



LOIS DU JEU SOCCER À 9

CENTRE DE DÉVELOPPEMENT DU CLUB

Table des matières

LOI 1 : TERRAIN DE JEU.....	3
LOI 2 : BALLON.....	4
LOI 3 – NOMBRE DE JOUEURS	5
LOI 4 : ÉQUIPEMENT DES JOUEURS.....	6
LOI 5 : L'ARBITRE.....	7
LOI 6 : ARBITRES ASSISTANTS	8
LOI 7 : DURÉE DU MATCH.....	8
LOI 8 : COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU	9
LOI 9 : BALLON EN JEU ET HORS DU JEU	10
LOI 10 : BUT MARQUÉ	11
LOI 11 : HORS-JEU	12
LOI 12 : FAUTES ET INCORRECTIONS	12
LOI 13 : COUPS FRANCS.....	16
LOI 14 : COUP DE PIED DE RÉPARATION	18
LOI 15 : RENTRÉE DE TOUCHE	22
LOI 16 : COUP DE PIED DE BUT.....	23
LOI 17 : CORNER.....	23

LOI 1 : TERRAIN DE JEU

Surface

Les matchs 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.

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

Les deux lignes de démarcation les plus longues sont appelées lignes de touche. Les deux plus courtes sont nommées lignes de but. La longueur des lignes de touche doit être supérieure à la longueur des lignes de but.

Une ligne médiane sera tracée à travers la largeur du terrain à égale distance de chaque ligne de but et joignant les deux lignes de touche. Le centre du terrain sera visiblement marqué par un point qui sera le centre d'un cercle de 9.15 m de rayon.

Longueur (Ligne de touche) :	Minimum : 57 m
	Maximum : 87 m
Largeur (Ligne de but) :	Minimum : 45 m
	Maximum : 60 m

Surface de But

Il n'y a pas de surface de but. Seule la surface de réparation est utilisée et délimitée.

Surface de réparation

Deux lignes sont tracées perpendiculairement à la ligne de but, à 5.50 m de l'intérieur de chaque montant de 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 réparation.

À l'intérieur de chaque surface de réparation est marqué le point de réparation à 9.15 m du milieu de la ligne de but et à égale distance des montants de buts

Drapeaux et arcs de cercle de coin

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.

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

Préparation du terrain

S'assurer que le terrain est sécuritaire (tête d'arroseur, trous, objets laissés sur le terrain, etc.)

Buts

Les buts sont placés au centre de chaque ligne de but. Ils sont constitués de 2 montants verticaux (poteaux) s'élevant à égale distance des drapeaux de coins et reliés à leur sommet par une barre transversale. Les poteaux et la barre transversale doivent être 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 1.83 m du sol. Les poteaux et la barre transversale doivent avoir la même largeur que la ligne de but, laquelle ne doit pas dépasser 12 cm. Les poteaux et la barre transversale doivent être de couleur blanche.

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

LOI 2 : BALLON

Spécifications

Le ballon doit être :

- De taille 4 (circonférence comprise entre 64 cm et 66 cm)
- Sphérique
- En cuir ou dans une autre matière adéquate
- D'un poids compris entre 350 g et 390 g au début du match
- D'une pression comprise entre 0.6 et 1.1 atmosphère (600g/cm² à 1100g/cm²)

Remplacement d'un ballon défectueux

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

- Le jeu est arrêté.
- Le jeu reprend par une balle à terre à l'endroit où le ballon est devenu défectueux. (Voir Loi 8— Coup d'envoi et reprise de jeu)

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 le poteau :

- 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.

Des ballons supplémentaires peuvent être placés autour du terrain et utilisés durant le match pour peu qu'ils satisfassent aux critères de la Loi 2 et que leur usage soit sous contrôle de l'arbitre.

LOI 3 – NOMBRE DE JOUEURS

Tout match est disputé par deux équipes composées chacune de minimum 6 joueurs et un maximum de 9 joueurs, dont l'un sera gardien de but. Par contre, si l'une des équipes perd avec un écart de 7 buts, l'équipe perdante peut ajouter des joueurs sur le terrain ou les équipes peuvent s'échanger des joueurs.

Remplacements

Le nombre de remplacements est illimité. Quel que soit le match, le nom des remplaçants doit être inscrit sur la feuille de match.

Les remplacements doivent se faire avec l'accord de l'arbitre et seulement dans les cas suivants :

- Avant un coup d'envoi
- Avant un coup de pied de but
- Lorsque le jeu est arrêté pour un blessé
- Avant une touche (Seule l'équipe en possession du ballon peut demander un remplacement, mais si elle effectue un remplacement, l'autre équipe peut également effectuer un remplacement)

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 qu'au niveau de la ligne médiane et pendant un arrêt de jeu
- La procédure de remplacement s'achève au moment où le remplaçant pénètre sur le terrain de jeu
- Tout remplaçant est soumis à l'autorité de l'arbitre, qu'il soit appelé à jouer ou non

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 direct 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 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 aux joueurs concernés à l'occasion du prochain arrêt de jeu

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 : ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

Équipement de base

Un joueur ne doit pas porter d'équipement potentiellement dangereux pour lui ou tout autre joueur tel que :

- Des bijoux (sauf un bracelet médical, recouvert)
- Des plâtres
- Des orthèses en métaux
- Lunettes (sauf les lunettes de sport à caractère sportive)

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

- Un maillot avec des manches
- Un short
- Des chaussettes
- Des protège-tibias
- Des chaussures

Les deux équipes doivent porter des couleurs les distinguant l'une de l'autre mais aussi les distinguant de l'arbitre.

Chaque gardien doit porter des couleurs distinctes de celles portées par les autres joueurs, l'arbitre, et les arbitres assistants. Si la couleur des maillots des deux gardiens est la même et si aucun des deux gardiens n'a de maillot de remplacement, l'arbitre permettra que le match débute.

Infractions et sanctions

Pour toute infraction à la présente loi :

- Le jeu ne doit pas nécessairement être arrêté.
- Le joueur contrevenant devra quitter le terrain au 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 et seulement lors d'un arrêt de jeu.
- L'arbitre devra contrôler la conformité de l'équipement du joueur avant de l'autoriser à revenir sur le terrain.
- Si le jeu a été arrêté par l'arbitre pour donner un avertissement :
 - Le match reprendra par un coup franc direct 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).

LOI 5 : 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 et contrôle le match.
- S'assure que le ballon utilisé satisfait aux exigences de la Loi 2.
- S'assure que l'équipement des joueurs satisfait aux exigences de la Loi 4.
- Remplit sa 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 lorsqu'un joueur est blessé, et s'assure que le joueur est transporté hors du terrain de jeu. Un joueur blessé ne peut revenir sur le terrain qu'une fois que le jeu a repris.
- Fait en sorte que tout joueur présentant un saignement quitte le terrain. Le joueur ne pourra 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 initialement commise 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.
- Fait en sorte qu'aucune personne non autorisée ne pénètre sur le terrain de jeu.
- Donne le signal de reprise d'un match après une interruption de 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 des officiels, ainsi que tout incident survenu avant, pendant, ou après le match.

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, le tout sous réserve que le jeu n'ait pas repris ou que le match ne soit pas terminé.

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 franchit 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 : DURÉE DU MATCH

Catégories U11 et catégories U12

Le match se compose de trois périodes de 20 minutes séparées par une pause d'une durée maximale de 5 minutes.

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

- Les remplacements
- Les soins prodigués aux joueurs blessés sauf si une ambulance doit être appelé et que l'arrêt de jeu excède 30 minutes.
- 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.

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

LOI 8 : COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU

Définition

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 chaque période

Il est possible de marquer un but directement sur un 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.
- Les équipes changent de camp en alternance à chaque début de période
- 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 6 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 clairement 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 direct 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 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 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 réparation auquel cas l'arbitre remettra le ballon au gardien.

L'arbitre remet le ballon à l'équipe qui avait possession du ballon en dernier.

La balle à terre doit être rejouée si :

- Le ballon a quitté le terrain de jeu après avoir rebondi sur le sol sans qu'un joueur ne l'ait touché.

Dégagement du gardien de but

Quand le gardien de but a le ballon dans ses mains, il ne pourra pas le dégager à la volée ou à la demi-volée afin d'éviter une perte de ballon, de favoriser le jeu court, de forcer les non-porteurs à se rendre disponibles et de diminuer les risques de ballons aériens (têtes).

Procédure

Lorsque le gardien de but a le ballon dans ses mains, il doit relancer le jeu en faisant une passe avec ces mains ou en remettant le ballon au sol.

Infractions et sanctions

Si le gardien de but dégage le ballon à la volée ou ½ volée, le ballon est repris par une balle à terre en faveur de l'équipe du gardien sur la ligne de surface de réparation 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 gardien peut donc reprendre le ballon des mains.

LOI 9 : BALLON EN JEU ET HORS DU 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.

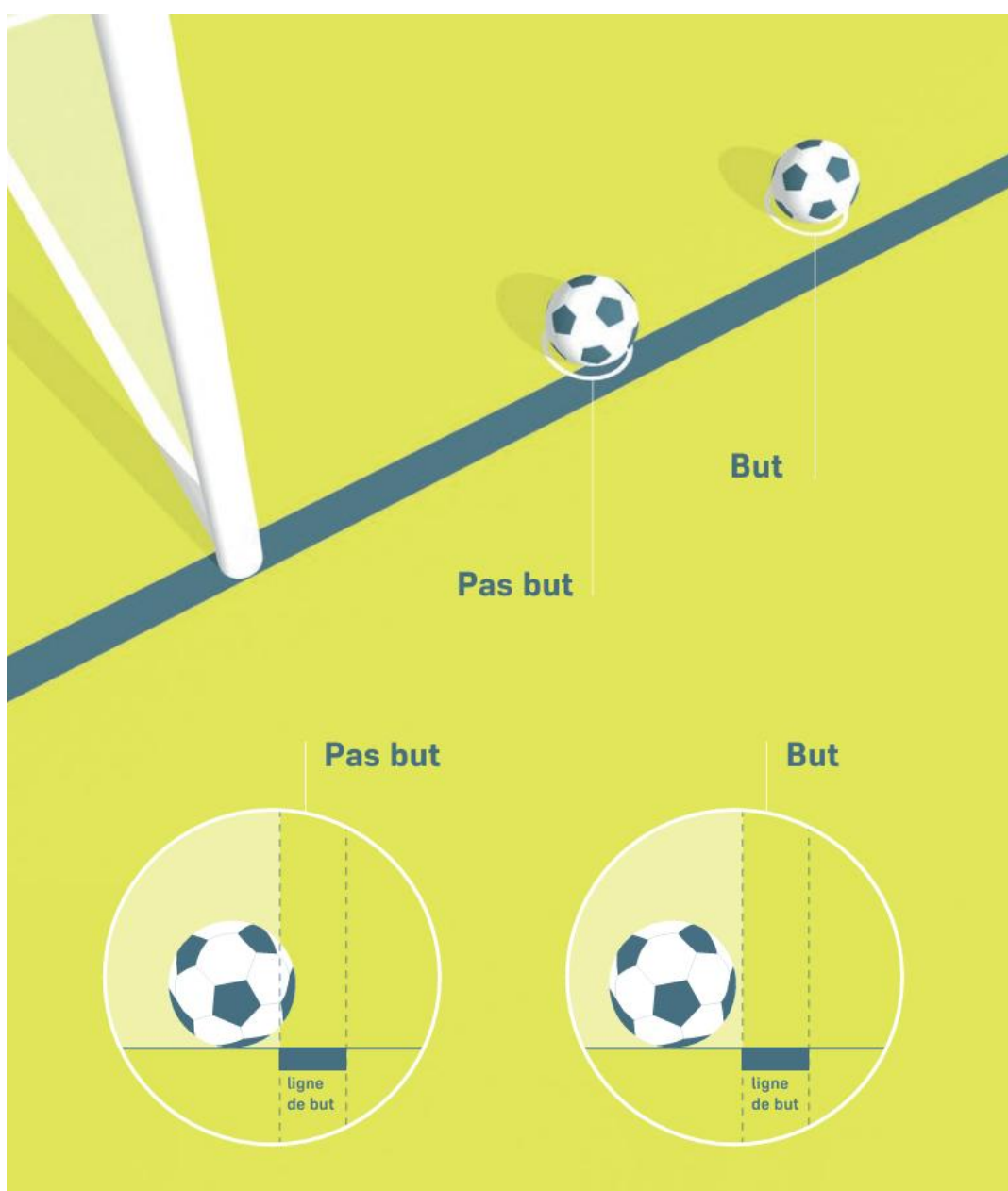
LOI 10 : BUT MARQUÉ

But marqué

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

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

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



LOI 11 : HORS-JEU

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

Un joueur est en position de hors-jeu si :

- n'importe quelle partie de la tête, du tronc ou des jambes se trouve dans la moitié de terrain adverse (ligne médiane non comprise) ; et
- n'importe quelle partie de la tête, du tronc ou des jambes se trouve plus près de la ligne de but adverse que le ballon et l'avant-dernier adversaire.

Les mains et bras de tous les joueurs, y compris les gardiens de but, ne sont pas pris en compte.

Afin de pouvoir déterminer une position de hors-jeu, la limite supérieure du bras est le bas de l'aisselle.

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

- l'avant-dernier adversaire ; ou
- des deux derniers adversaires.

Infraction

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

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

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

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

ou

- en tirant un avantage, car il joue le ballon ou interfère avec un adversaire après que le ballon :
 - a rebondi ou été dévié par un poteau, la barre transversale, un arbitre ou un adversaire ;
 - a fait l'objet d'un sauvetage délibéré par un adversaire.

Un joueur en position de hors-jeu qui reçoit un ballon joué délibérément* par un adversaire, y compris de la main ou du bras, n'est pas considéré comme tirant un quelconque avantage de sa position, sauf en cas de sauvetage délibéré par un adversaire.

*Une « action délibérée » (à l'exception des mains intentionnelles) désigne une situation où le ballon est à distance de jeu et un joueur essaye de :

- passer le ballon à un coéquipier ;
- prendre possession du ballon ; ou
- dégager le ballon (du pied ou de la tête, par exemple).

Quelle que soit l'issue de la passe, de la tentative de prise de possession du ballon ou du dégagement par le joueur ayant le contrôle du ballon, le joueur a effectué une « action délibérée ».

Les critères suivants peuvent permettre, selon les cas, d'établir qu'un joueur avait le contrôle du ballon et que, par conséquent, il peut être considéré qu'il a effectué une « action délibérée » :

- le ballon avait parcouru une certaine distance et le joueur le voyait clairement ;
- le ballon ne se déplaçait pas rapidement ;
- la direction du ballon était prévisible ;
- le joueur avait le temps d'organiser ses gestes, c'est-à-dire qu'il ne s'agissait ni d'une intervention réflexe (saut, extension d'un membre, etc.), ni d'un mouvement entraînant le contrôle – même limité – du ballon ;
- un ballon à terre est plus facile à jouer qu'un ballon aérien.

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

Dans les situations où :

- un joueur revenant d'une position de hors-jeu ou se trouvant en position de hors-jeu est sur le chemin d'un adversaire et interfère avec le mouvement de l'adversaire vers le ballon, ceci est considéré comme une infraction de hors-jeu si cela influence la capacité d'un adversaire à jouer ou disputer le ballon ; si le joueur entrave et fait obstacle à la progression d'un adversaire (par exemple s'il bloque l'adversaire), l'infraction doit être sanctionnée conformément à la Loi 12 ;
- un joueur se trouvant en position de hors-jeu se dirige vers le ballon avec l'intention de le jouer et qu'il est victime d'une faute avant de jouer ou de tenter de jouer le ballon, ou avant de disputer le ballon à un adversaire, la faute est sanctionnée car elle s'est produite avant l'infraction de hors-jeu ;
- une faute est commise contre un joueur en position de hors-jeu qui joue déjà ou tente déjà de jouer le ballon, ou qui dispute le ballon à l'adversaire, l'infraction de hors-jeu est sanctionnée car elle s'est produite avant la faute.

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

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

Infractions et sanctions

En cas d'infraction de hors-jeu, l'arbitre accorde un coup franc indirect à l'endroit où est commise l'infraction, y compris si elle est commise dans la propre moitié de terrain du joueur.

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

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

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

LOI 12 : FAUTES ET INCORRECTIONS

Les fautes et incorrections doivent être sanctionnées comme suit :

Coup franc direct

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

- Donne ou essaye de donner un coup de pied à un adversaire
- Fait ou essaie de faire un croche-pied à un 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
- Commet une main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation)
- Fait obstacle à la progression d'un adversaire avec contact
- Commet d'autres fautes non mentionnées par la Loi 12 et pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

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 franc direct sur la ligne de surface de réparation parallèle à la ligne de but

Un coup franc direct sur la ligne de surface de réparation parallèle à la ligne de but 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

Coup de pied de réparation

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

Sanctions disciplinaires

Le carton jaune est utilisé pour indiquer qu'un joueur, un remplaçant, un joueur remplacé, ou un officiel d'équipe est averti. Le carton rouge est utilisé pour indiquer qu'un joueur, un remplaçant, un joueur remplacé ou un officiel d'équipe est expulsé. L'arbitre est habilité à infliger des sanctions disciplinaires à partir du moment où il pénètre sur le terrain 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.

Faute passible d'avertissement

Un joueur se voit infliger un carton jaune quand il :

- retarde la reprise du jeu ;
- manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes ;
- pénètre ou revient délibérément sur le terrain, ou quitter délibérément le terrain sans l'autorisation de l'arbitre ;
- ne respecte pas la distance réglementaire lors de l'exécution d'une balle à terre, d'un corner, d'un coup franc ou d'une rentrée de touche ;
- enfreint de manière répétée les Lois du Jeu (le nombre d'infractions commises à partir duquel l'avertissement doit être infligé n'est pas précisément défini) ;
- se rend coupable de comportement antisportif ;

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

- retarde la reprise du jeu ;
- manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes ;
- pénètre ou revient sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre ;
- se rend coupable de comportement antisportif ;

Fautes passibles d'exclusion

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

- empêche l'équipe adverse de marquer un but ou annihile une occasion de but manifeste en commettant une main délibérée (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation) ;
- empêche l'équipe adverse de marquer un but ou annihile une occasion de but manifeste en commettant une main non délibérée en dehors de sa surface de réparation ;
- commet une faute grossière ;
- crache sur/vers ou mord quelqu'un ;
- commet un acte de brutalité ;
- tient des propos blessants, injurieux et/ou grossiers ou agit de façon blessante, injurieuse et/ou avec grossièreté ;
- reçoit un second avertissement au cours du même match ;

LOI 13 : COUPS FRANCS

Types de coups francs

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

Signal du coup franc indirect

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

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

Le ballon pénètre dans le but

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

Procédure

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

- Les coups francs indirects accordés à l'équipe en attaque pour une infraction commise à l'intérieur de la surface de but adverse doivent être exécutés au point le plus proche sur la ligne de la surface de but qui est parallèle à la ligne de but.
- Les coups francs accordés dans sa propre surface de but à l'équipe qui défend peuvent être exécutés depuis n'importe quel point de cette surface.
- Les coups francs accordés parce qu'un joueur est entré, a regagné ou a quitté le terrain sans autorisation sont exécutés à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, sauf lorsque le joueur commet une faute en dehors du terrain, auquel cas le jeu reprendra par un coup franc exécuté sur le point de la limite du terrain le plus proche de l'endroit où la faute a été commise. Si la faute est passible d'un coup franc direct et si ledit point se trouve sur une des parties de la ligne de but délimitant la surface de réparation du joueur fautif, l'arbitre accordera un penalty.
- Les Lois du Jeu désignent un autre endroit

Le ballon

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

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

- Au moins à 9,15 m du ballon, sauf s'ils se trouvent sur leur propre ligne de but entre les poteaux ;

- Hors de la surface de réparation pour les coups francs accordés à une équipe à l'intérieur de sa propre surface de réparation.

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

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

Faire semblant de tirer un coup franc pour tromper l'adversaire est permis, cela fait partie du jeu. Si un joueur effectuant correctement un coup franc botte intentionnellement – mais pas de manière imprudente, inconsidérée ou violente – le ballon contre un adversaire afin de pouvoir ensuite le rejouer, l'arbitre doit permettre au jeu de se poursuivre.

Infractions et sanctions

Si un adversaire ne se trouve pas à distance réglementaire lors de l'exécution du coup franc, celui-ci devra être retiré sauf si la règle de l'avantage peut être appliquée. Si un joueur décide de jouer un coup franc rapidement et qu'un adversaire se trouvant à moins de 9,15 m intercepte le ballon, l'arbitre doit permettre au jeu de se poursuivre. Cependant, un adversaire empêchant délibérément l'exécution d'un coup franc doit être averti pour avoir retardé la reprise du jeu.

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

Si, lorsqu'un coup franc est exécuté par une équipe dans sa propre surface de réparation, des adversaires sont encore dans la surface parce qu'ils n'ont pas eu le temps d'en sortir, l'arbitre doit permettre au jeu de se poursuivre. Si un adversaire se trouvant dans la surface de réparation lorsque le coup franc est exécuté ou entrant dans la surface de réparation avant que le ballon ne soit en jeu, touche ou dispute le ballon avant qu'il soit en jeu, le coup franc doit être retiré.

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

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

LOI 14 : PENALTY

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

Un but peut être marqué directement sur penalty.

Procédure

Position du ballon et des joueurs

Le ballon doit être immobile, positionné sur le point de penalty, et une partie du ballon doit être en contact avec le centre du point de penalty ou à l'aplomb de celui-ci ; le but (poteaux, barre transversale et filets) doit également être immobile.

Le tireur doit se faire clairement identifié.

Le gardien de but doit rester sur sa ligne de but, face au tireur, entre les poteaux avant que le tir ne soit effectué. Le gardien ne peut distraire abusivement le tireur, par exemple en retardant l'exécution du penalty ou en touchant les poteaux, la barre transversale ou les filets.

Tous les joueurs autres que le tireur et le gardien de but doivent se trouver :

- au moins à 9.15 m du point de penalty ;
- derrière le point de penalty ;
- dans les limites du terrain ;
- hors de la surface de réparation.

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

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

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

Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a clairement bougé.

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

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

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

(y compris le gardien) commet une infraction et le penalty est raté ou repoussé, le penalty doit être retiré.

Infractions et sanctions

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

Avant que le ballon ne soit en jeu :

- Un coéquipier du tireur sera pénalisé en cas d'empiètement uniquement si :
 - l'empiètement a clairement influencé le gardien ; ou
 - le joueur qui a commis l'empiètement joue le ballon ou dispute le ballon à un adversaire puis marque un but, tente de marquer un but ou procure une occasion de but.
- Un coéquipier du gardien de but sera pénalisé en cas d'empiètement uniquement si :
 - l'empiètement a clairement influencé le tireur ; ou
 - le joueur qui a commis l'empiètement joue le ballon ou dispute le ballon à un adversaire, empêchant l'équipe adverse de marquer un but ou de se procurer une occasion de but.
- Si le tireur ou un de ses coéquipiers enfreint les Lois du Jeu :
 - le penalty devra être retiré si le ballon pénètre dans le but ;
 - l'arbitre interrompt le jeu et le fait reprendre par un coup franc indirect si le ballon ne pénètre pas dans le but. En revanche, le jeu devra être interrompu et devra reprendre par un coup franc indirect (que le but ait été marqué ou non) :
 - si le penalty est tiré vers l'arrière ;
 - si un coéquipier du tireur exécute le penalty, auquel cas l'arbitre avertira le joueur qui a tiré le penalty ;
 - si le tireur fait semblant de frapper le ballon après avoir terminé sa course (marquer un temps d'arrêt dans sa course est autorisé), auquel cas l'arbitre avertira le tireur.
- Si le gardien de but commet une infraction :
 - le but doit être accordé si le ballon pénètre dans le but ;
 - le penalty ne doit pas être retiré si le ballon manque le but ou rebondit sur le(s) poteau(x) / la barre transversale, à moins que l'infraction du gardien du but ait clairement perturbé le tireur ;
 - le penalty doit être retiré si le gardien empêche le ballon d'entrer dans le but.

Si l'infraction du gardien de but entraîne une nouvelle exécution du penalty, le gardien de but reçoit une mise en garde lors d'une première infraction et un avertissement en cas de récidive(s) durant le match.

- Si un coéquipier du gardien de but commet une infraction
 - le but doit être accordé si le ballon pénètre dans le but ;
 - le penalty doit être retiré si le ballon ne pénètre pas dans le but.

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

Après le penalty

- Si le tireur retouche le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :
 - un coup franc indirect (ou coup franc direct pour une main) est accordé.
- Si le ballon entre en contact avec un agent extérieur une fois frappé vers l'avant :
 - le penalty doit être retiré sauf si le ballon va entrer dans le but et que l'interférence n'empêche pas le gardien ou un joueur qui défend de jouer le ballon, auquel cas le but est accordé si le ballon entre dans le but (même si le ballon a été touché) à moins que l'interférence ait été faite par l'équipe en attaque.
- Si le ballon, après avoir été repoussé par le gardien de but, la barre transversale ou un poteau, rebondit dans le terrain où il est alors touché par un agent extérieur :
 - l'arbitre interrompt le jeu ;
 - le jeu reprend par une balle à terre à l'endroit où il a touché l'agent extérieur.

Tableau récapitulatif

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

LOI 15 : RENTRÉE DE TOUCHE

Lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de touche au sol ou en l'air, une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier.

Procédure

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

- se tenir debout face au terrain ;
- avoir, au moins partiellement, les deux pieds sur la ligne de touche ou à l'extérieur du terrain;
- lancer le ballon des deux mains depuis la nuque et par-dessus la tête depuis l'endroit où le ballon est sorti du terrain.

Tous les adversaires doivent se trouver à au moins 2 m du point de la ligne de touche où doit être effectuée la rentrée de touche.

Le ballon est en jeu dès l'instant qu'il pénètre sur le terrain. Si le ballon touche le sol avant d'entrer sur le terrain, la rentrée de touche devra être rejouée par la même équipe et au même endroit. Si la rentrée de touche n'est pas effectuée correctement, elle devra être rejouée par l'équipe adverse.

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

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

Infractions et sanctions

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

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

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

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

LOI 16 : COUP DE PIED DE BUT

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

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

Procédure

La ligne de retrait est située au début de l'arc centrale. Lors d'un coup de pied de but, l'équipe adverse doit reculer derrière la ligne de retrait. L'équipe adverse a le droit de franchir la ligne de retrait dès que le coup de pied de but est exécuté.

Infractions et sanctions

Si un adversaire ne recule pas derrière la ligne de retrait et que le gardien de but avait mis le ballon en jeu, le coup de pied de but doit être rejoué.

LOI 17 : CORNER

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

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

Procédure

- Le ballon doit être positionné dans la surface de coin la plus proche de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de but.
- Le ballon doit être immobile et doit être soit botté par un joueur de l'équipe qui attaque.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a clairement bougé, même s'il n'est pas sorti de la surface de coin.
- Le drapeau de coin ne peut être enlevé.
- Les adversaires doivent se tenir au moins à 9.15 m de la surface de coin jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

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