



- **Les principales lignes du terrain de football sont :**

Les deux lignes de touche qui délimitent l'aire de jeu dans le sens de la longueur (permettent d'effectuer une touche quand le ballon est entièrement sorti)
les deux lignes de but qui délimitent le terrain dans le sens de la largeur (coup de pied de but quand le ballon est sorti par un adversaire et coup de pied de coin quand le ballon est sorti par un défenseur). Au milieu de chaque ligne de but, se trouvent les buts.

La ligne médiane qui partage l'aire de jeu en deux parties égales. En son milieu, se trouve le centre (pour faire les engagements) autour du quel est tracé le rond central d'un rayon de 9.15 m (pour mettre à distance réglementaire les joueurs adverses lors des engagements).

Dans chaque camp, il y a une :

Ligne de la surface de réparation qui délimite une zone de 16.50 mètres à partir de la base intérieure de chaque poteaux et 16.50 mètres à l'intérieur du terrain (chaque faute commise par un défenseur à l'intérieur de cette zone sera sanctionnée par un penalty).

Ligne de surface de but qui délimite une zone de 5.50 mètres à partir de la base intérieure de chaque poteaux et 5.50 mètres à l'intérieur du terrain.

Un point de penalty situé à 11 mètres des buts à partir duquel est tracé un arc de cercle de rayon 9.15 à l'extérieur de la surface de réparation (pour mettre à distance réglementaire les joueurs en cas de penalty).

- **Les dimensions des buts**



Un but est constitué de deux montants verticaux réunis par une barre transversale. Pour être aux normes : -La distance entre les bords intérieurs des 2 montants est de 7.32 mètres.

Ils sont obligatoires.

Au nombre de 4. Hauteur minimum 1,50 m - Étoffe 45 x 45 cm, de couleur vive.

Matériau ne présentant aucun danger.

6. L'arc de cercle de coin

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

7. Les buts

Les montants de but et la barre transversale auront une épaisseur comprise entre 10 et 12 cm (confondus avec l'épaisseur des lignes du terrain).

Les montants seront espacés de 7,32 m (mesure intérieure) et la barre transversale sera située à 2,44 m du sol (bord inférieur).

Ils pourront être de forme carrée, rectangulaire, circulaire ou elliptique.

Ils seront en bois, métal ou matière approuvée par l'International Board.

Ils seront de même couleur : blanc.

Les filets seront en textile naturel ou synthétique de couleur sombre.

Ils seront fixés aux montants, à la barre et au sol. Ils seront soutenus par des perches de couleur sombre implantées à 50 cm de la base de fixation des filets.

Les buts doivent être fixés au sol. Les buts amovibles ne peuvent être utilisés que s'ils satisfont à ces exigences.

Si une barre transversale se casse et qu'il n'est pas possible de réparer, l'utilisation d'une corde en remplacement de la barre n'est pas autorisée.

Si la barre transversale est réparée, le jeu reprendra par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt.

8. La main courante

Elle doit être en bois, ciment, tubes métalliques, ou matière synthétique. Située à 2,50 m des lignes de touches, et 6 m derrière la surface des buts.

Hauteur minimale de 1m à 1,10 m

9. Respect de la distance sur coup de pied de coin (corner)

Il est possible de tracer une ligne à l'extérieur du terrain, à 9,15 m de l'arc de cercle, perpendiculairement à la ligne de but, pour matérialiser la distance à respecter par les adversaires lors de l'exécution d'un corner.

- Questions - réponses

1. Un terrain peut-il être déclaré impraticable ? Par qui ? A quel moment ? Et pourquoi ?

Seul, et à tous moments, l'arbitre peut déclarer un terrain impraticable, par suite :

- . du mauvais état du sol
- . de mauvaises conditions atmosphériques
- . du mauvais équipement du terrain.

2. Que doit faire l'arbitre lorsqu'il est confronté à un arrêté municipal ?

L'arbitre ne fera pas jouer le match. Il effectuera un rapport relatant les circonstances selon lesquelles, cet arrêté lui a été présenté. Il en saisira un exemplaire.

S'il a la possibilité de se rendre sur le terrain, il en constatera l'état et précisera dans son rapport si celui-ci était praticable ou non.

Dans la mesure où les deux équipes sont présentes, il fera remplir la feuille de match et précisera également sur celle-ci si le terrain était praticable ou non. NB : Seul un représentant de la Mairie peut être amené à lever un arrêté municipal en fournissant un document officiel portant le nom, la qualité du signataire, le cachet de la Mairie et la signature. Ce document sera alors saisi par l'arbitre.

3. Que doit faire l'arbitre lorsque le brouillard fait son apparition ?

Il interrompt momentanément la partie pour vérifier si ses arbitres assistants, placés aux piquets de coin dans la diagonale se voient. Si tel est le cas, le jeu se poursuit. Si tel n'est pas le cas, le jeu est interrompu pour une durée maximale de 45 mn. Dans le cas de plusieurs interruptions, le cumul ne devra pas dépasser 45 mn depuis l'heure prévue pour le coup d'envoi. Passé ce délai, le match est arrêté définitivement et l'arbitre effectue un rapport.
NB : Dispositions particulières pour certaines compétitions nationales.

4. Que doit faire l'arbitre lorsque des réserves concernant le terrain sont déposées avant le match ?

Elles doivent être déposées au moins 45 mn avant le coup d'envoi pour être recevables. L'arbitre demandera au club recevant d'apporter les modifications. Si elles ne sont pas apportées, le match n'aura pas lieu.

Si elles sont déposées moins de 45 mn avant le coup d'envoi, elles ne seront pas recevables et le match aura lieu même si les modifications ne sont pas apportées.

Dans tous les cas, l'arbitre effectuera un rapport à la Commission compétente.

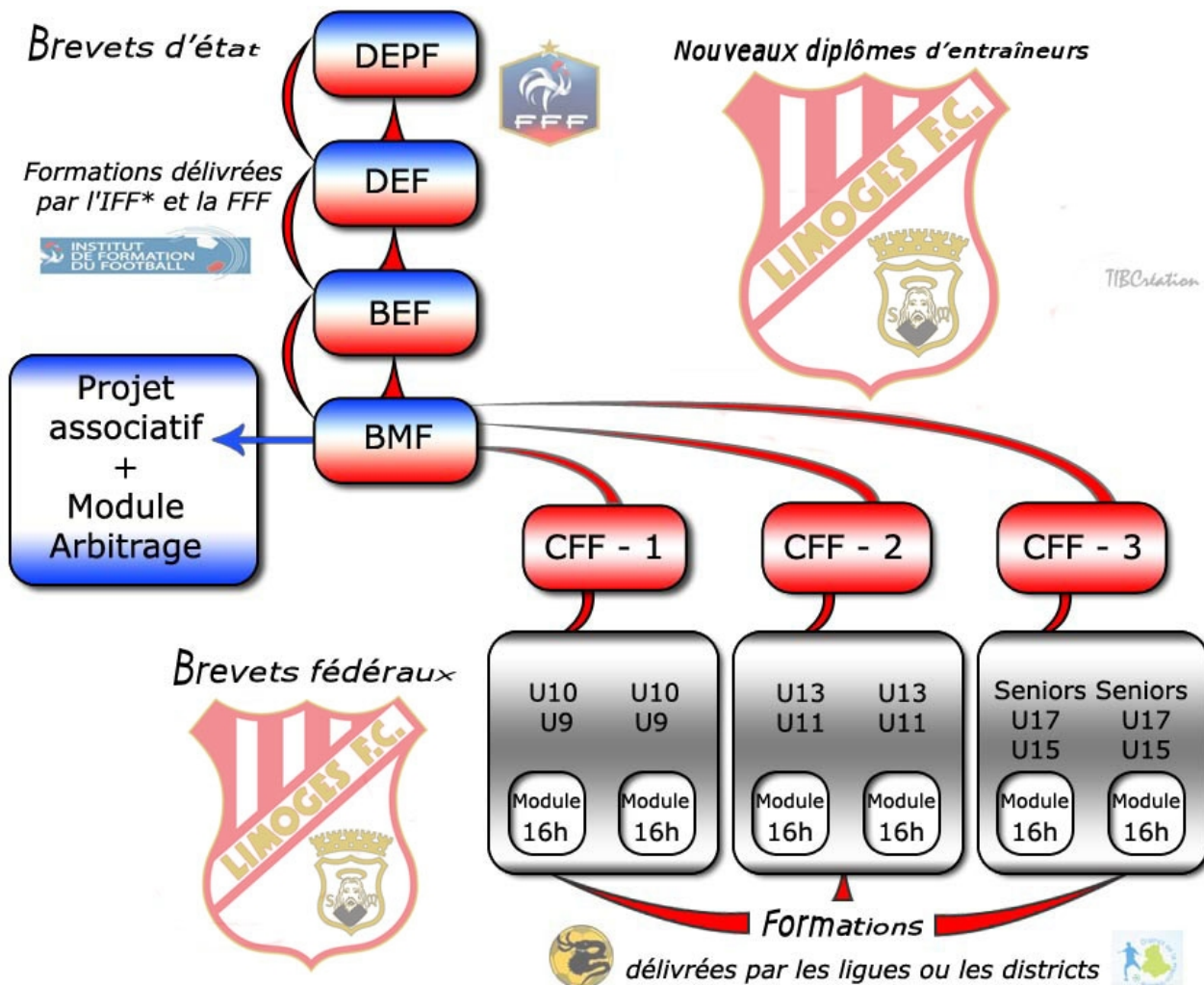
5. Que doit faire l'arbitre en cas de panne d'électricité ?

La durée de l'arrêt ou des arrêts ne doit pas excéder 45 mn, comme en cas de brouillard.

Si la panne survient avant le coup d'envoi, on comptabilise à partir de l'heure prévue initialement pour le coup d'envoi. Tout autre arrêt s'ajoutera au temps déjà comptabilisé.

Au delà des 45 minutes, le match n'a pas lieu ou ne reprend pas et l'arbitre effectue un rapport à la Commission compétente.

• **Nouveaux diplômes d'entraîneur de football.**



* Institut de Formation du Football

Brevets Fédéraux :

Les anciens I1 et I2 sont remplacés par les CFF1, CFF2 (Certificat fédéral de football), auxquels il faut ajouter le CFF3, (ancien certificat d'animateur seniors) qui permet d'entraîner les seniors district.

Le CFF1 permet d'entraîner les catégories U9 et U10.

Le CFF2 permet d'entraîner les U11 et U13.

Le CFF3 permet d'entraîner les U15, U17 et seniors.

Pour accéder à ces différents niveaux, il faut prétendre à une formation de 2 fois 16h de formation. Ces formations sont proposées par le district ou la ligue dont dépend le club.

Brevets d'État :

Les diplômes cités ci-dessus permettent d'accéder au Brevet de moniteur de football (BMF). Ce dernier est accessible grâce à une formation prodiguée par l'Institut de Formation du Football (IFF) ou par la Fédération Française de Football (FFF). Il est également validé pour tout possesseur des CFF1, CFF2 et CFF3 auquel on ajoutera un projet associatif et un module d'arbitrage. Ce Brevet ouvre des emplois secteur sports, mairie ou autres.

Le Brevet d'éducateur de football (BEF) est au niveau supérieur, il est également délivré suite à une formation prodiguée par l'Institut de Formation du Football (IFF) ou par la Fédération Française de Football (FFF)

Le diplôme d'entraîneur de football (DEF) arrive après et précède le diplôme d'entraîneur professionnel de football (DEPF).

• **Devenir arbitre de Football :**

Une personne qui souhaite devenir arbitre de football doit en faire la demande par l'intermédiaire de son club, auprès du district dans lequel elle est domiciliée.

Si elle remplit les conditions d'âge, elle suit une formation théorique, portant principalement sur les lois du jeu. A l'issue de cette formation, elle passe un examen théorique.

Si elle obtient la note minima fixée par les règles du district (les districts comme les ligues jouissent en matière de formation d'une certaine autonomie, de sorte que les règles relatives aux examens peuvent présenter, à la marge, quelques différences mais le schéma est le même), elle devient « arbitre stagiaire » et doit alors satisfaire à un contrôle pratique.

Lorsque ces formalités sont accomplies, l'intéressé se voit délivrer une licence d'arbitre et peut être désigné pour arbitre des rencontres de district.

PROMOTION

A l'issue de chaque saison, un classement est établi, qui permet aux meilleurs des arbitres de district de devenir arbitres de ligue. Les districts proposent à la ligue dont ils dépendent la candidature de leurs arbitres à cette promotion, qui intervient après une nouvelle sélection (formation complémentaire puis examen).

De la même façon, les arbitres les mieux classés des 22 ligues régionales peuvent être présentés par leur ligue pour devenir arbitre fédéral.

Un quota annuel de candidats est attribué à chaque ligue, en fonction du nombre de ses licenciés. Les arbitres concernés doivent suivre une formation, à l'issue de laquelle ils passent un examen national. Ceux qui réussissent deviennent arbitres de la Fédération et peuvent alors arbitrer dans des compétitions nationales.

Comment devenir arbitre de football

Le passionné du football et du sifflet peut rapidement devenir arbitre. Mais l'atteinte des hautes sphères de la fonction exige aptitudes et ténacité. Avis aux intéressés

Depuis la qualification peu glorieuse de l'équipe de France pour la Coupe du monde 2010, la question de l'arbitrage est sous les projecteurs. Les experts réclament notamment plus d'arbitres sur les terrains de foot. Les officiels font des pieds et des mains pour tenter de faire respecter les règles. Mais ils n'ont que deux yeux et semblent avoir besoin d'un coup de pouce. Dans votre salon, vous critiquez les cartons qu'ils donnent et ceux qu'ils oublient. Malgré votre amour pour l'équipe de France, vous auriez aimé être celui qui a vu la main de Thierry Henry. Voici ce qu'il vous faut savoir avant de prétendre au titre d'arbitre.

Des débuts accessibles

Le site de l'Union Nationale Française de Football (UNAF) invite les filles et les garçons âgés de 14 ans ou plus à devenir des arbitres officiels. Ils doivent soumettre leur candidature au District représentant le club de football de l'endroit où ils résident. Ils reçoivent ensuite un dossier de la Commission des Arbitres. Ils recueillent photos, certificat médical et au besoin, autorisation de papa et maman, avant de poster leur dossier complété. Si tout est en règle, ils seront soumis à une formation théorique, un test sur les règles du foot et quelques rencontres supervisées et évaluées. Acquérir une première licence et le statut de jeune Arbitre de District peut s'avérer un jeu d'enfant.

Entre le District et la Ligue

L'Arbitre de District qui souhaite gravir de nouveaux échelons peut évoluer à son rythme mais doit démontrer assiduité et intérêt pour le football et pour le rôle qu'il y exerce. Au fil d'années à appliquer ses connaissances, à participer à des stages de perfectionnement et à passer des examens un peu plus pointus, il pourra tester ses capacités et sa motivation. Si sa flamme demeure bien vivante, il terminera une saison en se classant parmi les meilleurs arbitres de la centaine de Districts que compte la France en football. Il pourra ensuite aspirer au titre d'Arbitre de Ligue.

Entre la Ligue et la Fédération

Devenir arbitre pour l'une des 22 ligues régionales que compte le territoire français est un passage obligé avant d'espérer atteindre le niveau d'Arbitre de Fédération. Le nouvel Arbitre de Ligue acquerra une première expérience en Ligue 3, dirigeant des joueurs de Promotion de Ligue (PL) ou de Promotion d'honneur (PH). En Ligue 2, il surveillera la conduite de footballeurs de Division d'Honneur Régionale (DHR) ou de Division Supérieure Régionale (DSR). Enfin, en Ligue 1, il ramènera à l'ordre des joueurs de Division d'Honneur (DH).

Les critères d'admission à la Fédération Française de Football

La Direction Nationale de l'Arbitrage (DNA) permet à un arbitre de la Ligue régionale de se porter candidat au titre d'Arbitre de la Fédération Française de Football (FFF) s'il remplit certaines conditions. Il doit notamment avoir entre 23 et 31 ans le 1er juillet de l'année où il dépose sa demande, avoir assisté à au moins un stage supérieur de Ligue et œuvré une saison ou plus en Ligue 1. Il doit aussi avoir la nationalité de l'un des pays membre de l'Union Européenne. En général, pour une saison, les candidatures dans l'ensemble des 22 ligues régionale se limitent à 52.

L'atteinte des plus hauts niveaux

Les dissertations, épreuves de vitesse et d'endurance et évaluations au cours de championnats sauront déterminer si les braves volontaires ont la tête de l'emploi. Les vrais passionnés évolueront du niveau d'arbitrage Fédéral 5 au niveau Fédéral 1, où ils pourront arbitrer, par exemple, un match PSG-OM. Au-delà du plus haut niveau de la FFF, les officiels pourront enfin offrir leurs services à la FIFA.

Beaucoup d'efforts, peu de prestige

L'arbitre est pointé du doigt pour ses erreurs. On trouve toujours des partisans prêts à critiquer ses décisions, même les meilleures. Il mène depuis longtemps un combat pour une véritable professionnalisation de son statut. Au cours de la saison 2006-2007, un pas de géant a été fait à ce niveau. De nouvelles mesures ont été mises en place pour renforcer la formation et les exigences relatives aux arbitres de la Ligue de Football Professionnel (LFP). Ces mesures prévoient aussi une augmentation de 40% de leur rémunération annuelle. Un arbitre central de première division qui gagnait environ 50 000 euros par an voit ainsi ses revenus atteindre près de 100 000 euros. Énorme, direz-vous? Souvenez-vous qu'il doit dicter la conduite de joueurs pour qui cette somme considérable ne représente qu'un salaire mensuel.

• **Loi 2 : le ballon**

1. Ballon type n°5 :

des 15 ans aux seniors hommes et femmes

Il doit être sphérique

En cuir ou autre matière adéquate

Circonférence : 68 cm au moins et 70 cm au plus

Poids : 410 g au moins et 450 g au plus

Pression : 0,6 à 1,1 atmosphère (600 à 1100 g/cm₂)

2. Ballon type n°4 :

des débutants aux 13 ans et des débutantes aux 16 ans féminines

Circonférence : 63 cm au moins et 66 cm au plus

Poids : 350 g au moins et 390 g au plus

Les autres caractéristiques sont identiques au ballon n°5

3. Fourniture de ballons

Les ballons sont fournis par le club visité qui devra en mettre à disposition de l'arbitre autant que nécessaire.

Sur terrain neutre, chaque équipe fournira un ballon. Le club organisateur en tiendra d'autres à la disposition de l'arbitre.

Lors d'un match en nocturne, un ballon blanc sera obligatoirement utilisé.

Dans tous les cas, l'arbitre est le seul habilité à désigner le ballon à utiliser. Il sera également le seul à pouvoir autoriser le changement de ballon en cours de partie.

4. Ballon défectueux

Si le ballon éclate ou est endommagé en cours de match : Arrêt du jeu. Changement et vérification du nouveau ballon par l'arbitre. Reprise du jeu par balle à terre à l'endroit où le premier ballon est devenu défectueux.

Si le fait se produit alors qu'il n'est pas en jeu, avant l'exécution d'une remise en jeu : Le jeu sera repris consécutivement à l'arrêt. Si l'arbitre estime que le ballon a éclaté au moment où il a été botté (celui-ci n'ayant pas été mis en jeu) le coup sera recommencé.

Si le fait se produit lors d'une remise en jeu en faveur de la défense dans sa surface de réparation : La remise en jeu sera à recommencer si le ballon est devenu défectueux avant de sortir de cette surface. Dans le cas contraire, le jeu sera repris par une balle à terre à l'endroit où il est devenu défectueux.

Si le fait se produit lors de l'épreuve des tirs au but : Le coup de pied au but sera à recommencer.

- **Questions - réponses**

1. Que doit faire l'arbitre si, en cours de jeu, le ballon est arrêté dans sa course par un corps étranger (spectateur, chien, etc...).

L'arbitre arrête le jeu. Celui-ci sera repris par une balle à terre à l'endroit où il est entré en contact avec ce corps étranger.

Si le fait se produit lors d'une remise en jeu pour l'équipe défendante dans sa surface de réparation, la remise en jeu est à recommencer si le ballon n'a pas franchi cette surface.

2. Un but vient d'être marqué. Le gardien récupère le ballon dans les filets et constate que celui-ci est dégonflé. Il en informe l'arbitre et conteste la validité du but. Décision ?

Dans tous les cas, changement et vérification du nouveau ballon par l'arbitre.

Si le ballon est devenu défectueux après avoir franchi entièrement la ligne de but, l'arbitre accordera le but. Reprise du jeu par coup d'envoi avec un nouveau ballon.

Si le ballon est devenu défectueux avant de pénétrer dans le but, l'arbitre refusera le but et reprendra le jeu par une balle à terre à l'endroit où le ballon s'est dégonflé, avec un nouveau ballon. (Retour haut de page)

- **Loi 3 : nombre de joueurs**

1. Joueurs

Une équipe sera composée au maximum de 11 joueurs dont l'un sera le gardien de but

Si une équipe comprend moins de 8 joueurs, le match n'aura pas lieu.

Une équipe pourra inscrire au maximum 3 remplaçants sur la feuille de match.

2. Remplaçants

3 remplaçants inscrits avant le coup d'envoi du match.

Licence ou pièce d'identité avec photo obligatoire avant le match.

Présence non obligatoire avant le coup d'envoi du match

Tout remplaçant est sous l'autorité de l'arbitre, qu'il soit appelé à jouer ou non NB : certaines compétitions nationales ou internationales autorisent un nombre de remplaçants pouvant aller jusqu'à 7 parmi lesquels 3 remplacements pourront être effectués.

3. Remplacement d'un joueur

Informez l'arbitre pour effectuer le remplacement lors d'un arrêt de jeu.

Le remplacement s'effectue au niveau de la ligne médiane.

Le remplaçant entre sur le terrain, avec l'accord de l'arbitre, lorsque son partenaire est entièrement sorti.

Une équipe pourra effectuer au maximum trois remplacements (cela ne s'applique pas dans certaines Ligues

où les remplacés peuvent être à nouveau remplaçants).

4. Remplacement du gardien

Le remplacement d'un gardien de but peut s'effectuer avec un joueur de champ ou un remplaçant.

L'arbitre doit être averti et le remplacement a lieu lors d'un arrêt de jeu.

5. Expulsion de joueurs ou de remplaçants

Un joueur qui a été expulsé avant le coup d'envoi du match ne peut être remplacé que par l'un des remplacements désignés comme tels.

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

6. Infractions et sanctions

Un remplaçant pénètre sur le terrain sans autorisation : Arrêt du jeu. Avertissement et refoulement du remplaçant.

Balle à terre où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt

Un joueur remplace le gardien sans informer l'arbitre : Le jeu ne sera pas arrêté.

Les 2 joueurs seront avertis lors du 1er arrêt de jeu.

Pour toute autre infraction à cette loi : Le joueur concerné sera averti.

Si le jeu a été arrêté pour donner un avertissement à un joueur, il sera repris par un coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt.

7. L'entraîneur

Il peut communiquer ses instructions tactiques aux joueurs pendant le match.

Il doit rester à l'intérieur de la surface technique

Il est tenu d'adopter un comportement responsable.

8. Identification des joueurs

Lorsqu'un joueur se présente sans licence, l'arbitre doit exiger une pièce d'identité officielle.

Les pièces d'identité officielles sont tout document délivré par une administration préfectorale : permis de conduire,

carte d'identité nationale, passeport, carte de séjour.

Inscription des références et signature du joueur sur la feuille de match . En cas de réserves, l'arbitre n'a pas le droit de saisir une pièce officielle.

Si le joueur présente une pièce non officielle . Elle doit obligatoirement être munie d'une photographie identifiable. Inscription des références et signature du joueur sur la feuille de match . Si des réserves sont déposées. (Retour haut de page)

• **Loi 4 : équipement des joueurs**

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

1. Équipement de base obligatoire

Maillot ou chemisette

Short - Chaussettes

Protège-tibias

Chaussures

Si un joueur porte des cuissards, ceux-ci doivent être de la même couleur que la couleur dominante du short. Si tel n'est pas le cas, le joueur sera refoulé pour mettre son équipement en ordre.

Si le joueur refuse de retirer ses cuissards, il ne pourra pas jouer.

2. Gardien de but

Il doit porter une tenue aux couleurs le distinguant des autres joueurs et des arbitres.

3. Protège-tibias

ils sont obligatoires

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

4. Capitaine

Il portera un brassard de couleur différente au maillot (largeur minimale 4 cm)

5. Autres points

Le port d'un serre-tête n'est pas autorisé.

Le gardien peut porter un pantalon spécifique à sa fonction et une casquette sous réserve que la visière ne soit pas rigide.

6. Infractions et sanctions

Pour toute infraction, l'arbitre n'arrêtera pas systématiquement le jeu.
Le joueur sera enjoint par l'arbitre de quitter le terrain pour mettre son équipement en ordre.
Il doit quitter le terrain au prochain arrêt à moins qu'il n'ait déjà corrigé sa tenue
Il ne peut revenir sur le terrain qu'à un arrêt de jeu après avoir été autorisé par l'arbitre qui aura vérifié la conformité de son équipement. Le joueur qui revient sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre recevra un avertissement. Si l'arbitre a arrêté le jeu pour donner un avertissement, celui-ci sera repris par un coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon lors de l'arrêt.

7. Les crampons

Crampons moulés : Minimum 10 / semelle. En cuir, caoutchouc, plastique ou similaire.
Crampons vissés : Diamètres 12,7 mm. Hauteur maximale 19 mm La vérification des crampons fait partie des devoirs de l'arbitre et des arbitres assistants avant d'entrer sur le terrain voire à la mi-temps selon les conditions atmosphériques.

• **Questions - réponses**

1. Après avoir averti l'arbitre, un joueur permute avec son gardien. Peut-il garder son équipement ?

Il devra revêtir un équipement permettant de le distinguer des autres joueurs et des arbitres.

2. Un joueur est obligé, sur prescription du médecin, de protéger son coude avec un bandeau de plâtre. Peut-il participer au match ?

Il doit en informer l'arbitre qui est seul juge pour décider si le bandeau est dangereux pour les autres joueurs.

3. Que doit faire l'arbitre si, en cours de match, un joueur perd une chaussure ?

Il invite le joueur à se rechausser le plus rapidement possible. - Dans le cas où le joueur perd une chaussure au moment du déclenchement d'un tir, le but étant marqué, celui-ci doit être accordé.

4. Un joueur retire ses protège-tibias qui le gênent. Que doit faire l'arbitre ?

L'arbitre lui demandera de quitter le terrain pour mettre son équipement en ordre. S'il vient à perdre un protège-tibia en tirant au but et qu'il marque, le but doit être accordé. (Retour haut de page)

• **Loi 5 : l'arbitre**

Chaque match est dirigé par un arbitre disposant de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des lois d jeu. L'autorité et l'exercice pour veiller à l'application des lois du jeu. L'autorité et l'exercice des pouvoirs qui lui sont conférés par les lois du jeu commencent dès qu'il a pénétré dans le stade.

Ses décisions sur les faits en relation avec le jeu sont sans appel.

Il peut revenir sur une décision sous réserve que le jeu n'ait pas repris.

Il assure, avec ses assistants, le contrôle du match pour lequel il est le seul chronométrateur et donne le signal de la reprise après une interruption du jeu.

Il peut arrêter temporairement ou définitivement le match à chaque infraction aux lois ou en raison d'événements extérieurs, quels qu'ils soient. - Aucune personne non autorisée ne pourra pénétrer sur le terrain.

1. Lorsqu'un joueur est blessé

si ce n'est que légèrement, il n'intervient que lorsque le ballon n'est plus en jeu.

Sinon, il arrête le jeu et fait transporter le joueur blessé hors du terrain

Dans le cas d'une plaie qui saigne plus avant de le laisser revenir.

2. Il peut être amené

à sanctionner tout joueur commettant une faute passible d'un avertissement ou d'une exclusion.

A prendre des mesures envers tout officiel qui n'a pas un comportement responsable.

A intervenir sur indication de ses assistants en ce qui concerne des incidents qu'il n'a pas pu constater lui-même.

Dans tous les cas, il effectuera un rapport aux autorités compétentes.

3. L'arbitre ou l'un de ses assistants ne peut être tenu pour responsable

d'aucune blessure subie par un joueur, un officiel ou un spectateur.

de quelque dégât matériel que ce soit

d'aucun préjudice causé à une personne physique, à un club, à une compagnie, à une association ou tout autre organisme.

4. Application de la clause de l'avantage

L'arbitre laisse le jeu se poursuivre quand l'équipe contre laquelle une faute a été commise peut en tirer un avantage, et sanctionne la faute commise initialement si l'avantage escompté n'intervient pas.

En appliquant cette clause, l'arbitre doit éviter de favoriser l'équipe fautive, car en pénalisant systématiquement les fautes commises volontairement, il risque fort de l'avantager.

En tenant compte judicieusement de l'avantage dans l'application des Lois du Jeu, l'arbitre fait preuve de maîtrise, d'intelligence et d'autorité.

5. Procédure de dépôt d'une réserve technique

Pour être recevable, une réserve technique doit être déposée à l'arrêt de jeu qui est la conséquence de la décision contestée ou au 1er arrêt s'il s'agit d'un fait sur lequel l'arbitre n'est pas intervenu.

En présence du capitaine plaignant, l'arbitre doit appeler le capitaine adverse et l'assistant le plus proche (ou celui de l'équipe adverse lorsque ses assistants sont bénévoles).

Il note textuellement sur sa carte d'arbitrage ce que le capitaine lui dicte et précise la minute et le score au moment du dépôt.

Dès le coup de sifflet final, il invite les deux capitaines à se rendre directement à son vestiaire pour la transcription de la réserve.

Il inscrit lui-même la réserve en reprenant textuellement ce que le capitaine lui a dicté sur le terrain. Il ne s'opposera pas au capitaine si celui-ci désire ajouter autre chose mais il précisera sur la feuille de match quand et comment cela a été fait.

La feuille de match sera signée par les deux capitaines, l'assistant concerné ainsi que l'arbitre.

Si un capitaine refuse de signer, l'arbitre le précisera également sur la feuille de match.

Il effectuera ensuite un rapport à la Commission compétente.

Le rôle de l'arbitre

1. Avant le match

a) une heure avant le coup d'envoi

se présenter aux dirigeants du club recevant

adopter une attitude courtoise sans familiarité

demander l'accès aux vestiaires

examiner l'aire de jeu (faire retracer les lignes si nécessaire, retirer les buts mobiles, vérifier les filets).

demander à connaître le délégué du terrain

prendre connaissance de la couleur des maillots des deux équipes et des gardiens de buts.

b) Trente minutes avant le coup d'envoi

donner les consignes aux assistants

demander à avoir la feuille de match complétée

remplir les rubriques qui concernent l'arbitre (cordonnées, n° licence, frais)

vérifier la rédaction de la feuille (correspondance des noms, prénoms, n° licence des joueurs, dirigeants, entraîneurs, notés sur la feuille).

Vérifier l'identité des joueurs et agir en fonction des pièces officielles ou non officielles.

Il n'est pas du ressort de l'arbitre de s'occuper du nombre de joueurs mutés, des joueurs étrangers, de la qualification des joueurs ou lorsqu'il a un doute sur la validité d'une licence ou d'une pièce non officielle. Les capitaines ont toute latitude pour contester et déposer une réserve. Dans ce cas, l'arbitre doit retenir la licence et l'envoyer à l'organisme qui gère la compétition (F.F.F., Ligue, District).

c) Quinze minutes avant le coup d'envoi

demander aux capitaines de prendre connaissance de la feuille de match (composition d'équipe et correspondance des n° avec les maillots).

Faire signer la composition d'équipe et les réserves administratives s'il y a eu un dépôt.

Vérifier l'état des ballons mis à disposition.

d) Avant de pénétrer sur le terrain

donner les licences aux capitaines pour vérification

vérifier l'équipement des joueurs

remettre les licences dans son vestiaire

s'assurer qu'il est en possession de son sifflet, des cartons, de sa carte d'arbitrage.

2. Pendant le match

noter les remplaçants prenant part au match

noter les sanctions administratives

noter les réserves éventuelles (ne jamais refuser le dépôt d'une réserve quelle qu'elle soit).

noter les incidents.

3. Après le match

transcrire lui-même les réserves techniques, s'il y a eu dépôt et les faire signer.

compléter la feuille de match (score, sanctions données, incidents, remplacements).

barrer les rubriques sans objet

en cas d'incidents, indiquer obligatoirement au dos de la feuille les noms des personnes concernées et les motifs exacts.

signer la feuille de match au recto (à côté du score)

dans tous les cas, faire prendre connaissance de la rédaction finale de la feuille de match aux capitaines ou aux dirigeants responsables, et leur demander de signer au dos de cette feuille.

signature du dos de la feuille de match par l'arbitre.

de retour chez lui, l'arbitre doit compléter sa carte d'arbitrage et effectuer un rapport lorsque des sanctions administratives ont été données ou lorsqu'il y a eu des incidents.

- Cette carte d'arbitrage doit être retournée à la personne désignée par la Commission des Arbitres concernée ou au secrétariat de l'organisme gérant la compétition, dans certains cas.

• **Questions - réponses**

1. Quelle doit être l'utilité d'une carte d'arbitrage pour l'arbitre ?

L'arbitre aura cette carte d'arbitrage sur lui durant toute la rencontre. Elle doit lui permettre de noter les n° des joueurs lors des remplacements ou lorsqu'il est amené à avertir ou exclure un joueur.

Elle permet également de noter tout incident de jeu ainsi que les réserves techniques qui pourraient lui être déposées.

2. A quelle heure un arbitre doit-il être présent au stade avant la rencontre ?

L'arbitre doit être au stade une heure avant la rencontre. (Cela ne s'applique pas pour certaines compétitions nationales pour lesquelles des horaires particuliers ont été définis).

3. Un soigneur, un entraîneur ou toute autre personne peuvent-ils pénétrer sur le terrain pour évacuer un joueur blessé. ?

Ils doivent obligatoirement attendre l'autorisation de l'arbitre, y compris le médecin.

4. Le capitaine d'une équipe est exclu par l'arbitre. Qui doit le remplacer ?

L'un de ses coéquipiers. A défaut de réponse, l'arbitre désignera un joueur qui portera le brassard. S'il refuse, il n'y aura plus de capitaine et l'arbitre effectuera un rapport.

5. L'arbitre peut-il refuser une réclamation d'un capitaine après le match, si ce dernier n'a formulé aucune demande pendant la rencontre ?

Non, il ne peut pas s'y opposer. Il mentionnera sur la feuille de match à quel moment cela a été fait, que ce soit pour une réserve administrative ou technique.

6. Quelles sont les personnes d'un club qui peuvent être amenées à signer la feuille de match ?

Le capitaine, en ce qui concerne la composition de l'équipe.

Le dirigeant de l'équipe lorsqu'il s'agit de compétitions " jeunes " quand il y a des réserves déposées. En catégorie " seniors " le capitaine sera le signataire.

Le dirigeant responsable, après le match, en ce qui concerne la prise de connaissance de la rédaction finale de la feuille de match.

7. A la suite d'un incident, l'arbitre exclut un joueur. L'un de ses assistants lui déclare qu'il s'est trompé de coupable. Que peut-il faire s'il reconnaît son erreur ?

Tant que le jeu n'est pas repris, l'arbitre pourra revenir sur sa décision. Le joueur pourra revenir, et il exclura alors le vrai coupable.

8. Au cours d'une action de jeu, un joueur tire vers le but vide. Persuadé que le but va être marqué, l'arbitre siffle alors que le ballon s'arrête sur la ligne de but. Décision ?

Le jeu sera repris par une balle à terre sur la ligne de la surface parallèle à la ligne de but.

Loi 6 : les arbitres assistants (Retour haut de page)

1. Devoirs Sous réserve de décision contraire de l'arbitre à qui incombe le pouvoir discrétionnaire, ils ont pour mission de signaler :

quand le ballon est entièrement sorti du terrain de jeu

à quelle équipe revient la rentrée de touche, ou s'il y a coup de pied de coin ou coup de pied de but.

Quand un joueur doit être sanctionné parce qu'il se trouve en position de hors-jeu

Quand un remplacement est demandé

Quand un comportement répréhensible ou tout autre incident est survenu en dehors du champ de vision de l'arbitre.

2. Assistance

L'arbitre assistant aide aussi l'arbitre à veiller à l'application des lois du jeu dans le match.

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

• **Questions réponses**

1. Que savez-vous des drapeaux de touche ?

Ils ont une hampe de 75 cm et une étoffe de 45 x 45 cm, de couleur vive (en règle générale, il s'agit du rouge et du jaune ou de drapeaux à damiers de même couleur).

2. Que fera un arbitre assistant officiel qui constate que l'arbitre commet une erreur ?

Il peut attirer son attention sur le fait, mais son intervention doit être discrète, et, si l'arbitre passe outre à cette intervention, le rôle de l'assistant est terminé sur ce point.

3. Quel est le rôle de l'arbitre assistant sur une rentrée de touche ?

Sur une remise en jeu au bénéfice de la défense, l'assistant, qui a pu indiquer le point de sortie si cela s'est avéré nécessaire, doit donner priorité à la surveillance du hors-jeu en revenant le plus vite possible à hauteur de l'avant-dernier défenseur.

Sur remise en jeu au bénéfice de l'attaque, il se place à hauteur de l'avant-dernier défenseur. Dans les deux cas, la signalisation s'effectue bras étendu à l'horizontale avec le drapeau dans la main droite (en faveur de l'attaque) ou dans la main gauche (en faveur de la défense).

4. Lorsque l'arbitre se blesse et qu'il n'y a pas d'arbitres assistants officiels désignés pour le match, par qui sera-t-il remplacé ?

Par un arbitre officiel présent au match en tant que spectateur. A défaut, un tirage au sort est effectué entre les assistants bénévoles. L'arbitre bénévole qui dirige la suite de la rencontre est remplacé en tant qu'assistant par un autre bénévole présentant sa licence.

5. Quel est le rôle de l'arbitre assistant lors d'une sortie de but ?

- Étendre le bras parallèlement à la ligne de but et pointer le drapeau en direction de la surface de but.

Vérifier que le ballon est placé dans la surface de but.

Aller se placer à hauteur de la limite de la surface de réparation.

Dès que le ballon est sorti de la surface de réparation, revenir à hauteur de l'avant-dernier défenseur.

6. Quel est le rôle de l'arbitre assistant lors d'une sortie en corner ?

Quel que soit le côté où sera botté le corner, indiquer de la main droite en pointant le drapeau vers la base du piquet de coin se trouvant de son côté. - Se placer derrière le piquet de coin dans l'alignement de la ligne de but sans gêner le tireur.

Contrôler que les défenseurs ne s'approchent pas à moins de 9,15 m du _ de cercle quand le corner à lieu de son côté.

Signaler la régularité d'un but marqué ou la sortie du ballon hors du terrain.

7. Où doit se placer l'arbitre-assistant lors d'un coup de pied de réparation (penalty) ?

A l'intersection de la ligne de but et de la ligne de la surface de réparation, se trouvant de son côté.

8. Où doivent se placer les arbitres assistants lors de l'épreuve des tirs au buts ?

L'un sera placé à l'intersection de la ligne de but et de la surface de but. - L'autre se trouvera dans le rond central avec les joueurs.

9. Quelle est la signalisation de l'arbitre assistant lorsqu'il y a hors-jeu ?

Il lève le drapeau verticalement - Il indique la position du joueur fautif après que l'arbitre ait sifflé. Cela en abaissant le bras et inclinant le drapeau pour indiquer où se trouvait le joueur fautif (soit près de lui, soit au milieu du terrain, soit de l'autre côté).

10. Un remplaçant peut-il accomplir la fonction d'arbitre assistant bénévole ?

Non, Si tel était le cas, il doit être rayé de la liste des remplaçants.

11. Quelle est la signalisation et le rôle de l'arbitre assistant lors d'un changement de joueur ?

Drapeau levé à l'horizontale au-dessus de la tête pour attirer l'attention de l'arbitre.

Vérification de l'équipement du remplaçant (crampons, protège-tibias, maillot dans le short, pas d'objet dangereux : bijoux, chaîne, chevalière).

Vérification du numéro de maillot du remplaçant noté sur son carton qui doit être conforme au numéro inscrit sur la feuille de match.

Si cela n'est pas le cas, il doit interdire l'entrée du remplaçant et appeler immédiatement l'arbitre.

Loi 7 : durée du match

1. Périodes de jeu (en fonction des catégories de joueurs)

Seniors, seniors espoirs, 17 ans, seniors féminines (F.F.F.) 2 x 45 mn
15 ans, seniors féminines (Ligue et District) 2 x 40 mn
13 ans, 16 ans féminines 2 x 35 mn
13 ans féminines 2 x 30 mn
Benjamins, benjamines 2 x 25 mn
Poussins, poussines 2 x 20 mn
Débutants, débutantes 3 x 10 mn
Barrages d'accèsion / rétrogradation National . 1B / Interrégional (Féminines) 2 x 40 mn

2. La mi-temps

Les joueurs ont droit à une pause entre les deux périodes. Celle-ci ne doit pas excéder 15 minutes.

Elle ne peut être modifiée qu'avec l'accord de l'arbitre. NB : En football à 7, la pause entre chaque période ne doit pas excéder 10 minutes. En catégorie débutants, les matches sont entrecoupés d'un repos de 5 minutes au moins et de 15 minutes au plus..

3. La récupération des arrêts de jeu

Chaque période doit être prolongée pour récupérer tout le temps perdu occasionné par :
les remplacements (30 secondes par remplacement) . l'examen des blessures des joueurs
le transport des joueurs blessés hors du terrain de jeu (1 mn minimum)

les manœuvres visant à perdre du temps délibérément

toute autre cause

la durée de récupération des arrêts de jeu est à la discrétion de l'arbitre

4. Coup de pied de réparation

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

5. Prolongation

Le règlement des compétitions peut prévoir de jouer une prolongation de deux périodes égales (2 x 15 minutes).

Entre la fin du temps réglementaire et le début de la prolongation, l'arbitre accorde un repos de 5 minutes sur le terrain. Les équipes ne sont pas autorisées à rejoindre leur vestiaire.

Après la première période de la prolongation, les deux équipes changent de camp immédiatement et le jeu sera repris sans délai. NB : Aucune compétition " jeunes " ou " féminines " ne peut donner lieu à une prolongation. A la fin du temps réglementaire, si les équipes sont à égalité, elles seront départagées par l'épreuve des tirs au but. (après application du règlement de la compétition concernée).

• **Questions - réponses**

1. L'arbitre siffle la mi-temps mais ses assistants lui font remarquer qu'il a écourté de 4 minutes le temps réglementaire. Que doit faire l'arbitre qui constate son erreur ?

L'arbitre rappellera les joueurs afin de poursuivre le match

Le jeu sera repris par une balle à terre où le ballon se trouvait quand il a sifflé la mi-temps. Si le ballon n'était pas en jeu, il reprendra consécutivement à l'arrêt.

2. L'arbitre doit-il décompter les arrêts de jeu lors des blessures ou des changements de joueurs ?

Oui. Lors de l'examen d'un joueur blessé avec son évacuation hors du terrain, l'arbitre doit décompter une minute. Lorsqu'il s'agit du gardien de but, toujours soigné sur le terrain, il décompte le temps effectif d'arrêts de jeu.

Lors des changements de joueur, 30 secondes seront décomptées pour tout remplacement normalement effectué.

3. Alors que l'arbitre s'apprête à donner le coup d'envoi de la seconde période, un joueur de l'équipe " A " a pris un repos prolongé et n'est pas encore revenu. Décision ?

L'arbitre ne retardera pas le coup d'envoi dès l'instant où chaque équipe comporte au moins 8 joueurs dont un gardien de but. Le joueur retardataire attendra un signe d'acquiescement de l'arbitre pour entrer sur le terrain.

4. L'arbitre peut-il prolonger une période pour permettre l'exécution d'une remise en jeu ?
L'arbitre a l'obligation absolue de prolonger une période, uniquement lorsqu'il a sifflé un penalty afin d'en permettre l'exécution.

- **Loi 8 : coup d'envoi et reprise du jeu**

L'équipe gagnant le tirage au sort choisit obligatoirement le but en direction duquel il attaquera en 1^o période.

1. Coup d'envoi (sur lequel un but peut être marqué directement contre l'équipe adverse)

Au commencement du match

Après un but marqué

Au début de la seconde période

Au début de chaque période de la prolongation, le cas échéant.

Tous les joueurs se trouvent dans leur propre camp

Les joueurs de l'équipe adverse ne donnant pas le coup d'envoi doivent se trouver à 9,15 m du ballon tant qu'il n'est pas en jeu.

Le ballon est placé sur le point central - L'arbitre donne le signal (coup de sifflet) - Le ballon est en jeu dès qu'il aura été botté vers l'avant.

L'exécutant ne peut jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

2. Infractions et sanctions

Lorsque l'exécutant rejoue une seconde fois le ballon avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit de la faute.

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

3. Balle à terre

La balle à terre est effectuée par l'arbitre après une interruption du match provoquée par une cause non prévue dans les lois du jeu. L'arbitre laisse tomber le ballon à l'endroit où il se trouvait au moment où le jeu est arrêté. - Le ballon est en jeu dès qu'il a touché le sol.

La balle à terre doit être recommencée si le ballon est touché par un joueur avant d'être entré en contact avec le sol ou s'il quitte le terrain de jeu après avoir rebondi sur le sol sans qu'un joueur ne l'ait touché.

4. Circonstances particulières

Lors d'une balle à terre dans la surface de but, celle-ci sera effectuée sur la ligne de la surface de but (5,50 m) parallèle à la ligne de but au point le plus proche de l'endroit où se trouve le ballon.

Lors d'un coup franc dans la surface de but, en faveur de la défense, le ballon est placé à un point quelconque de la surface de but.

Lors d'un coup franc indirect dans la surface de but, en faveur de l'équipe attaquante, le ballon est placé sur la ligne de la surface de but (5,50 m) parallèle à la ligne de but au point le plus proche de l'endroit où la faute a été commise.

- **Questions - réponses**

1. Où doit se placer l'arbitre lors de l'exécution d'un coup d'envoi ? Quel est son rôle ?

Il se place à gauche du rond central à 3 ou 4 m en retrait de la ligne médiane.

Il donne le coup de sifflet lorsque les joueurs sont en place et déclenche le chronomètre dès que le ballon est botté vers l'avant.

Il doit surveiller qu'aucun joueur ne franchisse la ligne médiane avant que le ballon soit joué.

2. Quelle sera la décision de l'arbitre, si, lors d'une balle à terre, un joueur reprend le ballon dès qu'il a touché le sol et marque un but ?

L'arbitre accordera le but, le ballon étant en jeu dès qu'il touche le sol.

3. Une balle à terre doit-elle être toujours effectuée entre deux joueurs de camp différent ?

Non, il arrive parfois que l'arbitre arrête le jeu alors que le gardien est en possession du ballon, suite à une blessure d'un joueur par exemple. Dans ce cas l'arbitre effectue la balle à terre alors qu'aucun adversaire ne vient disputer le ballon. Il s'agit là d'une question de bon sens.

4. Une équipe n'est pas présente à l'heure fixée pour le coup d'envoi. Quand le constat sera-t-il établi ?

L'arbitre constatera qu'une équipe est absente, si 15 minutes après l'heure fixée pour le match, elle ne présente pas au moins 8 joueurs, si cela est prévu dans le règlement de l'épreuve.

5. Après un but marqué, l'avant-centre de l'équipe "a" donne le coup d'envoi. Il voit le gardien adverse avancé, tire et marque le but. A ce moment le capitaine de l'équipe "b" fait remarquer à l'arbitre que son partenaire n°8 était encore à 20 m dans le camp adverse lorsqu'il a donné le signal. Décision ? Le coup d'envoi n'ayant pas été effectué conformément à la Loi, l'arbitre refusera le but et fera recommencer le coup d'envoi.

• **Loi 9 : ballon en jeu et hors du jeu**

1. Le ballon est hors jeu quand :

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

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

- il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché un montant de but, la barre transversale ou un drapeau de coin.

Il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché l'arbitre ou un arbitre assistant lorsqu'ils se trouvent sur le terrain de jeu.

3. Reprise du jeu dans le fait de frapper un joueur ou toute autre personne

Dans le fait de frapper, l'endroit de la faute se situe où se trouvait la victime. Lorsque le ballon est en jeu :

Victime hors terrain - sous réserve de l'avantage, arrêt du jeu, balle à terre.

Victime sur le terrain. Il s'agit d'un : . partenaire - Coup franc indirect . adversaire - Coup franc direct ou penalty s'il est dans la surface de réparation adverse. . spectateur - Balle à terre . remplaçant - balle à terre . arbitre ou assistant - coup franc indirect. Arrêt du match en cas de blessure. Lorsque le ballon est hors du jeu, la reprise se fera consécutivement à l'arrêt. Dans tous les cas, le joueur fautif sera exclu du terrain.

4. Reprise du jeu dans le fait de lancer sur un joueur ou toute autre personne

Dans le fait de lancer, l'endroit de la faute se situe où se trouvait le lanceur. Lorsque le ballon est en jeu :

Lanceur hors du terrain - sous réserve de l'avantage, arrêt du jeu, balle à terre.

Lanceur sur le terrain. Il lance sur : . Partenaire - Coup franc indirect . Adversaire - Coup franc direct ou penalty si le lanceur est dans sa propre surface de réparation. . Spectateur hors du terrain - Coup franc indirect . Remplaçant hors du terrain - Coup franc indirect . Arbitre ou Assistant - Coup franc indirect. Arrêt du match en cas de blessure. . Dans le cas du spectateur ou du remplaçant sur le terrain : Balle à terre Lorsque le ballon est hors du jeu, la reprise se fera consécutivement à l'arrêt. Dans tous les cas, le joueur fautif sera exclu du terrain.

• **Questions - réponses**

1. Le fait que le ballon soit en jeu ou hors du jeu revêt-il une importance ?

Il est très important de savoir si le ballon est en jeu ou hors du jeu car les sanctions ne seront pas les mêmes.

Si le ballon est hors du jeu, seules des sanctions administratives pourront être données. Le jeu sera repris consécutivement à l'arrêt.

Si le ballon est en jeu, une sanction technique sera donnée, correspondante à la loi transgressée. Le cas échéant, des sanctions administratives pourront être données également.

2. Le ballon sort juste dans le coin du terrain en faisant tomber le drapeau de coin. Comment le jeu sera-t-il repris ?

Si le ballon a été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe défendante, le jeu sera repris par une rentrée de touche.

Si le ballon a été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe attaquante, le jeu sera repris par un coup de pied de but.

- **Loi 10 : but marqué**

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

L'équipe qui marque le plus de buts est déclarée vainqueur

Dans le cas où aucun but n'est marqué ou lorsqu'il y a un même nombre de buts, le match est déclaré nul. Certaines compétitions peuvent prévoir d'effectuer une prolongation ou une épreuve de tirs au but pour déterminer un vainqueur.

Après qu'un but ait été marqué et validé par l'arbitre, il est interdit à un joueur de l'équipe ayant marqué le but de tenter ou de s'emparer du ballon. Pour toute infraction à cette disposition, le joueur concerné sera averti.

Dans le cas où l'arbitre constate que l'équipe qui a encaissé le but tente de gagner du temps, il avertira le ou les joueurs concernés et décomptera le temps estimé perdu.

- **Questions - réponses**

1. Quelles sont les remises en jeu où un but peut être marqué directement ?

Un but peut être marqué directement contre l'équipe adverse sur coup d'envoi, coup de pied de réparation, coup de pied de but, coup de pied de coin et coup franc direct.

2. Quelles sont les remises en jeu où un but marqué directement n'est pas valable ?

Rentrée de touche, balle à terre, coup franc indirect, coup franc direct et coup de pied de coin et coup de pied de but dans son propre but.

3. L'arbitre siffle un but par erreur avant que le ballon n'ait franchi la ligne de but. Il reconnaît immédiatement s'être trompé. Décision ?

Le but n'est pas valable. L'arbitre fera une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon quand il a arrêté le jeu par erreur.

4. Un joueur qui vient de marquer un but, sort du terrain et, pour clamer sa joie, va s'accrocher aux grillages devant les supporters. Que fera l'arbitre ?

Dès que le joueur sera revenu sur le terrain, l'arbitre lui adressera un avertissement pour comportement antisportif.

5. Dans quel cas un but est-il marqué ?

Lorsque le ballon a entièrement franchi la ligne de but entre les montants et sous la barre transversale.

- **Loi 11 : hors jeu**

1. Position de hors-jeu Être en position de hors-jeu n'est pas une infraction en soi.
Un joueur se trouve en position de hors-jeu quand :
il est plus près de la ligne de but adverse qu'à la fois le ballon et l'avant-dernier adversaire.
Un joueur ne se trouve pas en position de hors-jeu quand :
il se trouve dans son camp - il se trouve à la même hauteur que l'avant-dernier adversaire ou les deux derniers adversaires.

2. Infraction

Un joueur doit être sanctionné hors-jeu si, au moment où le ballon est touché ou joué par un coéquipier, il prend, de l'avis de l'arbitre, une part active au jeu :
en intervenant dans le jeu ou
en influençant l'adversaire ou
en tirant un avantage de sa position Il n'y a pas d'infraction de hors-jeu quand le joueur reçoit le ballon directement sur coup de pied de but, coup de pied de coin, ou rentrée de touche.

3. Sanction

Pour toute infraction à la Loi, l'arbitre accorde un coup franc indirect à l'endroit où la faute a été commise. Le rôle de l'arbitre assistant est prépondérant pour la signification du hors-jeu. Lorsqu'il lève le drapeau, c'est pour arrêter le jeu parce que le ballon est bien adressé au joueur " hors-jeu " par un partenaire. Il ne doit donc pas signaler l'ailier gauche hors-jeu alors que le ballon est adressé à l'ailier droit, ou même à l'avant-centre, et surtout si l'action se passe à 30 m du but adverse.

• Questions - réponses

1. Pendant l'action de jeu, dans quels cas un joueur n'est-il pas jugé hors-jeu ?

S'il se trouve dans sa propre moitié de terrain

S'il a au moins deux adversaires sur la même ligne que lui par rapport à leur propre ligne de but.

S'il n'est pas plus avancé que le ballon au moment où celui-ci est joué.

S'il ne se trouve simplement qu'en position de hors-jeu.

2. Un joueur en position de hors-jeu doit-il être pénalisé s'il reçoit le ballon d'un adversaire ?
Non. La loi précise bien que le ballon doit lui être envoyé par un coéquipier.

Toutefois, si un joueur se trouve en position de hors-jeu sanctionnable, il ne pourrait être remis en jeu si le ballon, envoyé par un partenaire, n'était que touché ou dévié par un adversaire.

3. Un joueur en position de hors-jeu peut-il se remettre en jeu en venant chercher le ballon dans sa moitié de terrain ?

Non, car il était en position de hors-jeu au départ du ballon, coup franc indirect.

4. Un joueur enfreint-il la loi si, se jugeant en position de hors-jeu, il se place en dehors du champ de jeu pour montrer clairement qu'il ne participe pas au jeu ?

Non, mais si l'arbitre estime qu'un tel mouvement a un but tactique ou bien constitue une feinte et que le joueur reprend aussitôt part au jeu, l'arbitre doit siffler le hors-jeu.

5. Un attaquant se trouvant sur la ligne médiane peut-il être pénalisé hors-jeu ?

Non, car le joueur se trouve dans sa propre moitié de terrain.

6. Avant que l'arbitre ne siffle suite à une position de hors-jeu sanctionnable, un défenseur commet une faute. Décision ?

L'arbitre sanctionnera le hors-jeu et reprendra le jeu par un coup franc indirect. Il pourra éventuellement appliquer une sanction administrative envers le défenseur.

7. Un attaquant tire au but. Le gardien renvoie le ballon vers un autre attaquant qui était en position de hors-jeu au moment du tir. Il marque. Décision ?

Le but est refusé car le joueur participe activement au jeu et tire un avantage de sa position.

8. Un attaquant tire au but. Le ballon est renvoyé par un montant vers un autre attaquant qui était simplement en position de hors-jeu au moment du tir. Il marque. Décision ?
Tentant d'obtenir un avantage en jouant le ballon, cet attaquant doit être pénalisé car il se trouvait en position de hors-jeu quand le ballon a été joué par son partenaire. (Retour haut de page)

Loi 12 : fautes et comportement anti-sportif

1. Fautes sanctionnées d'un coup franc direct ou d'un penalty
Fautes commises par inadvertance, par imprudence ou par excès de combativité :
Donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire
Faire ou essayer de faire un croche-pied à un adversaire
Sauter sur un adversaire
Charger un adversaire
Frapper ou essayer de frapper un adversaire
Bousculer un adversaire
Quatre autres fautes :
Tacler un adversaire pour s'emparer du ballon en touchant l'adversaire avant de jouer le ballon.
Tenir un adversaire
Cracher sur un adversaire.
Toucher délibérément le ballon de la main (sauf le gardien de but dans sa propre surface de réparation).

2. Fautes sanctionnées d'un coup franc indirect
Jouer de manière jugée dangereuse.
Faire obstacle à l'évolution d'un adversaire
Empêcher le gardien de but de lâcher le ballon des mains.
Commettre d'autres fautes non mentionnées au préalable dans la Loi 12, pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'exclure un joueur.

3. Fautes spécifiques du gardien de but
Toucher une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché, sans qu'il n'ait été touché par un autre joueur.
Toucher le ballon des mains sur passe délibérée du pied faite par un coéquipier.
Toucher le ballon des mains directement sur rentrée de touche effectuée par un coéquipier.
Perdre du temps intentionnellement.

4. Fautes passibles d'avertissement
1. Se rendre coupable d'un comportement antisportif
2. Manifester sa désapprobation en paroles ou en actes
3. Enfreindre avec persistance les Lois du Jeu
4. Retarder la reprise du jeu
5. Ne pas respecter la distance requise lors d'un corner ou d'un coup franc
6. Pénétrer ou revenir sur le terrain sans l'autorisation préalable de l'arbitre
7. Quitter délibérément le terrain sans l'autorisation de l'arbitre.

5. Fautes passibles d'exclusion
Se rendre coupable d'une faute grossière
Se rendre coupable d'un acte de brutalité
Cracher sur un adversaire ou toute autre personne
Annihiler une occasion de but manifeste d'un adversaire en touchant délibérément le ballon de la main (sauf le gardien de but dans sa surface de réparation).
Anéantir une occasion de but manifeste d'un joueur se dirigeant vers le but adverse en commettant une faute passible d'un coup de franc ou d'un coup de pied de réparation.
Tenir des propos blessants, injurieux ou grossiers
Recevoir un second avertissement au cours du même match.

6. Possession du ballon par le gardien de but

Le gardien de but est en possession du ballon dès qu'il le touche avec une partie quelconque des mains ou des bras, y compris quand il le fait ricocher sur la main ou le bras.

Il n'est pas en possession du ballon quand, selon l'arbitre le ballon rebondit accidentellement sur le gardien, par exemple après une interception.

Le gardien est considéré comme coupable de perte de temps s'il tient le ballon en mains (ou bras) pendant plus de 5 à 6 secondes.

7. Passes délibérées au gardien de but

Un joueur peut passer le ballon à son gardien uniquement de la tête, de la poitrine ou du genou. S'il contourne la Loi, par un moyen illégal, il se rend coupable de comportement antisportif et doit être averti : Coup franc indirect à l'endroit de la faute.

Si le fait se produit sur coup franc, celui-ci sera à recommencer et le joueur fautif sera averti. La faute est imputable au défenseur, que le gardien prenne le ballon des mains ou pas.

8. Tacle par derrière (faute grossière)

Un tacle par derrière qui met en danger l'intégrité physique d'un adversaire doit être sanctionné comme faut grossière. Le joueur doit être exclu du terrain.

Questions - réponses (Retour haut de page)

1. Quand généralement un joueur commet-il des fautes contre le gardien de but ?

En sautant contre lui, en tentant de lui subtiliser le ballon alors qu'il l'a en mains.

En faisant des pas d'un côté et d'autre devant lui, bras étendus pour le gêner.

En se tenant devant lui lors d'un corner pour lui faire obstacle

En levant le pied au moment où le gardien laisse tomber le ballon pour le botter.

2. Quels sont les principaux cas de jeux dangereux ?

Donner un coup de pied dans le ballon tenu par le gardien.

Lever le pied à hauteur de la poitrine ou de la tête d'un joueur

Baisser la tête trop bas devant le pied d'un autre joueur.

Dégager le ballon des deux pieds (" ciseaux ", ou " retourné ") face à un autre joueur placé à proximité.

Conserver le genou en avant ou laisser traîner la jambe.

3. Qu'appelle-t-on obstruction ?

C'est une action de jeu régulière pour le contrôle du ballon, sous réserve expresse de jouer précisément le ballon qui est à distance de jeu.

L'obstruction est régulière lorsque le joueur joue le ballon, même s'il gêne un adversaire. Elle est irrégulière à partir du moment où il se désintéresse du ballon et ne pense qu'à gêner l'adversaire.

4. L'arbitre doit-il sanctionner un joueur qui crie " Laisse " à un autre joueur en passe de contrôler le ballon ?

Envers un partenaire - l'arbitre n'interviendra pas

Envers un adversaire - coup franc indirect.

5. Quels sont les principes que l'arbitre doit appliquer avant de décider si un joueur a anéanti une occasion de but adverse ?

L'attaquant se dirige-t-il vers le but adverse ? - Quelles positions occupent les défenseurs par rapport à l'endroit de la faute ?

NB : En finalité, il n'en demeure pas moins que ce sont le jugement et l'opinion de l'arbitre qui prévalent. Si l'arbitre a laissé l'avantage, la tentative de destruction d'une chance de but ayant échoué, celui-ci devra appliquer la sanction administrative correspondante à l'issue de l'action.

6. Qu'appelle-t-on faute grossière ?

La faute grossière (ou jeu grossier) est la violation des lois du jeu, où il doit être pris en compte qu'il n'est cherché par là que la blessure ou la mise en danger de l'adversaire. Un joueur qui, dans l'opinion de l'arbitre, se rend coupable d'une faute grossière (faute avec le pied ou la main), en n'ayant manifestement pas cherché à jouer le ballon, sera exclu.

7. Qu'est-ce qu'une charge ?

C'est un acte qui permet de déplacer un adversaire de sa trajectoire normale afin de s'emparer du ballon qui est à distance de jeu. Elle doit être effectuée épaule contre épaule, les bras collés au corps, les coudes non saillants.

• **Loi 13 : coups francs**

1. Coup franc direct (C.F.D.)

But accordé si le ballon pénètre directement dans le but adverse.

But refusé si le ballon pénètre directement dans le but du tireur, dans ce cas le jeu sera repris par un coup de pied de coin.

2. Coup franc indirect (C.F.I.)

L'arbitre lève le bras au-dessus de la tête et le maintient jusqu'à ce que le ballon ait été touché par un autre joueur que le botteur ou soit sorti du terrain.

But refusé si le ballon pénètre directement dans le but adverse. Dans ce cas le jeu sera repris par un coup de pied de but.

But refusé si le ballon pénètre directement dans le but du tireur. Dans ce cas le jeu sera repris par un coup de pied de coin.

3. Exécution d'un coup franc

C.F.D ou C.F.I. pour l'équipe défendante dans sa surface de réparation : . Adversaires à l'extérieur de la surface de réparation et au moins à 9,15 m du ballon . Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et est sorti de la surface de réparation.

Coup franc dans la surface de but : ballon placé à n'importe quel point de cette surface. C.F.I.

pour l'équipe attaquante. Adversaires à 9,15 m du ballon ou sur leur ligne de but entre les montants. Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a bougé. Coup franc indirect dans la

surface de but adverse : ballon placé sur la ligne de la surface de but parallèle à la ligne de but.

4. Coup franc en dehors de la surface de réparation

Adversaires à 9,15 m du ballon . Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a bougé. Coup franc exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

5. Infractions et sanctions

Coup franc à refaire lorsqu'un adversaire n'est pas à distance réglementaire.

Coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse lorsque le botteur d'un coup franc rejoue le ballon avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur. - Coup franc direct en faveur de l'équipe adverse lorsque le botteur d'un coup franc rejoue le ballon de la main avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur, sauf pour le gardien dans sa surface de réparation.

Coup de pied de réparation en faveur de l'équipe adverse lorsque le botteur d'un coup franc rejoue le ballon de la main dans sa surface de réparation avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur, sauf pour le gardien dans sa surface de réparation. Si, lors d'un coup franc indirect, l'arbitre oublie de lever le bras et que le but est marqué directement, il doit le refuser et préciser qu'il s'agissait d'un C.F.I. Celui-ci sera à recommencer. Si le même fait se produit lors d'un C.F.I. pour l'équipe attaquante dans la surface de réparation adverse, l'arbitre ne fera pas recommencer le C.F.I. et donnera un coup de pied de but. En effet, il ne pouvait s'agir que d'un C.F.I.

• **Questions - réponses**

1. Où doit être exécuté un coup franc ?

A l'endroit où la faute a été commise sauf :

Dans la surface de but pour la défense -> a un point quelconque de la surface.

Dans la surface de but pour l'attaque -> sur la ligne de la surface de but parallèle à la ligne de but au point le plus proche de l'endroit où la faute a été commise.

2. Quels sont les coups de pieds placés. Combien en existe-t-il ?

Il existe 4 coups de pieds placés. Le coup de pied de but, le coup de pied de coin, le coup de pied de réparation, le coup d'envoi (les 2 derniers devant obligatoirement être donnés en avant).

3. Que doit faire l'arbitre si un défenseur s'approche à moins de 9,15m du ballon alors qu'il a donné le signal de l'exécution d'un coup franc ?

Il laissera exécuter le tir. Si le but est marqué, il sera accordé (avantage). Sinon, le coup sera à recommencer et le joueur fautif averti.

4. L'arbitre place le mur. Que doit-il faire si le botteur tire avant le signal ?

Dans tous les cas, le tireur sera averti. Si le but est marqué, il sera refusé et le coup sera à retirer. Si le but n'est pas marqué, le coup franc ne sera pas recommencé. Dans ce cas, le jeu continue ou est repris suite à l'arrêt si le ballon est sorti du terrain.

5. Que doit faire l'arbitre si une équipe désire jouer rapidement un coup franc ?

Il laisse le jeu se dérouler et s'interdira de faire recommencer le coup franc si la défense intercepte le ballon ou si celui-ci sort du terrain.

6. Quelles sont les conditions qui doivent être requises afin de permettre une exécution correcte d'un coup franc ?

le ballon doit être arrêté et placé à l'endroit de la faute. . Les adversaires doivent se trouver à 9,15 m du ballon . Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a bougé ou est sorti de la surface de réparation. Le botteur ne peut pas rejouer le ballon avant qu'il n'ait été touché ou joué par un autre joueur.

7. Alors que l'arbitre a sifflé un coup franc, un joueur de l'équipe fautive s'éloigne avec le ballon ou donne un coup de pied dedans. Que doit faire l'arbitre ?

L'arbitre adressera un avertissement au joueur fautif coupable d'avoir retardé la reprise du jeu. Il fera ensuite exécuter le coup franc.

- **Loi 14 : coups de pied de réparation (penalty)**

Le coup de pied de réparation est un coup de pied placé qui doit être botté en avant. Il sanctionne une des 10 fautes de la Loi 12 (entraînant un coup franc direct) commise par un défenseur sur un attaquant se trouvant dans la surface de réparation adverse alors que le ballon est en jeu.

1. Placement

Le ballon est placé sur le point de réparation

Le botteur est clairement identifié

Le gardien défendant reste sur sa ligne de but, face à l'exécutant, entre les montants du but, jusqu'à ce que le ballon ait été botté, avec la possibilité de se déplacer latéralement sur la ligne de but.

Tous les autres joueurs se trouvent sur le terrain, en dehors de la surface de réparation, au moins à 9,15 m du ballon et derrière le point de réparation.

2. L'arbitre

ne doit pas donner le signal de l'exécution avant que les joueurs n'aient pris position conformément à la Loi

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

3. Exécution

Le tireur botte le ballon en direction du but et ne peut jouer le ballon une 2ème fois avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur.

- Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a bougé en avant.

NB : L'arbitre doit prolonger le temps réglementaire dans le cas où un coup de pied de réparation doit être exécuté à la fin de chacune des périodes. Dans ce cas, le but est accordé si, avant d'entrer entièrement dans le but, le ballon touche l'un ou l'autre ou les 2 montants et/ou la barre transversale et/ou le gardien de but.

4. Infractions et sanctions

a) Faute du botteur : l'arbitre laisse exécuter le tir

But marqué - > but refusé, penalty à recommencer.

Ballon en sortie de but - > Coup de pied de but

Ballon bloqué par le gardien - > Avantage, laisser jouer

Dans tous les autres cas - > C.F.I. au point de réparation

Le botteur sera averti pour comportement antisportif (tricherie)

b) Faute du gardien de but : l'arbitre laisse exécuter le tir.

But marqué - > but accordé, coup d'envoi

But non marqué - > penalty à recommencer

c) Faute d'un autre attaquant (s'approchant à moins de 9,15m du ballon) : l'arbitre laisse exécuter le tir.

But marqué - > but refusé, penalty à recommencer

But non marqué - > sous réserve de l'avantage, C.F.I. où le joueur a pénétré.

d) Faute d'un défenseur (s'approchant à moins de 9,15 m du ballon) : l'arbitre laisse exécuter le tir.

But marqué - > but accordé, coup d'envoi.

But non marqué - > penalty à recommencer

e) Faute simultanée d'un défenseur et d'un attaquant :

Dans tous les cas le penalty est à recommencer.

f) Après le tir, l'exécutant rejoue le ballon une seconde fois avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur :

C.F.I. à l'endroit de la faute

S'il rejoue le ballon de la main : C.F.D. à l'endroit de la faute.

g) Le ballon entre en contact avec un corps étranger :

Durant sa trajectoire - > penalty à recommencer

Après avoir été renvoyé par le gardien, un montant ou la barre > Arrêt du jeu, balle à terre au contact.

• **Questions - réponses**

1. Le botteur d'un penalty tire en arrière ou latéralement. Décision ?

Penalty à recommencer. Le ballon n'est pas en jeu.

2. Après le signal d'exécution d'un penalty, avant le botté du ballon, le gardien quitte sa ligne de but. Décision ?

Si le but n'est pas marqué, le penalty sera à recommencer.

3. Que doit faire l'arbitre si le botteur du penalty tire avant qu'il n'ait sifflé ?

Dans tous les cas l'arbitre fera recommencer le penalty. L'arbitre effectuera un rappel à l'ordre au botteur qui recevra un avertissement en cas de récidive.

4. Lors d'un penalty, après le signal de l'arbitre, le botteur envoie le ballon un mètre en avant. Un partenaire régulièrement placé au moment du tir, pénètre dans la surface de réparation, reprend le ballon et marque le but. Décision ?

L'arbitre accordera le but.

5. Dans un penalty, un joueur peut-il être pénalisé hors-jeu ?

Non, car lors de l'exécution du penalty, tous les joueurs doivent se trouver sur le terrain, hors de la surface de réparation, au moins à 9,15 m du ballon et derrière celui-ci.

6. La durée d'une période est prolongée pour permettre l'exécution d'un penalty. Le botteur tire et le ballon éclate au contact de la barre transversale puis revient dans le jeu. Décision ?

Coup de sifflet d'arrêt du jeu et fin de la période ou du match.

Épreuve des tirs au but

L'arbitre choisit le but vers lequel les tirs vont être effectués, puis procède à un tirage au sort entre les deux capitaines. L'équipe qui gagnera le toss débutera l'épreuve.

Les deux équipes exécutent chacune 5 tirs alternativement.

Si, avant leurs 5 tirs, une équipe a marqué plus de buts que l'autre et ne peut ainsi être rejointe, l'épreuve est terminée.

Si, au terme des 5 tirs, les deux équipes sont à égalité, l'épreuve continue dans le même ordre jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre au terme du même nombre de tirs.

Si un gardien de but se blesse pendant l'épreuve au point qu'il n'est plus en mesure de continuer, son équipe pourra utiliser un remplaçant si elle en dispose encore.

A l'exception du cas précédent, seuls les joueurs ayant terminé le match ou les prolongations sont autorisés à participer à l'épreuve des tirs au but.

Tous les joueurs d'une équipe doivent avoir effectué un premier tir avant que l'un d'entre eux ne puisse exécuter son second tir.

Tout joueur désigné peut à tout moment remplacer le gardien de but pendant l'épreuve des tirs au but.

Seuls les joueurs désignés et les arbitres assistants sont autorisés à rester sur le terrain.

• **Loi 15 : rentrée de touche**

Un but ne peut être marqué directement sur rentrée de touche. Une rentrée de touche est accordée :

Quand le ballon a entièrement franchi la ligne de touche, soit à terre, soit en l'air.

A l'endroit où il a franchi la ligne de touche

A l'équipe adverse du joueur qui a touché en dernier le ballon.

1. Exécution Le joueur effectuant la remise en jeu doit :

faire face au terrain

avoir, au moins partiellement, les 2 pieds soit sur la ligne de touche soit sur la bande de terrain extérieure à cette ligne (au maximum à un mètre)

tenir le ballon des deux mains

lancer le ballon depuis la nuque et par dessus la tête.

Il ne pourra pas rejouer le ballon avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur.

Le ballon est en jeu dès qu'il a pénétré sur le terrain de jeu.

2. Infractions et sanctions Ballon rejoué par l'exécutant avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur :

C.F.I. à l'endroit de la faute

S'il rejoue de la main : C.F.D. ou penalty si le fait se produit dans sa propre surface de réparation.

Lorsque la remise en jeu est effectuée par le gardien qui rejoue le ballon des mains :

dans sa surface de réparation - > C.F.I.

hors de sa surface de réparation - > C.F.D.

Si l'exécutant est gêné par un adversaire :

avertissement au joueur adverse. Pour toute autre infraction à cette Loi, la rentrée de touche est à recommencer par un joueur de l'équipe adverse.

• **Questions - réponses**

1. Un joueur effectuant la rentrée de touche peut-il avoir les deux pieds sur la ligne de touche ?
Oui, la Loi précise que le joueur doit avoir une partie quelconque des deux pieds touchant le sol, sur la ligne de touche ou à l'extérieur de celle-ci.

2. Un joueur effectuant la rentrée de touche peut-il lever les talons ?
Oui. Tant qu'une partie des deux pieds touche le sol, sur la ligne de touche ou à l'extérieur de celle-ci, la rentrée de touche est correcte.

3. A quelle distance doit-il se tenir à l'extérieur du champ de jeu ?
La rentrée de touche ne doit pas être faite depuis une distance de plus d'1m en dehors de la ligne de touche.

4. Un joueur n'effectue pas la rentrée de touche à l'endroit où le ballon est sorti du terrain.
Décision ?
La rentrée de touche n'a pas été effectuée correctement, elle sera à recommencer par un joueur de l'équipe adverse.

5. Que doit faire l'arbitre avant l'exécution de la rentrée de touche ?
Il doit marquer d'un geste du bras l'endroit de cette remise en jeu. Le joueur doit alors se positionner à cette place pour effectuer la rentrée de touche. NB : Il n'est pas du ressort de l'arbitre de demander au joueur de se placer au bon endroit. Si celui-ci n'a pas pris place à l'endroit indiqué et effectue la remise en jeu, celle-ci sera à recommencer par un joueur de l'équipe adverse.

6. Lors d'une rentrée de touche, le joueur lance le ballon involontairement en dehors du champ de jeu. Décision ?
La rentrée de touche est à recommencer par la même équipe

7. Lors d'une rentrée de touche, le joueur lance le ballon volontairement en dehors du champ de jeu. Décision ?
Le joueur fautif sera averti. La rentrée de touche sera à recommencer par la même équipe.

8. A quelle distance du joueur effectuant la rentrée de touche doivent se trouver les adversaires ?
Il n'y a pas de distance fixée mais le joueur effectuant la remise en jeu ne doit pas être trop gêné par un adversaire trop rapproché. Si cet adversaire danse ou gesticule dans le but de le gêner ou de le distraire, l'arbitre lui adressera un avertissement pour comportement antisportif.

9. Un joueur peut-il être hors-jeu sur une rentrée de touche ?
Non, s'il reçoit le ballon directement de son partenaire qui a effectué la remise en jeu.

• **Loi 16 : coup de pied de but**

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de but, mais uniquement contre l'équipe adverse. Un coup de pied de but est accordé quand :
le ballon, touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe attaquante, a entièrement franchi la ligne de but, en dehors du but, soit à terre, soit en l'air.

1. Exécution

Ballon botté d'un point quelconque de la surface de but par un joueur de l'équipe défendante. Adversaires à l'extérieur de la surface de réparation.

L'exécutant ne peut pas rejouer le ballon avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur. Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté directement hors de la surface de réparation.

2. Infractions et sanctions

Ballon en jeu rejoué par l'exécutant avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur : C.F.I. à l'endroit de la faute

S'il rejoue de la main : C.F.D. ou penalty si le fait se produit dans sa propre surface de réparation.

Lorsque la remise en jeu est effectuée par le gardien qui rejoue le ballon des mains après qu'il soit sorti de la surface de réparation :

dans sa surface de réparation - > C.F.I.

hors de sa surface de réparation - > C.F.D.

Pour toute autre infraction à cette Loi, le coup de pied de but est à recommencer.

• **Questions - réponses**

1. Sur coup de pied de but, les adversaires peuvent-ils pénétrer dans la surface de réparation ? Non, ils doivent se trouver à l'extérieur de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon en soit sorti.

2. Sur coup de pied de but, le ballon botté s'immobilise sur la ligne de la surface de réparation. Décision ?

La ligne faisant partie de la surface de réparation, le ballon n'est pas en jeu. Coup de pied de but à recommencer.

3. Où sera placé le ballon pour l'exécution d'un coup de pied de but ?

A un point quelconque de la surface de but. Cela afin de permettre à l'équipe défendante d'effectuer rapidement la remise en jeu. Celle-ci ne pourra donc pas gaspiller du temps à chercher le point quelconque.

4. Que doit faire l'arbitre si un joueur prend son temps pour placer le ballon afin d'effectuer le coup de pied de but ?

L'arbitre retardera la reprise du jeu pour effectuer un rappel à l'ordre au joueur concerné. Si celui-ci, ou l'un de ses partenaires recommence, il sera averti.

5. Un joueur qui reçoit le ballon directement sur coup de pied de but peut-il être pénalisé hors-jeu ?

Non, car il suffirait aux joueurs de l'équipe adverse de se placer sur la ligne médiane pour contenir les attaquants adverses qui ne pourraient se placer au-delà de cette ligne sans courir le risque d'être sifflés hors-jeu.

• **Loi 17 : coup de pied de coin (corner)**

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

Un corner est accordé quand :

le ballon, touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe défendante, a entièrement franchi la ligne de but, en dehors du but, soit à terre soit en l'air

1. Exécution

ballon placé dans l'arc de cercle du coin le plus proche

le drapeau de coin ne peut pas être enlevé

adversaires à 9,15 m du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu

ballon botté par un joueur de l'équipe attaquante

le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a bougé
l'exécutant ne peut pas rejouer le ballon avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur.

2. Infractions et sanctions

Ballon en jeu rejoué par l'exécutant avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur :
C.F.I. à l'endroit de la faute

S'il rejoue de la main : C.F.D. ou penalty si la faute a été commise dans sa propre surface de réparation.

Pour toute autre infraction à cette loi, le coup de pied de coin est à recommencer.

• Questions - réponses

1. A quelle distance doivent se trouver les adversaires lors de l'exécution d'un coup de pied de coin ?

A 9,15 m de l'arc de cercle de coin.

2. Sur un coup de pied de coin, un joueur attaquant a-t-il le droit de se placer devant le gardien de but avant la remise en jeu ?

Non, l'arbitre doit intervenir de manière à ce que ce joueur ne gêne pas le gardien.

3. Alors que l'arbitre a donné le signal pour l'exécution d'un corner mais avant que le ballon ne soit en jeu, des joueurs de chaque camp se repoussent dans la surface de réparation. Que doit faire l'arbitre ?

L'arbitre doit retarder l'exécution du corner. Il intervient auprès des intéressés en effectuant un rappel à l'ordre. En cas de récidive, il adressera un avertissement.

4. Un joueur qui reçoit le ballon sur coup de pied de coin peut-il être pénalisé hors-jeu ?

Non, s'il reçoit directement le ballon de son partenaire qui a effectué la remise en jeu.



[RETOUR VERS SITE ▲](#)

