est tiré directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse.

#### **Coup franc indirect**

##### **Signal de l'arbitre**

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

##### **Le ballon pénètre dans le but**

Un but ne peut être marqué que si le ballon entre dans le but après avoir touché un autre joueur.

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

#### **Procédure**

Pour le coup franc direct comme pour le coup franc indirect, le ballon doit être immobile au moment de l'exécution, et l'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur.

#### **Lieu d'exécution du coup franc**

##### **Coup franc dans la surface de réparation**

Coup franc direct ou indirect en faveur de l'équipe qui défend

- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 9,15 m du ballon.
- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est frappé directement hors de la surface de réparation.
- Un coup franc accordé dans la surface de but peut être exécuté de n'importe quel point de cette surface.

##### **Coup franc indirect en faveur de l'équipe qui attaque**

- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 9,15 m du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu, sauf s'ils se trouvent sur leur propre ligne de but entre les poteaux.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé.
- Un coup franc indirect accordé dans la surface de but doit être exécuté depuis la ligne de la surface de but qui est parallèle à la ligne de but, et ce au point le plus proche de l'endroit où la faute a été commise.

##### **Coup franc en dehors de la surface de réparation**

- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 9,15 m du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé.
- Le coup franc doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise ou à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu.

#### **Infractions et sanctions**

Si un joueur de l'équipe adverse ne se trouve pas à la distance requise lors de l'exécution du coup franc :

- le coup franc doit être rejoué.

Si, lorsqu'un coup franc est exécuté par l'équipe qui défend dans sa propre surface de réparation, le ballon n'est pas botté directement hors de la surface :

- le coup franc doit être rejoué.

##### **Coup franc exécuté par un autre joueur que le gardien de but**

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;
- un coup de pied de réparation est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise dans la surface de réparation de l'exécutant.

#### **Coup franc exécuté par le gardien de but**

Si le ballon est en jeu et que le gardien retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que le gardien de but touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise en dehors de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;
- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise à l'intérieur de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

## **LOI 14 – COUP DE PIED DE REPARATION**

Un coup de pied de réparation (penalty) est accordé contre l'équipe qui commet, dans sa propre surface de réparation et alors que le ballon est en jeu, l'une des dix fautes pour lesquelles un coup franc direct doit être accordé.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de réparation.

Du temps supplémentaire doit être accordé pour tout coup de pied de réparation devant être exécuté à la fin de chacune des périodes du temps réglementaire ou à la fin de chacune des périodes de la prolongation.

#### **Position du ballon et des joueurs**

Le ballon :

- doit être placé sur le point de réparation.

Le joueur exécutant le coup de pied de réparation :

- doit être clairement identifié.

Le gardien de but de l'équipe qui défend :

- doit rester sur sa ligne de but, face à l'exécutant et entre les poteaux jusqu'à ce que le ballon ait été botté.

Tous les joueurs autres que l'exécutant doivent se trouver :

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

#### **Procédure**

- Une fois que les joueurs sont positionnés conformément à la présente Loi, l'arbitre donne le signal de tirer le coup de pied de réparation.

- Le tireur du coup de pied de réparation doit botter le ballon en direction du but adverse.

- L'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé en direction du but adverse.

Quand un coup de pied de réparation est exécuté pendant le temps réglementaire ou pendant le temps additionnel prévu en fin de période ou en fin de match pour permettre son exécution ou sa répétition, le but est accordé si, avant de passer entre les poteaux et sous la barre transversale :

- le ballon touche l'un ou l'autre ou les deux poteaux et/ou la barre transversale et/ou le gardien de but.

L'arbitre décide quand le coup de pied de réparation est considéré comme exécuté.

#### **Infractions et sanctions**

**Si l'arbitre a donné le signal de l'exécution du coup de pied de réparation et que, avant que le ballon ne soit en jeu, les situations suivantes surviennent :**

**Le joueur exécutant le coup de pied de réparation enfreint les Lois du Jeu :**

- **l'arbitre laisse tirer le coup de pied de réparation ;**

- si le ballon pénètre dans le but, le coup de pied de réparation devra être retiré ;

- si le ballon n'entre pas dans le but, l'arbitre arrête le jeu et le match reprend par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où la faute a été commise.

**Le gardien de but enfreint les Lois du Jeu :**

- **l'arbitre laisse tirer le coup de pied de réparation ;**

- si le ballon pénètre dans le but, le but est accordé ;

- si le ballon n'entre pas dans le but, le coup de pied de réparation doit être recommencé.
- Un coéquipier de l'exécutant bottant le coup de pied de réparation, enfreint les Lois du Jeu :
- l'arbitre laisse tirer le coup de pied de réparation ;
  - si le ballon pénètre dans le but, le coup de pied de réparation devra être retiré ;
  - si le ballon n'entre pas dans le but, l'arbitre arrête le jeu et le match reprend par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse, à l'endroit ou la faute a été commise.

Un coéquipier du gardien de but enfreint les Lois du Jeu :

- **l'arbitre laisse tirer le coup de pied de réparation ;**
- si le ballon pénètre dans le but, le but est accordé ;
- si le ballon ne pénètre pas dans le but, le coup de pied de réparation devra être retiré.

Un ou plusieurs joueurs des deux équipes enfreignent les Lois du Jeu :

- le coup de pied de réparation doit être retiré.

**Si après le coup de pied de réparation :**

L'exécutant retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

L'exécutant touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Le ballon entre en contact avec un corps étranger sur sa trajectoire :

- le coup de pied de réparation doit être retiré.

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

- l'arbitre interrompt le jeu ;
- le jeu reprend par une balle à terre à l'endroit où le ballon se trouvait au moment de l'interruption du jeu à moins qu'il ne se soit alors trouvé à l'intérieur de la surface de but auquel cas l'arbitre laissera le ballon tomber sur la ligne de la surface de but qui est parallèle à la ligne de but, et ce au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

## **LOI 15 – RENTREE DE TOUCHE**

La rentrée de touche est une des procédures de reprise du jeu.

Lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de touche au sol ou en l'air, une rentrée de touché 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.

### **Procédure**

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

- faire face au terrain de jeu ;
- avoir, au moins partiellement, les deux pieds soit sur la ligne de touche soit à l'extérieur du terrain ;
- tenir le ballon avec ses deux mains ;
- lancer le ballon depuis la nuque et par-dessus la tête ;
- lancer le ballon depuis l'endroit où il est sorti du terrain.

Tous les adversaires doivent se trouver à au moins deux mètres de l'endroit où est effectuée la rentrée de touche.

Le ballon est en jeu dès l'instant où il pénètre sur le terrain.

L'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

### **Infractions et sanctions**

#### **Rentrée de touche exécutée par un joueur de champ**

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;
- un coup de pied de réparation sera accordé si la faute a été commise dans la surface de réparation de l'exécutant.

#### **Rentrée de touche exécutée par le gardien de but**

Si le ballon est en jeu et que le gardien retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que le gardien de but touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct sera accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise en dehors de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;
- un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise à l'intérieur de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si un joueur de l'équipe adverse distrait ou gêne abusivement l'exécutant de la rentrée de touche :

- il sera averti pour comportement antisportif.

Pour toute autre infraction à la présente Loi :

- la rentrée de touche doit être recommencée par un joueur de l'équipe adverse.

## **LOI 16 – COUP DE PIED DE BUT**

Le coup de pied de but est une des procédures de reprise du jeu.

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, que ce soit à terre ou en l'air et sans qu'un but ait été marqué conformément à la Loi 10. Un but peut être marqué directement sur coup de pied de but, mais uniquement contre l'équipe adverse.

### **Procédure**

- Le ballon est botté d'un point quelconque de la surface de but par un joueur de l'équipe qui défendait.
- Les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.
- L'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est frappé directement hors de la surface de réparation.

### **Infractions et sanctions**

Si le ballon n'est pas botté directement hors de la surface :

- le coup de pied de but doit être retiré.

### **Coup de pied de but exécuté par un autre joueur que le gardien de but**

Si le ballon est en jeu et si l'exécutant retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et si l'exécutant touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;
- un coup de pied de réparation est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise dans la surface de réparation de l'exécutant.

### **Coup de pied de but exécuté par le gardien de but**

Si le ballon est en jeu et si le gardien retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et si le gardien de but touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise en dehors de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;
- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise à l'intérieur de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Pour toute autre infraction à cette Loi :

- le coup de pied de but doit être retiré.

## **LOI 17 – COUP DE PIED DE COIN**

Le coup de pied de coin est une des procédures de reprise du jeu.

Un coup de pied de coin (corner) est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui défend, franchit entièrement la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air et sans qu'un but ait été marqué conformément à la Loi 10.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de coin, mais uniquement contre l'équipe adverse.

### **Procédure**

- Le ballon doit être positionné à l'intérieur de l'arc de cercle de coin le plus proche de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de but.
- Le drapeau de coin ne peut être enlevé.
- Les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir au moins à 9,15 m de l'arc de cercle du coin jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.
- Le ballon doit être botté par un joueur de l'équipe qui attaque.

- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé.
- L'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

### **Infractions et sanctions**

#### **Coup de pied de coin exécuté par un joueur de champ**

Si le ballon est en jeu et si l'exécutant retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

- un coup de pied de réparation est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise dans la surface de réparation de l'exécutant.

#### **Coup de pied de coin exécuté par le gardien de but**

Si le ballon est en jeu et si le gardien retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et si le gardien de but touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise en dehors de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise à l'intérieur de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Pour toute autre infraction à la présente Loi :

- le coup de pied de coin doit être retiré.

ooooOooooOoooo