

The background features a grayscale image of a soccer player in a striped jersey and a soccer ball. Several thin, orange-outlined circles of varying sizes are scattered across the page, some overlapping the text.

X **Annexes**

Les lois du jeu

Remarques préalables

MODIFICATIONS

Avec l'accord de l'association nationale 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 et entre joueurs vétérans (plus de 35 ans).

Les dérogations suivantes sont autorisées :

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

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 assistants, des joueurs et des officiels, mais il va de soi que les deux sexes sont concernés.

EXPLICATION DES SIGNES

Le symbole suivant est utilisé tout au long du texte des Lois du Jeu :

* Sauf dispositions stipulées dans les circonstances particulières de la Loi 8 – Coup d'envoi et reprise du jeu.

LA LOI DU JEU

Loi 1	Terrain de jeu	Loi 10	But marqué
Loi 2	Ballon	Loi 11	Le hors-jeu
Loi 3	Nombre de joueurs	Loi 12	Fautes et comportement antisportif
Loi 4	Équipement des joueurs	Loi 13	Coups francs
Loi 5	Arbitre	Loi 14	Coup de pied de réparation (penalty)
Loi 6	Arbitres assistants	Loi 15	Rentrée de touche
Loi 7	Durée du match	Loi 16	Coup de pied de but
Loi 8	Coup d'envoi et reprise du jeu	Loi 17	Coup de pied de coin (corner)
Loi 9	Ballon en jeu et hors du jeu		La surface technique

Dimensions. - Le terrain de jeu doit être rectangulaire. La longueur des lignes de touche doit dans tous les cas être supérieure à la longueur des lignes de but.

Longueur : minimum 90 m, maximum 120 m.

Largeur : minimum 45 m, maximum 90 m.

Matches internationaux. - Longueur 100 m, maximum 110 m. Largeur : minimum 64 m, maximum 75 m.

Marquage du terrain. - Le terrain de jeu doit être marqué 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.

Toutes les lignes ont une largeur maximum de 12 cm.

Le terrain de jeu est divisé en deux moitiés par la ligne médiane.

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.

La surface de but. - A chaque extrémité du terrain est délimitée une surface de but répondant aux spécifications suivantes :

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 s'intitule surface de but.

La surface de réparation. - A chaque extrémité du terrain est délimitée une surface de réparation répondant aux spécifications suivantes :

Deux lignes sont tracées perpendiculairement à la ligne de but, à 16,50 m de l'intérieur de chaque montant du but. Ces deux lignes avancent sur le terrain de jeu sur une distance de 16,50 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 se nomme surface de réparation.

A l'intérieur de chaque surface de réparation est marqué le point du coup de pied de réparation à 11 m du milieu de la ligne reliant les montants du but et à égale distance de ces montants. A l'extérieur de chaque surface de réparation est tracé un arc de cercle de 9,15 m de rayon ayant pour centre le point du coup de pied de réparation.

Les drapeaux. - A 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.

L'arc de cercle de coin. - De chaque drapeau de coin est tracé un quart de cercle d'un rayon de 1 m à l'intérieur du terrain de jeu.

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

Ils consistent en deux montants verticaux s'élevant à égale distance des drapeaux des coins et réunis au sommet par une barre transversale.

La distance séparant les deux montants est de 7,32 m, et le bord inférieur de la barre transversale se situe à 2,44 m du sol.

Les deux montants doivent avoir la même largeur et épaisseur, lesquelles ne doivent pas excéder 12 cm. La ligne de but a la même largeur que les montants 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 montants du but et la barre transversale doivent être de couleur blanche.

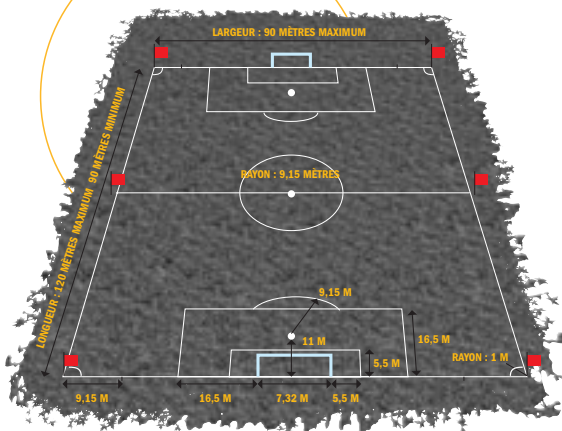
Sécurité. - Les buts doivent être fixés au sol de manière sûre. les buts amovibles ne peuvent être utilisés que s'ils satisfont à ces exigences.

- il a une circonférence de 70 cm au plus et de 68 cm au moins
- il a un poids de 450 g au plus et de 410 g au moins au début du match

TERRAIN DE JEU



SYSTEME DE MESURE MÉTRIQUE



LOI 2

Ballon

454 Définition et dimensions. - Caractéristiques du ballon :

- il est sphérique
- il est en cuir ou dans une autre matière adéquate

- il a une circonférence de 70 cm au plus et de 68 cm au moins.
- il a un poids de 450 g au plus et de 410 g au moins au début du match.
- il a une pression se situant entre 0,6 et 1,1 atmosphère (600 - 1100 g/cm²).

Remplacement d'un ballon défectueux.

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

- le match est arrêté
- le match reprend, avec un nouveau ballon, par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le premier ballon au moment où il a été endommagé* (voir page 452).

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 est repris en conséquence par la remise en jeu concernée.

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

LOI 3

Nombre de joueurs

Joueurs. - Tout match est disputé par deux équipes composées chacune de 11 joueurs au maximum, dont l'un sera le gardien de but. Aucun match ne peut avoir lieu si l'une ou l'autre équipe dispose de moins de huit joueurs.

Compétitions officielles. - Dans tout match disputé dans le cadre de compétitions officielles de la FIFA ou de compétitions organisées par les Confédérations et les Associations nationales, il est possible de recourir à trois remplaçants au maximum.

Le règlement de la compétition doit préciser le nombre de remplaçants - entre trois au minimum et sept au maximum - qu'il est possible de désigner en tant que tels.

Autres matches. - Dans les 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 remplaçant peut être utilisé si :

- les équipes concernées s'entendent sur le nombre maximum des remplacements autorisés
- 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.

Tous matches. - A chaque match, le nom des remplaçants doit être communiqué à l'arbitre avant le début de la rencontre. Un remplaçant non déclaré comme tel ne pourra participer à la rencontre.

Procédure de remplacement. - Le remplacement d'un joueur par un remplaçant doit se conformer à la procédure suivante :

- l'arbitre doit être informé préalablement 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 cesse d'être joueur
- un joueur qui a été 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.

Remplacement du gardien de but. - Chacun des joueurs de champ peut remplacer le gardien de but pourvu que :

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

Infractions / Sanctions. - Si un remplaçant pénètre sur le terrain de jeu sans autorisation de l'arbitre :

- le jeu est arrêté
- le remplaçant concerné est averti (carton jaune) et doit quitter le terrain de jeu
- le jeu reprend par un coup franc indirect à l'endroit où le ballon se trouvait au moment de l'interruption du jeu* (voir page 452).

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

- le jeu continue
- le joueur concerné est averti (carton jaune) dès que le ballon aura cessé d'être en jeu.

Pour toute autre infraction à cette Loi :

- le joueur concerné est averti (carton jaune).

Reprise du jeu. - Si le jeu a été arrêté par l'arbitre pour prononcer un avertissement :

- le jeu reprend par un coup franc indirect exécuté par un joueur de l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu* (voir page 452).

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

Un remplaçant désigné qui a été expulsé soit avant soit après le coup d'envoi du match ne peut être remplacé.

LOI 4

Équipement des joueurs

Sécurité. - L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour lui-même ou pour les autres. Ceci s'applique aussi aux bijoux en tous genres.

Équipement de base. - L'équipement de base de tout joueur comprend :

- un maillot ou chemisette
- des culottes - si le joueur porte des cuissards, ceux-ci doivent être de la même couleur que la couleur dominante des culottes
- des bas
- des protège-tibias
- des chaussures.

Protège-tibias

- doivent être entièrement recouverts par les bas
- doivent être d'une matière adéquate (caoutchouc, plastique, ou matières similaires)
- doivent offrir un degré de protection approprié.

Gardiens de but

- Le gardien de but doit porter une tenue aux couleurs le distinguant des autres joueurs, de l'arbitre et des arbitres assistants.

Infractions / Sanctions. - Pour toute infraction à cette Loi :

- le jeu ne doit pas nécessairement être arrêté

- le joueur contrevenant doit être enjoint par l'arbitre à quitter le terrain de jeu pour corriger sa tenue
- le joueur contrevenant doit quitter le terrain de jeu lors de la prochaine interruption du jeu, à moins qu'il n'ait déjà corrigé sa tenue
- tout joueur ayant quitté le terrain de jeu pour corriger sa tenue ne pourra y revenir sans y avoir été préalablement autorisé par l'arbitre
- l'arbitre doit contrôler la conformité de l'équipement du joueur avant de l'autoriser à revenir sur le terrain de jeu
- le joueur ne peut revenir sur le terrain de jeu que lors d'un arrêt du jeu.

Un joueur qui aura été enjoint à quitter le terrain de jeu pour avoir enfreint cette Loi et qui pénètre (ou revient) sur le terrain de jeu sans autorisation préalable de l'arbitre doit être sanctionné d'un avertissement (carton jaune).

Reprise du jeu. - Si le jeu a été arrêté par l'arbitre pour prononcer un avertissement :

- le match reprend par un coup franc indirect exécuté par un joueur de l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt du jeu* (voir page 452).

LOI 5

Arbitre

L'autorité de l'arbitre. - Chaque match se dispute sous le contrôle d'un arbitre disposant de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des Lois du Jeu dans le cadre du match qu'il est appelé à diriger.

Compétences et obligations. - L'arbitre doit :

- veiller à l'application des Lois du Jeu
- assurer le contrôle du match en collaboration avec les arbitres assistants et, le cas échéant, avec le quatrième officiel
- s'assurer que le ballon satisfait aux exigences de la Loi 2
- s'assurer que l'équipement des joueurs satisfait aux exigences de la Loi 4
- assurer la fonction de chronométreur et rédiger un rapport sur le match
- arrêter le match temporairement, le suspendre ou l'arrêter définitivement, à sa discrétion, à chaque infraction aux Lois
- arrêter le match temporairement, le suspendre ou l'arrêter définitivement en raison de l'interférence d'événements extérieurs, quels qu'ils soient
- arrêter le match si, à son avis, un joueur est sérieusement blessé, et le faire transporter en dehors du terrain de jeu. Un joueur blessé ne pourra retourner sur le terrain de jeu qu'une fois que le jeu aura repris
- laisser le jeu se poursuivre jusqu'à ce que le ballon ait cessé d'être en jeu, si à son avis, un joueur n'est que légèrement blessé
- faire en sorte que tout joueur souffrant d'une plaie qui saigne quitte le terrain de jeu. 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
- laisser le jeu se poursuivre quand l'équipe contre laquelle une faute a été commise peut en tirer un avantage, et sanctionner la faute commise initialement si l'avantage escompté n'intervient pas
- sanctionner la faute la plus grave quand un joueur commet simultanément plusieurs fautes
- prendre des mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une faute passible d'avertissement ou d'exclusion. L'arbitre n'est pas tenu de réagir immédiatement, mais doit le faire lors de la prochaine interruption de jeu
- prendre des mesures à l'encontre des officiels de l'équipe qui n'ont pas un com-

portement responsable et, à sa discrétion, expulser ceux-ci du terrain de jeu et de ses abords immédiats

- intervenir sur indication des arbitres assistants en ce qui concerne les incidents qu'il n'a pas pu constater lui-même
- faire en sorte qu'aucune personne non autorisée ne pénètre sur le terrain de jeu
- donner le signal de la reprise du match après une interruption du jeu
- remettre aux autorités compétentes un rapport consignait les informations relatives à toute mesure disciplinaire qu'il a prise à l'encontre de 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 les faits en relation avec le jeu sont sans appel.

L'arbitre ne peut revenir sur une décision que s'il réalise que celle-ci est incorrecte ou, à sa discrétion, suite à un avis d'un arbitre assistant, le tout sous réserve que le jeu n'ait pas repris ou soit terminé.

LOI 6

Arbitres assistants

Devoirs. - Deux arbitres assistants sont désignés. Sous réserve de décision contraire de l'arbitre à qui incombe le pouvoir discrétionnaire, ils ont pour mission de signaler :

- quand le ballon est entièrement sorti du terrain de jeu
- à quelle équipe revient la rentrée de touche, ou s'il y a coup de pied de coin ou coup de pied de but
- quand un joueur doit 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 les fautes sont commises lorsque les arbitres assistants sont plus près que l'arbitre de l'action (y compris, exceptionnellement, toute faute commise dans la surface de réparation)
- quand, lors de tirs de coups de pied de réparation, le gardien de but a bougé 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 de jeu 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

Durée de travail

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.

La 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 définir la durée de la pause de la mi-temps entre les deux périodes.

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

Récupération des arrêts de jeu. - Chaque période doit être prolongée pour récupérer tout le temps perdu occasionné par :

- les remplacements
- l'examen des blessures des joueurs
- le transport des joueurs blessés hors du terrain de jeu
- les manœuvres visant à perdre du temps délibérément
- toute autre cause
- la durée de la récupération des arrêts de jeu est à la discrétion de l'arbitre.

Coup de pied de réparation. - Si un coup de pied de réparation doit être exécuté ou recommencé, la durée de chaque période doit être prolongée pour en permettre l'exécution.

Prolongation. - Le règlement des compétitions peut prévoir de jouer une prolongation de deux périodes égales. En l'occurrence, ce sont les conditions stipulées dans la Loi 8 qui sont applicables.

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

Préliminaires. - 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 mi-temps.

L'autre équipe se voit attribuer le coup d'envoi du match.

L'équipe ayant choisi son camp effectuera le coup d'envoi de la seconde période du match.

Au début de la seconde période du match, les équipes changent de camp et attaquent en direction du but adverse.

Coup d'envoi. - Le coup d'envoi est une procédure pour débiter la partie ou reprendre le jeu :

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

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

Procédure

- tous les joueurs se trouvent dans leur propre moitié de terrain
- les joueurs de l'équipe ne procédant pas au coup d'envoi doivent se tenir au moins à une distance de 9,15 m du ballon tant qu'il n'est pas en jeu
- le ballon est posé à terre sur le point central
- l'arbitre donne le signal du coup d'envoi
- le ballon est considéré comme étant en jeu dès qu'il aura été botté vers l'avant
- l'exécutant du coup d'envoi ne peut jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un coéquipier.

Quand une équipe a marqué un but, c'est l'équipe contre laquelle le but a été marqué qui procède au nouveau coup d'envoi.

Infractions / Sanctions. - Si l'exécutant du coup d'envoi joue le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un coéquipier :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise* (voir page 452).

Pour toute autre infraction à la procédure du coup d'envoi :

- le coup d'envoi doit être recommencé.

Balle à terre. - Après une interruption temporaire du match provoquée par une cause non stipulée dans les Lois du Jeu, le match doit être repris par une balle à terre.

Procédure. - L'arbitre laisse tomber le ballon à terre à l'endroit où il se trouvait au moment où le jeu a été arrêté* (voir p. 452).

Le jeu reprend dès que le ballon touche le sol.

Infractions / Sanctions. - La balle à terre doit être recommencée si :

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

Circonstances particulières. - Un coup franc accordé à l'équipe défendante dans sa propre surface de but peut être exécuté de n'importe quel point de la surface de but.

Un coup franc indirect accordé à l'équipe attaquante dans la surface de but de son adversaire doit être exécuté de 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 a été commis l'infraction.

Une balle à terre destinée à la reprise du match après un arrêt temporaire du jeu alors que le ballon se trouvait dans la surface de but doit être exécutée sur 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 9

Ballon en jeu et hors du jeu

Ballon hors du jeu. - Le ballon est hors du jeu quand :

- il a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, 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 montant de but, la barre transversale ou un drapeau de coin
- il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché l'arbitre ou un arbitre assistant lorsqu'ils se trouvent sur le terrain de jeu.

LOI 10

But marqué

Le but marqué. - Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but, entre les montants du but et sous la barre transversale, sous réserve qu'aucune infraction aux Lois du Jeu n'ait été préalablement commise par l'équipe en faveur de laquelle un but aura été marqué.

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 ne marquent aucun but, le match est déclaré nul.

Règlements des compétitions. - Pour les matches se terminant sur un score nul, les règlements des compétitions peuvent prévoir des dispositions relatives aux prolongations ou à d'autres procédures agréées par l'International F.A. Board permettant de déterminer le vainqueur du match.

LOI 11**

Hors-jeu

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

Un joueur se trouve en position de hors-jeu quand :

- il est plus près de la ligne de but adverse qu'à la fois le ballon et l'avant-dernier adverse.
- Un joueur ne se trouve pas en position de hors-jeu quand :
 - il se trouve dans sa propre moitié de terrain ou
 - il se trouve à la même hauteur que l'avant-dernier adverse ou
 - il se trouve 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 par un coéquipier ou est joué par l'un d'entre eux, le joueur prend, de l'avis de l'arbitre, une part active au jeu :

- en intervenant dans le jeu ou
- en influençant un adversaire ou
- en 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 corner.

Infractions / Sanctions. - Pour toute infraction à la Loi du hors-jeu, 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 p. 452).

** Voir également page 474.

LOI 12

Fautes et comportement antisportif

Les fautes et comportements antisportifs doivent être sanctionnés comme suit :

Coup franc direct. - Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui de l'avis de l'arbitre commet, par inadvertance, par imprudence ou par excès de combativité, l'une des six fautes suivantes :

- donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire
- faire ou essayer de faire un croche-pied à l'adversaire
- sauter sur un adversaire
- charger un adversaire
- frapper ou essayer de frapper un adversaire
- bousculer un adversaire.

Un coup franc direct est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui commet l'une des quatre fautes suivantes :

- tacler un adversaire pour s'emparer du ballon en touchant l'adversaire avant de jouer le ballon
- tenir un adversaire
- cracher sur un adversaire
- toucher délibérément le ballon des mains (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation).

Tout coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise* (voir p. 452).

Coup de pied de réparation (penalty). - Un penalty est accordé quand l'une de ces dix fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, nonobstant 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 du gardien de but qui, se trouvant dans sa propre surface de réparation, commet l'une des quatre fautes suivantes :

- garder le ballon en sa possession pendant plus de six secondes avant de le

lâcher des mains

- toucher une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché, sans qu'il n'ait été touché par un autre joueur
- toucher le ballon des mains sur une passe en retrait botté délibérément par un coéquipier
- toucher 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 de manière dangereuse
- fait obstacle à l'évolution d'un adversaire,
- empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains
- commet d'autres fautes non mentionnées au préalable dans la Loi 12, pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

Le coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise* (voir p. 452).

Sanctions disciplinaires.

Il ne peut être montré un carton jaune ou un carton rouge qu'à un joueur, un remplaçant ou un joueur remplacé. Cependant, l'arbitre est habilité à imposer des sanctions disciplinaires à partir du moment où il pénètre sur le terrain de jeu et jusqu'à ce qu'il le quitte après le coup de sifflet final.

Fautes passibles d'avertissement. - Un joueur se voit infliger un avertissement (carton jaune) quand il commet l'une des sept fautes suivantes :

1. il se rend coupable d'un comportement antisportif
2. il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes
3. il enfreint avec persistance les Lois du Jeu
4. il retarde la reprise du jeu
5. il ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin ou d'un coup franc
6. il pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre
7. il quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre.

Fautes passibles d'exclusion. - Un joueur est exclu du terrain de jeu (carton rouge) quand il commet l'une des sept fautes suivantes :

1. il se rend coupable d'une faute grossière
2. il se rend coupable d'un acte de brutalité
3. il crache sur un adversaire ou sur toute autre personne
4. il empêche un adversaire de marquer un but, ou annihile une occasion de but manifeste, en touchant délibérément le ballon de la main (ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation)
5. il anéantit 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
6. il tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers
7. il reçoit un second avertissement au cours du même match.

Un joueur exclu doit quitter la proximité du terrain de jeu ainsi que la surface technique.

LOI 13

Coups francs

Genre de coups francs. - Les coups francs sont soit directs soit indirects.

Pour le coup franc direct comme pour le coup franc indirect, le ballon doit être immobile au moment de la frappe, et l'exécutant ne doit pas toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Le coup franc direct

- si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, le but est accordé
- si le ballon est en jeu et qu'il pénètre directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse.

Le coup franc indirect. - Signe 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 jusqu'à l'exécution du coup franc et jusqu'à ce que le ballon touche un autre joueur ou sorte du jeu. *Le ballon pénètre dans le but.* Le 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 ballon est en jeu et qu'il entre directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse.

Lieu d'exécution du coup franc.

Coup franc dans la surface de réparation.

Coup franc direct ou indirect en faveur de l'équipe défendante :

- 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 botté directement en dehors 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 attaquante :

- 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 montants
- 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 de 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 a été commise l'infraction.

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 a été commise l'infraction.

Infractions / Sanctions. - Quand 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 recommencé.

Quand le ballon n'est pas mis directement en jeu par l'équipe défendante lorsque le coup franc est exécuté dans sa propre surface de réparation :

- le coup franc doit être recommencé.

Coup franc exécuté par un autre joueur que le gardien de but. Quand le ballon est en jeu et que l'exécutant touche le ballon une seconde fois (autrement que délibérément avec ses mains) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise* (voir p. 452).

Quand le ballon est en jeu et que l'exécutant saisit délibérément le ballon des

mains avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise* (voir p. 452)
- un coup de pied de réparation est accordé si la faute a été commise dans la surface de réparation de l'exécutant.

Coup franc exécuté par le gardien de but. Quand le ballon est en jeu et que le gardien de but touche (autrement que des mains) 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 qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise* (voir p. 452).

Quand le ballon est en jeu et que le gardien de but saisit délibérément le ballon des mains 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 p. 452)
- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise dans 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 p. 452).

LOI 14

Coups de pied de réparation

Un coup de pied de réparation est dicté 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.

Un 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 deux périodes de la prolongation.

Positions respectives du ballon et des joueurs. - Le ballon :

- est placé sur le point du coup de pied de réparation
- Le joueur exécutant le coup de pied de réparation :
- est clairement identifié

Le gardien de but de l'équipe défendante

- reste sur sa propre ligne de but, face à l'exécutant, entre les montants du but, jusqu'à ce que le ballon ait été botté

Tous les joueurs autres que l'exécutant se trouvent :

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

L'arbitre

- ne doit pas donner le signal de l'exécution avant que les joueurs n'aient pris position conformément à la Loi
- décide quand le coup de pied de réparation est considéré comme exécuté.

Exécution

- le tireur du coup de pied de réparation botte le ballon en direction du but
- il ne doit pas jouer le ballon une seconde fois 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 ou doit être répété 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 montants du but et sous la barre transversale :

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

Infractions / 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 exécuter le coup
- si le ballon pénètre dans le but, répétition du coup de pied de réparation
- si le ballon ne pénètre pas dans le but, l'arbitre arrête le jeu et le match reprend par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse.

Le gardien de but transgresse les Lois du Jeu :

- l'arbitre laisse exécuter le coup
- 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 répété. Un coéquipier de l'exécutant pénètre dans la surface de réparation, va se placer devant le point de réparation ou s'approche à moins de 9,15 m du ballon :

- l'arbitre laisse exécuter le coup
- si le ballon pénètre dans le but, répétition du coup de pied de réparation
- 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
- si le ballon, après avoir été repoussé par le gardien de but ou la barre transversale est touchée par ce joueur, l'arbitre interrompt le jeu et fait reprendre le match par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse.

Un coéquipier du gardien de but pénètre dans la surface de réparation, va se placer devant le point de réparation ou s'approche à moins de 9,15 m du ballon :

- l'arbitre laisse exécuter le coup
- 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 sera retiré.

Un ou plusieurs joueurs de l'équipe défendante et attaquante enfreignent les Lois du Jeu :

- l'exécution doit être répétée.

Si, après le tir du coup de pied de réparation. L'exécutant touche le ballon une seconde fois (mais pas avec la main) avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise* (voir p. 452).

L'exécutant saisit délibérément le ballon des mains avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise* (voir p. 452).

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

- le coup de pied de réparation est retiré.

Le ballon après avoir été repoussé par le gardien de but, un montant du but ou la barre transversale, retombe dans le terrain de jeu 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 où il a été touché par le coup étranger* (voir p. 452).

La rentrée de touche est l'une des procédures de la reprise du jeu. Un but ne peut être marqué directement sur rentrée de touche.

La rentrée de touche est accordée :

- quand le ballon a entièrement franchi la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air
- à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche
- à l'équipe adverse du joueur qui a touché en dernier le ballon.

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

- faire face au terrain
- avoir au moins partiellement, les deux pieds soit sur la ligne de touche soit sur la bande de terrain extérieure à cette ligne
- tenir le ballon des deux mains.
- lancer le ballon depuis la nuque et par-dessus la tête.

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

Tous les adversaires doivent se trouver à au moins deux mètres du lieu de rentrée de touche.

Le ballon est en jeu dès l'instant où il a pénétré sur le terrain de jeu.

Infractions / Sanctions. - Remise en jeu exécuté par un joueur de champ.

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche 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 qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise* (voir p. 452).

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant saisit délibérément le ballon des mains avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise* (voir p. 452).
- un coup de pied de réparation est dicté si la faute a été commise dans la surface de réparation de l'exécutant.

Remise en jeu exécutée par le gardien de but. Si le ballon est en jeu et que le gardien de but touche (autrement que des mains) une seconde fois le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise* (voir p. 452).

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

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse quand 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 p. 452).
- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse quand la faute a été commise dans 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 p. 452).

Si l'exécutant de la rentrée de touche est importuné ou gêné par un joueur de l'équipe adverse :

- le joueur de l'équipe adverse est sanctionné d'un avertissement (carton jaune) pour comportement antisportif.

Pour toute autre infraction à cette Loi :

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

Le coup de pied de but est l'une des manières de reprendre le jeu.

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

Un coup de pied de but est accordé quand :

- le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe attaquante, a entièrement franchi la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air, sans qu'un but ait été marqué conformément à la Loi 10.

Exécution

- le ballon est botté d'un point quelconque de la surface de but par un joueur de l'équipe défendante
- 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 jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur
- le ballon est en jeu dès qu'il est botté directement en dehors de la surface de réparation.

Infractions / Sanctions. - Si le ballon n'est pas botté en jeu directement en dehors de la surface de réparation :

- répétition du coup de pied de but

Coup de pied de but exécuté par un autre joueur que le gardien de but. Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche 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 qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise* (voir p. 452).

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant saisit délibérément le ballon des mains avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise* (voir p. 452)
- un coup de pied de réparation est dicté 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 que le gardien de but touche (autrement que des mains) une seconde fois le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise* (voir p. 452).

Si le ballon est en jeu et que le gardien de but saisit délibérément le ballon des mains 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 p. 452)
- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise dans 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 p. 452).

Pour toute autre infraction à cette loi :

- le coup de pied de but sera retiré.

Le coup de pied de coin est l'une des manières de reprendre le jeu.

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

Un corner est dicté quand :

- le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe défendante, a entièrement franchi la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air, sans qu'un but ait été marqué conformément à la Loi 10.

Exécution

- le ballon est placé dans l'arc de cercle du coin le plus proche où il est sorti
- le drapeau de coin ne peut être enlevé
- les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir au moins à 9,15 m du ballon jusqu'à ce que le ballon soit en jeu
- le ballon est botté par un joueur de l'équipe attaquante
- le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé
- l'exécutant ne doit pas jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Infractions / Sanctions. - Coup de pied de coin exécuté par un joueur de champ. Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche le ballon (excepté intentionnellement avec les mains) 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 qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise* (voir p. 452).

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant saisit délibérément le ballon des mains avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

• un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise* (voir p. 452)

• un coup de pied de réparation est dicté 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 que le gardien de but touche (autrement que des mains) une seconde fois le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

• un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise* (voir p. 452).

Si le ballon est en jeu et que le gardien de but saisit délibérément le ballon des mains 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 p. 452)

• un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise dans 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 p. 452).

Pour toute autre infraction à cette loi :

- le coup de pied de coin sera retiré.

Procédures pour déterminer le vainqueur d'un match

Le but décisif et les tirs au but du point de réparation sont des méthodes pour déterminer le vainqueur quand le règlement de la compétition exige qu'il y ait une équipe victorieuse au terme d'un match achevé sur un score nul.

Le but décisif

Procédure

- Durant les périodes de la prolongation jouée à l'issue du temps réglementaire, l'équipe qui marque le premier but est déclarée vainqueur.
- Si aucun but n'est marqué, le vainqueur sera désigné par les tirs au but du point de réparation.

Les tirs au but du point de réparation

Procédure

- L'arbitre choisit le but contre lequel les tirs doivent être exécutés
- L'arbitre procède, avec les capitaines, au tirage au sort de l'équipe devant exécuter le premier tir
- L'arbitre consigne par écrit le déroulement de chaque tir au but
- Les deux équipes exécutent chacune cinq tirs au but conformément aux dispositions mentionnées ci-dessous
- Les tirs sont exécutés alternativement par chaque équipe
- Si avant que les deux équipes n'aient exécuté leurs cinq tirs, l'une d'elles marque plus de buts que l'autre ne pourra jamais en marquer même en finissant sa série de tirs, l'épreuve n'est pas poursuivie
- Si après que les deux équipes ont exécuté leurs cinq tirs, toutes deux ont marqué le même nombre de buts ou n'en ont marqué aucun, l'épreuve est poursuivie dans le même ordre jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre au terme du même nombre de tentatives
- Si un gardien de but se blesse pendant l'épreuve des tirs au but au point qu'il n'est plus en mesure de continuer, il peut être remplacé par un remplaçant désigné, pourvu que son équipe n'ait pas déjà épuisé le nombre maximum de remplaçants autorisés par le règlement de la compétition
- A l'exception du cas précédent, seuls les joueurs présents sur le terrain de jeu au terme du match, le cas échéant au terme de la prolongation, sont autorisés à exécuter les tirs au but du point de pénalty
- Chaque tir est exécuté par un joueur différent, et tous les joueurs désignés doivent avoir exécuté un premier tir avant que l'un d'entre eux ne puisse exécuter son second tir
- Tout joueur désigné peut à tout moment remplacer le gardien de but pendant l'épreuve des tirs au but
- Seuls les joueurs désignés et les officiels du match sont autorisés à rester sur le terrain de jeu pendant l'épreuve des tirs au but
- Tous les joueurs, excepté celui qui exécute le tir et les deux gardiens de but, doivent rester dans le cercle central pendant l'épreuve des tirs au but
- Le gardien dont le coéquipier exécute le tir au but doit rester sur le terrain de jeu, et ce, derrière la ligne de la surface de réparation dans laquelle se déroule l'épreuve, sur la ligne de but à l'intersection de cette dernière avec la ligne de la surface de réparation
- A défaut d'autres dispositions contraires, ce sont les dispositions correspondantes des Lois du Jeu et les décisions de l'International F.A. Board qui doivent être appliquées lors de l'épreuve des tirs au but
- Toute équipe terminant un match avec un plus grand nombre de joueurs que l'équipe adverse est tenue d'égaliser ce nombre à la baisse et de communiquer à l'arbitre le nom et le numéro de chaque joueur exclu de la procédure. C'est au capitaine de l'équipe que revient cette tâche
- Avant le début de l'épreuve des tirs au but du point de réparation, l'arbitre doit s'assurer que le même nombre de joueurs dans chaque équipe se trouve dans le cercle central, qui exécuteront les tirs.

La surface technique

La surface technique telle que mentionnée dans la Loi 3, décision 2 de l'International F.A.

Board, concerne particulièrement les matches qui se disputent dans des stades offrant des places assises pour le personnel d'encadrement technique et les remplaçants, comme décrit plus bas.

Les surfaces techniques peuvent être différentes d'un stade à l'autre et avoir, par exemple, des dimensions ou des emplacements variables. Les remarques qui suivent fournissent des indications d'ordre général.

- La surface technique s'étend, sur les côtés, à 1 m de part et d'autre des places assises et, vers l'avant, jusqu'à 1 m de la ligne de touche.
- Il est recommandé de procéder au marquage de la surface technique.
- Le nombre de personnes autorisées à prendre place dans la surface technique est défini dans le règlement des compétitions.
- Les personnes autorisées à prendre place dans la surface technique doivent être identifiées avant le début du match conformément au règlement des compétitions.
- Une seule personne est autorisée à donner des instructions techniques. Cette personne doit regagner sa place après avoir donné ses consignes.
- L'entraîneur et les autres officiels ne doivent pas sortir de la surface technique. Des circonstances particulières, comme par exemple l'intervention, avec l'autorisation de l'arbitre, du physiothérapeute ou du médecin sur le terrain de jeu pour soigner un joueur blessé font exception à cette règle.
- L'entraîneur et les autres personnes présentes dans la surface technique doivent adopter un comportement responsable.

Le quatrième officiel

- Le quatrième officiel peut être désigné dans le règlement de la compétition et officie si l'un des trois officiels de match n'est pas en mesure de poursuivre. Il assiste l'arbitre à tout moment.
- L'organisateur doit clairement indiquer avant le début de la compétition qui, d'entre le quatrième officiel et l'arbitre assistant le plus qualifié, remplace l'arbitre désigné en cas d'indisponibilité de ce dernier. S'il s'agit de l'arbitre assistant, le quatrième officiel devient alors l'arbitre assistant.
- Le quatrième officiel est chargé d'assister l'arbitre, à la demande de celui-ci, dans toutes les tâches administratives survenant avant, pendant et après le match.
- Il est chargé d'assister l'arbitre dans les procédures de remplacement pendant le match.
- Si nécessaire, il contrôle les ballons de remplacement. Si le ballon doit être remplacé en cours de match, il fournit, à la demande de l'arbitre, un autre ballon, en veillant à ce que la perte de temps soit réduite au minimum.
- Il est chargé de contrôler l'équipement des remplaçants avant qu'ils ne pénètrent sur le terrain de jeu. Si leur équipement n'est pas en conformité avec les Lois du Jeu, il en informe l'arbitre assistant, qui, à son tour, en informe l'arbitre.
- Le quatrième officiel doit à tout moment prêter assistance à l'arbitre. Il doit indiquer à l'arbitre si le mauvais joueur reçoit un avertissement suite à une mauvaise identification de ce joueur ou si un joueur n'est pas exclu bien qu'il se voit infliger son second avertissement ou s'il se rend coupable d'un acte de brutalité en dehors du champ de vision de l'arbitre et des arbitres assistants. L'arbitre garde toutefois l'autorité de décider sur tous les faits en relation avec le jeu.
- Après le match, le quatrième officiel remet aux autorités compétentes un rapport sur tous les comportements répréhensibles ou autres incidents survenus en dehors du champ de vision de l'arbitre et des arbitres assistants. Le quatrième officiel est tenu d'informer l'arbitre et ses assistants de la teneur du rapport rédigé.
- Il est chargé d'avertir l'arbitre en cas de comportement déplacé d'un ou plusieurs occupants de la surface technique.

Instructions supplémentaires pour arbitres, arbitres assistants et quatrièmes officiels

Les instructions suivantes pour arbitres, arbitres assistants et quatrièmes officiels doivent permettre de clarifier certains points, pour une meilleure application des Lois du Jeu.

Le football est un sport de compétition, dont le contact physique entre joueurs représente un aspect normal et acceptable. Ce faisant, les joueurs doivent toutefois respecter les Lois du Jeu et les principes du Fair-play.

Se rendre coupable d'une faute grossière ou d'un acte de brutalité sont deux fautes passibles d'exclusion dans la Loi 12 compte tenu du niveau inacceptable d'agression physique.

Faute grossière. - Un joueur se rend coupable d'une faute grossière s'il agit avec force excessive ou brutalité envers un adversaire au moment où ils disputent le ballon quand il est en jeu. Tout joueur qui assène un coup à un adversaire au moment où ils disputent le ballon, de devant, de côté ou de derrière, avec l'une ou les deux jambes, avec une force excessive, menaçant la sécurité d'un adversaire, se rend coupable d'une faute grossière.

Acte de brutalité. - Un acte de brutalité peut se produire sur le terrain de jeu ou à l'extérieur de ses limites, que le ballon soit en jeu ou non. Un joueur est coupable d'un acte de brutalité s'il agit avec force excessive ou brutalité envers un adversaire alors qu'ils ne disputent pas le ballon.

Il se rend également coupable d'un acte de brutalité s'il agit avec force excessive ou brutalité envers un coéquipier ou toute autre personne.

Fautes envers les gardiens de but. - Il est rappelé aux arbitres que :

- c'est une faute pour un joueur que d'empêcher le gardien de but de lâcher le ballon des mains
- un joueur doit être pénalisé pour jeux dangereux s'il botte ou tente de botter le ballon lorsque le gardien de but est en train de lâcher le ballon
- c'est une faute que d'entraver de façon antisportive les mouvements du gardien de but lors de l'exécution d'un coup de pied de coin.

Faire écran au ballon. - Il n'y a pas faute si un joueur fait écran à un ballon contrôlé par un adversaire à distance de jeu sans utiliser ses bras.

Par contre, s'il empêche un adversaire de disputer le ballon en utilisant, de manière illégale, la main, le bras, les jambes ou toute autre partie du corps, son action doit être sanctionnée par un coup franc direct ou un coup de pied de réparation accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise à l'intérieur de la surface de réparation.

Ciseau ou bicyclette. - Un ciseau est autorisé si, de l'avis de l'arbitre, cela ne représente pas un danger pour un adversaire.

Toucher délibérément le ballon des mains. - Il est rappelé aux arbitres que, normalement, toucher délibérément le ballon des mains est seulement pénalisé par un coup franc direct ou un coup de pied de réparation accordé à l'équipe adverse si la faute s'est produite à l'intérieur de la surface de réparation. Cela ne constitue normalement pas une faute passible d'avertissement ou d'exclusion.

Empêcher l'équipe adverse de marquer un but ou annihiler une occasion de but manifeste. - Par contre, un joueur est exclu du terrain de jeu s'il empêche l'équipe adverse de marquer ou annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon des mains. La sanction énoncée dans la Loi correspondante n'est pas dictée par le fait que le joueur a délibérément touché le ballon des mains mais par son intervention inacceptable et déloyale, ayant empêché l'équipe adverse de marquer un but.

Avertissement pour comportement antisportif en touchant délibérément le ballon des mains. - Il y a des circonstances pour lesquelles, en plus d'accorder un coup franc à l'équipe adverse, un avertissement doit également être infligé à un joueur pour comportement antisportif, p. ex. lorsqu'un joueur :

- touche délibérément et ostensiblement le ballon des mains pour empêcher un adversaire d'en prendre possession.

- tente de marquer un but en touchant délibérément le ballon des mains.

Tenir un adversaire. - Il est couramment reproché aux arbitres de ne pas identifier et sanctionner correctement le fait de tenir un adversaire. Ne pas sanctionner adéquatement le fait de tirer le maillot ou de tenir par le bras peut donner lieu à des situations conflictuelles et c'est pourquoi, il est instamment recommandé aux arbitres d'intervenir rapidement et avec fermeté conformément à la Loi 12.

Normalement, cette faute est simplement sanctionnée par un coup franc direct ou un coup de pied de réparation et dans certaines circonstances, une sanction supplémentaire s'impose, à savoir :

- un avertissement pour comportement antisportif est requis si un joueur tient un adversaire pour l'empêcher de prendre possession du ballon ou de se placer dans une position avantageuse,
- un joueur doit être exclu s'il annihile une occasion de but manifeste en tenant un adversaire.

Exécution de coups francs. - Il est rappelé aux arbitres qu'un joueur doit recevoir un avertissement si :

- il retarde la reprise du jeu,
- il ne respecte pas la distance requise lors de la reprise du jeu.

Le coup de pied de réparation. - Pénétrer dans la surface de réparation avant que le coup de pied de réparation ne soit joué constitue une faute. Le gardien enfreint aussi les lois s'il bouge de sa ligne de but avant que le ballon ne soit botté. Les arbitres doivent prendre les mesures appropriées lorsque les joueurs enfreignent cette loi.

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

Les arbitres assistants doivent seulement indiquer, dans le cas d'une position de hors-jeu, si le joueur doit être pénalisé pour se trouver dans cette position.

Infractions du gardien de but. - Il est rappelé aux arbitres qu'un gardien de but n'est pas autorisé à tenir le ballon dans ses mains pendant plus de six secondes. Cette faute est pénalisée par un coup franc indirect.

Infractions avec persistance. - Les arbitres devraient toujours veiller aux joueurs qui enfreignent avec persistance les Lois du Jeu. En particulier, ils doivent avoir conscience du fait que même si un joueur commet un certain nombre d'infractions de nature différente, il doit tout de même recevoir un avertissement pour infraction persistante aux Lois du Jeu.

Attitude envers les arbitres. - Le capitaine de l'équipe n'a pas de statut spécial ou de privilèges aux termes des Lois du Jeu mais il est dans une certaine mesure responsable du comportement de son équipe.

Un joueur manifestant sa désapprobation de la décision d'un arbitre doit recevoir un avertissement.

Un joueur agressant un arbitre ou tenant des propos ou des gestes blessants, injurieux ou grossiers doit être exclu du terrain de jeu.

Simulation. - Un joueur essayant de tromper l'arbitre en feignant d'être blessé ou faisant semblant d'être victime d'une faute est coupable de simulation et doit recevoir un avertissement pour comportement antisportif.

Retarder la reprise du jeu. - Les arbitres doivent infliger un avertissement aux joueurs coupables de retarder la reprise du jeu en recourant à des manœuvres telles que :

- exécuter un coup franc depuis une mauvaise position dans le seul but de forcer l'arbitre à ordonner que le coup franc soit recommencé,
- faire semblant de vouloir effectuer une rentrée de touche mais passer soudain le ballon à l'un de ses coéquipiers pour qu'il l'exécute,
- botter ou envoyer le ballon au loin après que l'arbitre a stoppé le jeu, retarder excessivement l'exécution d'une rentrée de touche ou d'un coup franc,
- traîner pour quitter le terrain de jeu au moment d'être remplacé.

Célébration d'un but. - S'il est autorisé à un joueur d'exprimer sa joie lorsqu'un but est marqué, cette effusion ne doit pas être excessive.

Dans la circulaire n° 579, la FIFA a reconnu comme étant permis ce genre de manifestation de joie. Toutefois, les célébrations "orchestrées" ne doivent pas être encouragées si elles entraînent une perte de temps et les arbitres doivent alors intervenir.

Un joueur doit recevoir un avertissement quand :

- de l'avis de l'arbitre, il fait des gestes provocateurs, moqueurs ou incendiaires,
- il grimpe sur les grilles sur le périmètre du terrain pour célébrer un but qui vient d'être marqué.
- il enlève entièrement son maillot ou se recouvre la tête avec celui-ci.

Quitter le terrain pour célébrer un but n'est pas une faute passible d'avertissement en soi, mais il est indispensable que les joueurs reviennent sur le terrain de jeu aussi rapidement que possible.

On attend des arbitres qu'ils adoptent une attitude préventive et fassent preuve de bon sens dans ce genre de situation.

Rafraîchissements. - Les joueurs sont autorisés à boire quelque chose de rafraîchissant lors d'un arrêt de jeu, mais uniquement sur la ligne de touche. Il est interdit de jeter des bouteilles en plastique ou tout autre récipient sur le terrain de jeu.

Bijoux. - Il est rappelé aux arbitres que, aux termes de la Loi 4, les joueurs ne devront porter aucun bijou quelqu'il soit.

Indication du temps additionnel permis. - Il est rappelé aux quatrièmes officiels que, sur instruction de l'arbitre, le temps additionnel minimum autorisé à la fin de chaque mi-temps devrait uniquement être indiqué à la fin de la toute dernière minute de chaque période de jeu.

Traitement des joueurs blessés. - L'arbitre doit suivre les instructions suivantes en cas de blessure de joueurs :

- laisser le jeu se poursuivre si, à son avis, un joueur n'est que légèrement blessé,
- arrêter le match si, à son avis, un joueur est sérieusement blessé,
- après avoir interrogé le joueur blessé, l'arbitre autorise un, ou tout au plus deux médecins, à pénétrer sur le terrain de jeu pour diagnostiquer le type de blessure et faire en sorte que le joueur quitte le terrain rapidement et en toute sécurité,
- les brancardiers doivent pénétrer sur le terrain de jeu avec un brancard en même temps que les médecins pour permettre une évacuation du joueur le plus rapidement possible,
- l'arbitre fait en sorte qu'un joueur blessé soit transporté en dehors du terrain en toute sécurité,
- un joueur n'est pas autorisé à être soigné sur le terrain de jeu,
- tout joueur souffrant d'une plaie qui saigne doit quitter le terrain; il ne pourra y revenir que sur un signe de l'arbitre après que celui-ci s'est assuré que le saignement s'est arrêté,
- dès que l'arbitre a autorisé les médecins à pénétrer sur le terrain de jeu, le joueur doit quitter le terrain, soit sur un brancard soit à pied; si un joueur ne respecte pas les instructions de l'arbitre, il se voit infliger un avertissement pour comportement antisportif,
- un joueur blessé ne pourra retourner sur le terrain de jeu qu'une fois que le jeu aura repris,
- un joueur blessé ne pourra regagner le terrain qu'au niveau de la ligne de touche lorsque le ballon est en jeu. Si le ballon n'est pas en jeu, le joueur blessé pourra regagner le terrain de jeu depuis l'une des lignes de démarcation quelconques du terrain de jeu,
- seul l'arbitre peut autoriser un joueur blessé à regagner le terrain de jeu, que le ballon soit en jeu ou hors jeu,
- si le jeu n'a pas été interrompu pour une autre raison, ou si la blessure subie par un joueur ne résulte pas d'une infraction aux Lois du Jeu, l'arbitre fait reprendre le match par une balle à terre,
- l'arbitre permet la récupération de tout le temps perdu pour cause de blessure à la fin de chaque période de jeu.

Exceptions. - Cette réglementation admet uniquement des exceptions en cas de :

- blessure d'un gardien de but,
- collision entre un gardien de but et un joueur de champ nécessitant des soins immédiats,

- blessure sérieuse comme une langue avalée, une commotion, une jambe cassée, etc.

La surface technique. - Le quatrième officiel a le devoir de contrôler la surface technique de manière préventive plutôt que conflictuelle.

Cependant, si les occupants de la surface technique ont un comportement déplacé envers le quatrième officiel, il doit immédiatement en informer l'arbitre.

****Loi 11 - Hors-Jeu**

Nouvelle décision 1 de l'International FA Board

Dans la définition de la position de hors-jeu, l'expression "plus près de la ligne de but adverse" signifie que n'importe quelle partie de la tête, du corps ou des pieds du joueur est plus près de la ligne de but adverse qu'à la fois le ballon et l'avant-dernier adversaire. Les bras ne sont pas inclus dans la définition.

Nouvelle décision 1 de l'International FA Board

Les définitions de la participation active au jeu sont les suivantes :

*Intervenir dans le jeu signifie jouer ou toucher le ballon passé ou touché par un coéquipier.

*Influer un adversaire signifie empêcher un adversaire de jouer ou d'être en position de jouer le ballon en entravant clairement la vision du jeu ou les mouvements de l'adversaire ou en faisant un geste ou mouvement qui, de l'avis de l'arbitre, trompe ou distrait un adversaire.

*Tirer avantage d'une position de hors-jeu signifie jouer un ballon qui rebondit sur un poteau ou la transversale dans sa direction ou jouer un ballon qui rebondit sur un adversaire dans sa direction alors qu'il y a position de hors-jeu.

NB : Une plaquette illustrée des Lois du Jeu, avec illustrations et décisions de l'International F.A. Board est éditée chaque année au mois de juillet par la FIFA. On peut se la procurer auprès de la FFF, ou de la FIFA. On peut également consulter les Lois du jeu ainsi que les décisions et commentaires de l'International FA Board sur le site de la FIFA : www.fifa.com