

Lois
du Jeu



Téléchargez
l'application
des Lois du Jeu

20/21

IFAB[®]

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



FIFA[®]



The International Football Association Board

Münstergasse 9, 8001 Zurich, Switzerland

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

www.theifab.com

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

En vigueur depuis le 1^{er} juin 2020

Lois du Jeu 2020/21

Table des matières

9	Introduction
11	La philosophie et l'esprit des Lois du Jeu
12	L'évolution des Lois du Jeu
14	Révision des Lois du Jeu 2020/21
18	L'avenir
20	Remarques relatives aux Lois du Jeu
23	Lois du Jeu 2020/21
24	Ajustements possibles des Lois du Jeu
28	Directives pour les exclusions temporaires
32	Directives pour les remplacements libres
34	01 Terrain
46	02 Ballon
50	03 Joueurs
58	04 Équipement des joueurs
66	05 Arbitre
78	06 Autres arbitres
86	07 Durée d'un match
90	08 Coup d'envoi et reprise du jeu
94	09 Ballon en jeu et hors du jeu
96	10 Issue d'un match
102	11 Hors-jeu
106	12 Fautes et incorrections
122	13 Coups francs
126	14 Penalty
132	15 Rentrée de touche
136	16 Coup de pied de but
140	17 Corner

144 Protocole d'assistance vidéo à l'arbitrage

154 Modifications apportées aux Lois du Jeu 2020/21

- 155 Résumé des modifications des Lois du Jeu
- 157 Clarification
- 158 Changements rédactionnels
- 160 Détails des modifications des Lois du Jeu

174 Glossaire

- 175 Instances du football
- 176 Termes du football
- 186 Arbitres

188 Directives pratiques pour les arbitres

- 189 Introduction
- 190 Positionnement, mouvement et coopération
- 204 Gestuelle, communication et usage du sifflet
- 212 Autres conseils
 - Avantage
 - Récupération des arrêts de jeu
 - Tenir/retenir un adversaire
 - Hors-jeu
 - Blessures
 - Examen/soins après une faute passible d'avertissement ou d'exclusion





Introduction



La philosophie et l'esprit des Lois du Jeu

Le football est le sport le plus populaire de la planète. Il se joue dans tous les pays et à tous les niveaux. Les Lois du Jeu sont identiques pour tous, qu'il s'agisse de la finale de la Coupe du Monde de la FIFA™ ou d'un match entre enfants dans un village retiré.

Le fait que les mêmes Lois s'appliquent à chaque match dans chaque confédération, pays, ville et village du monde entier est une force considérable qu'il nous faut préserver. C'est également une opportunité qui doit être exploitée pour le plus grand bien du football aux quatre coins de la planète.

Le football doit être régi par des lois qui permettent de préserver l'équité du jeu qui constitue la beauté de ce sport. Il s'agit d'un atout vital de l'« esprit » du jeu. Les meilleurs matches sont ceux où l'arbitre a rarement à intervenir car les joueurs se respectent les uns les autres, en plus de respecter les arbitres et les Lois du Jeu.

L'intégrité des Lois du Jeu et des arbitres qui les appliquent doit toujours être protégée et respectée. Les personnes d'autorité, et en particulier les entraîneurs et les capitaines d'équipe, ont une responsabilité claire envers le football : celle de respecter les arbitres et leurs décisions.

L'évolution des Lois du Jeu

Les premières Lois du football « universelles » ont vu le jour en 1863. En 1886, l'International Football Association Board (IFAB) a été créé par les quatre associations de football britanniques (Angleterre, Écosse, pays de Galles et Irlande du Nord) en tant qu'instance mondiale, sa seule responsabilité étant de développer et de préserver les Lois du Jeu. La FIFA a rejoint l'IFAB en 1913.

Pour qu'une Loi soit modifiée, l'IFAB doit être convaincu que cette modification profitera au football. Cela signifie que tout changement potentiel doit en général être testé au préalable. À chaque proposition de modification, l'IFAB se concentre sur les points suivants : équité, intégrité, respect, sécurité, plaisir des participants et comment la technologie peut profiter au football. Les Lois du Jeu doivent aussi inciter tout un chacun à participer au football, quels que soient ses origines ou ses capacités.

Bien que des accidents se produisent, les Lois du Jeu doivent rendre le football le plus sûr possible. Pour cela, les joueurs doivent faire preuve de respect envers leurs adversaires tandis que les arbitres doivent créer un environnement sûr en faisant preuve de fermeté vis-à-vis des personnes qui jouent de façon trop agressive et dangereuse. À travers ses mesures disciplinaires, les Lois du Jeu incarnent le fait que toute idée de jeu dangereux est inacceptable, qu'une charge inconsidérée entraînera un avertissement et que « mettre en danger l'intégrité physique d'un adversaire » ou encore commettre une faute avec violence sera passible d'exclusion.

Les joueurs, arbitres et entraîneurs doivent avoir plaisir à pratiquer le football, tout comme les spectateurs, supporters en général, dirigeants, etc. Les Lois du Jeu doivent aider à rendre le football attrayant afin que tout le monde, quels que soit son âge, ses origines, sa religion, sa culture, son ethnie, son sexe, son orientation sexuelle, son handicap, etc., souhaite y participer et en tirer du plaisir.

Les Lois du football sont relativement simples par rapport à d'autres sports collectifs, mais étant donné que de nombreuses situations sont « subjectives » et que les arbitres sont humains (et donc font des erreurs), certaines décisions entraîneront forcément la polémique. Pour certaines personnes, cette polémique fait partie du football, mais, que les décisions soient correctes ou non, l'« esprit » du jeu exige que les décisions arbitrales soient toujours respectées.

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

L'IFAB va continuer à s'impliquer au sein de la famille du football mondial afin que les modifications des Lois du Jeu profitent au football à tous les niveaux et aux quatre coins du monde, pour que l'intégrité du football, des Lois et des arbitres soit respectée, valorisée et protégée.

Révision des Lois du Jeu 2020/21

La révision 2016/17 des Lois du Jeu a marqué le début de la période de révision la plus détaillée et complète de l'histoire de l'IFAB. L'objectif est de clarifier les Lois, de les rendre plus accessibles et de s'assurer qu'elles reflètent les besoins du football moderne à tous les niveaux.

La plupart des modifications sont le résultat de demandes et suggestions de personnes, de groupes et de fédérations nationales du monde entier, qui ont été analysées par les groupes consultatifs « Technique » et « Football » de l'IFAB afin de garantir que toutes les composantes du football contribuent à l'évolution de ses règles, car les Lois du Jeu sont celles de toutes les personnes impliquées dans le football et pas seulement celles des arbitres.

En plus de changements purement stylistiques et de certains ajustements terminologiques et rédactionnels propres au texte français, les plus récentes modifications de fond s'inscrivent dans la démarche de la révision de 2016/17 et, comme indiqué dans l'initiative « play fair! », aspirent à améliorer l'attractivité du football et le comportement de ses principaux protagonistes.

En mars 2018, l'assemblée générale annuelle de l'IFAB a approuvé l'utilisation de l'assistance vidéo à l'arbitrage, sans aucun doute de la plus grande révolution qu'ait connue le football professionnel en plus d'un siècle. Au vu des nombreuses années de débat qui ont précédé sa mise à l'essai – qui avait pour but de s'assurer que l'arbitrage allait en bénéficier sans que le jeu en pâtisse en termes d'action et d'émotion –, ce fut une révolution particulièrement rapide.

Le premier match avec assistance vidéo à l'arbitrage a été disputé dans le New Jersey (États-Unis) le 12 août 2016 et, moins de deux ans plus tard, la finale de la Coupe du Monde de la FIFA 2018™ en bénéficiait à Moscou. Le recours à la vidéo ne permettra jamais de trancher tous les débats car de nombreuses décisions demeurent subjectives, mais son adoption par la plupart des grandes nations démontre que le football croit en son apport, tant en termes d'équité que de comportement.

C'est également sur la manière de pratiquer le football et sur l'image qu'il véhicule que se répercutent certains des changements opérés pour l'édition 2019/20 :

- un jeu plus fluide a été favorisé sur les coups de pied de but, où il n'est plus nécessaire d'attendre que le ballon soit sorti de la surface de réparation pour pouvoir le jouer ;
- sur coup franc, le fait que les joueurs en attaque ne soient plus autorisés à se placer dans le mur défensif a supprimé les perturbations qui en retardaient l'exécution ;
- la nouvelle procédure des balles à terre a accéléré ce mode de reprise du jeu et supprimé l'iniquité qui en découlait parfois.

Les changements pour 2020/21 sont relativement peu nombreux et constituent le plus souvent des clarifications, la révision majeure des Lois du Jeu ayant déjà été effectuée. Les principaux changements sont :

- pour les fautes de mains, la limite entre le bras (main) et l'épaule (pas main) a été définie et la formulation concernant les fautes de main accidentelles est clarifiée ;
- si, lors d'un penalty, le tir manque le but ou rebondit sur le(s) poteau(x) / la barre transversale, le gardien de but n'est pas pénalisé pour empiètement sauf si cela a clairement perturbé le tireur ;
- lors de l'exécution d'un penalty, le gardien de but est mis en garde en cas de première infraction et averti (carton jaune) en cas de récidive(s) ;
- les cartons jaunes reçus pendant un match ne sont pas pris en compte lors de la séance de tirs au but ;
- lors de matches avec assistance vidéo à l'arbitrage, il est attendu qu'une analyse au bord du terrain soit effectuée si la décision analysée est subjective, c'est-à-dire que l'arbitre ira consulter les images de l'action dans la zone de visionnage.

L'IFAB continuera d'expérimenter d'importants changements des Lois du jeu et, durant les mois à venir, des procédures de remplacement spéciales seront testées pour les joueurs ayant contracté une blessure à la tête et potentiellement victimes d'une commotion cérébrale.



L'avenir

L'IFAB a approuvé une stratégie pour la période 2017-22 afin d'examiner et tenir compte des propositions de modifications afin de voir si elles peuvent profiter au football. Cette initiative « play fair! » a été bien accueillie par la communauté internationale du football et notamment le fait qu'elle se concentre sur trois aspects importants :

- **Équité et intégrité**

- les modifications proposées renforceront-elles l'équité et l'intégrité du football sur le terrain ?

- **Universalité et intégration**

- les modifications proposées profiteront-elles au football à tous les niveaux et dans le monde entier ?
- les modifications proposées inciteront-elles plus de personnes de toutes origines et capacités à pratiquer le football et à prendre du plaisir ?

- **Avancées technologiques**

- les modifications proposées auront-elles un impact positif sur le football ?

En 2020/21, l'IFAB, en collaboration avec ses panels d'experts, continuera de discuter d'un certain nombre de sujets importants concernant les Lois du Jeu, notamment

le comportement des joueurs, avec une amélioration potentielle du rôle du capitaine.

En se concentrant sur l'équité, l'universalité, l'inclusion et la technologie, l'IFAB continuera de faire évoluer les Lois du Jeu afin de promouvoir la pratique d'un meilleur football sur les terrains du monde entier.

Les importants changements opérés ces dernières années ont commencé à porter leurs fruits en augmentant le temps de jeu effectif, l'équité et l'attractivité du football. Corroboré par le recours à l'assistance vidéo à l'arbitrage, le comportement des joueurs devrait lui aussi continuer à s'améliorer. Ce sont autant d'éléments qui rendront le football plus agréable à pratiquer, regarder et arbitrer.

L'IFAB aime interagir avec des individus du monde entier et apprécie toujours de recevoir des suggestions ou questions concernant les Lois du Jeu. En effet, bon nombre des récentes modifications ont été apportées à la suite de suggestions faites par des personnes venant de différents endroits du monde.

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

N'hésitez donc pas à envoyer vos suggestions, idées ou questions à : lawenquiries@theifab.com.

Remarques relatives aux Lois du Jeu

Langues officielles

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

Autres langues

Les fédérations nationales qui traduisent les Lois du Jeu peuvent obtenir le modèle pour l'édition 2020/21 des Lois du Jeu auprès de l'IFAB en envoyant un courriel à l'adresse suivante : info@theifab.com.

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

Application des Lois du Jeu

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

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

- Les arbitres doivent appliquer les Lois dans l'« esprit » du jeu afin de garantir que les matches soient disputés dans un contexte équitable et sûr.
- Tout le monde doit respecter les arbitres et leurs décisions, sans oublier le fait qu'ils sont des êtres humains susceptibles de faire des erreurs.

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

Légende

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

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





Lois
du Jeu

2020/21

Ajustements possibles des Lois du Jeu

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

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

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

Par conséquent, la 131^e Assemblée Générale Annuelle de l'IFAB, organisée à Londres le 3 mars 2017, s'est mise d'accord à l'unanimité pour donner aux fédérations nationales (et aux confédérations et à la FIFA) la possibilité, de modifier certaines des sections organisationnelles suivantes des Lois du Jeu pour le football dont elles sont responsables :

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

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

Pour certains niveaux, à l'exception des compétitions concernant l'équipe première des clubs évoluant dans la plus haute division du pays ou les équipes internationales « A » :

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

De plus, pour permettre aux fédérations nationales de disposer d'une souplesse supplémentaire pour développer leur football national, l'AGM de l'IFAB a approuvé les modifications suivantes concernant les « catégories » de football:

- Le football féminin n'est plus classé dans une catégorie séparée et dispose désormais du même statut que le football masculin.
- Les limites d'âge pour les jeunes et les vétérans ont été supprimées : les fédérations nationales, confédérations et la FIFA ont la possibilité de décider des contraintes d'âge pour ces catégories.
- Chaque fédération nationale pourra déterminer quelles compétitions aux plus petits niveaux de football sont désignées comme étant du football « de base ».

Autorisation pour d'autres modifications

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

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

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



Directives pour les exclusions temporaires

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

Vous trouverez des références aux exclusions temporaires dans :

Loi 5 – Arbitre (Pouvoirs et devoirs) :

Approche disciplinaire

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

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

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

Réservées aux joueurs

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

Signal de l'arbitre

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

Durée de l'exclusion temporaire

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

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

Zone d'exclusion temporaire

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

Fautes commises pendant une exclusion temporaire

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

Autres mesures disciplinaires

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

Systèmes d'exclusion temporaire

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

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

Système A – exclusion temporaire pour tous les avertissements

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

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

Système B – exclusion temporaire pour certains avertissements*

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

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

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

Directives pour les remplacements libres

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

Vous trouverez des références aux remplacements libres dans :

Loi 3 – Joueurs (Nombre de remplacements) :

Remplacements libres

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

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

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



Loi

01

Terrain

1. Surface de jeu

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

Les surfaces artificielles doivent être de couleur verte.

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

2. Marquage du terrain

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

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

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

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

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

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

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

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

3. Dimensions

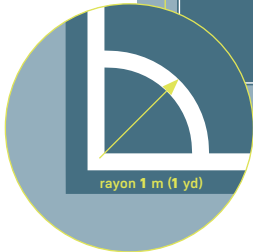
Les lignes de touche doivent être plus longues que les lignes de but.

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

4. Dimensions pour les matches internationaux

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

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



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

5. Surface de but

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

6. Surface de réparation

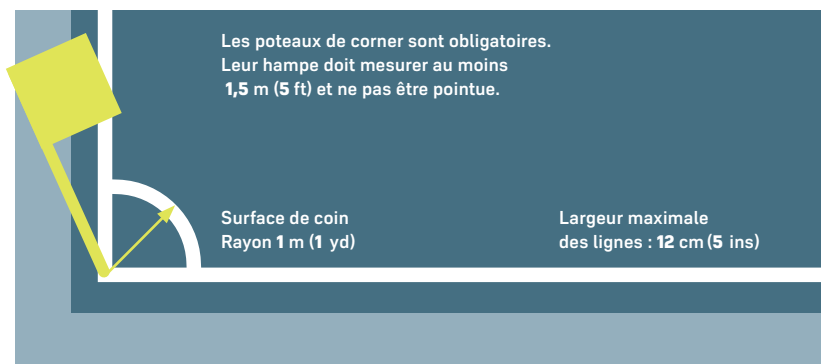
Deux lignes sont tracées perpendiculairement à la ligne de but, à 16,5 m (18 yds) de l'intérieur de chaque poteau du but. Ces deux lignes avancent sur le terrain sur 16,5 m (18 yds) et sont réunies par une ligne tracée parallèlement à la ligne de but. L'espace délimité par ces lignes et la ligne de but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

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

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

7. Surface de coin

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



8. Drapeaux de coin / poteaux de corner

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

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

9. Surface technique

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

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

10. Buts

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

Ils sont constitués de deux poteaux verticaux s'élevant à égale distance des drapeaux de coin et reliés en leur sommet par une barre transversale. Les poteaux et la barre transversale doivent être en matière agréée. Ils doivent être de forme carrée, rectangulaire, circulaire ou elliptique – ou d'une combinaison de ces formes – et ne doivent en aucun cas présenter un danger.

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

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

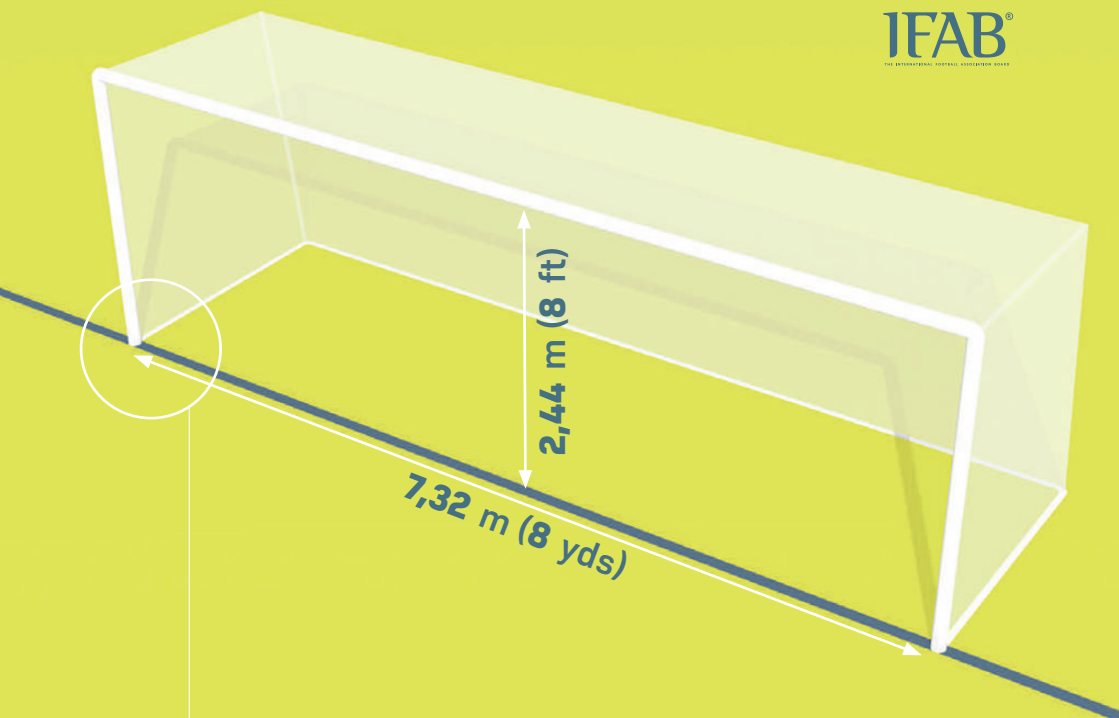
Les poteaux et la barre transversale doivent être de couleur blanche et avoir la même largeur et la même épaisseur, lesquelles ne doivent pas excéder 12 cm (5 ins).

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

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

Sécurité

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



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



11. Technologie sur la ligne de but

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

Quand la technologie sur la ligne de but est utilisée, des modifications peuvent être apportées aux buts, conformément aux spécifications énoncées dans le Programme Qualité de la FIFA pour la technologie sur la ligne de but et conformément aux Lois du Jeu. L'utilisation de la technologie sur la ligne de but doit être stipulée dans le règlement des compétitions.

Principe de la technologie sur la ligne de but

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

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

Exigences et spécifications de la technologie sur la ligne de but

Si la technologie sur la ligne de but est utilisée en compétition, les organisateurs doivent s'assurer que le système est certifié selon les normes suivantes :

- FIFA Quality PRO
- FIFA Quality
- IMS – INTERNATIONAL MATCH STANDARD

Un institut de tests indépendant doit vérifier la précision et la fonctionnalité des différents systèmes conformément au Manuel de tests du Programme Qualité de la FIFA pour la technologie sur la ligne de but. Si la technologie ne fonctionne pas conformément au Manuel de tests, l'arbitre ne devra pas utiliser la technologie sur la ligne de but et devra le signaler aux autorités compétentes.

Lorsque la technologie sur la ligne de but est utilisée, l'arbitre doit tester la fonctionnalité du système avant le match, comme stipulé dans le Manuel de tests.

12. Publicité commerciale

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

En outre, les publicités verticales doivent être au moins :

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

13. Logos et emblèmes

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

14. Assistance vidéo à l'arbitrage

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

Salle de visionnage

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

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

Zone de visionnage

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

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

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



Loi

02

Ballon

1. Spécifications

Tous les ballons doivent être :

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

Tous les ballons utilisés dans des matches de compétitions officielles organisés sous l'égide de la FIFA ou des confédérations doivent porter l'une des mentions suivantes :



- FIFA Quality PRO



- FIFA Quality



- IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD

Ces mentions indiquent que le ballon a été dûment testé et qu'il satisfait aux spécifications techniques définies pour la catégorie concernée, en plus de spécifications minimum prévues par la Loi 2, le tout devant être approuvé par l'IFAB. Les instituts habilités à effectuer les tests en question doivent être agréés par la FIFA.

Quand la technologie sur la ligne de but est utilisée, les ballons avec technologie intégrée doivent posséder l'une des marques de qualité susmentionnées.

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

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

2. Remplacement d'un ballon défectueux

Si le ballon est endommagé :

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

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

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

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

3. Ballons supplémentaires

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



Loi

03

Joueurs

1. Nombre de joueurs

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

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

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

2. Nombre de remplacements

Compétitions officielles

Le nombre maximal de remplacements autorisés dans le cadre de tout match de compétition officielle sera déterminé par la FIFA, la confédération ou la fédération nationale concernée et ne pourra être supérieur à cinq. Lors des compétitions impliquant les équipes premières des clubs évoluant dans la plus haute division du pays ou impliquant les équipes nationales « A », trois remplacements maximum peuvent être utilisés.

Le règlement de la compétition doit préciser :

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

Autres matches

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

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

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

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

Remplacements libres

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

3. Procédure de remplacement

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

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

- L'arbitre doit être préalablement informé de chaque remplacement.
- Le joueur amené à être remplacé :
 - reçoit de l'arbitre l'autorisation de quitter le terrain, à moins qu'il n'en soit déjà sorti, et doit quitter le terrain par le point des limites du terrain le plus proche de l'endroit où il se trouve, à moins que l'arbitre ne l'autorise à sortir rapidement et immédiatement au niveau de la ligne médiane ou à tout autre endroit (par exemple pour des raisons de sécurité ou en cas de blessure) ;
 - doit immédiatement gagner la surface technique ou le vestiaire et ne peut plus participer au match, sauf lorsque les remplacements libres sont permis.

- Si un joueur amené à être remplacé refuse de quitter le terrain, le jeu se poursuit.

Le remplaçant ne pénètre sur le terrain :

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

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

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

4. Permutation avec le gardien de but

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

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

5. Infractions et sanctions

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

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

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

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

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

Pour toute autre infraction :

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

6. Exclusion de joueurs ou de remplaçants

Un joueur qui est exclu :

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

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

7. Personne supplémentaire sur le terrain

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

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

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

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

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

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

8. Joueur hors du terrain

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

- interrompre le jeu (mais pas immédiatement si le joueur n'interfère pas avec le jeu ou avec un arbitre, ou si la règle de l'avantage peut être appliquée) ;
- avertir le joueur pour être entré sur le terrain sans autorisation.

Si l'arbitre interrompt la partie, le jeu reprendra :

- par un coup franc direct à l'endroit où s'est produite l'interférence ou par un penalty ;
- par un coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu s'il n'y a pas eu d'interférence.

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

9. But marqué avec personne supplémentaire sur le terrain

Si, après qu'un but est marqué, l'arbitre se rend compte avant la reprise du jeu qu'une personne supplémentaire était sur le terrain au moment où le but a été marqué :

- l'arbitre doit refuser le but si la personne supplémentaire était :
 - un joueur, un remplaçant, un joueur remplacé, un joueur exclu ou un officiel de l'équipe qui a marqué le but ; le jeu doit reprendre par un coup franc direct à l'endroit où se trouvait la personne supplémentaire ;
 - un agent extérieur ayant interféré avec le jeu à moins que le but ait été marqué comme décrit ci-dessus dans « Personne supplémentaire sur le terrain » ;
- l'arbitre doit valider le but si la personne supplémentaire était :
 - un joueur, un remplaçant, un joueur remplacé, un joueur exclu ou un officiel de l'équipe qui a encaissé le but ;
 - un agent extérieur n'ayant pas interféré avec le jeu.

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

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

- interrompre le jeu ;
- faire quitter le terrain à la personne supplémentaire ;
- faire reprendre le jeu avec une balle à terre.

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

10. Capitaine de l'équipe

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



Loi

04+

Équipement des joueurs

1. Sécurité

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

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

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

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

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

2. Équipement obligatoire

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

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

Les gardiens de but peuvent porter des pantalons de survêtements.

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

3. Couleurs

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

La couleur du maillot de corps doit être :

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

ou

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

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

4. Autre équipement

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

Couvre-chefs

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

- doit être de couleur noire ou de la couleur dominante du maillot (à condition que les joueurs d'une même équipe portent un couvre-chef de la même couleur) ;
- doit être en accord avec l'apparence professionnelle de l'équipement du joueur ;
- ne doit pas être attaché au maillot ;
- ne doit constituer de danger ni pour le joueur qui le porte ni pour autrui (notamment le système de fermeture au niveau du cou) ;
- ne doit pas avoir d'éléments protubérants dépassant de la surface.

Systèmes de communication électroniques

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

Systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances

Lorsque les joueurs utilisent des systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances avec technologie embarquée lors de matches disputés dans une compétition officielle organisée sous les auspices de la FIFA, des confédérations ou des fédérations nationales, l'organisateur de la compétition doit s'assurer que la technologie embarquée sur le système des joueurs satisfait à l'un des standards suivants : IMS (International Match Standard) ou FIFA Quality.

Les instituts habilités à effectuer les tests correspondants doivent être agréés par la FIFA.

Quand les systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances sont fournis par l'organisateur du match ou de la compétition, il est de la responsabilité dudit organisateur du match ou de la compétition de s'assurer

que les informations et données transmises à partir de ces systèmes vers la surface technique sont fiables et précises.

Une norme professionnelle a été développée par la FIFA et approuvée par l'IFAB afin d'aider les organisateurs de compétitions dans l'approbation de systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances fiables et précis. Le label suivant indique qu'un système électronique de suivi et d'évaluation des performances (portable ou optique) a été officiellement testé et répond aux exigences en termes de fiabilité et de précision des données de position dans le football :



5. Slogans, déclaration, images, publicité

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

Principes

- La Loi 4 s'applique à tout type d'équipement (y compris les vêtements) susceptible d'être portés par les joueurs, les remplaçants et les joueurs remplacés ; ses principes s'appliquent également à tous les officiels d'équipe présents dans la surface technique.
- Les éléments suivants sont (généralement) autorisés :
 - le numéro et le nom du joueur, le logo du club, les slogans/emblèmes faisant la promotion du football, du respect et de l'intégrité, ainsi que toute publicité autorisée par le règlement de la compétition ou celui de la fédération nationale, de la confédération ou de la FIFA ;

- les détails essentiels d'un match : équipes, date, compétition/événement, site.
- Les slogans, déclarations ou images autorisé(e)s doivent dans la mesure du possible être limité(e)s à l'avant du maillot et/ou à un brassard.
- Dans certains cas, le slogan, la déclaration ou l'image peut n'apparaître que sur le brassard du capitaine.

Interprétation de la Loi

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

- tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers ;
- fait des gestes provocateurs, moqueurs ou offensants.

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

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

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

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

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

6. Infractions et sanctions

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

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

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

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

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



Loi

05

Arbitre

1. Autorité de l'arbitre

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

2. Décisions de l'arbitre

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

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

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

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

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

3. Pouvoirs et devoirs

L'arbitre :

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

Avantage

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

Approche disciplinaire

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

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

- a autorité pour infliger un carton jaune ou rouge à l'encontre des officiels d'équipe qui n'ont pas un comportement responsable ; si la personne fautive ne peut pas être identifiée, c'est l'entraîneur principal qui se verra infliger la sanction ; un officiel d'équipe médical commettant une faute passible d'exclusion peut rester si l'équipe ne dispose d'aucune autre personne du corps médical, et ce afin de continuer à garantir une assistance médicale aux joueurs qui en auraient besoin ;
- intervient sur indication des autres arbitres en ce qui concerne les incidents qu'il n'a pas pu constater lui-même ;

Blessures

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

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

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

Interférence extérieure

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

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

4. Assistance vidéo à l'arbitrage

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

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

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

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

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

Analyse vidéo après la reprise du jeu

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

5. Équipement de l'arbitre

Équipement obligatoire

Les arbitres doivent avoir les équipements suivants :

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

Autre équipement

L'arbitre est autorisé à utiliser :

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

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

6. Signaux de l'arbitre

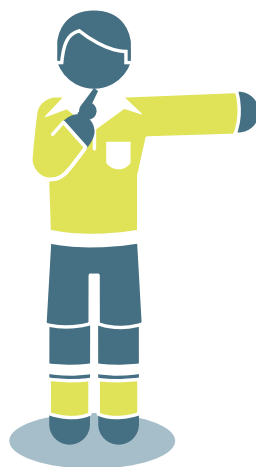
Les illustrations suivantes
présentent les signaux officiels
des arbitres.



Penalty



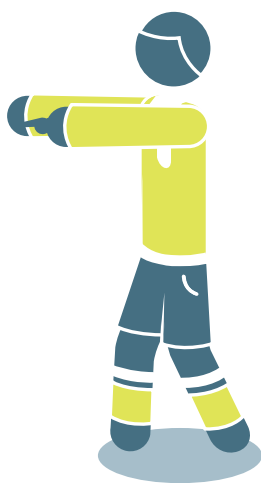
Coup franc **indirect**



Coup franc **direct**



Avantage (1)



Avantage (2)



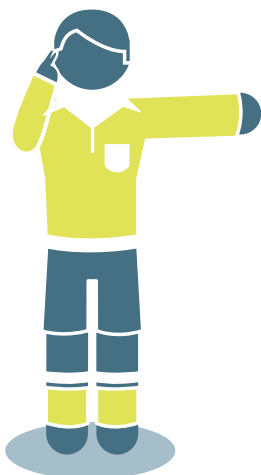
Corner



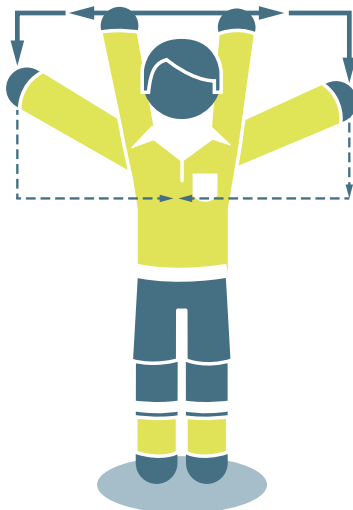
Coup de pied **de but**



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



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



Analyse vidéo
– signal « télévision »

7. Responsabilités des arbitres

Les arbitres ne peuvent être tenus pour responsable :

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

Il peut s'agir de la décision :

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



Loi

06

Autres arbitres

D'autres arbitres (deux arbitres assistants, un quatrième arbitre, deux arbitres assistants supplémentaires, un arbitre assistant de réserve, un arbitre assistant vidéo et au moins un adjoint à l'arbitre assistant vidéo) peuvent être désignés pour officier lors d'un match. Ils aident l'arbitre principal à contrôler le match conformément aux Lois du Jeu, mais la décision définitive est toujours prise par l'arbitre.

L'arbitre, les arbitres assistants, le quatrième arbitre, les arbitres assistants supplémentaires et l'arbitre assistant de réserve sont appelés arbitres « de terrain ».

L'arbitre assistant vidéo et les adjoints de l'arbitre assistant vidéo sont appelés arbitres « vidéo » ; ils assistent l'arbitre conformément au protocole de l'assistance vidéo à l'arbitrage déterminé par l'IFAB.

Les autres arbitres opèrent sous les ordres de l'arbitre (principal). En cas d'ingérence ou de comportement incorrect, l'arbitre les relèvera de leurs fonctions et fera un rapport à l'autorité compétente.

À l'exception de l'arbitre assistant de réserve, les arbitres de terrain aident l'arbitre à prendre des décisions concernant des fautes et les infractions lorsqu'ils ont un meilleur angle de vue que l'arbitre ; ils doivent remettre 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 autres arbitres. Ils doivent informer l'arbitre et les autres arbitres de la teneur dudit rapport.

Les autres arbitres de terrain aident l'arbitre lors de l'inspection du terrain, des joueurs et de l'équipement des joueurs (y compris si des problèmes ont été résolus), contrôlent le temps et consignent par écrit les buts, les sanctions disciplinaires, etc.

Le règlement de la compétition doit clairement préciser qui remplacera un arbitre qui est dans l'incapacité de commencer ou de continuer à officier, et tout changement associé. En particulier, le règlement doit clairement indiquer qui, entre le quatrième arbitre, le premier arbitre assistant ou le premier arbitre assistant supplémentaire, remplacera l'arbitre en cas d'indisponibilité de ce dernier.

1. Arbitres assistants

Les arbitres assistants sont chargés d'indiquer :

- quand le ballon est entièrement sorti du terrain et à quelle équipe revient le corner, le coup de pied de but ou la rentrée de touche ;
- quand un joueur en position de hors-jeu peut être sanctionné ;
- quand un remplacement est demandé ;
- lors de penalties, si le gardien de but quitte sa ligne avant que le ballon n'ait été botté, et si le ballon a franchi la ligne ; en la présence d'arbitres assistants supplémentaires, l'arbitre assistant devra se tenir à hauteur du point de penalty.

L'arbitre assistant a également pour responsabilité de contrôler les procédures de remplacement.

L'arbitre assistant peut pénétrer sur le terrain pour s'assurer que la distance de 9,15 m (10 yards) est respectée.

2. Quatrième arbitre

En présence d'un quatrième arbitre, ce dernier sera chargé de :

- contrôler les procédures de remplacement ;
- vérifier l'équipement des joueurs et des remplaçants ;
- contrôler le retour d'un joueur sur le terrain après un signal/l'autorisation de l'arbitre ;
- contrôler les ballons de remplacement ;
- indiquer le minimum de temps additionnel décidé par l'arbitre à la fin de chaque période de jeu (y compris la prolongation) ;
- informer l'arbitre en cas de comportement déplacé de toute personne présente dans la surface technique.

3. Arbitres assistants supplémentaires

Les arbitres assistants supplémentaires peuvent indiquer :

- quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but, et notamment lorsqu'un but a été marqué ;
- si un corner ou un coup de pied de but doit être accordé ;
- si, lors de l'exécution d'un penalty, le gardien de but quitte sa ligne avant que le ballon n'ait été botté, et si le ballon a franchi la ligne.

4. Arbitre assistant de réserve

Le seul devoir de l'arbitre assistant de réserve consiste à remplacer un arbitre assistant ou le quatrième arbitre qui n'est pas en mesure de poursuivre la rencontre.

5. Arbitres vidéo

L'arbitre assistant vidéo peut aider l'arbitre principal à prendre une décision à l'aide des images du match, mais uniquement dans le cas d'une « erreur manifeste » ou d'un « incident grave manqué » en lien avec les éléments suivants : but marqué ou non marqué, penalty ou pas de penalty, carton rouge direct ou identité erronée lorsque l'arbitre n'avertit ou n'exclut pas le bon joueur.

L'adjoint de l'arbitre assistant vidéo soutient principalement ce dernier en :

- suivant l'action en direct pendant que l'arbitre assistant vidéo effectue une vérification ou une analyse ;
- tenant un registre de tous les incidents liés à l'assistance vidéo et de tous les problèmes de communication ou de technologie ;
- facilitant la communication de l'arbitre assistant vidéo avec l'arbitre principal, notamment en communiquant lui-même avec l'arbitre principal lorsque l'arbitre assistant vidéo est occupé par une vérification ou une analyse, par exemple en indiquant à l'arbitre principal d'arrêter le jeu ou de retarder sa reprise, etc. ;
- notant le temps pendant lequel le jeu est arrêté pour vérification ou analyse ;
- communiquant les informations relatives à une décision découlant de l'assistance vidéo aux parties concernées.

6. Signaux des arbitres assistants

Les illustrations suivantes
présentent les signaux officiels
des arbitres.



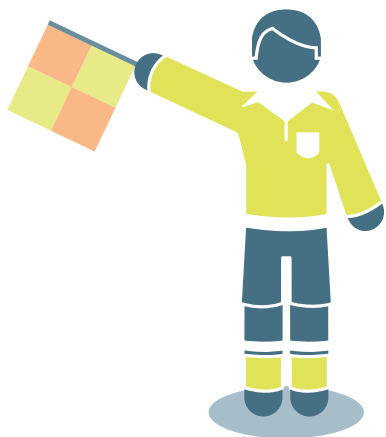
Remplacement



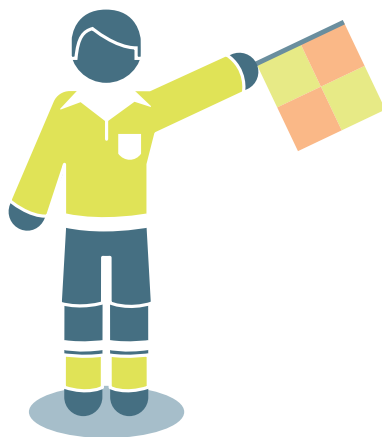
Coup franc
pour **l'équipe en attaque**



Coup franc
pour **l'équipe en défense**



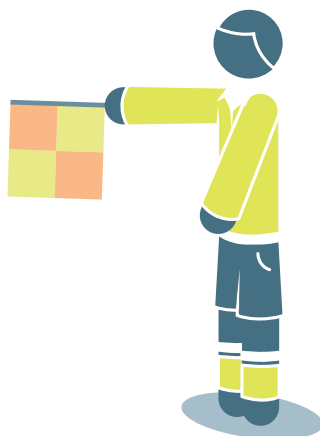
Rentrée de touche pour
l'équipe en attaque



Rentrée de touche pour
l'équipe en défense



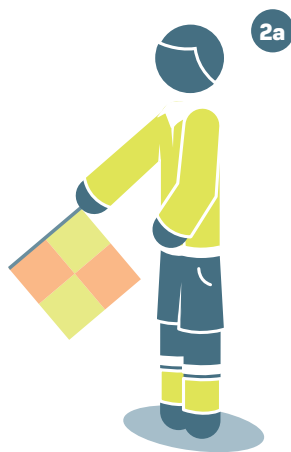
Corner



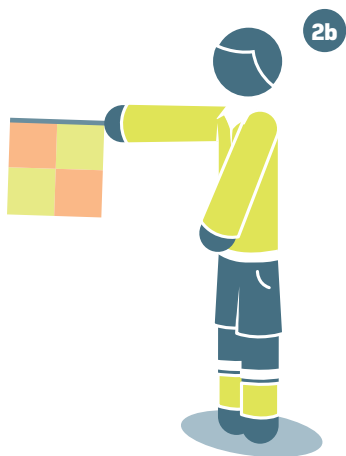
Coup de pied **de but**



Hors-jeu



**Hors-jeu de ce côté
du terrain**



**Hors-jeu au centre
du terrain**



**Hors-jeu à l'opposé
du terrain**

7. Signaux des arbitres assistants supplémentaires



but
(en cas de décision litigieuse)

Loi

107

Durée d'un match

1. Périodes de jeu

Un match se compose de deux périodes de 45 minutes chacune. Il est possible de réduire cette durée en cas d'accord entre l'arbitre et les deux équipes participantes avant le coup d'envoi et conformément au règlement de la compétition.

2. Mi-temps

Les joueurs ont droit à une pause entre les deux périodes ne dépassant pas 15 minutes ; une courte pause (qui, dans la mesure du possible, ne doit pas excéder une minute) est autorisée à la mi-temps de la prolongation. Le règlement de la compétition doit préciser la durée de la mi-temps qui ne peut être modifiée qu'avec l'autorisation de l'arbitre.

3. Récupération des arrêts de jeu

L'arbitre peut prolonger chaque période pour compenser les arrêts de jeu occasionnés par :

- les remplacements ;
- l'évaluation de la blessure et/ou le transport de joueurs blessés hors du terrain ;
- les manœuvres visant à perdre du temps délibérément ;
- les sanctions disciplinaires ;
- les arrêts de jeu de nature médicale autorisés par le règlement de la compétition, comme par exemple les « pauses de récupération » (d'une minute maximum) et les « pauses de rafraîchissement » (90 secondes à 3 minutes) ;
- les vérifications et analyses effectuées dans le cadre de l'assistance vidéo à l'arbitrage ;
- toute autre cause, y compris tout retard important dans la reprise du jeu (par exemple célébration d'un but).

Le quatrième arbitre doit indiquer le minimum de temps additionnel décidé par l'arbitre à la fin de la dernière minute de chaque période. L'arbitre peut augmenter le temps additionnel, mais pas le réduire.

L'arbitre ne peut pas compenser une erreur de chronométrage survenue en première période en modifiant la durée de la seconde période.

4. Penalty

Si, en fin de période, un penalty doit être exécuté (ou retiré), la durée de cette période sera prolongée pour en permettre l'exécution.

5. Arrêt définitif du match

Un match arrêté définitivement avant son terme doit être rejoué, sauf disposition contraire du règlement de la compétition ou décision des organisateurs.



Loi

08

Coup d'envoi et reprise du jeu

Le coup d'envoi permet de débiter chaque période d'un match, chaque période de la prolongation, et de reprendre le jeu après qu'un but a été marqué. Les coups francs (directs ou indirects), les penalties, les rentrées de touche, les coups de pied de but et les corners sont d'autres reprises du jeu (voir Lois 13 à 17). Enfin, une balle à terre est une manière de reprendre le jeu après que l'arbitre a interrompu le jeu et si les Lois du Jeu n'exigent pas l'une des reprises susmentionnées.

Une infraction commise alors que le ballon n'est pas en jeu ne change en rien la façon dont le jeu doit reprendre.

1. Coup d'envoi

Procédure

- L'équipe qui remporte le toss (pile ou face) choisit soit le but en direction duquel elle attaquera durant la première période, soit d'effectuer le coup d'envoi.
- L'adversaire se voit attribuer le coup d'envoi ou le choix du but en direction duquel il attaquera durant la première période.
- L'équipe ayant choisi le camp effectuera le coup d'envoi de la seconde période.
- En seconde période, les équipes changent de camp.
- Quand une équipe a marqué un but, c'est l'adversaire qui procède au coup d'envoi.

À chaque coup d'envoi :

- tous les joueurs, à l'exception du joueur donnant le coup d'envoi, doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain ;
- les adversaires de l'équipe procédant au coup d'envoi doivent se tenir au moins à 9,15 m (10 yds) du ballon tant qu'il n'est pas en jeu ;

- le ballon doit être positionné sur le point central et être immobile ;
- l'arbitre donne le signal du coup d'envoi ;
- le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a clairement bougé ;
- il est possible de marquer un but à l'adversaire directement sur coup d'envoi ;
si le ballon entre directement dans le but de l'exécutant, un corner est accordé à l'adversaire.

Fautes et sanctions

Si le joueur procédant au coup d'envoi retouche le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur, un coup franc indirect est accordé, ou un coup franc direct en cas de faute de main.

Pour toute autre infraction à la procédure du coup d'envoi, le coup d'envoi doit être rejoué.

2. Balle à terre

Procédure

- La balle à terre est donnée au gardien de but de l'équipe en défense dans sa surface de réparation si, au moment où le jeu a été arrêté :
 - le ballon se trouvait dans sa surface de réparation, ou
 - la dernière touche de balle a eu lieu dans la surface de réparation.
- Dans tous les autres cas, l'arbitre donne la balle à terre à un joueur de l'équipe qui a touché le ballon pour la dernière fois, et à l'endroit où le ballon a pour la dernière fois été touché par un joueur, un agent extérieur ou un arbitre, tel que précisé au point 1 de la Loi 9.
- Tous les autres joueurs doivent se trouver au moins à 4 m du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu.

Le ballon est en jeu lorsqu'il touche le sol.

Infractions et sanctions

La balle à terre doit être rejouée si le ballon :

- touche un joueur avant de toucher le sol ;
- quitte le terrain après avoir rebondi sur le sol sans qu'un joueur ne l'ait touché.

Si une balle à terre entre dans le but sans toucher au moins deux joueurs, le jeu reprend par :

- un coup de pied de but si le ballon entre dans le but de l'équipe adverse ;
- un corner si le ballon entre dans le but de l'équipe du joueur ayant botté le ballon.

Loi

09

Ballon en jeu et hors du jeu

1. Ballon hors du jeu

Le ballon est hors du jeu quand :

- il a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, à terre ou en l'air ;
- le jeu a été arrêté par l'arbitre ;
- il touche un arbitre, reste sur le terrain et :
 - une équipe peut entamer une attaque prometteuse, ou
 - entre directement dans le but, ou
 - est récupéré par l'équipe adverse.

Dans tous ces cas de figure, le jeu doit reprendre par une balle à terre.

2. Ballon en jeu

Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations où il touche un arbitre, de même que lorsqu'il rebondit dans le terrain après avoir touché un poteau, la barre transversale ou un drapeau de coin.

Loi 10

Issue d'un match

1. 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.

2. Équipe victorieuse

L'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts remporte la victoire.

Si les deux équipes ne marquent aucun but ou marquent le même nombre de buts, le match est déclaré nul.

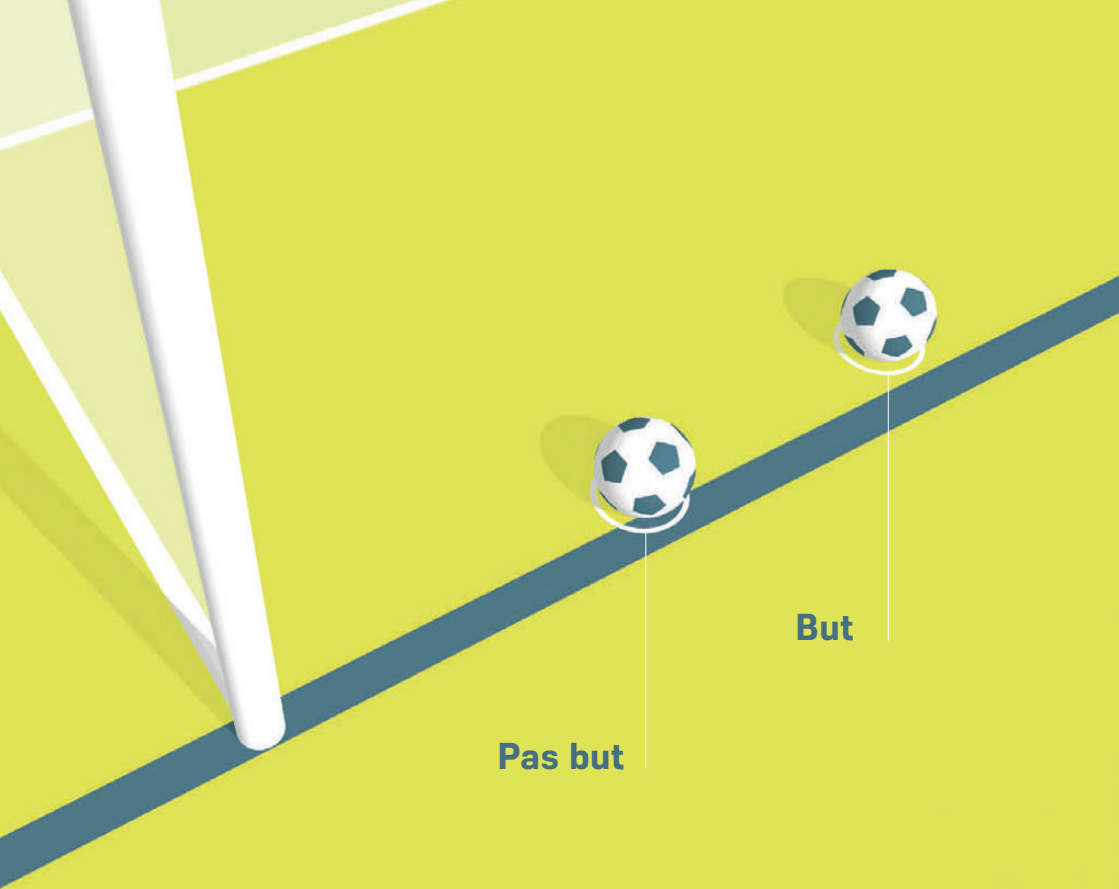
Lorsque le règlement de la compétition exige qu'une équipe soit déclarée vainqueur après un match nul ou une confrontation aller-retour, seules les procédures suivantes sont permises :

- règle des buts inscrits à l'extérieur ;
- une prolongation de deux fois quinze minutes ;
- tirs au but.

Il est possible de combiner les procédures ci-dessus.

3. Tirs au but

Les tirs au but sont exécutés après la fin d'un match et, sauf dispositions contraires, les Lois du Jeu doivent être appliquées. Un joueur qui a été exclu durant le match ne peut prendre part aux tirs au but ; les mises en garde ou avertissements reçus durant le match ne sont pas pris en compte lors de la séance de tirs au but.

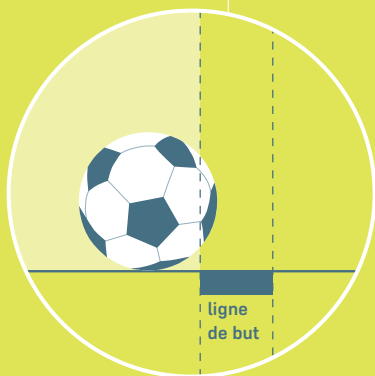


Pas but

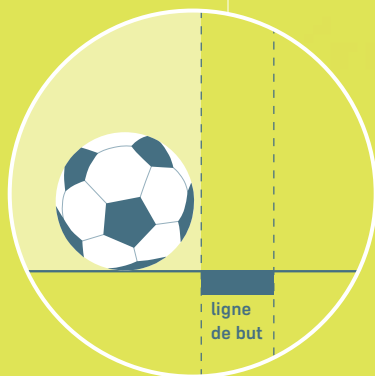
But

Pas but

But



ligne
de but



ligne
de but

Procédure

Avant le début des tirs au but

- À moins que d'autres éléments ne doivent être pris en compte (état du terrain, sécurité, etc.), l'arbitre tire à pile ou face pour décider le but sur lequel les tirs seront exécutés, décision sur laquelle il n'est possible de revenir que pour des raisons de sécurité ou si le but ou la surface de jeu devient inutilisable.
- L'arbitre tire ensuite une deuxième fois à pile ou face : l'équipe favorisée par le sort choisira de tirer en premier ou en deuxième.
- À l'exception d'un remplaçant pour un gardien de but qui n'est pas en mesure de continuer, seuls les joueurs présents sur le terrain ou temporairement sortis du terrain (pour cause de blessure, changement d'équipement, etc.) au terme du match sont autorisés à participer aux tirs au but.
- Chaque équipe est chargée de choisir, parmi les joueurs autorisés, l'ordre dans lequel ils participeront aux tirs au but. L'arbitre n'est pas informé de l'ordre.
- Si, à la fin du match et avant ou pendant les tirs au but, une équipe se retrouve en supériorité numérique, elle devra réduire le nombre de ses joueurs autorisés afin d'être à égalité avec ses adversaires, et informer l'arbitre du nom et du numéro de chaque joueur retiré. À l'exception des cas présentés ci-après, tout joueur retiré ne peut participer aux tirs au but.
- Un gardien de but n'étant plus en mesure de continuer avant ou pendant les tirs au but peut être remplacé par un joueur ayant été retiré pour mettre le nombre de tireurs à égalité ou, si son équipe n'a pas déjà épuisé le nombre maximum de remplacements autorisés, par un remplaçant désigné comme tel. Le gardien remplacé ne pourra plus participer aux tirs au but ni exécuter de tir.
- Si le gardien a déjà exécuté un tir, son remplaçant ne peut tirer lors du même passage.

Pendant les tirs au but

- Seuls les joueurs autorisés et les arbitres peuvent rester sur le terrain.
- Tous les joueurs autorisés, exceptés celui qui exécute le tir et les deux gardiens de but, doivent rester dans le rond central.
- Le gardien de l'équipe du joueur exécutant le tir au but doit rester sur le terrain, et ce hors de la surface de réparation, au niveau de l'intersection entre la ligne de but et la ligne de la surface de réparation.
- Un joueur autorisé peut remplacer le gardien de but.
- Le tir est terminé lorsque le ballon arrête de bouger, est hors du jeu ou quand l'arbitre interrompt le jeu pour une infraction ; le tireur ne peut rejouer le ballon.
- L'arbitre consigne par écrit chaque tir au but.
- Si le gardien commet une infraction obligeant le tir à être à nouveau exécuté, il reçoit une mise garde lors de la première infraction et un avertissement en cas de récidive(s).
- Si le tireur est sanctionné pour une infraction commise après que l'arbitre a signalé que le tir doit être exécuté, ce tir est considéré comme raté et le tireur doit être averti.
- Si le gardien et le tireur commettent une infraction en même temps, le tir est considéré comme raté et le tireur reçoit un avertissement.

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 a déjà marqué 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 les deux équipes sont à égalité après qu'elles ont exécuté leurs cinq tirs, l'épreuve se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre après le même nombre de tentatives.
- Chaque tir est exécuté par un joueur différent, et tous les joueurs autorisés doivent avoir exécuté un premier tir avant que l'un d'eux ne puisse en exécuter un second.

- Le principe indiqué ci-dessus se poursuit pour toute séquence de tirs au but suivante, mais l'ordre des tireurs peut être changé.
- L'épreuve des tirs au but ne doit pas être retardée par un joueur ayant quitté le terrain. Le tir du joueur sera considéré comme raté si le joueur ne revient pas à temps pour exécuter son tir.

Remplacements et exclusions pendant les tirs au but

- Un joueur, remplaçant ou joueur remplacé peut être averti ou exclu.
- Un gardien de but exclu doit être remplacé par un joueur autorisé.
- Un joueur, autre que le gardien de but, qui n'est pas en mesure de continuer ne peut pas être remplacé.
- L'arbitre n'arrêtera pas le match définitivement si une équipe se retrouve à moins de sept joueurs.

Loi

11

Hors-jeu

1. Position de 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.

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.

2. Infraction de hors-jeu

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.

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.

3. 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.

4. 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

Il est possible d'accorder des coups francs directs et indirects et des pénalités uniquement pour des fautes et infractions commises lorsque le ballon est en jeu.

1. 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 :

- charge un adversaire ;
- saute sur un adversaire ;
- donne ou essaie de donner un coup de pied à l'adversaire ;
- bouscule un adversaire ;
- frappe ou essaie de frapper un adversaire (y compris un coup de boule) ;
- tacle un adversaire ou lui dispute le ballon ;
- fait ou essaie de faire trébucher un adversaire.

En cas de contact, la faute est sanctionnée d'un coup franc direct.

- On parle d'attitude « imprudente » lorsqu'un joueur dispute le ballon sans attention, ni égard, ni précaution. Aucune sanction disciplinaire n'est nécessaire.
- On parle d'attitude « inconsidérée » lorsqu'un joueur agit sans tenir compte du caractère dangereux ou des conséquences de son acte pour son adversaire. Il doit être averti.
- On parle d'attitude « violente » lorsqu'un joueur fait un usage excessif de la force au risque de mettre en danger l'intégrité physique de son adversaire. Il doit être exclu.

Un coup franc direct est également accordé lorsqu'un joueur commet l'une des fautes suivantes :

- commet une « main » (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation) ;
- tient (ou retient) un adversaire ;
- fait obstacle à la progression d'un adversaire avec contact ;
- mord ou crache sur/vers quelqu'un ;
- lance (ou botte) un objet sur/vers le ballon, un adversaire ou un arbitre, ou touche le ballon avec un objet tenu à la main.

Voir également les infractions de la Loi 3.

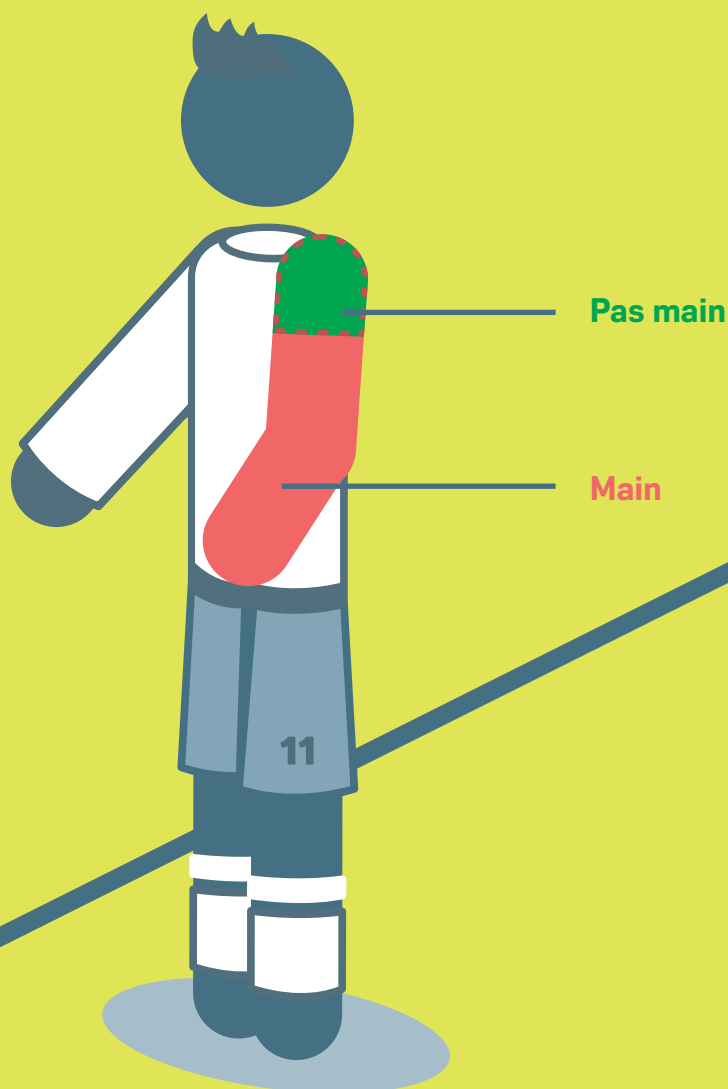
Main

Afin de pouvoir déterminer les fautes de main, la limite supérieure du bras coïncide avec le bas de l'aisselle.

Il y a faute si un joueur :

- touche délibérément le ballon du bras ou de la main, avec mouvement du bras ou de la main vers le ballon ;
- marque directement de la main ou du bras, même de manière accidentelle (s'applique également au gardien) ;
- immédiatement après que le ballon a touché, même de manière accidentelle, son bras/sa main ou celui/celle d'un coéquipier :
 - marque un but ;
 - crée une occasion de but ;
- touche le ballon du bras ou de la main lorsque :
 - la position du bras ou de la main a artificiellement augmenté la surface couverte par son corps ;
 - le bras ou la main est au-dessus du niveau de l'épaule (à moins qu'il ait délibérément joué le ballon et que ce dernier touche ensuite son bras ou sa main).

Ces fautes sont sanctionnables même si le ballon touche le bras ou la main du joueur directement depuis la tête, le tronc ou la jambe d'un autre joueur à proximité.



En dehors des infractions susmentionnées, il n'y a pas faute si le ballon touche le bras ou la main d'un joueur :

- directement depuis sa tête, son tronc ou sa jambe ;
- directement depuis la tête, le tronc ou la jambe d'un autre joueur à proximité ;
- si le bras ou la main est près du corps et n'en augmente pas artificiellement la surface ;
- si un joueur tombe et que son bras ou sa main est positionné(e) entre son corps et le sol pour amortir la chute (et non pas latéralement ou verticalement).

Hors de sa surface de réparation, le gardien de but est soumis aux mêmes restrictions que les autres joueurs concernant le contact entre le ballon et le bras ou la main. Si le gardien de but touche le ballon de la main ou du bras en infraction aux Lois du Jeu dans sa propre surface de réparation, un coup franc indirect est accordé mais aucune sanction disciplinaire n'est infligée. Toutefois, si l'infraction consiste à avoir joué le ballon une deuxième fois (que ce soit ou non de la main/du bras) après la reprise du jeu et avant qu'il ne touche un autre joueur, le gardien de but doit être sanctionné si l'infraction stoppe une attaque prometteuse ou prive un adversaire ou l'équipe adverse d'un but ou d'une occasion de but manifeste.

2. Coup franc indirect

Un coup franc indirect est accordé lorsqu'un joueur :

- joue d'une manière dangereuse ;
- fait obstacle à la progression d'un adversaire sans qu'il y ait contact ;
- manifeste sa désapprobation en tenant des propos ou faisant des gestes blessants, injurieux ou grossiers ou en commettant d'autres « infractions orales » ;
- empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains, ou joue ou essaie de jouer le ballon alors que le gardien est en train de le lâcher ;
- commet d'autres infractions non mentionnées dans les Lois du Jeu et pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'exclure un joueur.

Un coup franc indirect est accordé si, à l'intérieur de sa surface de réparation, un gardien de but commet l'une des infractions suivantes :

- est en possession du ballon avec ses mains/bras pendant plus de six secondes avant de le relâcher ;
- touche le ballon du bras ou de la main après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur ;
- touche le ballon du bras ou de la main à moins qu'il ait clairement joué ou essayé de jouer le ballon au pied :
 - sur une passe bottée délibérément par un coéquipier ;
 - directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.

Un gardien de but est considéré comme en possession du ballon avec ses mains quand :

- il tient le ballon entre ses mains ou entre sa main et une surface (par exemple le sol, son corps) ou quand le ballon entre en contact avec une partie quelconque de ses mains ou de ses bras, sauf si le ballon rebondit sur lui ou qu'il l'a repoussé ;
- il tient le ballon sur sa main ouverte ;
- il fait rebondir le ballon sur le sol ou le lance en l'air.

Si un gardien de but est ainsi en possession du ballon avec ses mains, un adversaire ne peut pas le lui disputer.

Jeu dangereux

Par « jeu dangereux », on entend toute action d'un joueur qui, en essayant de jouer le ballon, risque de blesser quelqu'un (y compris lui-même) ou empêche l'adversaire de jouer le ballon par crainte d'être blessé.

Un ciseau ou un retourné acrobatique est autorisé s'il ne représente pas de danger pour l'adversaire.

Faire obstacle à la progression d'un adversaire sans contact

« Faire obstacle à la progression d'un adversaire » signifie couper la trajectoire d'un adversaire pour le gêner, le bloquer, le ralentir ou l'obliger à changer de direction lorsqu'aucun des joueurs n'est à distance de jeu du ballon.

Tous les joueurs ont le droit de se trouver sur le terrain ; se trouver sur le chemin d'un adversaire n'est pas pareil que se mettre sur le chemin d'un adversaire.

Un joueur a le droit de protéger le ballon en se plaçant entre un adversaire et le ballon pour autant que le ballon reste à distance de jeu et que le joueur ne maintienne pas l'adversaire à distance avec ses bras ou son corps. Si le ballon se trouve à distance de jeu, le joueur peut être chargé (dans le respect des Lois du Jeu) par un adversaire.

3. Approche disciplinaire

L'arbitre a autorité pour infliger des sanctions disciplinaires à partir du moment où il pénètre sur le terrain pour l'inspection d'avant-match et jusqu'à ce qu'il le quitte après le coup de sifflet final (séance de tirs au but comprise).

Si, avant de pénétrer sur le terrain au début du match, un joueur ou un officiel d'équipe commet une faute passible d'exclusion, l'arbitre a autorité pour empêcher le joueur ou l'officiel d'équipe de participer au match (cf. point 6 de la Loi 3) ; l'arbitre signalera toute autre incorrection.

Qu'il soit sur le terrain ou en dehors, un joueur ou un officiel d'équipe qui commet une faute passible d'avertissement ou d'exclusion doit être sanctionné conformément à la nature de la faute commise.

Le carton jaune indique un avertissement et le carton rouge indique une exclusion.

Les joueurs, remplaçants, joueurs remplacés et officiels d'équipe peuvent se voir infliger un carton jaune ou un carton rouge.

Joueurs, remplaçants et joueurs remplacés

Reprise du jeu retardée pour infliger un carton

Lorsque l'arbitre a décidé d'avertir ou d'exclure un joueur, le jeu ne doit pas reprendre avant que la sanction ait été infligée à moins que l'équipe adverse joue rapidement le coup franc et se procure une occasion de but manifeste avant que l'arbitre ait pu commencer la procédure de signification de la sanction disciplinaire ; la sanction sera alors infligée au prochain arrêt de jeu. Si la faute annulait une occasion de but manifeste, le joueur est averti ; si l'infraction a perturbé ou stoppé une attaque prometteuse, le joueur n'est pas averti.

Avantage

Si l'arbitre décide d'appliquer la règle de l'avantage après une faute justifiant un avertissement ou une exclusion, il devra signifier cet avertissement ou cette exclusion au prochain arrêt de jeu. Cependant, si l'infraction consistait à tenter d'annihiler une occasion de but manifeste, le joueur sera averti pour comportement antisportif ; si l'infraction consistait à tenter de perturber ou stopper une attaque prometteuse, le joueur ne sera pas averti.

La règle de l'avantage ne doit pas être appliquée dans des situations impliquant une faute grossière, un acte de brutalité ou une faute passible d'un second avertissement à moins qu'une occasion de but manifeste ne se dessine.

L'arbitre devra alors exclure le joueur au prochain arrêt de jeu, à moins que le joueur joue ou dispute le ballon ou interfère avec un adversaire, auquel cas l'arbitre devra interrompre le jeu, exclure le joueur et faire reprendre le jeu par un coup franc indirect, à moins que le joueur n'ait commis une faute plus grave.

Si un défenseur commence à tenir un attaquant à l'extérieur de la surface de réparation, mais poursuit son infraction à l'intérieur de la surface, l'arbitre accordera un penalty.

Infractions possibles d'avertissement

Un joueur doit être averti s'il commet l'une des infractions suivantes :

- retarder la reprise du jeu ;
- manifester sa désapprobation en paroles ou en actes ;
- pénétrer ou revenir délibérément sur le terrain, ou quitter délibérément le terrain sans l'autorisation de l'arbitre ;
- ne pas respecter 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 ;
- enfreindre 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 rendre coupable de comportement antisportif ;
- pénétrer dans la zone de visionnage ;
- faire un usage excessif du signal d'analyse vidéo (écran de télévision).

Un remplaçant ou joueur remplacé doit être averti s'il commet l'une des infractions suivantes :

- retarder la reprise du jeu ;
- manifester sa désapprobation en paroles ou en actes ;
- pénétrer ou revenir sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre ;
- se rendre coupable de comportement antisportif.
- pénétrer dans la zone de visionnage ;
- faire un usage excessif du signal d'analyse vidéo (écran de télévision).

Lorsque deux fautes ou infractions distinctes et passibles d'un avertissement sont commises (même à quelques instants d'intervalle), elles doivent être sanctionnées de deux avertissements, par exemple lorsqu'un joueur pénètre sur le terrain sans autorisation puis exécute un tacle dangereux ou stoppe une attaque prometteuse par une faute/main, etc.

Avertissements pour comportement antisportif

Un joueur doit être averti pour comportement antisportif notamment s'il :

- tente de tromper l'arbitre en faisant par exemple semblant d'être blessé ou victime d'une faute (simulation) ;
- permuté avec le gardien de but pendant le jeu ou sans l'autorisation de l'arbitre (cf. Loi 3) ;
- commet, de manière inconsidérée, une faute sanctionnée par un coup franc direct ;
- touche le ballon de la main pour perturber ou stopper une attaque prometteuse ou la stopper ;
- commet toute autre infraction pour perturber ou stopper une attaque prometteuse, sauf lorsque l'arbitre accorde un penalty pour une faute où le joueur a tenté de jouer le ballon ;
- annihile une occasion de but manifeste de l'adversaire en commettant une faute avec intention de jouer le ballon et si l'arbitre accorde un penalty ;
- joue le ballon de la main pour tenter de marquer un but (que sa tentative réussisse ou non) ou pour empêcher l'adversaire de marquer un but, sans y parvenir ;
- trace des marques non autorisées sur le terrain ;

- joue le ballon alors qu'il est en train de quitter le terrain après en avoir reçu l'autorisation ;
- se comporte d'une manière irrespectueuse envers l'esprit du jeu ;
- use délibérément d'une stratégie pour passer le ballon (y compris sur coup franc) à son gardien de but de la tête, de la poitrine, du genou, etc. dans le but de contourner la Loi et ce, que le gardien touche ou non le ballon des mains ;
- distrait verbalement un adversaire durant le jeu ou à la reprise du jeu.

Célébration d'un but

Les joueurs sont autorisés à exprimer leur joie lorsqu'un but est marqué, mais sans excès. Les célébrations orchestrées ne doivent pas être encouragées et ne doivent pas entraîner une perte de temps excessive.

Quitter le terrain pour célébrer un but n'est pas une faute passible d'avertissement, mais les joueurs doivent y revenir le plus rapidement possible.

Un joueur doit être averti – même si le but est annulé – si :

- il grimpe sur les grilles entourant le terrain et/ou s'approche des spectateurs d'une telle façon qu'il entraîne des problèmes de sécurité ;
- il fait des gestes provocateurs, moqueurs ou offensants ou agit de façon provocatrice, moqueuse ou offensante ;
- il recouvre sa tête ou son visage d'un masque ou autre article analogue ;
- il enlève son maillot ou s'en couvre la tête.

Retarder la reprise du jeu

Un avertissement sera infligé aux joueurs qui retardent la reprise du jeu :

- en faisant semblant de vouloir effectuer une rentrée de touche avant de passer soudainement le ballon à un coéquipier pour qu'il l'exécute ;
- en traînant pour quitter le terrain au moment d'être remplacé ;
- en retardant excessivement la reprise du jeu ;
- en bottant le ballon au loin ou en l'emportant avec soi, ou en provoquant une confrontation en touchant délibérément le ballon après que l'arbitre a stoppé le jeu ;
- en exécutant délibérément un coup franc à un mauvais endroit avec pour seul objectif de devoir le retirer.

Infractions passibles d'exclusion

Un joueur, un remplaçant ou un joueur remplacé qui commet l'une des fautes suivantes doit être exclu s'il :

- empêche l'équipe adverse de marquer un but, ou annihile une occasion de but manifeste en commettant une main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation) ;
- empêche de marquer un but ou annihile une occasion de but manifeste à un adversaire se dirigeant vers le but (mais pas forcément directement) du joueur fautif en commettant une faute passible d'un coup franc (sauf précision apportée à la section suivante) ;
- commet une faute grossière ;
- crache sur /vers ou mord quelqu'un ;
- commet un acte de brutalité ;
- tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers ;
- reçoit un second avertissement au cours du même match ;
- pénètre dans la salle de visionnage.

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

Empêcher de marquer un but ou annihiler une occasion de but manifeste

Si un joueur empêche l'équipe adverse de marquer ou annihile une occasion de but manifeste en commettant une main, le joueur doit être exclu quel que soit l'endroit de la faute.

Si un joueur commet une faute contre un adversaire pour annihiler une occasion de but manifeste et que l'arbitre accorde un penalty, le joueur fautif est averti s'il a tenté de jouer le ballon ; dans toutes les autres circonstances (par exemple tenir, tirer ou pousser, aucune possibilité de jouer le ballon, etc.), le joueur fautif doit être exclu.

Un joueur, un joueur exclu, un remplaçant ou un joueur remplacé qui entre sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre et interfère avec le jeu ou un adversaire et empêche l'équipe adverse de marquer ou annihile une occasion de but manifeste est coupable d'une faute passible d'exclusion.

Les critères suivants doivent alors être pris en compte :

- la distance entre le lieu de la faute et le but ;
- le sens du jeu ;
- la probabilité de conserver ou de récupérer le ballon ;
- le placement et le nombre de défenseurs.

Faute grossière

Tacler ou disputer le ballon tout en mettant en danger l'intégrité physique d'un adversaire ou en agissant avec violence ou brutalité doit être sanctionné comme faute grossière.

Se rend coupable d'une faute grossière tout joueur qui se jette – avec une ou deux jambes en avant – pour disputer le ballon de face, de côté ou par derrière avec violence ou mise en danger de l'intégrité physique de l'adversaire.

Acte de brutalité

Un joueur se rend coupable d'un acte de brutalité s'il agit ou essaie d'agir avec violence ou brutalité envers un adversaire alors qu'ils ne disputent pas le ballon, ou envers un coéquipier, un officiel d'équipe, un arbitre, un spectateur ou toute autre personne, qu'il y ait eu contact ou non.

De plus, un joueur qui frappe délibérément un adversaire ou toute autre personne à la tête ou au visage avec la main ou le bras, alors qu'il ne dispute pas le ballon, se rend coupable d'un acte de brutalité à moins que la force utilisée n'ait été négligeable.

Officiels d'équipe

Si une infraction est commise et que la personne fautive ne peut pas être identifiée, c'est l'entraîneur principal qui recevra la sanction.

Mise en garde

Les infractions suivantes sont en général passibles d'une mise en garde (les infractions répétées ou outrancières, d'un avertissement ou d'une exclusion) :

- pénétrer sur le terrain de manière respectueuse, sans chercher la confrontation ;

- ne pas coopérer avec les arbitres, par exemple en ignorant les instructions d'un arbitre assistant ou du quatrième officiel ;
- exprimer un léger désaccord (par la parole ou par des gestes) envers une décision ;
- quitter plusieurs fois la surface technique (sans commettre d'autre infraction).

Avertissement

Les infractions suivantes sont passibles d'un avertissement (liste non exhaustive) :

- ne pas respecter – clairement et avec persistance – les limites de la surface technique ;
- retarder la reprise du jeu de son équipe ;
- pénétrer volontairement dans la surface technique de l'équipe adverse (sans chercher la confrontation) ;
- manifester sa désapprobation par la parole ou par des gestes, notamment en :
 - jetant ou donnant des coups de pied dans des bouteilles ou autres objets ;
 - faisant des gestes montrant clairement un manque de respect envers le corps arbitral (par exemple applaudissement sarcastique) ;
- pénétrer dans la zone de visionnage ;
- demander excessivement ou avec persistance d'infliger des cartons à l'adversaire ;
- effectuer de manière excessive le signal du recours à l'arbitrage vidéo ;
- effectuer des gestes ou se comporter de manière provocatrice ou offensante ;
- adopter avec persistance un comportement répréhensible (mises en garde répétées) ;
- se comporter d'une manière irrespectueuse envers le jeu.

Exclusion

Les infractions suivantes sont passibles d'exclusion (liste non exhaustive) :

- retarder la reprise du jeu de l'équipe adverse (par exemple en gardant le ballon ou en le dégageant, ou en faisant obstacle à un joueur) ;
- quitter délibérément la surface technique pour :
 - signifier sa désapprobation ou se plaindre auprès d'un arbitre ;
 - agir de manière provocatrice ou offensante ;
- pénétrer dans la surface technique de l'équipe adverse de manière agressive ou en cherchant la confrontation ;
- jeter ou botter délibérément un objet sur le terrain ;
- pénétrer sur le terrain pour :
 - chercher la confrontation avec un arbitre (y compris à la mi-temps ou à l'issue du match) ;
 - interférer avec le jeu, un adversaire ou un arbitre ;
- pénétrer dans la salle de visionnage ;
- se comporter de manière agressive ou physique (incluant crachat et morsure) envers tout joueur, remplaçant, joueur remplacé ou officiel des deux équipes, ou tout arbitre, supporter ou autre personne (ramasseur de balle, stadier, officiel de la compétition, etc.) ;
- recevoir un second avertissement au cours du même match ;
- tenir des propos ou faire des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers ;
- utiliser de manière illicite des équipements électroniques ou de communication et/ou se comporter de manière inappropriée du fait de l'utilisation d'équipements électroniques ou de communication ;
- adopter un comportement violent.

Fautes liées à un jet d'objet (ou de ballon)

Dans tous les cas, l'arbitre doit prendre la sanction disciplinaire appropriée :

- si le jet d'objet est effectué de manière inconsidérée, il avertira le joueur fautif pour comportement antisportif ;
- si le jet d'objet est effectué de manière violente, il exclura le joueur fautif pour acte de brutalité.

4. Reprise du jeu après des fautes et incorrections

Si le ballon n'est pas en jeu, le jeu reprendra conformément à la procédure applicable à la décision prise.

Si le ballon est en jeu et si le joueur commet une infraction à caractère physique à l'intérieur du terrain contre :

- un adversaire : coup franc indirect ou direct ou penalty ;
- un coéquipier, un remplaçant, un joueur remplacé ou exclu, un officiel d'équipe ou un arbitre : coup franc direct ou penalty ;
- toute autre personne : balle à terre.

Toutes les infractions verbales sont sanctionnées d'un coup franc indirect.

Si, lorsque le ballon est en jeu :

- un joueur commet en dehors du terrain une faute contre un arbitre ou un joueur, remplaçant, joueur remplacé ou exclu adverse, ou un officiel d'équipe ou
- un remplaçant, un joueur remplacé, un joueur exclu ou un officiel d'équipe commet une faute contre – ou interfère avec – un joueur adverse ou un arbitre en dehors du terrain,

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 ou l'interférence 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.

Si un joueur commet une faute ou incorrection hors du terrain contre un autre joueur, un remplaçant, un joueur remplacé ou un officiel de sa propre équipe, le jeu reprendra par un coup franc indirect sur le point de la limite du terrain le plus proche de l'endroit où la faute a été commise.

Si un joueur touche le ballon avec un objet qu'il tient dans ses mains (chaussure, protège-tibias, etc.), le jeu reprendra par un coup franc direct (ou un penalty).

Si un joueur qui se trouve sur le terrain ou à l'extérieur lance ou botte un objet (autre que le ballon du match) vers un joueur adverse, ou lance ou botte un objet (y compris un ballon) vers un remplaçant adverse, un joueur remplacé ou expulsé adverse, un officiel d'équipe adverse, un arbitre ou le ballon du match, alors le jeu reprendra par un coup franc direct à l'endroit où il a (ou aurait) heurté la personne ou le ballon. Si cet endroit est en dehors du terrain, le coup franc sera exécuté depuis le point le plus proche des limites du terrain ; si cet endroit est dans la surface de réparation du joueur fautif, un penalty sera accordé.

Si un remplaçant, joueur remplacé ou exclu, un joueur se trouvant temporairement en dehors du terrain ou un officiel d'équipe jette de la main ou du pied un objet sur le terrain et que cela interfère avec le jeu, un adversaire ou un officiel de match, le jeu reprendra par un coup franc direct (ou un penalty) exécuté à l'endroit où l'objet a interféré avec le jeu ou à l'endroit où il a touché ou aurait pu toucher l'adversaire, l'officiel de match ou le ballon.

Loi

13

Coups francs

1. 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.

2. 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 (cf. Lois 3, 11 et 12).

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.

3. 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.

1. Procédure

Le ballon doit être immobile et positionné sur le point de penalty ; 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 et ne toucher ni les poteaux ni la barre transversale ni les filets de but avant que le tir ne soit effectué.

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 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.

2. 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 :

- 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.

3. Tableau récapitulatif

Résultat du penalty		
	But	Pas but
Empiètement d'un joueur en attaque	À retirer	Coup franc indirect
Empiètement d'un joueur en défense	But	À retirer
<u>Empiètement d'un joueur en défense et d'un joueur en attaque</u>	<u>À retirer</u>	<u>À retirer</u>
Infraction du gardien de but	But	<u>Pas arrêté : pas à retirer (sauf si le tireur a été perturbé)</u> <u>Arrêté : penalty à retirer + mise en garde pour le gardien ; avertissement en cas de récidive(s)</u>
<u>Infractions simultanées du gardien de but et du tireur</u>	<u>Coup franc indirect + avertissement pour le tireur</u>	<u>Coup franc indirect + avertissement pour le tireur</u>
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.

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

- si le ballon pénètre dans le but adverse, un coup de pied de but doit être accordé ;
- si le ballon pénètre dans le but de l'exécutant, un corner doit être accordé.

1. 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.

2. 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.

1. Procédure

- Le ballon doit être immobile et être botté d'un point quelconque de la surface de but par un joueur de l'équipe qui défend.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a clairement bougé.
- Les adversaires doivent se trouver en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

2. 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 ; si l'exécutant commet 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.

Si, au moment de l'exécution du coup de pied de but, des adversaires se trouvent encore à l'intérieur de la surface car ils n'ont pas eu le temps d'en sortir, l'arbitre laisse le jeu se poursuivre. Si un adversaire se trouvant dans la surface de réparation lorsque le coup de pied de but 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 ne soit en jeu, le coup de pied de but doit être retiré.

Si un joueur entre dans la surface de réparation avant que le ballon ne soit en jeu et qu'il commet ou subit une faute, le coup de pied de but devra être retiré et le joueur fautif pourra être averti ou exclu en fonction de la nature de sa faute.

Pour toute autre infraction à la présente Loi, le coup de pied de but doit être retiré.



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.

1. 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 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.

2. 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 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.

Si un joueur effectuant correctement un corner 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.

Pour toute autre infraction, le corner doit être rejoué.



Protocole d'assistance vidéo à l'arbitrage

Protocole – principes, dispositions pratiques et procédures

Le protocole d'assistance vidéo à l'arbitrage se doit, dans la mesure du possible, d'être conforme aux principes et à la philosophie des Lois du Jeu.

L'utilisation de l'assistance vidéo à l'arbitrage est uniquement permise lors de matches/compétitions pour lequel(le)s l'organisateur a rempli l'ensemble des exigences protocolaires et de mise en œuvre de l'assistance vidéo à l'arbitrage (telles qu'établies dans le manuel d'assistance vidéo à l'arbitrage) et a également reçu l'autorisation écrite de l'IFAB et de la FIFA.

1. Principes

L'utilisation de l'assistance vidéo à l'arbitrage dans des matches de football est basée sur plusieurs principes qui doivent s'appliquer lors de chacune de ces rencontres.

1. Un arbitre assistant vidéo est un officiel de match ayant un accès indépendant aux images du match et qui peut uniquement aider l'arbitre en cas d'« **erreur manifeste** » ou d'un « **incident grave manqué** » lié(e) aux situations suivantes :
 - a. **But marqué/non marqué**
 - b. **Penalty/pas de penalty**
 - c. **Carton rouge direct** (pas de deuxième carton jaune/avertissement)
 - d. **Identité erronée** (lorsque l'arbitre n'avertit ou n'exclut pas le bon joueur)
2. L'arbitre doit toujours prendre une décision : il ne peut choisir d'interrompre le jeu sans prendre de décision pour ensuite recourir à l'assistance vidéo pour prendre la décision. Le fait de laisser le jeu

se poursuivre après une faute présumée est en soi une décision qui peut faire l'objet d'une analyse vidéo.

3. La décision initiale prise par l'arbitre ne sera pas modifiée à moins que l'analyse vidéo n'indique clairement que la décision est une erreur manifeste.
4. Seul l'arbitre peut initier une analyse vidéo ; l'arbitre assistant vidéo (et les autres officiels de matches) peut uniquement recommander une analyse à l'arbitre principal.
5. La décision finale revient toujours à l'arbitre, qu'elle soit basée sur les informations fournies par l'arbitre assistant vidéo ou qu'elle soit consécutive à une analyse vidéo au bord du terrain effectuée par l'arbitre.
6. Le processus d'analyse n'est pas soumis à une limite de temps étant donné que la précision est plus importante que la vitesse.
7. Les joueurs et les officiels d'équipe ne peuvent entourer l'arbitre ni tenter d'influencer le recours à la vidéo, le processus d'analyse ou la décision finale.
8. L'arbitre doit rester « visible » pendant la procédure d'analyse afin de garantir la transparence du processus.
9. Si le jeu se poursuit après un incident qui est ensuite analysé à la vidéo, une éventuelle sanction disciplinaire prise ou requise durant cette période ne sera pas annulée, même si la décision consécutive à cet incident est modifiée (sauf dans le cas d'un carton jaune/rouge infligé pour avoir annihilé une attaque prometteuse ou une occasion de but manifeste).
10. Si le jeu a repris après avoir été arrêté, l'arbitre ne peut effectuer une analyse sauf en cas d'identité erronée ou en cas d'infraction passible d'exclusion telle qu'un comportement violent, crachat, morsure, et/ou propos ou gestes blessants, grossiers ou injurieux.
11. La période de jeu précédant et faisant suite à un incident pouvant être analysé est déterminée par les Lois du Jeu et le protocole d'assistance vidéo à l'arbitrage.
12. Étant donné que l'arbitre assistant vidéo « vérifie » automatiquement chaque situation/décision, les entraîneurs ou les joueurs n'ont pas à demander une analyse.

2. Incidents/décisions pouvant faire l'objet d'une analyse

L'arbitre peut bénéficier du soutien de l'assistance vidéo à l'arbitrage uniquement dans quatre catégories d'incidents ou de décisions susceptibles de changer le cours du match. Dans ces situations, l'assistance vidéo à l'arbitrage est utilisée uniquement après que l'arbitre a pris une décision initiale – qui peut être de laisser le jeu se poursuivre –, ou si un incident grave échappe aux officiels de matches.

La décision initiale ne sera pas modifiée sauf en cas d'« erreur manifeste » (cela comprend toute décision prise par l'arbitre sur la base d'informations fournies par un autre officiel de match – par exemple hors-jeu)

Les catégories de décisions/d'incidents pouvant être analysé(e)s en cas de potentielle « incident grave manqué » ou d'une « erreur manifeste » sont les suivants :

a. But

- infraction de l'équipe en attaque durant l'action ayant amené le but, ou but marqué de manière non valable (main, faute, hors-jeu, etc.)
- ballon hors du jeu avant le but
- décision sur un but marqué / non marqué
- infraction du gardien de but et/ou du tireur au moment du penalty ou empiètement d'un joueur en attaque ou en défense prenant ensuite directement une part active au jeu après que le penalty a été repoussé par le poteau, la barre transversale ou le gardien de but.

b. Penalty

- faute de l'équipe en attaque dans l'action amenant le penalty (main, faute, hors-jeu, etc.)
- ballon hors du jeu avant l'incident
- faute commise dans ou hors de la surface
- penalty injustement accordé
- penalty non accordé

c. Carton rouge direct (pas de deuxième carton jaune)

- annihilation d'une occasion de but manifeste (emplacement de l'infraction et position des autres joueurs)
- faute grossière (ou charge effectuée de manière violente)
- comportement violent, morsure ou crachat sur une autre personne
- gestes blessants, grossiers ou injurieux.

d. Identité erronée (pour carton jaune ou rouge)

Si l'arbitre sanctionne une infraction avant d'administrer un carton jaune ou rouge à un mauvais joueur de l'équipe fautive, l'identité du joueur fautif peut faire l'objet d'une analyse ; l'infraction elle-même ne peut être analysée sauf si elle est liée à un but, une situation de penalty ou un carton rouge direct.

3. Dispositions pratiques

L'utilisation de l'assistance vidéo à l'arbitrage dans un match requiert les dispositions pratiques suivantes :

- L'arbitre assistant vidéo regarde la rencontre dans la salle de visionnage ; il est assisté par un adjoint et un technicien vidéo.
- Suivant le nombre de caméras (et d'autres considérations), il peut y avoir plus d'un adjoint de l'arbitre assistant vidéo ou plus d'un technicien vidéo.
- Seules des personnes autorisées peuvent entrer dans la salle de visionnage ou communiquer avec l'arbitre assistant vidéo, l'adjoint de l'arbitre assistant vidéo ou le technicien vidéo.
- L'arbitre assistant vidéo bénéficie d'un accès indépendant aux images vidéo produites par le diffuseur, ainsi que le contrôle de celles-ci.
- L'arbitre assistant vidéo est connecté au système de communication utilisé par les arbitres de terrain et peut entendre leurs discussions ; il ne peut parler à l'arbitre principal qu'en appuyant sur un bouton (pour éviter que l'arbitre soit distrait par les conversations tenues dans la salle de visionnage).
- Si l'arbitre assistant vidéo est occupé à procéder à une analyse ou une vérification, l'adjoint de l'arbitre assistant vidéo peut parler à l'arbitre, en particulier si le jeu doit être interrompu ou pour s'assurer qu'il ne reprenne pas.
- Si l'arbitre décide de visionner les images, l'arbitre assistant vidéo

sélectionnera le meilleur angle et la vitesse de diffusion optimale ; l'arbitre peut demander d'autres angles ou vitesses de diffusion.

4. Procédures

Décision initiale

- L'arbitre et les autres arbitres de terrain doivent toujours prendre une décision initiale (et infliger toute sanction disciplinaire correspondante), comme s'il n'y avait pas d'assistance vidéo à l'arbitrage.
- L'arbitre et les autres arbitres de terrain ne peuvent pas choisir de ne pas prendre de décision étant donné que cela engendrera un arbitrage « faible/ non décisif », un trop grand nombre d'analyses voire d'importants problèmes si la technologie venait à ne pas fonctionner correctement.
- L'arbitre principal est la seule personne habilitée à prendre une décision ; l'arbitre assistant vidéo a le même statut que les autres arbitres de terrain et ne peut qu'assister l'arbitre principal.
- Le fait de retarder le coup de sifflet/signalement via le drapeau consécutif à une infraction est uniquement permis lors d'une situation offensive très claire, lorsqu'un joueur est proche d'inscrire un but ou est clairement lancé vers la surface de réparation adverse.
- Si un arbitre assistant retarde le signalement d'une infraction, il devra lever son drapeau si un but est marqué par l'équipe en attaque ou si un penalty, un coup franc, un corner ou une rentrée de touche découle de cette situation, ou encore si l'équipe en attaque conserve la possession de balle après la fin de l'offensive initiale. Dans tous les autres cas, l'arbitre assistant devra décider s'il convient ou non de lever son drapeau en fonction du jeu.

Vérification

- L'arbitre assistant vidéo « vérifie » automatiquement les images lors de chaque décision relative à un but, penalty ou carton rouge direct (avéré ou potentiel) ou en cas d'identité erronée, utilisant différents angles et différentes vitesses de diffusion.
- L'arbitre assistant vidéo peut « vérifier » les images à vitesse réelle et/ou au ralenti mais, en règle générale, le ralenti sera utilisé pour des faits tels que l'emplacement d'une infraction/d'un joueur, le point de contact pour les

infractions physiques ou les fautes de main, les situations où le ballon est hors du jeu (y compris but/pas but) ; tandis que la vitesse réelle sera utilisée pour mesurer l'intensité d'une infraction ou décider si une main doit être sanctionnée.

- Si la « vérification » n'indique pas d'« erreur manifeste » ou d'« incident grave manqué », il n'est alors souvent pas nécessaire pour l'arbitre assistant vidéo de communiquer avec l'arbitre – il s'agit alors d'une « vérification silencieuse » ; cependant, à des fins de gestion des joueurs/du match, il peut être utile à l'arbitre et/ou à l'arbitre assistant que l'arbitre assistant vidéo confirme qu'il n'y a pas eu d'« erreur manifeste » ou d'« incident grave manqué ».
- Si la reprise du jeu est retardée par une « vérification », l'arbitre en fera le signal en plaçant clairement son doigt sur son oreillette et en tendant son autre bras. Ce signal, qui indique que l'arbitre reçoit des informations (de l'arbitre assistant vidéo ou d'un autre officiel de match) doit être maintenu jusqu'à la fin de ladite « vérification ».
- Si la « vérification » indique une probable « erreur manifeste » ou un « incident grave manqué », l'arbitre assistant vidéo communiquera cette information à l'arbitre qui décidera alors d'initier ou non une « analyse ».

Analyse

- L'arbitre peut initier une analyse pour déterminer si une « erreur manifeste » ou un « incident grave manqué » est survenu lorsque :
 - l'arbitre assistant vidéo (ou un autre officiel de match) recommande une analyse ;
 - l'arbitre suspecte qu'un incident grave a échappé à sa vigilance.
- Si le jeu a été interrompu, l'arbitre retardera sa reprise.
- Si le jeu n'a pas été interrompu, l'arbitre l'interrompra dès que possible lorsque le ballon sera dans une zone/situation neutre (généralement lorsqu'aucune des deux équipes n'est en situation offensive) et effectuera le signe « télévision ».
- L'arbitre assistant vidéo décrit à l'arbitre ce qui apparaît sur les images. Ensuite, l'arbitre :

- effectue le signe « télévision » (s'il ne l'a pas déjà fait) et se rend dans la zone de visionnage pour regarder personnellement les images avant de prendre une décision finale – on parle alors d'analyse au bord du terrain. Les autres arbitres ne visionneront pas les images sauf si, à titre exceptionnel, l'arbitre leur demande de le faire ;
ou
- prend une décision finale sur la base de sa propre perception et des informations communiquées par l'arbitre assistant vidéo, et, le cas échéant, des contributions des autres arbitres – il s'agit dès lors d'une analyse effectuée uniquement par l'arbitre assistant vidéo.
- À la fin de ces deux procédures d'analyse, l'arbitre doit faire le signe « télévision », puis il doit immédiatement indiquer sa décision finale.
- Pour les décisions subjectives, comme l'intensité d'une faute, l'interférence lors d'un hors-jeu ou les considérations liées aux fautes de main, une analyse au bord du terrain est appropriée.
- Pour des décisions factuelles telles que l'emplacement d'une infraction ou la position d'un joueur (hors-jeu), le point de contact (main/faute), l'emplacement d'une faute (dans la surface/hors de la surface), les situations où le ballon est hors du jeu (etc.), une analyse par l'arbitre assistant vidéo est généralement appropriée mais une analyse au bord du terrain peut cependant être effectuée si cela permet de contribuer à la bonne gestion des joueurs/du match, ou à faire accepter la décision (par exemple décision capitale à la fin d'un match).
- L'arbitre peut demander des angles de caméras différents ou des ralentis mais, en règle générale, le ralenti sera utilisé pour des faits tels que l'emplacement d'une infraction/d'un joueur, le point de contact pour les infractions physiques ou les fautes de main, les situations où le ballon est hors du jeu (y compris but/pas but) ; tandis que la vitesse réelle sera utilisée pour l'intensité d'une infraction ou décider si une main doit être sanctionnée.
- Pour les décisions/incidents lié(e)s à des buts, situations de penalty/pas penalty et des cartons rouges directs pour annihilation d'une occasion de but manifeste, il peut être nécessaire d'analyser la phase offensive ayant abouti à la décision/l'incident ; cela peut notamment comprendre la façon dont l'équipe a récupéré le ballon dans le jeu.

- Les Lois du Jeu ne permettent pas de modifier des décisions relatives à la reprise du jeu (corners, rentrées de touche, etc.) une fois que le jeu a repris ; ces décisions ne peuvent donc pas faire l'objet d'une analyse.
- Si le jeu a repris après avoir été arrêté, l'arbitre peut uniquement effectuer une analyse – et prendre les mesures disciplinaires requises – en cas d'identité erronée ou en cas d'infraction passible d'exclusion telle qu'un comportement violent, crachat, morsure et/ou propos ou gestes blessants, grossiers ou injurieux.
- Si la procédure d'analyse doit être effectuée le plus rapidement possible, la justesse de la décision finale prime toujours sur la vitesse. C'est la raison pour laquelle (et étant donné que certaines situations peuvent être complexes avec plusieurs décisions/incidents pouvant faire l'objet d'une analyse) la procédure d'analyse n'est pas soumise à une limite de temps.

Décision finale

- Lorsque la procédure d'analyse est terminée, l'arbitre doit faire le signe « télévision » et communiquer sa décision finale.
- L'arbitre pourra alors prendre/modifier/revenir sur toute mesure disciplinaire (lorsqu'approprié) et faire reprendre le jeu conformément aux Lois du Jeu.

Joueurs, remplaçants, joueurs remplacés et officiels d'équipe

- Étant donné que chaque décision/incident sera vérifié, les entraîneurs ou les joueurs n'ont pas à demander une vérification ou une analyse.
- Les joueurs, les remplaçants, joueurs remplacés et les officiels d'équipe ne doivent pas essayer d'influencer ni d'interférer dans la procédure d'analyse, y compris lorsque la décision finale est communiquée.
- Durant la procédure d'analyse, les joueurs doivent rester sur le terrain, et les remplaçants, joueurs remplacés et officiels d'équipe doivent rester hors du terrain.
- Un joueur, remplaçant, joueur remplacé ou officiel d'équipe qui effectue avec insistance le signe « télévision » ou qui entre dans la zone de visionnage sera averti.
- Un joueur, remplaçant, joueur remplacé ou officiel d'équipe qui entre dans la salle de visionnage sera exclu.

Validité du match

En principe, un match n'est pas invalidé par :

- une défaillance de la technologie d'assistance vidéo à l'arbitrage (tout comme pour la technologie sur la ligne de but) ;
- une décision erronée impliquant l'assistance vidéo à l'arbitrage (l'arbitre assistant vidéo étant un arbitre) ;
- la décision de ne pas analyser un incident ;
- l'analyse d'une situation/décision non listée.

Modifications apportées aux Lois du Jeu **2020/21**

Résumé des modifications des Lois du Jeu

Brève présentation des principales modifications et clarifications apportées au Lois du Jeu

Loi 1 – Terrain

- Les poteaux et la barre transversale peuvent être une combinaison des quatre formes basiques.

Loi 10 – Issue d'un match

- Les cartons jaunes et mises en garde ne sont pas pris en compte lors d'une séance de tirs au but.
- *Voir également les changements à la Loi 14 liés aux tirs au but.*

Loi 11 – Hors-jeu

- Une main intentionnelle commise par un joueur en défense est considérée comme une « action délibérée » eu égard au hors-jeu.

Loi 12 – Fautes et incorrections

- Mains :
 - la limite entre l'épaule et le bras est définie comme étant le bas de l'aisselle (voir schéma p. 109) ;
 - une main « accidentelle » commise par un joueur en attaque (ou un coéquipier) n'est pénalisée que si elle survient « immédiatement » avant un but ou une occasion de but manifeste.

- Un gardien de but peut recevoir un carton jaune ou un carton rouge pour avoir touché « illégalement » le ballon une deuxième fois après la reprise du jeu (par exemple coup de pied de but, coup franc, etc.), même s'il le touche du bras/de la main.
- Toute infraction (et pas seulement une faute) commise pour « perturber ou stopper une attaque prometteuse » doit être sanctionnée d'un carton jaune.
- Un joueur qui ne respecte pas la distance réglementaire (4 m) sur une balle à terre doit être sanctionné d'un carton jaune.
- Si l'arbitre laisse l'avantage ou permet à un coup franc d'être joué « rapidement » après une infraction commise pour perturber ou stopper une attaque prometteuse, le carton jaune n'est pas administré.

Loi 14 – Penalty

- Une infraction commise par le gardien de but n'est pas pénalisée si le tir manque le but ou rebondit sur le(s) poteau(x) / la barre transversale (sans que le gardien n'ait touché le ballon), sauf si cette infraction a clairement perturbé le tireur.
- Le gardien de but est mis en garde lors de la première infraction et reçoit un avertissement en cas de récidive(s).
- Si le tireur et le gardien de but commettent une infraction exactement au même moment, le tireur est pénalisé.

Protocole d'assistance vidéo à l'arbitrage

- Seul un signe « télévision » est requis pour les analyses effectuées uniquement par l'arbitre assistant vidéo.

Glossaire

- Une définition de l'infraction « tenir un adversaire » a été ajoutée.
- La position d'un joueur lors d'une reprise du jeu est la position de ses pieds ou de toute partie de son corps en contact avec le sol (sauf sans les circonstances décrites à Loi 11 – Hors-jeu).

Clarification

Si, lors d'un coup de pied de but ou d'un coup franc, le gardien de but « lève » le ballon pour un coéquipier qui lui remet de la tête / de la poitrine afin qu'il s'en saisisse, le coup de pied de but ou le coup franc est rejoué ; aucune sanction disciplinaire n'est infligée (sauf si ce fait de jeu se reproduit de manière persistante).

Changements rédactionnels

Quelques changements rédactionnels ont été effectués afin de rendre le texte plus cohérent et logique ; ils sont soulignés dans les Lois.

Loi 12 – p113 (2019/20)

- ~~commet une faute ou touche le ballon de la main pour interférer dans une attaque prometteuse ou la stopper;~~
- touche le ballon de la main pour interférer dans perturber ou stopper une attaque prometteuse ou la stopper;

Loi 12 – p115 (2019/20)

Fautes Infractions passibles d'exclusion

Un joueur, un remplaçant ou un joueur remplacé qui commet l'une des fautes suivantes doit être exclu s'il:

Loi 12 – p119 (2019/20)

4. Reprise du jeu après des fautes et incorrections

(...)

Si le ballon est en jeu et si le joueur commet ~~faute avec contact~~ une infraction à caractère physique à l'intérieur du terrain contre:

Directives pratiques pour les arbitres – p222 (2019/20)

Pour faire la part des choses entre ces deux situations injustes, l'IFAB a décidé que c'est uniquement à la suite commet ~~faute avec contact~~ une infraction à caractère physique pour laquelle l'adversaire est averti ou exclu (...)

Texte réorganisé

Loi 12

- La liste des infractions caractérisant les mains a été réorganisée.

Loi 14

- D'autres points concernant les infractions commises par les gardiens de but ont été ajoutés.
- Le tableau récapitulatif des infractions lors de l'exécution d'un penalty a été mis à jour et réorganisé.

Protocole d'assistance vidéo à l'arbitrage

- Le texte de la section « Analyse » a été réorganisé afin de souligner que la plupart des analyses vidéo effectuées doivent être des « analyses au bord du terrain ».

Détails

des modifications des Lois du Jeu

Les changements apportés aux Lois du Jeu pour cette édition 2020/21 sont détaillés ci-dessous. À chaque modification, le précédent énoncé (si approprié) ainsi que l'énoncé nouveau/modifié/ajouté sont indiqués, suivis d'une explication.

Loi 01 – Terrain

10. Buts

Texte amendé

(...)

Les poteaux et la barre transversale doivent être en matière agréée. Ils doivent être de forme carrée, rectangulaire, circulaire ou elliptique – ou d'une combinaison de ces formes – et ne doivent en aucun cas présenter un danger.

Explication

Les poteaux et la barre transversale peuvent être une combinaison des quatre formes basiques.

Loi 02 – Ballon

2. Remplacement d'un ballon défectueux

Texte amendé

Si le ballon est endommagé :

- le jeu est arrêté ;
- ~~le jeu~~ et reprend par une balle à terre ~~à l'endroit où le ballon est devenu défectueux.~~

Explication

La formulation a été changée à des fins de cohérence avec la Loi 8.

Loi 04 – Équipement des joueurs

4. Autre équipement

Systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances

Texte amendé

Systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances

Lorsque les joueurs utilisent des systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances avec technologie embarquée lors de matches disputés dans une compétition officielle organisée sous les auspices de la FIFA, des confédérations ou des fédérations nationales, l'organisateur de la compétition doit s'assurer que la technologie embarquée sur le système du joueur des joueurs ~~n'est pas dangereuse et porte la marque suivante~~ satisfait à l'un des standards suivants : IMS (International Match Standard) ou FIFA Quality.

Le logo suivant sera supprimé:



~~Ce sceau de qualité indique que le système a été officiellement testé et qu'il respecte les critères de sécurité minimum de l'International Match Standard définis par la FIFA et approuvés par l'IFAB. Les instituts habilités à effectuer les tests correspondants doivent être agréés par la FIFA.~~

Quand les systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances sont ~~utilisés (sous réserve de l'accord de la fédération nationale/l'organisateur de la compétition concernée)~~ fournis par l'organisateur du match ou de la compétition, il est de la responsabilité dudit l'organisateur du match ou de la compétition ~~doit~~ de s'assurer que les informations et données transmises à partir de ces ~~dispositifs~~ systèmes vers la surface technique ~~durant les matches disputés en compétition officielle~~ sont fiables et précises. (...)

Le label suivant indique qu'un système ~~appareil~~ portable ou optique électronique de suivi et d'évaluation des performances a été officiellement testé et répond aux exigences en termes de fiabilité et de précision des données de position dans le football :



Explication

La formulation reflète les mises à jour apportées aux standards de performance FIFA pour les systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances.

Loi 10 – Issue d'un match

3. Tirs au but

Texte amendé

Les tirs au but sont exécutés après la fin d'un match et, sauf dispositions contraires, les Lois du Jeu doivent être appliquées. Un joueur qui a été exclu durant le match ne peut prendre part aux tirs au but ; les mises en garde ou avertissements reçus durant le match ne sont pas pris en compte lors de la séance de tirs au but.

Explication

Les mises en gardes et avertissements reçus durant le match (y compris durant la prolongation) ne sont pas pris en compte dans la mesure où la séance de tirs au but ne fait pas partie du match. Un joueur qui reçoit un carton jaune durant le match et un autre durant ladite séance de tirs au but n'est pas expulsé (que ce soit pendant la séance ou d'un point de vue disciplinaire).

3. Tirs au but

Texte amendé

Pendant les tirs au but

(...)

- Si le gardien commet une infraction obligeant le tir à être à nouveau exécuté, ~~le gardien doit recevoir un avertissement~~ il reçoit une mise en garde lors de la première infraction et un avertissement en cas de récidive(s).

(...)

- Si le gardien et le tireur commettent une infraction en même temps ~~;~~
 - ~~• Si le tir est manqué ou repoussé, le tir est à nouveau exécuté et les deux joueurs reçoivent un avertissement ;~~
 - ~~• Si le tir est marqué, le but est refusé le tir est considéré comme raté et le tireur reçoit un avertissement.~~
-

Explication

- La plupart des cas d'empiètement de gardien de but résultent d'un défaut d'anticipation du moment où le ballon est frappé. Ainsi, le gardien doit recevoir une mise en garde lors d'une première infraction et être averti en cas de récidive(s) lors du tir réexécuté ou d'un tir suivant.
- Dans les (rares) cas où le gardien et le joueur commettent une infraction **exactement en même temps**, le tireur doit être pénalisé car c'est sa « feinte » illégale qui provoque l'empiètement du gardien.

Loi 11 – Hors-jeu

2. Infraction de hors-jeu

Texte amendé

Un joueur en position de hors-jeu qui reçoit un ballon joué délibérément par un adversaire (~~à l'exclusion d'un ballon ayant fait l'objet d'un sauvetage délibéré 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.

Explication

Clarification qu'une main intentionnelle d'un joueur en défense est considérée comme une « action délibérée » eu égard au hors-jeu. Dans la mesure où une action délibérée « légale » (par exemple du pied ou de la tête) permet à un joueur en position de hors-jeu de ne plus être hors-jeu, une action « illégale » devrait avoir les mêmes conséquences.

Loi 12 – Fautes et incorrections

1. Coup franc direct

Main

Nouveau texte et nouvelle illustration

Afin de pouvoir déterminer les fautes de main, la limite supérieure du bras coïncide avec le bas de l'aisselle.

Explication

Dans le contexte des fautes de main, le bras commence en bas de l'aisselle, comme le montre l'illustration dans la Loi 12.

1. Coup franc direct

Main

Texte amendé

Il y a faute si un joueur :

- touche délibérément le ballon du bras ou de la main, avec mouvement du bras ou de la main vers le ballon ;
- marque directement de la main ou du bras, même de manière accidentelle (s'applique également au gardien) ;
- recupère la possession ou le contrôle du ballon immédiatement après que le ballon a après avoir touché, même de manière accidentelle, du bras ou de la main son bras/sa main ou celui/celle d'un coéquipier et ensuite :
 - marque un but ;
 - crée une occasion de but ;

~~Il y a en général faute si un joueur :~~

- touche le ballon du bras ou de la main lorsque :
 - (...)

En revanche dehors des infractions susmentionnées, il n'y a en général pas faute si le ballon touche le bras ou la main d'un joueur :
(...)

Explication

Clarification du fait que :

- si le joueur en attaque touche accidentellement le ballon du bras/de la main, celui-ci parvient à un de ses coéquipiers et l'équipe qui attaque marque dans la foulée, il y a faute de main ;
- il n'y a pas d'infraction si, après une main accidentelle, le ballon parcourt une certaine distance (passe ou dribble) et/ou si plusieurs passes sont effectuées avant le but ou l'occasion de but.

1. Coup franc direct

Main

Texte amendé

Hors de sa surface de réparation, le gardien de but est soumis aux mêmes restrictions que les autres joueurs concernant le contact entre le ballon et le bras ou la main. Si le gardien de but touche le ballon de la main ou du bras en infraction aux Lois du Jeu dans sa propre surface de réparation, un coup franc indirect est accordé mais aucune sanction disciplinaire n'est infligée. Toutefois, si l'infraction consiste à avoir joué le ballon une deuxième fois (que ce soit ou non de la main/du bras) après la reprise du jeu et avant qu'il ne touche un autre joueur, le gardien de but doit être sanctionné si l'infraction stoppe une attaque prometteuse ou prive un adversaire ou l'équipe adverse d'un but ou d'une occasion de but manifeste.

Explication

Si un gardien de but joue délibérément le ballon une deuxième fois lors d'une reprise du jeu (avant que le ballon n'ait touché un autre joueur) et annihile une attaque prometteuse ou empêche un but ou une occasion de but manifeste, il doit être averti ou exclu. Cela s'applique même si le deuxième contact a été fait avec la main/le bras, car l'infraction n'est pas la « faute de main » mais le fait de jouer « illégalement » le ballon une deuxième fois.

3. Approche disciplinaire

Reprise du jeu retardée pour infliger un carton

Texte amendé

Lorsque l'arbitre a décidé d'avertir ou d'exclure un joueur, le jeu ne doit pas reprendre avant que la sanction ait été infligée à moins que l'équipe adverse joue rapidement le coup franc et se procure une occasion de but claire manifeste avant que l'arbitre ait pu commencer la procédure de signification de la sanction disciplinaire ; la sanction sera alors infligée au prochain arrêt de jeu. Si la faute annihlait une occasion de but manifeste, le joueur est averti ; si l'infraction a perturbé ou stoppé une attaque prometteuse, le joueur n'est pas averti.

Explication

Si l'arbitre permet l'exécution rapide d'un coup franc après l'annihilation d'une occasion de but manifeste, le carton rouge (retardé) devient un carton jaune, donc par souci de cohérence, lorsque l'arbitre permet l'exécution rapide d'un coup franc après une infraction ayant perturbé ou stoppé une attaque prometteuse, le carton jaune (retardé) ne doit pas être administré.

3. Approche disciplinaire

Avantage

Texte amendé

Si l'arbitre décide d'appliquer la règle de l'avantage après une faute justifiant un avertissement ou une exclusion, il devra signifier cet avertissement ou cette exclusion au prochain arrêt de jeu. Cependant, si l'infraction excepté lorsqu'un joueur a tenté d'annihiler une occasion de but manifeste, auquel cas le joueur sera uniquement averti pour comportement antisportif ; si l'infraction consistait à tenter de perturber ou stopper une attaque prometteuse, le joueur ne sera pas averti.

Explication

Si l'arbitre laisse l'avantage après une infraction consistant à tenter d'annihiler une occasion de but manifeste, le carton rouge devient un carton jaune, donc par souci de cohérence, lorsque l'arbitre laisse l'avantage après une infraction consistant à tenter de perturber ou stopper une attaque prometteuse, le carton jaune ne doit pas être administré.

3. Approche disciplinaire

Infractions possibles d'avertissement

Texte amendé

Un joueur doit être averti s'il commet l'une des infractions suivantes :
(...)

- ne pas respecter 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 ;

Explication

Inclusion des balles à terre dans les infractions possibles d'avertissement en cas de non-respect de la distance réglementaire.

3. Approche disciplinaire

Avertissements pour comportement antisportif

Texte amendé

Un joueur doit être averti pour comportement antisportif notamment s'il :
(...)

- commet ~~une faute~~ toute autre infraction pour perturber ou stopper ~~interférer dans~~ une attaque prometteuse ~~ou la stopper~~, sauf lorsque l'arbitre accorde un penalty pour une faute où le joueur a tenté de jouer le ballon ;

Explication

Une attaque prometteuse peut être perturbée ou stoppée par une infraction n'étant pas une faute (par exemple en jouant « illégalement » le ballon une seconde fois après la reprise du jeu). La formulation inclut désormais toutes les infractions.

Loi 14 – Penalty

2. Infractions et sanctions

Texte amendé

(...)

Avant que le ballon ne soit en jeu :

(...)

- 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 le gardien de but ou un de ses coéquipiers~~ Si un coéquipier du gardien de but enfreint les Lois du Jeu 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 ~~le gardien de but sera averti s'il est coupable de l'infraction.~~
- Si un joueur de chaque équipe ~~enfreignent les Lois du Jeu~~ 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 faute infraction en même temps ,
 - ~~si le tir est manqué ou repoussé, le tir est à nouveau exécuté et les deux joueurs reçoivent un avertissement ;~~
 - ~~si le tir est marqué, le but est refusé,~~ le tireur reçoit un avertissement et le jeu reprend par un coup franc indirect pour l'équipe qui défend.

Explication

- Confirmation (tel que souligné dans la circulaire n°17 de l'IFAB – août 2019) que si le gardien de but enfreint les Lois du Jeu lors de l'exécution d'un penalty et que le ballon passe à côté du but ou rebondit sur le(s) poteau(x) ou la barre transversale (c'est-à-dire que le gardien n'arrête ou ne détourne pas le tir), le gardien n'est pas pénalisé sauf s'il a clairement perturbé le tireur.
- La plupart des cas d'empiètement de gardien de but résultent d'un défaut d'anticipation du moment où le ballon est frappé. Ainsi, le gardien ne doit pas recevoir d'avertissement lors d'une première infraction, mais il doit être averti en cas de récidive(s) lors du penalty retiré ou d'un penalty suivant.
- Dans les (rares) cas où le tireur et le gardien enfreignent les Lois du Jeu exactement en même temps, l'infraction du gardien est généralement provoquée par la « feinte » illégale du tireur, qui doit donc être pénalisé.

3. Tableau récapitulatif

Tableau modifié

Résultat du penalty		
	But	Pas But
Empiètement d'un joueur en attaque	À retirer	Coup franc indirect
Empiètement d'un joueur en défense	But	À retirer
<u>Empiètement d'un joueur en défense et d'un joueur en attaque</u>	<u>À retirer</u>	<u>À retirer</u>
Infraction du gardien de but	But	<u>Pas arrêté : pas à retirer (sauf si le tireur a été perturbé)</u> <u>Arrêté : penalty à retirer + mise en garde pour le gardien ; avertissement en cas de récidive(s)</u>

<u>Infractions simultanées du gardien de but et du tireur</u>	<u>Coup franc indirect + avertissement pour le tireur</u>	<u>Coup franc indirect + avertissement pour le tireur</u>
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

Protocole d'assistance vidéo à l'arbitrage

4. Procédures Vérification

Texte amendé

(...)

- Si la « vérification » indique une probable « erreur manifeste » ou un « incident grave manqué », l'arbitre assistant vidéo communiquera cette information ~~(mais pas la décision à prendre)~~ à l'arbitre qui décidera alors d'initier ou non une « analyse ».

Explication

La référence à la décision finale est supprimée dans la mesure où l'arbitre assistant vidéo est autorisé à conseiller l'arbitre sur la décision à prendre, mais c'est toujours à l'arbitre que la décision finale revient.

4. Procédures Analyse

Texte amendé

(...)

- Si le jeu n'a pas été interrompu, l'arbitre l'interrompra dès que possible lorsque le ballon sera dans une zone/situation neutre (généralement lorsqu'aucune des deux équipes n'est en situation offensive) et effectuera le signe « télévision ».
- ~~Dans ces deux situations, l'arbitre doit indiquer qu'une analyse sera menée à bien en effectuant le signe « télévision » (en dessinant les contours d'un écran de télévision).~~
- L'arbitre assistant vidéo décrit à l'arbitre ce qui apparaît sur les images ~~mais ne lui indique pas la décision à prendre.~~ Ensuite, l'arbitre :
 - effectue le signe « télévision » (s'il ne l'a pas déjà fait) et se rend dans la zone de visionnage pour regarder personnellement les images avant de prendre une décision finale – on parle alors d'analyse au bord du terrain. Les autres arbitres ne visionneront pas les images sauf si, à titre exceptionnel, l'arbitre leur demande de le faire ;

ou

- prend une décision finale sur la base de sa propre perception et des informations communiquées par l'arbitre assistant vidéo et, le cas échéant, des contributions des autres arbitres – il s'agit dès lors d'une analyse effectuée uniquement par l'arbitre assistant vidéo.
- À la fin de ces deux procédures d'analyse, l'arbitre doit ~~de nouveau~~ faire le signe « télévision », puis il doit immédiatement indiquer sa décision finale.
- Pour les décisions subjectives, comme l'intensité d'une faute, l'interférence lors d'un hors-jeu ou les considérations liées aux fautes de main, une analyse au bord du terrain est souvent appropriée.
- Pour des décisions factuelles telles que l'emplacement d'une infraction ou la position d'un joueur (hors-jeu), le point de contact (main/faute), l'emplacement d'une faute (dans la surface/hors de la surface), les situations où le ballon est hors du jeu (etc.), une analyse par l'arbitre assistant vidéo est généralement appropriée mais une analyse au bord du terrain peut cependant être effectuée si cela permet de contribuer à la bonne gestion des joueurs/du match, ou à faire accepter la décision (par exemple décision capitale à la fin d'un match).

Explication

- Seul un signe « télévision » est requis pour les analyses effectuées uniquement par l'arbitre assistant vidéo (sauf si un autre signal est requis après que le jeu a été arrêté).
 - Réorganisation du texte afin de souligner que les analyses au bord du terrain sont les plus appropriées pour les incidents/situations non factuel(le)s.
-

Glossaire

Tenir un adversaire (→ holding offence)

Infraction survenant uniquement lorsque le contact d'un joueur avec le corps ou l'équipement d'un adversaire entrave les mouvements de cet adversaire.

Position de reprise du jeu (→ restart position)

La position d'un joueur lors d'une reprise du jeu est déterminée par l'emplacement de ses pieds ou de toute partie de son corps en contact avec le sol, sauf dans les circonstances décrites à Loi 11 – Hors-jeu.



Glossaire

Le glossaire contient des mots et expressions nécessitant d'être clarifiés ou expliqués afin d'être parfaitement compris et/ou traduits.

Instances du football

IFAB – International Football Association Board

Instance composée des quatre fédérations de football britanniques et de la FIFA et qui est responsable des Lois du Jeu dans le monde entier. En principe, toute modification aux Lois du Jeu peut être uniquement approuvée lors de l'Assemblée Générale Annuelle (AGM) se tenant habituellement fin février/début mars.

FIFA – Fédération Internationale de Football Association

L'instance dirigeante responsable du football dans le monde entier.

Confédération

Instance responsable du football sur un continent. Les six confédérations sont l'AFC (Asie), la CAF (Afrique), la Concacaf (Amérique du Nord, Amérique centrale et Caraïbes), la CONMEBOL (Amérique du Sud), l'OFC (Océanie) et l'UEFA (Europe).

Fédération nationale de football

Instance responsable du football dans un pays.

Termes du football

A

Acte de brutalité (→ violent conduct)

Action lors de laquelle un joueur, sans disputer le ballon, agit ou essaie d'agir avec violence ou brutalité envers un adversaire.

Agent extérieur (→ outside agent)

Tout animal, objet ou structure, etc. ainsi que toute personne n'étant pas un arbitre ou ne figurant pas sur la feuille de match (joueurs, remplaçants et officiels d'équipe).

Analyse (...review)

Visionnage d'une action par l'arbitre assistant vidéo ou par l'arbitre lui-même (analyse au bord du terrain) dans les cas prévus par le protocole. L'arbitre signale l'analyse en effectuant le signe « télévision » (en dessinant les contours d'un écran de télévision).

Arrêter définitivement (→ abandon)

Mettre prématurément fin à un match, le plus souvent du fait d'interférences extérieures.

Avantage (→ advantage)

Principe selon lequel l'arbitre laisse le jeu se poursuivre lorsqu'une faute s'est produite si cela profite à l'équipe non fautive.

Avertissement (→ caution)

Sanction disciplinaire matérialisée par un carton jaune ; deux avertissements infligés au même joueur ou officiel dans un même match entraînent son exclusion.

B

Balle à terre (→ dropped ball)

Moyen de reprendre le jeu après que l'arbitre l'a arrêté en vertu des dispositions applicables des Lois du Jeu. Le ballon est alors en jeu dès qu'il touche le sol.

Blessants, injurieux ou grossiers (→ offensive, insulting or abusive language)

Nature de mots, phrases, expressions ou gestes les rendant passibles d'exclusion.

Botter (→ kick)

On considère le ballon comme botté – c'est à dire joué au pied – lorsque le joueur touche le ballon avec son pied (cheville incluse).

Brutalité (→ brutality)

Attitude délibérément violente.

C

Charge (→ charge (an opponent))

Contact physique contre un adversaire, en général à l'aide de l'épaule et du haut du bras (à proximité du corps).

Comportement antisportif (→ unsporting behaviour)

Attitude contraire au principe de fair-play ; passible d'avertissement.

Coup franc direct (→ direct free kick)

Coup franc à partir duquel il est possible de marquer un but en expédiant le ballon directement dans le but de l'équipe adverse.

Coup franc indirect (→ indirect free kick)

Coup franc à partir duquel il est possible de marquer un but uniquement si un autre joueur (de n'importe quelle équipe) touche le ballon une fois qu'il a été botté.

Coup franc rapidement joué (→ quick free kick)

Coup franc exécuté (avec l'autorisation de l'arbitre) très rapidement après l'interruption du jeu.

D

Délibérément (→ deliberate)

Manière volontaire et non pas accidentelle d'effectuer une action.

Désapprobation (→ dissent)

Désaccord manifesté verbalement et/ou gestuellement envers la décision d'un arbitre ; passible d'avertissement.

Discrétion (→ discretion)

Pouvoir de jugement qu'ont les arbitres lorsqu'ils prennent une décision.

Distance de jeu (→ playing distance)

Distance par rapport au ballon qui permet à un joueur de toucher le ballon en tendant le pied ou la jambe, ou en sautant ou, pour les gardiens, en sautant avec les bras tendus. La distance dépend de la taille du joueur.

Disputer le ballon (→ challenge)

Action par laquelle un joueur, aux prises avec un ou plusieurs adversaires, cherche à conquérir ou conserver le ballon.

Distraire (→ distract)

Action par laquelle un joueur tente de déranger, troubler ou déconcentrer l'adversaire (en général de façon abusive).

E

Encadrement (...staff)

Ensemble des officiels d'équipe (voir « officiel d'équipe ») figurant sur la feuille de match (principalement encadrement technique et encadrement médical).

Esprit du jeu (→ spirit of the game)

Ensemble des principes éthiques propres à la pratique du football, également applicables aux circonstances spécifiques d'un match donné.

Évaluation d'une blessure (→ assessment of injured player)

Examen rapide réalisé en général par un membre de l'encadrement médical afin de voir si le joueur nécessite des soins.

Exclusion (→ sending-off)

Sanction disciplinaire matérialisée par un carton rouge – pouvant être infligée directement ou à la suite de deux avertissements – et imposant au joueur ou à l'officiel d'équipe concerné de quitter le terrain et/ou ses abords immédiats. Un joueur exclu avant de pénétrer sur le terrain au début du match peut être remplacé.

Exclusion temporaire (→ temporary dismissal)

Si le règlement de la compétition l'autorise, sanction imposée à un joueur coupable de certaines fautes passibles d'avertissement (ou toutes, selon le règlement de la compétition) et lui interdisant de participer au match pour une période de temps donnée.

F

Faire obstacle à la progression d'un adversaire (→ impede)

Freiner un adversaire, le bloquer ou l'empêcher de se déplacer.

Faute/infraction (→ offense)

Action qui enfreint les Lois du Jeu.

Faute grossière (→ serious foul play)

Fait de tacler ou disputer le ballon avec violence ou brutalité, ou de façon à mettre en danger l'intégrité physique d'un adversaire ; passible d'exclusion.

Feinte (→ feinting)

Action visant à troubler l'adversaire. Les Lois du Jeu considèrent certaines feintes comme autorisées et d'autres comme « illégales ».

Feuille de match (→ team list)

Document officiel sur lequel chaque équipe soumet en général le nom des joueurs, des remplaçants et des officiels d'équipe.

H

Hybride (→ hybrid system)

Se dit d'une surface de jeu naturelle renforcée grâce à l'intégration de fibres synthétiques.

I

Imprudent (...careless)

Qualification d'une action (en général tacler ou disputer le ballon) effectuée sans égards ni attention, au point d'être sanctionnable d'un coup franc direct.

Inconsidéré (→ reckless)

Qualification d'une action (en général tacler ou disputer le ballon) effectuée sans tenir compte du caractère dangereux ou des conséquences pour l'adversaire ; passible d'un avertissement.

Interceptor (→ intercept)

Empêcher un ballon d'atteindre sa destination prévue.

J

Jouer (→ play)

Action pour un joueur de toucher le ballon.

M

Mettre en danger l'intégrité physique d'un adversaire (→ endanger the safety of an opponent)

Faire courir un danger ou un risque (de blessure) à un adversaire.

Mise en garde (...warning)

Réprimande verbale constituant le premier niveau de l'approche disciplinaire (sans sanction).

N

Négligeable (→ negligible)

Anodin, infime, au point de retirer tout pertinence.

O

Officiel d'équipe (→ team official)

Toute personne figurant sur la feuille de match et n'étant pas joueur, comme par exemple un entraîneur, un physiothérapeute ou un médecin (voir « encadrement »).

P

Pause de rafraîchissement (→ "cooling" break)

Courte période de repos, d'une durée allant de 90 secondes à 3 minutes, que peut prévoir le règlement d'une compétition à des fins médicales pour que la température corporelle des joueurs redescende lorsque les conditions climatiques l'exigent.

Pause de réhydratation (→ "drinks" break)

Courte période de repos, en général de moins d'une minute, que peut prévoir le règlement d'une compétition afin que les joueurs prennent le temps de boire.

Position de reprise du jeu (→ restart position)

La position d'un joueur lors d'une reprise du jeu est déterminée par l'emplacement de ses pieds ou de toute partie de son corps en contact avec le sol, sauf dans les circonstances décrites à Loi 11 – Hors-jeu.

Prolongation (→ extra time)

Procédure impliquant deux périodes de jeu supplémentaires et visant à départager les équipes en cas d'égalité à l'issue du temps réglementaire.

R

Règle des buts inscrits à l'extérieur (→ away goals rule)

Principe selon lequel les buts inscrits à l'extérieur comptent double, et qui permet de départager deux équipes ayant inscrit le même nombre de buts au terme d'une confrontation aller-retour.

Reprise du jeu (→ restart)

Moyen de remettre le ballon en jeu après une interruption.

S

Sanction disciplinaire (...disciplinary sanction)

Avertissement (carton jaune) ou expulsion (carton rouge) infligé par l'arbitre au regard d'une infraction aux Lois du Jeu.

Sanctionner (→ penalise)

Fait de punir une intervention illicite, en général en interrompant le jeu et en accordant un coup franc ou un penalty à l'équipe adverse.

Sauvetage (→ save)

Action d'un joueur visant à intercepter ou tenter d'intercepter le ballon lorsqu'il se dirige dans le but ou tout près avec n'importe quelle partie du corps à l'exception des bras/mains (sauf le gardien dans sa propre surface de réparation).

Signal (→ signal)

Indication dont se servent les arbitres pour communiquer leurs décisions de manière visuelle (en général mouvement de la main, du bras ou du drapeau) ou acoustique (sifflet de l'arbitre).

Simulation (→ simulation)

Action visant à donner l'impression que quelque chose s'est produit alors que ce n'est pas le cas (voir « tromper ») ; commise par un joueur pour tirer un avantage indu.

Surface technique (→ technical area)

Zone délimitée et permettant aux remplaçants et officiels d'équipe de s'asseoir au bord du terrain.

Suspendre (→ suspend)

Arrêter un match pendant un certain temps avec l'intention de reprendre le jeu, par exemple en cas de brouillard, fortes pluies, orage, blessure grave, etc.

Système électronique de suivi et d'évaluation des performances

(→ Electronic performance and tracking system (EPTS))

Équipement qui enregistre et analyse des données sur la performance physiologique d'un joueur.

T

Tacler (→ tackle)

Action de disputer le ballon avec le pied (au sol ou dans les airs). N.B. : à l'inverse du terme anglais qui s'applique indifféremment selon que le joueur est sur ses appuis ou non, le terme « tacle » en français se réfère le plus souvent à un tacle « glissé » (*sliding tackle* en anglais).

Technologie sur la ligne de but (→ goal line technology)

Système électronique qui informe immédiatement l'arbitre lorsqu'un but a été marqué.

Temps additionnel (→ additional time)

Temps ajouté à la fin de chaque période pour compenser le temps « perdu » en raison des remplacements, blessures, sanctions disciplinaires, célébrations de buts, etc.

Terrain (→ field of play (pitch))

Surface de jeu délimitée par les lignes de touche et les lignes de but (et la base des filets de but le cas échéant).

Tenir un adversaire (→ holding offence)

Infraction survenant uniquement lorsque le contact d'un joueur avec le corps ou l'équipement d'un adversaire entrave les mouvements de cet adversaire.

Tirs au but (→ kicks from the penalty mark)

Procédure pour décider de l'issue d'un match, lors de laquelle chaque équipe tire alternativement un penalty jusqu'à ce que l'une d'elles ait marqué un but de plus et que les deux équipes aient exécuté le même nombre de tirs (sauf si, avant que les deux équipes n'aient exécuté leurs cinq tirs, l'une d'elles a déjà marqué plus de buts que l'autre ne pourra jamais en marquer même en finissant sa série de tirs).

Tromper (→ deceive)

Action visant à induire en erreur l'arbitre afin que celui-ci prenne une décision incorrecte ou inflige une sanction disciplinaire incorrecte qui profite à l'auteur de la tromperie et/ou à son équipe.

V

Violent (...with excessive force)

Qualification d'une action (en général tacler ou disputer le ballon) effectuée avec une intensité, force et/ou énergie excessive ; passible d'exclusion.

Vérification (...check)

Contrôle des images par l'arbitre assistant vidéo dans les cas prévus par le protocole. L'arbitre la signale si besoin en apposant son doigt sur son oreillette et en tendant l'autre bras.

Arbitres

Officiel de match

Terme générique désignant toute personne chargée de contrôler un match de football au nom de la fédération de football et/ou de l'organisateur d'une compétition dont le match relève de la compétence.

Arbitre

Officiel de match principal officiant sur le terrain. Les autres arbitres opèrent sous son contrôle et sous ses ordres. L'arbitre est le décideur final.

Autres arbitres

Arbitres de terrain

Les organisateurs de compétitions peuvent désigner d'autres arbitres pour aider l'arbitre principal :

- **Arbitre assistant**

Officiel de match équipé d'un drapeau et placé sur une moitié de chaque ligne de touche afin d'aider l'arbitre, en particulier dans les situations de hors-jeu et les décisions concernant les coups de pied de but, corners et rentrées de touche.

- **Quatrième arbitre**

Officiel de match qui a la responsabilité d'aider l'arbitre sur le terrain et en dehors, et qui est notamment chargé de surveiller la surface technique, de contrôler les procédures de remplacement, etc.

- **Arbitre assistant supplémentaire**

Officiel de match placé sur chaque ligne de but afin d'aider l'arbitre, en particulier dans les situations à l'intérieur et autour de la surface de réparation, ainsi que les décisions relatives à la validation d'un but.

- **Arbitre assistant de réserve**

Officiel de match qui remplacera un arbitre assistant (et, si le règlement de la compétition le permet, un quatrième arbitre et/ou un arbitre assistant supplémentaire) dans l'incapacité de poursuivre le match.

Arbitres vidéo

L'arbitre principal est assisté d'un arbitre assistant vidéo et son ou ses adjoint(s) en vertu du Protocole d'assistance vidéo à l'arbitrage.

- **Arbitre assistant vidéo**

Arbitre ou ancien arbitre désigné pour assister l'arbitre principal en lui communiquant des informations émanant des images du match en cas d'erreur manifeste ou d'incident grave manqué dans le cadre des incidents/décisions pouvant faire l'objet d'une analyse.

- **Adjoint de l'arbitre assistant vidéo**

Arbitre ou ancien arbitre désigné pour assister l'arbitre assistant vidéo.

Directives pratiques pour les arbitres

Introduction

Ces directives comportent des conseils pratiques destinés aux arbitres en plus des informations fournies dans les Lois du Jeu.

Il est rappelé aux arbitres dans la Loi 5 d'officier conformément aux Lois du Jeu et dans l'« esprit du jeu ». Les arbitres sont invités à faire preuve de bon sens et à tenir compte de l'« esprit du jeu » lorsqu'ils appliquent les Lois du Jeu, en particulier lorsqu'ils doivent décider si un match doit avoir lieu et/ou continuer.

Cela s'avère en particulier nécessaire dans les divisions inférieures voire à la base, lorsqu'il n'est pas toujours possible d'appliquer les Lois du Jeu à la lettre. Par exemple, sauf en cas de problèmes de sécurité, l'arbitre peut permettre qu'un match commence/continue si :

- il manque un ou plusieurs drapeaux de coin ;
- il existe de légères erreurs quant au marquage du terrain, tels que la surface de coin, le rond central, etc. ;
- les poteaux et la barre transversale ne sont pas blancs.

Dans ces cas, l'arbitre devrait, avec l'accord des équipes, jouer/continuer de jouer le match et doit envoyer un rapport à l'autorité compétente.

Positionnement, mouvement et coopération

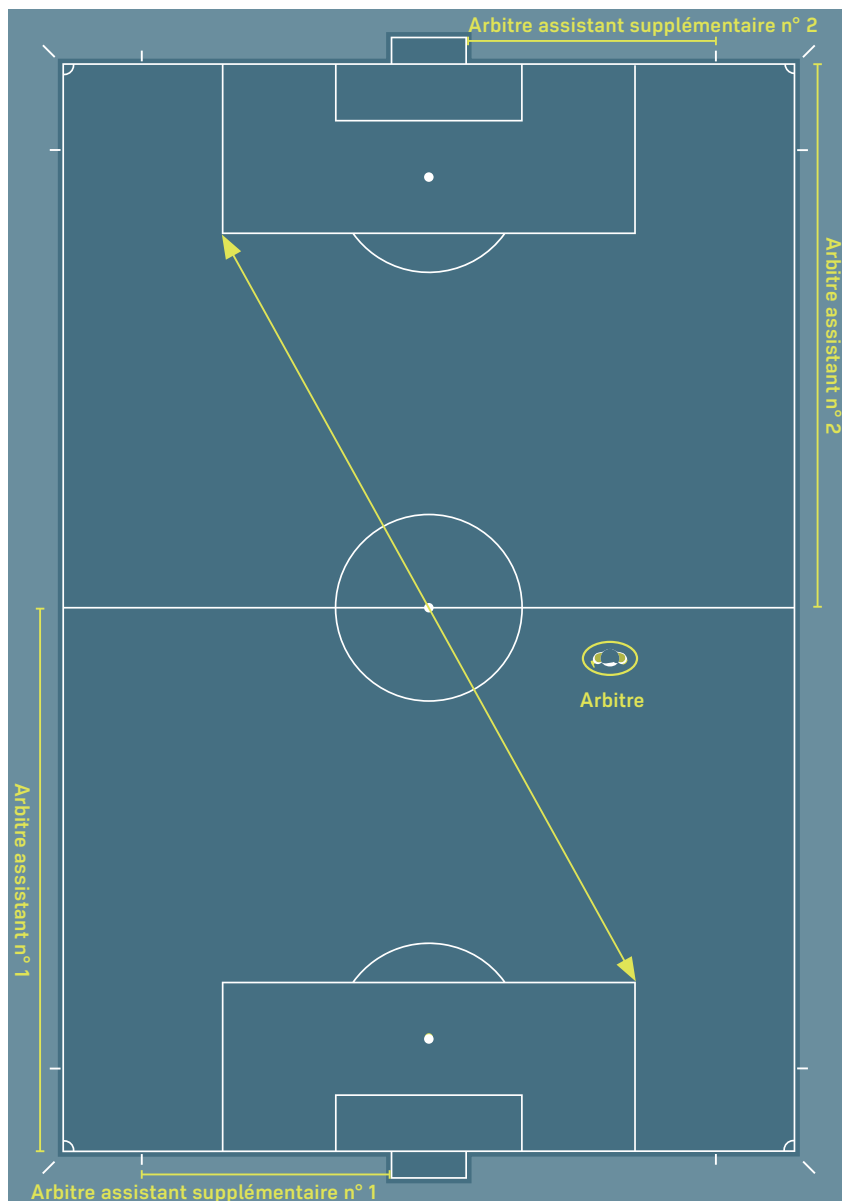
1. Positionnement et mouvement en général

La meilleure position est celle d'où l'arbitre peut prendre la bonne décision. Toutes les recommandations concernant le positionnement doivent être adaptées en fonction des informations spécifiques sur les équipes, les joueurs et les événements du match.

Les placements recommandés dans les schémas sont de simples directives. La référence à une « zone » souligne que la position recommandée couvre un espace à l'intérieur duquel l'arbitre est le plus à même d'être efficace. Cet espace peut être plus ou moins grand, ou avoir une forme différente suivant les circonstances du match.

Recommandations :

- Le jeu devrait se dérouler entre l'arbitre et le premier arbitre assistant.
- Le premier arbitre assistant doit se tenir dans le champ de vision de l'arbitre, ce dernier devant, pour ses déplacements, utiliser un système de grande diagonale.
- Se tenir à l'écart du jeu permet plus facilement de conserver à la fois l'action et le premier arbitre assistant dans son champ de vision.
- L'arbitre doit être suffisamment proche de l'action pour suivre le jeu sans le perturber.
- « Ce qu'il faut voir » ne se produit pas toujours à proximité du ballon. L'arbitre doit également surveiller :
 - les confrontations agressives entre joueurs se trouvant loin du ballon ;
 - les fautes possibles dans la zone vers laquelle se dirige le jeu ;
 - les fautes commises après que le ballon a été joué.



Positionnement des arbitres assistants et des arbitres assistants supplémentaires

L'arbitre assistant doit se tenir à hauteur de l'avant-dernier joueur de l'équipe en défense ou du ballon si ce dernier est plus proche de la ligne de but que l'avant-dernier joueur de l'équipe en défense. L'arbitre assistant doit toujours faire face au terrain, même quand il court. Les déplacements en pas chassés sont de rigueur sur de courtes distances. Ceci est particulièrement important pour l'évaluation des hors-jeu, et garantit un meilleur champ de vision.

L'arbitre assistant supplémentaire se place derrière la ligne de but sauf lorsqu'il est nécessaire de se déplacer sur la ligne de but pour évaluer si un but a été marqué ou non. L'arbitre assistant supplémentaire n'est pas autorisé à pénétrer sur le terrain sauf en cas de circonstances exceptionnelles.

 (GK)		
Gardien	Joueur de l'équipe en défense	Joueur de l'équipe en attaque
		
Arbitre	Arbitre assistant	Arbitre assistant supplémentaire

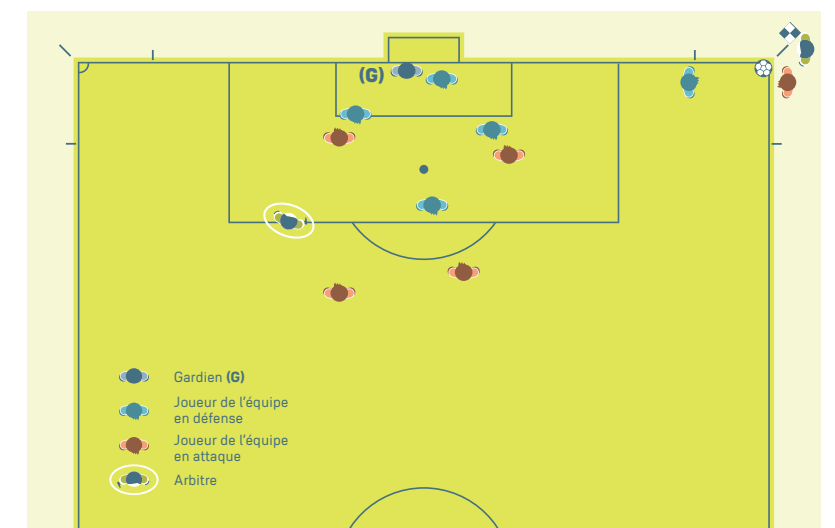
2. Positionnement et coopération avec l'arbitre

Consultation

Concernant les questions disciplinaires, un regard et un signe discret de la main de l'arbitre assistant à l'arbitre peuvent parfois suffire. Dans les cas où une consultation directe s'impose, l'arbitre assistant peut pénétrer de deux ou trois mètres sur le terrain si nécessaire. Lorsqu'ils s'entretiennent, l'arbitre et l'arbitre assistant doivent se tourner vers le terrain pour que leur conversation reste confidentielle et qu'ils puissent garder les joueurs et le terrain dans leur champ de vision.

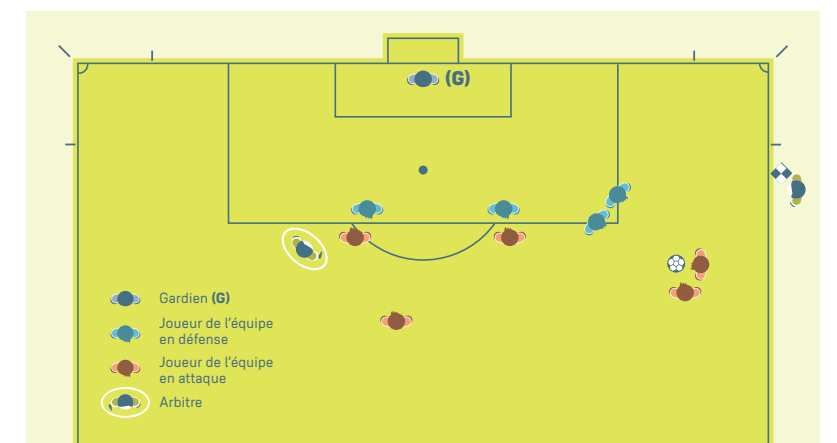
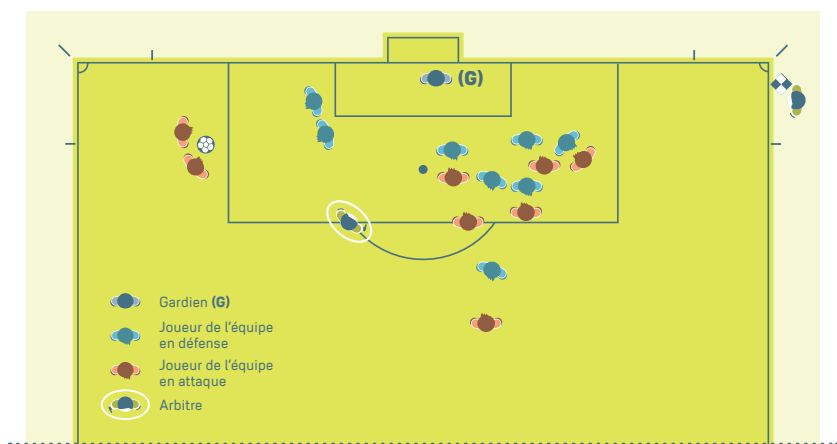
Corner

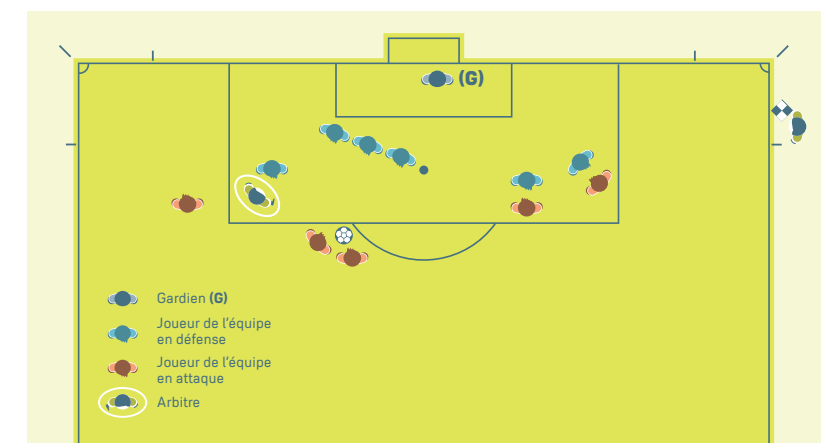
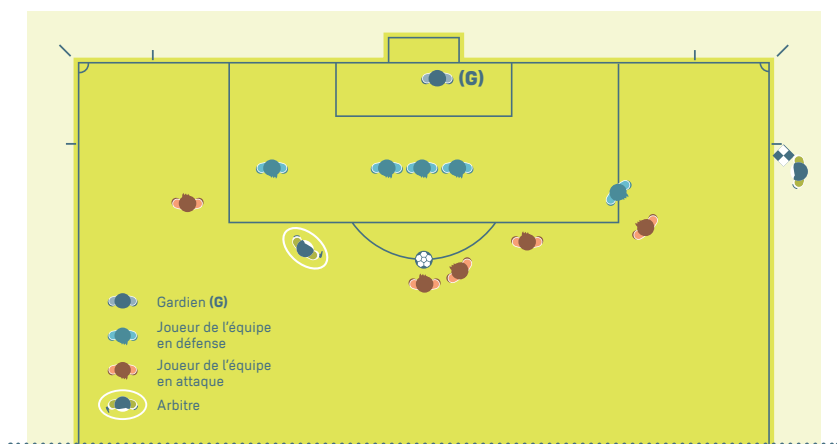
Pendant l'exécution d'un corner, l'arbitre assistant doit se tenir derrière le drapeau de coin, dans l'axe de la ligne de but, mais il ne doit pas gêner le tireur et doit contrôler que le ballon est bien placé dans la surface de coin.



Coup franc

Pendant l'exécution d'un coup franc, l'arbitre assistant doit se tenir à hauteur de l'avant-dernier joueur de l'équipe en défense afin de contrôler la ligne de hors-jeu. Cependant, il devra être prêt à suivre le ballon en longeant la ligne de touche en direction du drapeau de coin en cas de frappe au but direct.



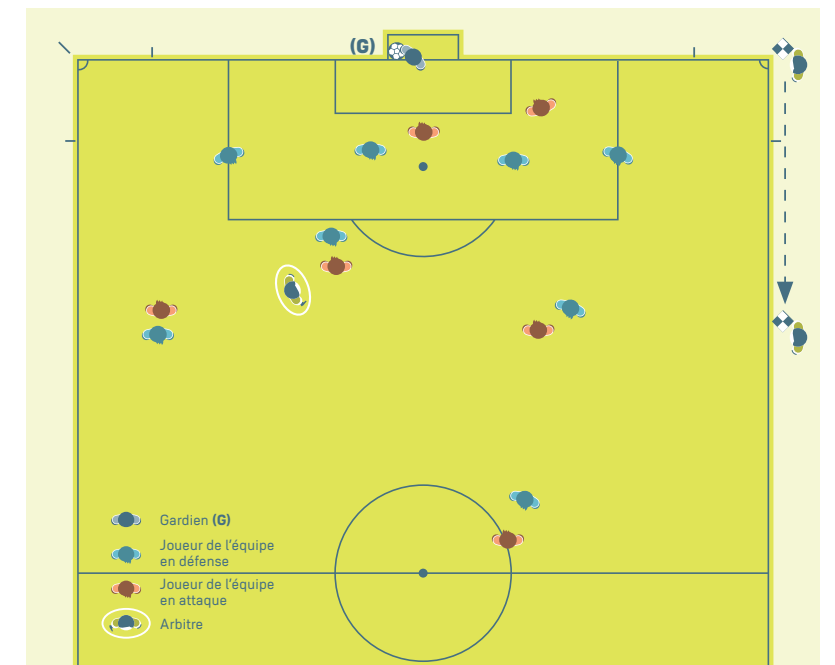


But marqué ou non marqué

Si un but est marqué sans qu'aucun doute ne soit possible, l'arbitre et l'arbitre assistant échangeront un regard, et l'arbitre assistant longera en courant la ligne de touche sur une distance de 25 à 30 mètres en direction de la ligne médiane sans lever son drapeau.

Si un but a été marqué et si le ballon semble cependant toujours en jeu, l'arbitre assistant devra d'abord lever son drapeau pour attirer l'attention de l'arbitre puis suivre la procédure habituelle consistant à courir le long de la ligne de touche sur une distance de 25 à 30 mètres en direction de la ligne médiane.

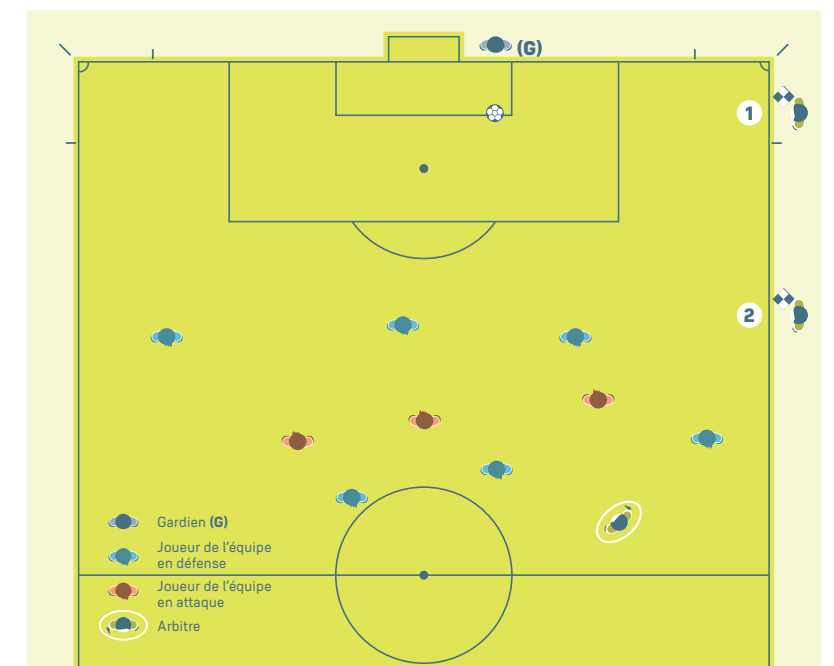
Si le ballon n'a pas franchi entièrement la ligne de but et que le match se poursuit normalement parce que le but n'a pas été marqué, l'arbitre échangera un regard avec l'arbitre assistant et lui fera, si nécessaire, un signe discret de la main.



Coup de pied de but

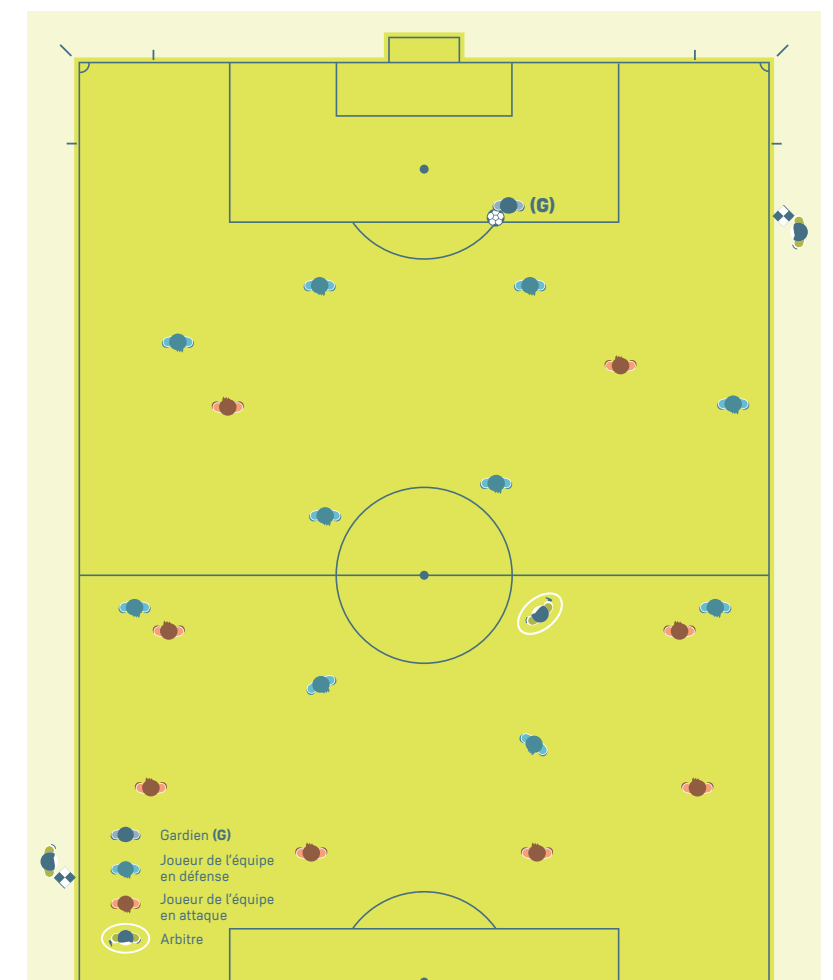
L'arbitre assistant doit commencer par vérifier que le ballon est dans la surface de but. Si le ballon n'est pas placé au bon endroit, l'arbitre assistant doit, sans quitter sa place, avertir l'arbitre du regard et lever son drapeau. Une fois que le ballon est bien placé dans la surface de but, l'arbitre assistant doit se placer de manière à surveiller la ligne de hors-jeu.

Cependant, en cas de présence d'un arbitre assistant supplémentaire, l'arbitre assistant doit se placer à hauteur de la ligne de hors-jeu tandis que l'arbitre assistant supplémentaire doit se placer à l'intersection de la ligne de but et de la surface de but et vérifier que le ballon est placé comme il convient dans la surface de but. Si le ballon n'est pas placé correctement, l'arbitre assistant supplémentaire doit en avertir l'arbitre.



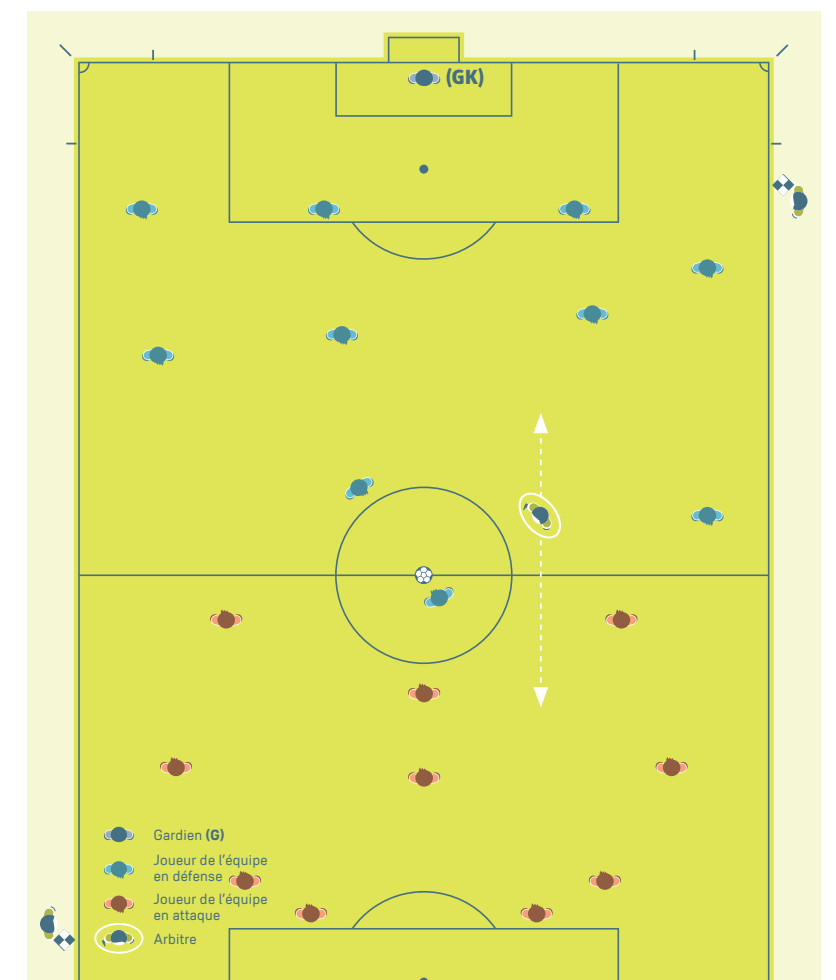
Renvoi (ou dégagement) du gardien

L'arbitre assistant peut être amené à se placer à hauteur de la ligne des 16,50 m pour vérifier que le gardien de but ne touche pas le ballon avec les mains en dehors de la surface de réparation. Une fois que le gardien de but a lâché le ballon, l'arbitre assistant doit se placer de manière à contrôler la ligne de hors-jeu.



Coup d'envoi

Les arbitres assistants doivent se tenir à hauteur de l'avant-dernier joueur de l'équipe en défense.



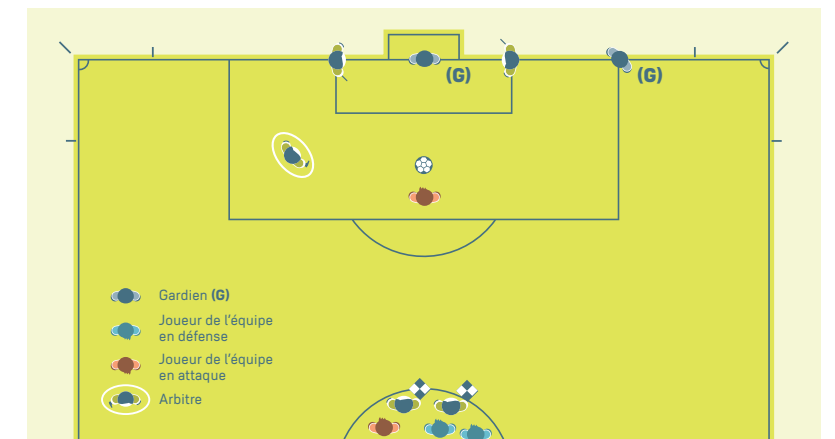
Tirs au but

Un arbitre assistant se tiendra à l'intersection de la ligne de but et de la surface de but. L'autre arbitre assistant se tiendra dans le rond central pour surveiller les joueurs. En cas de présence d'arbitres assistants supplémentaires, ceux-ci doivent se placer à l'intersection de la ligne de but et de la surface de réparation, de chaque côté du but, sauf quand la technologie sur la ligne de but est utilisée, auquel cas la présence d'un seul arbitre assistant supplémentaire est nécessaire. L'arbitre assistant supplémentaire n°2 et l'arbitre assistant n°1 doivent surveiller les joueurs dans le rond central tandis que l'arbitre assistant n°2 et le quatrième arbitre doivent surveiller les surfaces techniques.

Sans arbitres assistants supplémentaires

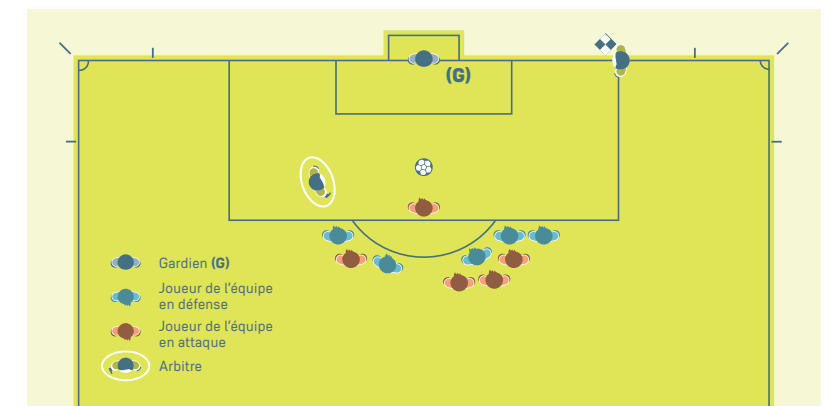


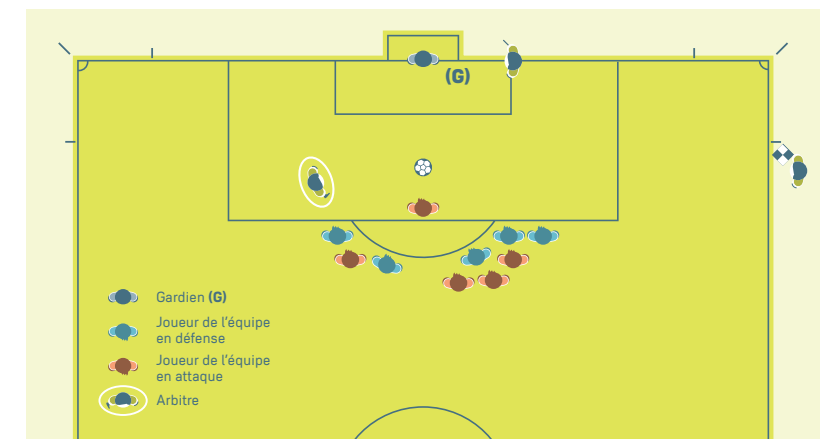
Avec arbitres assistants supplémentaires



Penalty

L'arbitre assistant doit se placer à l'intersection de la ligne de but et de la surface de réparation, sauf en présence d'un arbitre assistant supplémentaire puisque celui-ci occupe cette position tandis que l'arbitre assistant se place à hauteur du point de penalty (qui correspond à la ligne de hors-jeu).





Altercation générale

En cas d'altercation générale, l'arbitre assistant le plus proche peut entrer sur le terrain pour aider l'arbitre. L'autre arbitre assistant observera et consignera par écrit le déroulement de l'incident. Le quatrième arbitre doit rester aux alentours des surfaces techniques.

Distance du mur

Si un coup franc est accordé tout près de l'arbitre assistant, celui-ci peut entrer sur le terrain (en général à la demande de l'arbitre) pour contrôler que le mur se trouve bien à 9,15 m du ballon. Dans ce cas, l'arbitre attendra que l'arbitre assistant ait repris sa place pour siffler la reprise du jeu.

Remplacement

En l'absence de quatrième arbitre, l'arbitre assistant doit aller jusqu'à la ligne médiane pour participer à l'exécution des procédures de remplacement ; l'arbitre doit attendre que l'arbitre assistant ait repris sa place pour siffler la reprise du jeu.

En présence d'un quatrième arbitre, l'arbitre assistant n'a pas besoin d'aller jusqu'à la ligne médiane, car la procédure de remplacement est exécutée par le quatrième arbitre, sauf si plusieurs remplacements sont effectués en même temps, auquel cas l'arbitre assistant ira jusqu'à la ligne médiane pour aider le quatrième arbitre.



Gestuelle, communication et usage du sifflet

1. Arbitres

Gestuelle

La gestuelle est le langage corporel qui aide les arbitres à :

- contrôler le match ;
- dégager de l'autorité et du sang-froid.

La gestuelle n'est pas l'explication d'une décision.

Signaux

Voir la Loi 5 pour consulter les illustrations des signaux.

Usage du sifflet

Un coup de sifflet est nécessaire pour signifier :

- le coup d'envoi (première et deuxième période du temps réglementaire et de la prolongation) et la reprise du jeu après un but ;
- l'interruption du jeu :
 - pour un coup franc ou un penalty ;
 - pour suspendre ou arrêter le match définitivement ;
 - à la fin de chaque période.
- la reprise du jeu lors d'un :
 - coup franc lorsque le mur est placé à distance réglementaire ;
 - penalty.
- la reprise du jeu après une interruption due à :
 - un avertissement ou une exclusion ;

- une blessure ;
- un remplacement.

Un coup de sifflet n'est PAS nécessaire pour signifier :

- l'interruption du jeu pour :
 - un coup de pied de but, un corner, une rentrée de touche ou un but lorsqu'ils sont évidents.
- la reprise du jeu après :
 - la plupart des coups francs, coups de pied de but, corners, rentrées de touche ou balles à terre.

Un usage trop fréquent du sifflet affaiblira son impact.

Si l'arbitre souhaite que les joueurs attendent le coup de sifflet pour reprendre le jeu (par exemple pour s'assurer que les défenseurs se trouvent à 9,15 m du lieu d'exécution d'un coup franc), il doit clairement indiquer aux joueurs de l'équipe en attaque qu'ils doivent attendre le coup de sifflet.

Si l'arbitre donne un coup de sifflet par erreur et interrompt le jeu, le jeu reprend par une balle à terre.

2. Arbitres assistants

Signal sonore

Le système de signal sonore est un système complémentaire à n'utiliser que pour attirer l'attention de l'arbitre. Le signal sonore est notamment utile dans les situations suivantes :

- hors-jeu ;
- fautes (hors du champ de vision de l'arbitre) ;
- rentrée de touche, corner, coup de pied de but ou but lorsque les décisions sont délicates.

Système de communication électronique

En cas d'utilisation d'un système de communication électronique, l'arbitre informera les arbitres assistants avant le match des moments où il est adapté d'utiliser ce système de communication en plus – ou à la place – d'un signal visuel.

Technique de drapeau

Le drapeau de l'arbitre assistant doit toujours être déployé et visible par l'arbitre. Cela signifie que l'arbitre assistant doit porter son drapeau dans la main la plus proche de l'arbitre. Pour faire un signal, l'arbitre assistant doit interrompre sa course, se placer face au terrain, échanger un regard avec l'arbitre et lever son drapeau avec des gestes posés (sans agitation ni exagération). Le drapeau se veut une extension du bras. Les arbitres assistants doivent lever leur drapeau de la main qui sera utilisée pour le signal suivant. Si les circonstances changent et si le signal suivant doit se faire de l'autre main, l'arbitre assistant changera son drapeau de main au-dessous du niveau de la taille. Si l'arbitre assistant signale que le ballon est hors du jeu, il doit maintenir son signal jusqu'à ce que l'arbitre en prenne acte.

Si l'arbitre assistant signale une faute passible d'exclusion et que son signal n'est pas remarqué immédiatement :

- si le match a été interrompu, la reprise doit être modifiée conformément aux Lois du Jeu (coup franc, penalty, etc.) ;
- si le jeu a repris, l'arbitre pourra infliger la sanction disciplinaire, mais ne pourra accorder ni coup franc ni penalty.

Gestuelle

En règle générale, l'arbitre assistant doit s'abstenir de tout signe manifeste de la main. Cependant, dans certains cas, un signe discret de la main pourra aider l'arbitre. Tout signe de la main doit avoir une signification claire, définie lors de la discussion d'avant-match.

Signaux

Voir la Loi 6 pour consulter les illustrations des signaux.

Corner ou coup de pied de but

Si le ballon franchit la ligne de but, l'arbitre assistant lève son drapeau de la main droite (pour un meilleur champ de vision) pour informer l'arbitre que le ballon n'est plus en jeu, puis si cela s'est produit :

- près de l'endroit où se trouve l'arbitre assistant, celui-ci indique s'il convient d'accorder un coup de pied de but ou un corner ;
- loin de l'endroit où se trouve l'arbitre assistant, celui-ci consulte du regard l'arbitre et suit sa décision.

Lorsque le ballon franchit clairement la ligne de but, l'arbitre assistant n'a pas besoin de lever le drapeau pour indiquer que le ballon n'est plus en jeu. Si la décision de coup de pied de but ou de corner est évidente, il n'est pas nécessaire de l'indiquer, surtout si l'arbitre le signale déjà.

Fautes

L'arbitre assistant doit lever son drapeau lorsqu'une faute ou une incorrection est commise tout près de lui ou hors du champ de vision de l'arbitre. Dans toute autre situation, l'arbitre assistant ne doit donner son avis que si on le lui demande puis rapporter à l'arbitre ce qu'il a vu et entendu en indiquant les joueurs impliqués.

Avant de signaler une faute, l'arbitre assistant doit s'assurer que :

- la faute a été commise hors du champ de vision de l'arbitre ou que le champ de vision de l'arbitre était obstrué ;
- l'arbitre n'a pas appliqué la règle de l'avantage.

Si une faute ou une incorrection est commise et que l'arbitre assistant doit la signaler, il devra :

- lever son drapeau de la même main que celle qu'il utilisera pour le reste du signal, de manière à indiquer clairement à l'arbitre à quelle équipe le coup franc est accordé ;
- échanger un regard avec l'arbitre ;
- agiter légèrement son drapeau (en évitant tout mouvement trop ample ou agressif).

L'arbitre assistant doit faire preuve de discernement pour permettre au jeu de se poursuivre : il ne lèvera donc pas son drapeau si l'équipe victime de la faute peut bénéficier de l'avantage. Dans ce cas, il est très important que l'arbitre assistant et l'arbitre se consultent du regard.

Fautes à l'intérieur de la surface de réparation

Si une faute est commise par un défenseur à l'intérieur de la surface de réparation, hors du champ de vision de l'arbitre, notamment à proximité de l'endroit où se trouve l'arbitre assistant, ce dernier devra tout d'abord consulter l'arbitre du regard pour voir où il se trouve et quelle décision il a prise. Si l'arbitre n'a pas pris de décision, l'arbitre assistant signalera l'incident avec son drapeau et utilisera le signal sonore électronique, puis longera la ligne de touche en direction du poteau de corner.

Fautes hors de la surface de réparation

Si une faute est commise par un défenseur hors de la surface de réparation (à ses abords), l'arbitre assistant doit consulter l'arbitre du regard pour voir où il se trouve et quelle décision il a prise, puis signaler l'incident avec son drapeau si nécessaire. Dans les situations de contre-attaque, l'arbitre assistant doit être capable d'indiquer si une faute a été commise ou non et si la faute a été commise à l'intérieur ou à l'extérieur de la surface de réparation. Il précisera également la sanction disciplinaire à appliquer. L'arbitre assistant doit clairement se déplacer le long de la ligne de touche en direction de la ligne médiane pour indiquer que la faute a eu lieu hors de la surface de réparation.

But marqué ou non marqué

S'il est clair que le ballon a franchi entièrement la ligne de but, l'arbitre assistant le confirmera du regard à l'arbitre sans faire d'autre signal.

Si un but a été marqué sans qu'il soit possible de déterminer avec certitude si le ballon a franchi la ligne, l'arbitre assistant commencera par lever son drapeau pour attirer l'attention de l'arbitre et confirmera le but seulement ensuite.

Hors-jeu

En cas de hors-jeu, l'arbitre assistant doit tout d'abord lever son drapeau (de la main droite afin d'avoir un meilleur champ de vision) et si l'arbitre interrompt

le jeu, l'arbitre assistant doit utiliser son drapeau pour indiquer à quel endroit du terrain l'infraction a été commise. Si l'arbitre ne voit pas immédiatement le drapeau, l'arbitre assistant devra maintenir son signal jusqu'à ce que l'arbitre en prenne acte ou que le ballon soit clairement contrôlé par l'équipe en défense.

Penalty

Si le gardien de but a clairement quitté sa ligne avant que le ballon n'ait été botté et empêche qu'un but soit marqué, l'arbitre assistant doit signaler l'empiètement conformément aux instructions d'avant-match de l'arbitre.

Remplacement

Une fois que l'arbitre assistant a été informé d'une demande de remplacement (par le quatrième arbitre ou un officiel d'équipe), il doit faire un signe à l'arbitre lors de la prochaine interruption de jeu.

Rentrée de touche

Si le ballon franchit entièrement la ligne de touche :

- près de l'endroit où se trouve l'arbitre assistant, celui-ci indiquera la direction de la rentrée de touche à l'aide d'un signal direct ;
- loin de l'endroit où se trouve l'arbitre assistant et que la rentrée de touche est évidente, l'arbitre assistant en indiquera la direction à l'aide d'un signal direct ;
- loin de l'endroit où se trouve l'arbitre assistant, mais celui-ci a un doute sur la direction de la rentrée de touche, l'arbitre assistant lèvera son drapeau pour informer l'arbitre que le ballon est hors du jeu, consultera celui-ci du regard et suivra son signal (signal indirect).

3. Arbitres assistants supplémentaires

Les arbitres assistants supplémentaires utiliseront uniquement un système de radiocommunication (sans drapeau) pour communiquer avec l'arbitre. En cas de panne du système de radiocommunication, les arbitres assistants supplémentaires utiliseront une hampe de drapeau avec signal sonore électronique. En règle générale, les arbitres assistants supplémentaires doivent s'abstenir de tout signe manifeste de la main. Cependant, dans certains cas, un signe discret de la main pourra apporter une aide précieuse à l'arbitre. Tout signe de la main doit avoir une signification claire, définie lors de la discussion d'avant-match.

Une fois qu'il a décidé que le ballon a franchi entièrement la ligne de but dans le but, l'arbitre assistant supplémentaire doit :

- informer immédiatement l'arbitre via le système de communication qu'un but doit être accordé ;
- faire un signal clair du bras gauche perpendiculaire à la ligne de but en direction du centre du terrain (il doit également tenir la hampe de drapeau dans la main gauche). Ce signal n'est pas nécessaire lorsque le ballon a clairement franchi la ligne de but.

L'arbitre prendra la décision finale.



Autres conseils

1. **Avantage**

L'arbitre peut laisser jouer l'avantage lorsqu'une faute ou une infraction est commise, mais il doit tenir compte des critères suivants pour décider d'appliquer ou non la règle de l'avantage :

- Gravité de la faute : si l'infraction justifie une exclusion, l'arbitre doit interrompre le match et exclure le joueur à moins qu'une occasion de but manifeste ne se dessine ;
- L'endroit où la faute a été commise : plus elle l'a été près du but adverse, plus l'avantage peut être décisif ;
- La probabilité d'une attaque dangereuse et immédiate ;
- La physionomie du match.

2. **Récupération des arrêts de jeu**

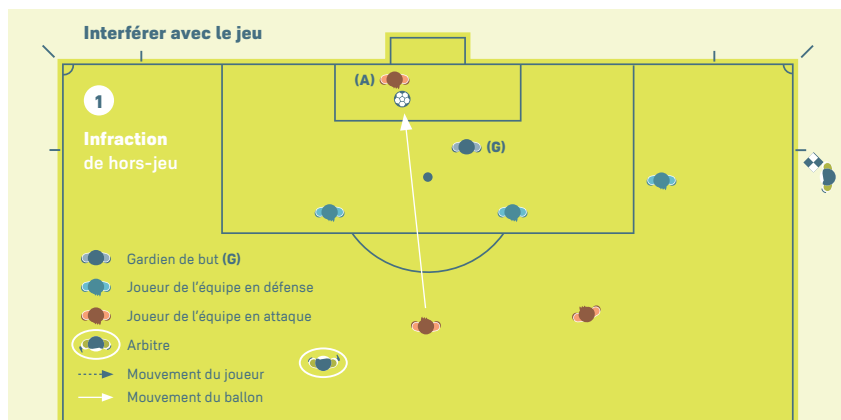
De nombreux arrêts de jeu sont tout à fait normaux (rentrées de touche, coups de pied de but, etc.). Il convient donc de n'accorder de temps additionnel que si ces arrêts de jeu sont excessifs.

3. **Tenir/retenir un adversaire**

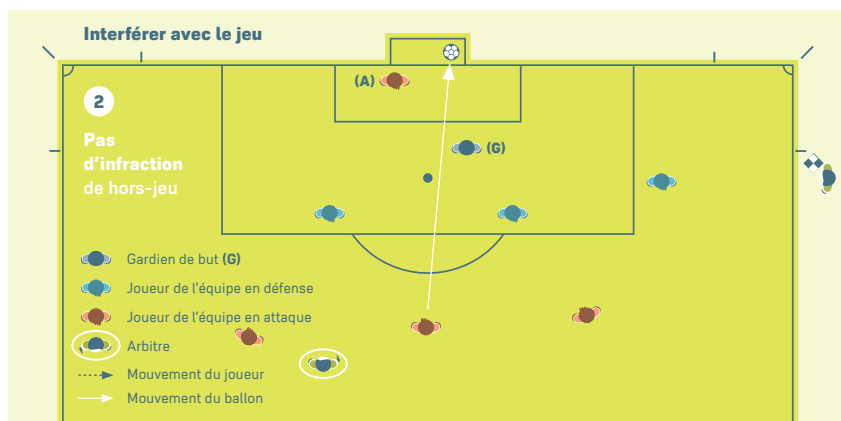
Les arbitres sont appelés à intervenir rapidement et avec fermeté à l'encontre des joueurs qui tiennent/retiennent leur adversaire, notamment à l'intérieur de la surface de réparation lors des balles arrêtées. Dans ces situations, l'arbitre :

- doit mettre en garde tout joueur qui tient/retient un adversaire avant que le ballon ne soit en jeu ;
- doit avertir le joueur s'il continue de tenir/retenir l'adversaire avant que le ballon ne soit en jeu ;
- doit accorder un coup franc direct ou un penalty et avertir le joueur s'il tient/retient l'adversaire après la mise en jeu du ballon.

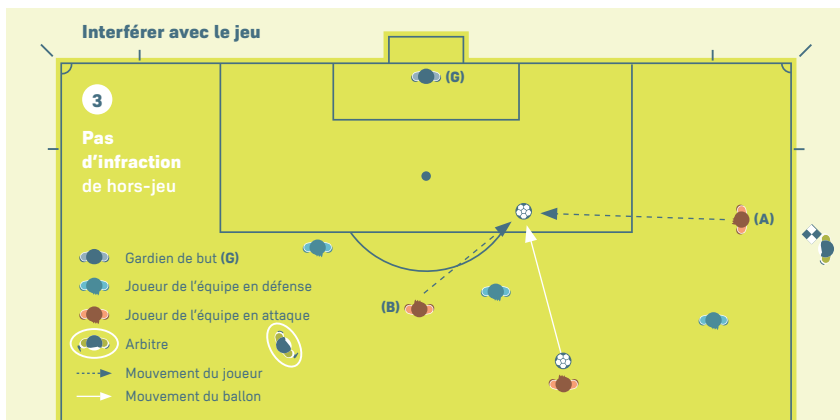
4. Hors-jeu



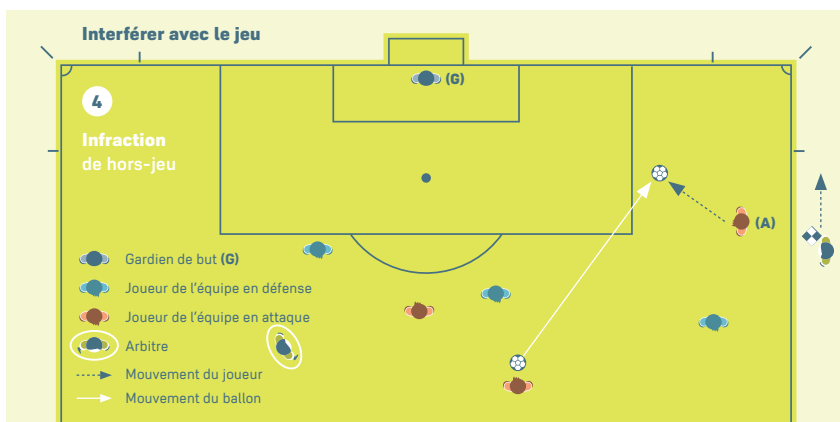
Un attaquant **en position de hors-jeu** (A), n'interférant pas avec un adversaire, **touche le ballon**. L'arbitre assistant doit lever son drapeau lorsque le joueur **touche le ballon**.



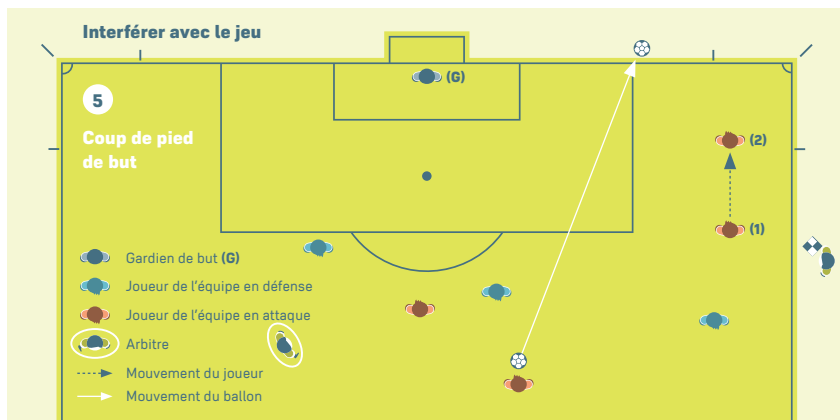
Un attaquant **en position de hors-jeu** (A), n'interférant pas avec un adversaire, **ne touche pas le ballon**. Le joueur n'a pas touché le ballon et ne peut donc pas être sanctionné.



Un attaquant **en position de hors-jeu** (A) court en direction du ballon, et un coéquipier qui n'est **pas en position de hors-jeu** (B) court aussi en direction du ballon et le joue. Le joueur A n'a pas touché le ballon et ne peut donc pas être sanctionné.



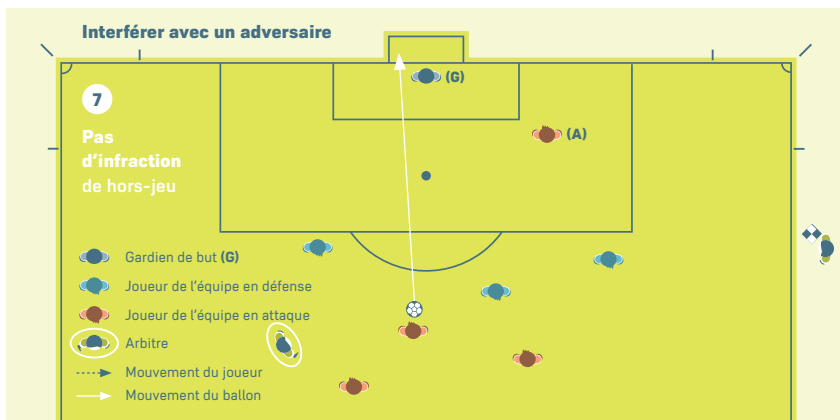
Un joueur **en position de hors-jeu** (A) peut être sanctionné avant que le ballon ne soit joué ou touché si, de l'avis de l'arbitre, aucun autre coéquipier qui n'est pas en position de hors-jeu n'est en mesure de jouer le ballon.



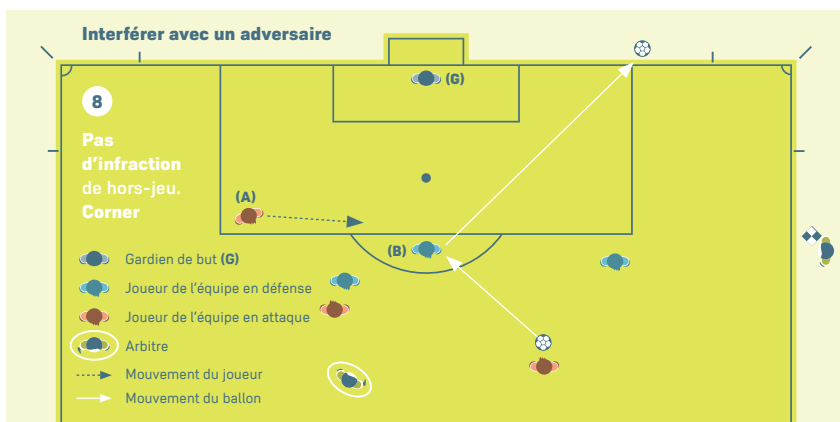
Un attaquant **en position de hors-jeu** (1) court en direction du ballon et **ne touche pas** le ballon. L'arbitre assistant doit signaler un **coup de pied de but**.



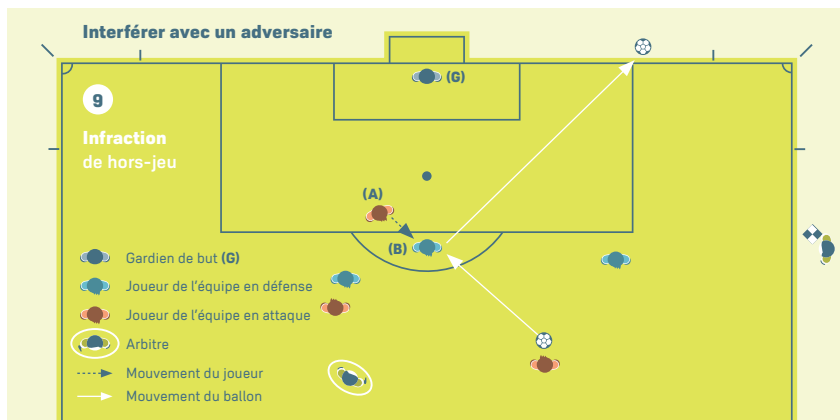
Un attaquant **en position de hors-jeu** (A) obstrue clairement le champ de vision du gardien de but. Il doit être pénalisé car il empêche un adversaire de jouer ou pouvoir jouer le ballon.



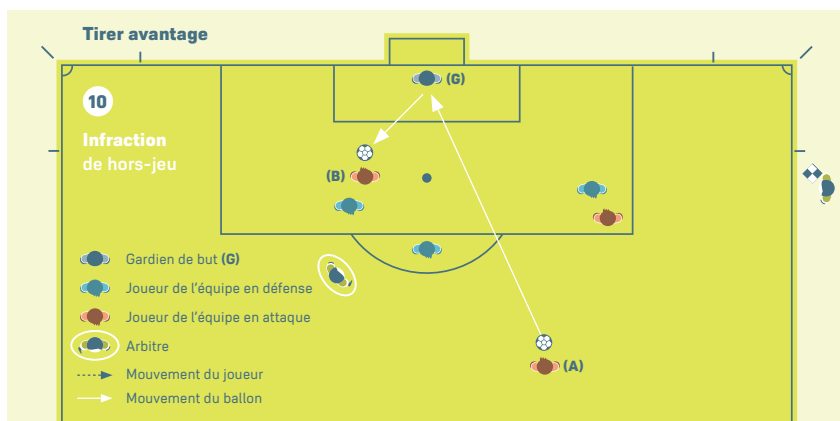
Un attaquant **en position de hors-jeu** (A) n'obstrue **pas** clairement le champ de vision du gardien de but ni ne dispute le ballon à un adversaire.



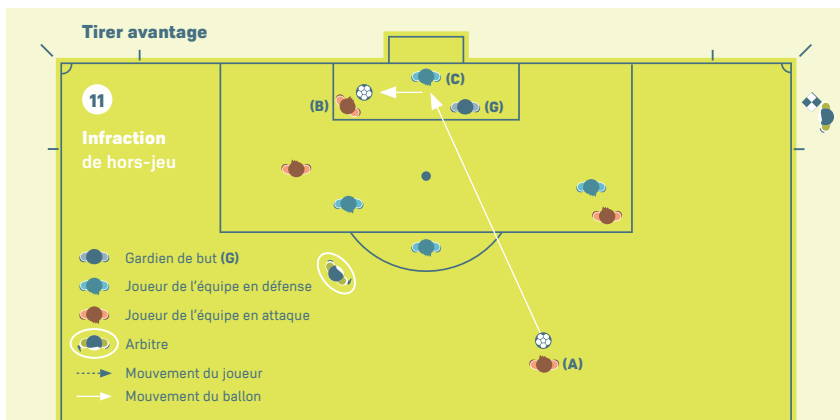
Un attaquant **en position de hors-jeu** (A) court en direction du ballon mais n'empêche pas l'adversaire de jouer ou de pouvoir jouer le ballon. Le joueur A ne dispute **pas** le ballon à son adversaire B.



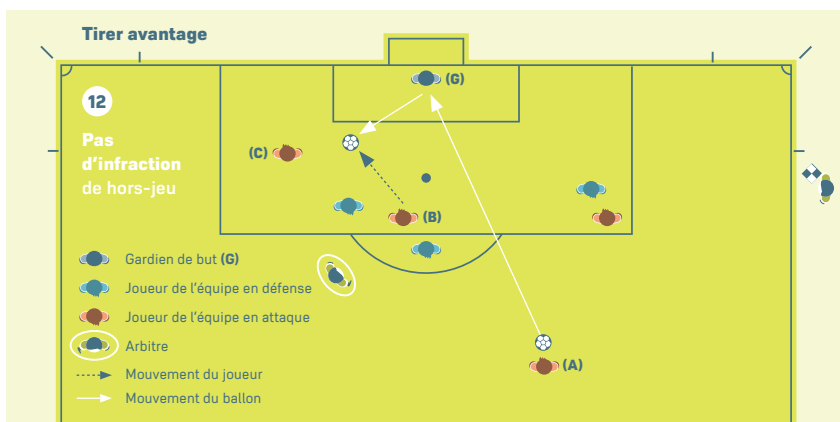
Un attaquant **en position de hors-jeu** (A) court en direction du ballon et empêche l'adversaire (B) de jouer ou de pouvoir jouer le ballon en lui disputant le ballon. Le joueur A dispute le ballon à son adversaire B.



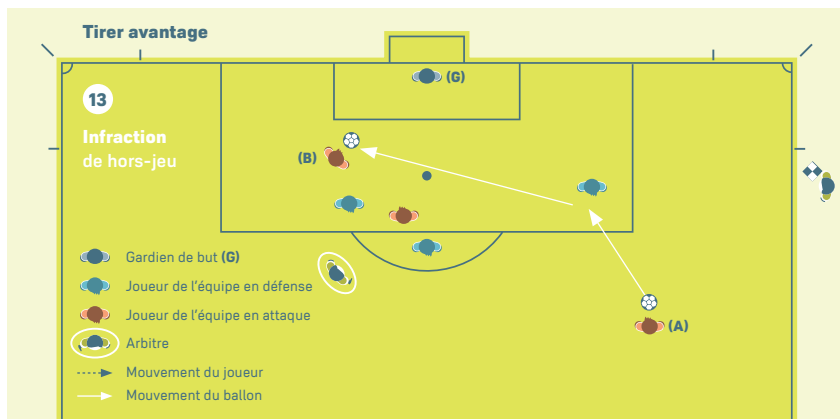
Un attaquant **en position de hors-jeu** (B) est sanctionné pour avoir **joué ou touché le ballon** qui a rebondi, a été dévié ou a été repoussé par le gardien.



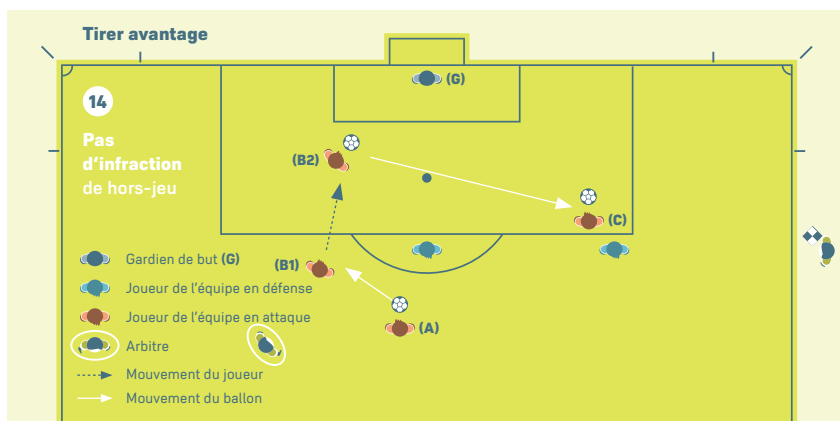
Un attaquant **en position de hors-jeu** (B) est sanctionné pour avoir **joué ou touché le ballon** qui a rebondi ou a été volontairement repoussé par un joueur de l'équipe en défense (C).



Le tir d'un coéquipier (A) ricoche sur le gardien, le joueur B n'est pas position de hors-jeu et joue le ballon tandis que le joueur C, **en position de hors-jeu**, n'est pas sanctionné car il n'a pas tiré avantage de sa position puisqu'il n'a pas joué le ballon.



Le tir d'un coéquipier (A) est dévié par un adversaire et arrive sur l'attaquant (B) qui doit alors être sanctionné pour avoir **joué ou touché le ballon** alors qu'il était auparavant **en position de hors-jeu**.



Un attaquant (C) **en position de hors-jeu** n'interfère pas avec l'adversaire lorsqu'un coéquipier (A) passe le ballon au joueur (B1) qui n'est pas en position de hors-jeu et court en direction du but adverse puis passe (B2) le ballon au coéquipier (C). L'attaquant (C) n'était **pas en position de hors-jeu** lorsque le ballon lui a été passé, et ne peut donc être sanctionné.

5. Blessures

La sécurité des joueurs est d'une importance cruciale et l'arbitre doit faciliter le travail du personnel médical, notamment en cas de blessure grave et/ou d'examen d'une blessure à la tête. Il s'agira notamment de respecter et de faciliter les protocoles d'examen et de soins convenus.

6. Examen/soins après une faute passible d'avertissement ou d'exclusion

Précédemment, un joueur blessé qui était examiné par un médecin sur le terrain devait sortir avant la reprise du jeu. Ceci est injuste lorsqu'un adversaire a entraîné la blessure, car l'équipe fautive profite alors d'une supériorité numérique lors de la reprise du jeu.

Cependant, cette règle a été mise en place car les joueurs utilisaient souvent l'excuse d'une blessure pour retarder la reprise du jeu pour des raisons tactiques.

Pour faire la part des choses entre ces deux situations injustes, l'IFAB a décidé que c'est uniquement à la suite commet une infraction à caractère physique pour laquelle l'adversaire est averti ou exclu qu'un joueur blessé pourra être rapidement examiné/soigné puis rester sur le terrain.

En pratique, le retard ne devrait pas être plus long qu'il ne l'est actuellement lorsqu'un membre de l'encadrement médical entre sur le terrain pour évaluer une blessure. La différence résidera en effet uniquement dans le fait que seul le membre de l'encadrement médical devra sortir du terrain au lieu que ce soit le membre de l'encadrement médical et le joueur, celui-ci pouvant rester sur le terrain.

Pour s'assurer que le joueur blessé ne profite pas ou ne prolonge pas le retard de façon abusive, il est recommandé aux arbitres de :

- bien comprendre la physionomie du match et toute raison tactique potentielle visant à retarder la reprise du jeu ;
- informer le joueur blessé que s'il a besoin d'assistance médicale, elle doit se faire rapidement ;
- faire un signal au membre de l'encadrement médical (non pas aux brancardiers) et, si possible, leur rappeler de faire vite.

Lorsque l'arbitre décide que le jeu doit reprendre :

- demander au membre de l'encadrement médical de sortir du terrain et au joueur de rester ; ou
- demander au joueur de quitter le terrain pour être examiné ou soigné (il est alors peut-être nécessaire de faire un signal aux brancardiers).

En règle générale, il est recommandé de ne pas retarder la reprise du jeu de plus de 20-25 secondes après le moment où tout le monde est prêt à reprendre le jeu, sauf en cas de blessure grave et/ou d'examen d'une blessure à la tête.

L'arbitre doit récupérer dans son intégralité cet arrêt de jeu.

Notes

Notes

Notes

Notes

Notes

Notes

Notes

Notes

IFAB[®]

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



FIFA[®]





IFAB[®]

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



FIFA

