

Lois du Jeu Soccer à 9

Ligues AA



2013

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|---|--------|
| TABLE DES MATIÈRES | - 2 - |
| LOI 1 : TERRAIN DE JEU | - 3 - |
| LOI 2 : BALLON | - 4 - |
| LOI 3 – NOMBRE DE JOUEURS | - 5 - |
| LOI 4 : ÉQUIPEMENT DES JOUEURS | - 6 - |
| LOI 5 : 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..... | - 10 - |
| LOI 11 : HORS-JEU | - 11 - |
| LOI 12 : FAUTES ET INCORRECTIONS | - 12 - |
| LOI 13 : COUPS FRANCS | - 14 - |
| LOI 14 : COUP DE PIED DE RÉPARATION | - 16 - |
| LOI 15 : RENTRÉE DE TOUCHE..... | - 17 - |
| LOI 16 : COUP DE PIED DE BUT | - 19 - |
| LOI 17 : COUP DE PIED DE COIN..... | - 20 - |

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.

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

Surface de But

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 but.

Surface de réparation

Deux lignes sont tracées perpendiculairement à la ligne de but, à 16.50 m de l'intérieur de chaque montant de 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 est appelé Surface de réparation.

À l'intérieur de chaque surface de réparation est marqué le point de réparation à 11m du milieu de la ligne de but et à égale distance des montants de buts

À l'extérieur de chaque surface de réparation est tracé un arc de cercle de 9.15 m de rayon ayant pour centre le point de réparation.

Drapeaux 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.

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 bois, en métal, ou dans une autre matière agréée. Ils doivent être de forme carrée, rectangulaire, circulaire, ou elliptique et ne doivent en aucun cas présenter un danger pour les joueurs.

La distance séparant l'intérieur des deux poteaux est de 7.32 m et le bord inférieur de la barre transversale se situe à 2.44 m du sol. Les poteaux et la barre 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 sûre. Des buts amovibles ne peuvent être utilisés que s'ils satisfont à cette exigence.

LOI 2 : BALLON

Spécifications

Le ballon doit être :

- Sphérique
- En cuir ou dans une autre matière adéquate
- D'une circonférence comprise entre 64 cm et 66 cm (Taille 4)
- 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

Nombre de joueurs

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

Le nombre maximum de joueurs par équipe est fixé à douze (neuf joueurs et trois remplaçants)

Remplacements

Le nombre de remplacements est illimité. Quel que soit le match, le nom des remplaçants doit-être communiqué à l'arbitre avant le début de la rencontre. Tout remplaçant dont le nom n'aurait pas été donné à l'arbitre avant la rencontre ne peut pas prendre part au match.

Les remplacements ne peuvent se faire qu'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 cause de blessure
- 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

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

- L'arbitre soit préalablement informé
- Le remplacement s'effectue pendant un arrêt de jeu

Infractions et sanctions

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

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

Si un 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. 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 et des arbitres assistants.

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 doit quitter le terrain de jeu pour changer de tenue
- 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
- L'arbitre devra contrôler la conformité de l'équipement du joueur avant de l'autoriser à revenir sur le terrain
- Le joueur ne pourra revenir sur le terrain que lors d'un arrêt jeu

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

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

LOI 5 : ARBITRE

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

Pouvoirs et devoirs

L'arbitre :

- Veille à l'application des Lois du Jeu.
- Contrôle le match en collaboration avec les arbitres assistants
- 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 s'il considère qu'un joueur est sérieusement blessé, et s'assure que le joueur est transporté hors du terrain de jeu. Un joueur blessé ne peut revenir sur le terrain qu'une fois que le jeu a repris.
- Laisse le jeu se poursuivre si, à son avis, un joueur n'est que légèrement blessé.
- Fait en sorte que tout joueur présentant un saignement quitte le terrain. Le joueur ne pourra 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.
- Intervient sur indication des arbitres assistants en ce qui concerne les incidents qu'il n'a pu constater lui-même.
- 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 ou, à sa discrétion, après avoir consulté un arbitre assistant ou le 4^e officiel, 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

Catégorie U11 et 12

Le match se compose de deux mi-temps de 30 minutes séparées par une pause d'une durée maximale de 10 minutes.

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

- Les remplacements
- Les soins prodigués aux joueurs blessés
- Le transport des joueurs blessés hors du terrain de jeu
- Les manœuvres visant à perdre du temps délibérément

- Toute autre cause

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

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 du coup d'envoi

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

- Au début du match
- Après qu'un but a été marqué
- Au début de la seconde période
- Au début de chaque période des prolongations, le cas échéant

Il est possible de marquer un but directement sur 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.
- Pour la seconde période, les équipes changent de camp.

Coup d'envoi

- Quand une équipe a marqué un but, c'est l'équipe contre laquelle le but a été marqué qui procède au coup d'envoi.
- Tous les joueurs doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain.
- Les joueurs de l'équipe ne procédant pas au coup d'envoi doivent se tenir au moins à 9,15 m du ballon tant qu'il n'est pas en jeu.
- Le ballon doit être positionné sur le point central.
- L'arbitre donne le signal du coup d'envoi.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé en direction du but adverse.
- L'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Infractions et sanctions

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

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

Pour toute 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 but auquel cas l'arbitre laissera le ballon tomber sur la ligne de surface de but qui est parallèle à la ligne de but, et ce au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

Le jeu reprend au moment où le ballon touche le sol.

Infractions et sanctions

La balle à terre doit être rejouée si :

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

Si le ballon entre dans le but :

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

LOI 9 : BALLON EN JEU ET HORS 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 infraction aux Lois du Jeu n'ait été préalablement commise par l'équipe ayant marqué le but.

Équipe victorieuse

L'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts pendant le match remporte la victoire. Quand les 2 équipes marquent le même nombre de buts, ou n'en marquent aucun, le match est déclaré nul.

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

- Règle des buts inscrits à l'extérieur (Uniquement pour les confrontations aller-retour)
- Prolongations
- Tirs au but

LOI 11 : HORS-JEU

Position de hors-jeu

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

Un joueur est en position de hors-jeu si :

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

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

- Dans sa propre moitié de terrain
- À la même hauteur que l'avant-dernier adversaire
- À la même hauteur que les deux derniers adversaires

Infraction

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

- Intervenant dans le jeu
- Interférant avec un adversaire
- Tirant 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
- Sur une rentrée de touche
- Sur un coup de pied de coin

Infractions et sanctions

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

LOI 12 : FAUTES ET INCORRECTIONS

Les fautes et incorrections doivent être sanctionnées comme suit :

Coup franc direct

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

- Donne ou essaie 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 essaie de frapper un adversaire
- Bouscule un adversaire
- Tacle un adversaire

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

- Tient un adversaire
- Crache sur un adversaire
- Touche délibérément le ballon de la main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation)

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

Coup de pied de réparation

Un coup de pied de réparation (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.

Coup franc indirect

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

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

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

- Joue de manière dangereuse
- Fait obstacle à la progression d'un adversaire
- Empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains
- Commet d'autres fautes non mentionnées par la Loi 12 et pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

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

Sanctions disciplinaires

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

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

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

L'Arbitre est habilité à infliger des sanctions disciplinaires à partir du moment où il pénètre sur le terrain 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 :

- Se rend coupable d'un comportement antisportif
- Manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes
- Enfreint avec persistance les Lois du Jeu
- Retarde la reprise du jeu
- Ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, d'un coup franc, ou d'une rentrée de touche
- Pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre
- Quitte délibérément le terrain sans l'autorisation préalable de l'arbitre

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

- Se rend coupable d'un comportement antisportif
- Manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes
- Retarde la reprise du jeu

Fautes passibles d'exclusion

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

- Commet une faute grossière
- Adopte un comportement violent
- Crache sur un adversaire ou sur toute autre personne
- Empêche l'équipe adverse de marquer un but ou annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main (cela ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation)

- Annihile une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation
- Tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux, ou grossiers
- Reçoit un second avertissement au cours du même match

LOI 13 : COUPS FRANCS

Les coups francs sont soit directs soit indirects.

Coup franc direct

Le ballon pénètre dans le but

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

Coup franc indirect

Signal de l'arbitre

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

Le ballon pénètre dans le but

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

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

Procédure

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

Lieu d'exécution du coup franc

Coup franc dans la surface de réparation

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

- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 9,15 m du ballon.
- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est frappé 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 qui attaque

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

Coup franc en dehors de la surface de réparation

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

Infractions et sanctions

Si un joueur de l'équipe adverse ne se trouve pas à la distance requise lors de l'exécution du coup franc, le coup franc doit être rejoué.

Si, lorsqu'un coup franc est exécuté par l'équipe qui défend dans sa propre surface de réparation, le ballon n'est pas botté directement en dehors de la surface, le coup franc doit être rejoué.

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

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur, un coup franc indirect est accordé à l'endroit où l'infraction a été commise (Voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur : un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise.

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

Coup franc exécuté par le gardien de but

Si le ballon est en jeu et que le gardien retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (Voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

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

- Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise en dehors de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

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

LOI 14 : COUP DE PIED DE RÉPARATION

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

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

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

Position du ballon et des joueurs

Le ballon doit être placé sur le point de réparation.

Le joueur exécutant le coup de pied de réparation doit être clairement identifié.

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

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

- Dans les limites du terrain de jeu
- Hors de la surface de réparation
- Derrière le point de réparation
- Au moins à 9,15 m du point de réparation

Procédure

- Une fois que les joueurs sont positionnés conformément à la présente Loi, l'arbitre donne le signal de tirer le coup de pied de réparation.
- Le tireur du coup de pied de réparation doit botter le ballon en direction du but adverse.
- L'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé en direction du but adverse.

Quand un coup de pied de réparation est exécuté pendant le temps réglementaire ou pendant le temps additionnel prévu en fin de période ou en fin de match pour permettre son exécution ou sa répétition, le but est accordé si, avant de passer entre les poteaux et sous la barre transversale, le ballon touche l'un ou l'autre ou les deux poteaux et/ou la barre transversale et/ou le gardien de but.

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

Infractions en 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 réparation ou un de ses coéquipiers enfreint les Lois du Jeu :

- L'arbitre laisse tirer le coup de pied de réparation
- Si le ballon pénètre dans le but, le coup de pied de réparation devra être retiré
- Si le ballon n'entre pas dans le but, l'arbitre arrête le jeu et le match reprendra par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise.

Le gardien de but ou un de ses coéquipiers enfreint les Lois du Jeu :

- L'arbitre laisse tirer le coup de pied de réparation
- Si le ballon pénètre dans le but, le but est accordé
- Si le ballon n'entre pas dans le but, le coup de pied de réparation doit être retiré

Un ou plusieurs joueurs des deux équipes enfreignent les Lois du Jeu, le coup de pied de réparation doit être retiré.

Si, après le coup de pied de réparation :

L'exécutant retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (Voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

L'exécutant touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur, un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (Voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Le ballon entre en contact avec un corps étranger sur sa trajectoire, le coup de pied de réparation doit être retiré.

Le ballon, après avoir été repoussé par le gardien de but, un poteau, ou la barre transversale, rebondit dans le terrain 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 de l'interruption du jeu à moins qu'il ne se soit alors trouvé à l'intérieur de la surface de but auquel cas l'arbitre laissera le ballon tomber sur la ligne de la surface de but qui est parallèle à la ligne de but, et ce, au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté

LOI 15 : RENTRÉE DE TOUCHE

La rentrée de touche est une des procédures de reprise de jeu. Lorsque le ballon a entièrement franchi la ligne de touche au sol ou en l'air, une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier.

Il n'est pas possible de marquer un but directement sur une rentrée de touche.

Procédure

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 à l'extérieur du terrain.
- Tenir le ballon avec ses deux mains
- Lancer le ballon depuis la nuque, et par-dessus la tête.
- Lancer le ballon depuis l'endroit où il est sorti du terrain.
- Tous les adversaires doivent se trouver à au moins 2 mètres de l'endroit où est effectuée la rentrée de touche.
- Le ballon est en jeu dès l'instant où il pénètre sur le terrain.
- L'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Infractions et sanctions

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

- Il sera averti pour comportement antisportif.

Pour toute infraction à la présente loi :

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

Rentrée de touche exécutée par un joueur de champ

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

- Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise.

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

- Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise.
- Un coup de pied de réparation sera accordé si la faute a été commise dans la surface de réparation de l'exécutant.

Rentrée de touche exécutée par le gardien de but

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

- Un coup franc direct sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise.

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

- Un coup franc direct sera accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise en dehors de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

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

LOI 16 : COUP DE PIED DE BUT

Le coup de pied de but est une des procédures de reprise de jeu. Un coup de pied de but est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui attaque, franchit entièrement la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air et sans qu'un but n'ait été marqué conformément à Loi 10.

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

Procédure

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

Infractions et sanctions

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

- Le coup de pied de but doit être retiré.

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

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

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

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

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

Coup de pied de but exécuté par le gardien de but

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

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

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

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

Pour toute autre infraction à cette Loi :

- Le coup de pied de but doit être retiré.

LOI 17 : COUP DE PIED DE COIN

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

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

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

Procédure

- Le ballon doit être positionné à l'intérieur de l'arc de cercle de coin le plus proche de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de but.
- Le drapeau de coin ne peut être enlevé.
- Les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir au moins à 9,15 m de l'arc de cercle de coin jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.
- Le ballon doit être botté par un joueur de l'équipe qui attaque.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé.
- L'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Infractions en sanctions

Coup de pied de coin exécuté par un joueur de champ

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

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

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

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

Coup de pied de coin exécuté par le gardien de but

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

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

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

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

Pour toute autre infraction à la présente Loi :

- Le coup de pied de coin doit être retiré.