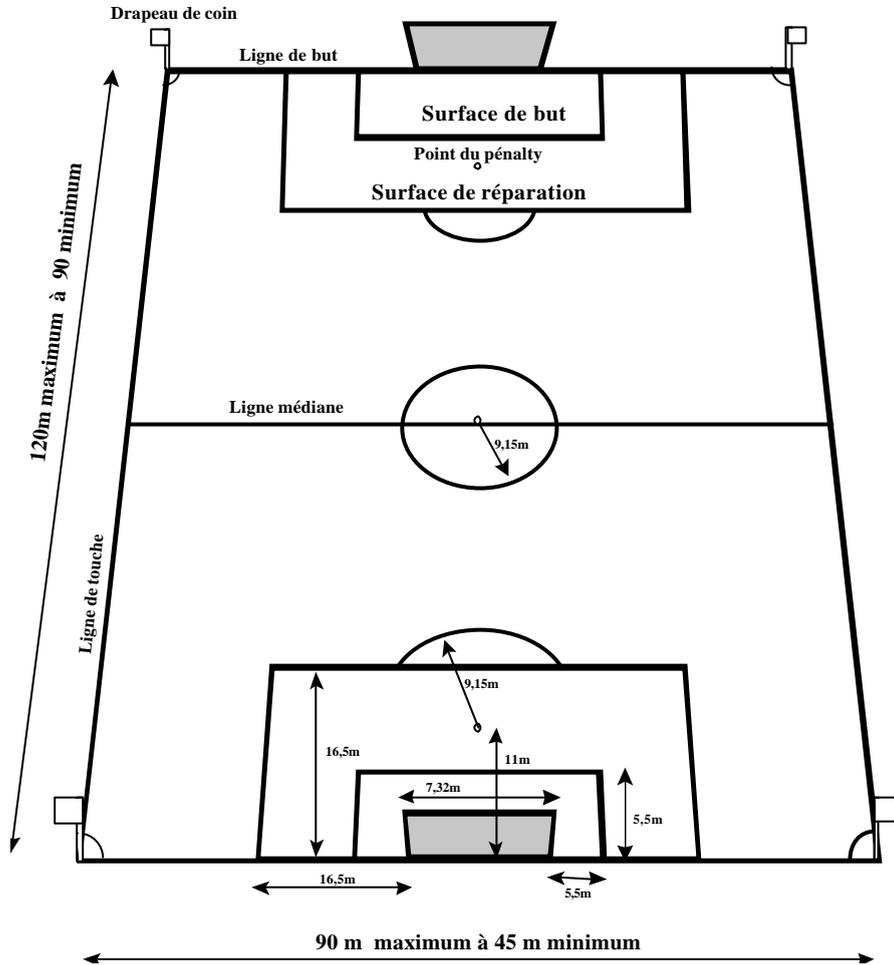


# LES LOIS DU JEU

## Terrain de jeu



## Loi 1 – Terrain

### Dimensions

Le terrain de jeu doit être rectangulaire. La longueur des lignes de touche doit être supérieure à celle des lignes de but.

- longueur : minimum 90 m ; maximum 120 m
- largeur : minimum 45 m ; maximum 90 m.

### Matches internationaux

- longueur : minimum 100 m ; maximum 110 m
- largeur : minimum 64 m ; maximum 75 m.

N.B. Depuis janvier 1999, la commission centrale des terrains classe ceux-ci en 5 catégories dont les dimensions sont 105 x 68 m.

### Marquage

Le terrain doit être marqué par des lignes, visibles, de largeur maximale 12 cm. Ces lignes font partie des surfaces qu'elles délimitent.

Les lignes les plus longues sont appelées lignes de touche, les plus courtes lignes de but.

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

### Surface de but

Délimitée à chaque extrémité du terrain par :

- deux lignes perpendiculaires à la ligne de but, à 5,50 m de chaque montant, s'étendant à l'intérieur du terrain sur 5,50 m
- réunies par une ligne parallèle à la ligne de but.

### Surface de réparation

Délimitée à chaque extrémité du terrain par :

- deux lignes perpendiculaires à la ligne de but, à 16,50 m de chaque montant, s'étendant à l'intérieur du terrain sur 16,50 m
- réunies par une ligne parallèle à la ligne de but.

Le point de réparation est tracé à 11 m du milieu de la ligne reliant les montants et à égale distance de ceux-ci.

De chaque point de réparation, un arc de cercle de rayon 9,15 m est tracé, à l'extérieur de la surface de réparation.

### Drapeaux

A chaque coin du terrain doit être planté un drapeau à hampe non pointue de hauteur 1,50 m au moins.

### Surface de coin

De chaque drapeau de coin, un arc de cercle de rayon 1 m est tracé à l'intérieur du terrain.

### Buts

Au centre de chaque ligne de but :

- 2 montants verticaux, à égale distance des drapeaux de coin, réunis au sommet par une barre transversale
- montants et barre blancs
- distance entre les montants : 7,32 m
- distance entre le sol et bord inférieur de la barre transversale : 2,44 m
- montants : même largeur et épaisseur, même largeur que la ligne de but, sans excéder 12 cm
- des filets peuvent être attachés aux buts et au sol situé derrière, sans gêner pour le gardien.

### Sécurité

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

### Surface technique

- tracé recommandé
- 1 m de part et d'autre des places assises réservées aux remplaçants et dirigeants
- jusqu'à 1 m de la ligne de touche
- nombre de personnes réglementé ; comportement responsable
- une seule personne autorisée à donner des instructions.

## Loi 2 – Ballon

### Matières

Le ballon est sphérique, l'enveloppe extérieure en cuir ou une autre matière approuvée. Aucune matière susceptible de constituer un danger.

### **Caractéristiques**

- circonférence : 68 à 70 cm
- poids au début de la partie : 410 à 450 g
- pression : 0,6 à 1,1 atm
- ne pourra être changé qu'avec l'autorisation de l'arbitre.

## **Loi 3 – Nombre de joueurs**

### **Joueurs**

Deux équipes au maximum à 11 et au minimum à 8, dont 1 gardien.

### **Remplaçants**

Des remplaçants peuvent être utilisés :

- match officiel : 3 remplaçants au plus parmi 3 à 7 selon le règlement de la compétition
  - autre match : les deux équipes s'entendent sur le nombre de remplacements et l'arbitre doit en être informé. Sinon, 3 remplacements.
  - tous matchs : le nom des remplaçants doit être communiqué à l'arbitre avant le match. Un remplaçant non déclaré comme tel ne pourra pas participer au match.
- Tout remplaçant est soumis à l'autorité et à la juridiction de l'arbitre, qu'il soit appelé à jouer ou non.

### **Procédure de remplacement**

- l'arbitre doit être informé préalablement de tout remplacement envisagé.
- le remplaçant ne pénètre sur le terrain qu'après la sortie du joueur remplacé et après y avoir été invité par un signe de l'arbitre.
- le remplaçant entre sur le terrain au niveau de la ligne médiane et pendant un arrêt de jeu.
- la procédure de remplacement s'achève au moment où le remplaçant pénètre sur le terrain. Le remplaçant devient alors joueur et le joueur remplacé cesse de l'être.
- un joueur remplacé ne peut plus participer au match (cf. à ce sujet les règlements de ligue).

### **Remplacement du gardien**

N'importe lequel des autres joueurs peut remplacer le gardien si :

- l'arbitre est préalablement informé
- le remplacement s'effectue pendant un arrêt.

### **Infractions / sanctions**

Si un remplaçant pénètre sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre :

- le jeu sera arrêté
- le remplaçant averti (carton jaune) et refoulé.

Le jeu reprendra par une balle à terre à l'endroit du ballon au moment de l'arrêt, sous réserve des conditions dérogatoires de la loi 8.

Si un joueur remplace le gardien sans en avoir informé l'arbitre :

- le jeu continuera
- le joueur concerné sera averti (carton jaune) au premier arrêt de jeu.

### **Reprise**

Si le jeu a été arrêté par l'arbitre pour avertir (carton jaune) un joueur, il reprendra par coup franc indirect pour l'équipe adverse à l'endroit du ballon au moment de l'arrêt, sous réserve des conditions dérogatoires de la loi 8.

sous réserve des conditions dérogatoires de la loi 8 : désormais signifié par \*

### **Exclusion**

Un joueur exclu avant le coup d'envoi du match ne peut être remplacé que par l'un des remplaçants désignés.

Un remplaçant désigné exclu – avant ou après le coup d'envoi – ne peut être remplacé.

## **Loi 4 – Equipement des joueurs**

### **Sécurité**

L'équipement ne doit pas présenter un danger quelconque pour le joueur ou pour les autres. Cela s'applique aussi aux bijoux en tous genres.

### **Equipement de base**

- maillot avec manches
- culottes dépourvues de publicité (si le joueur porte des cuissards, ceux-ci doivent être de la même couleur que les culottes)
- bas
- protège-tibias
- chaussures

### **Protège-tibias** (port obligatoire)

- entièrement recouverts par les bas
- d'une matière adéquate (caoutchouc, plastique)
- degré de protection approprié

### **Gardien**

Il doit porter une tenue le distinguant des autres joueurs, de l'arbitre et des arbitres assistants .

### **Infractions / sanctions**

Pour toute infraction à cette loi :

- le jeu ne doit pas nécessairement être arrêté
- le contrevenant doit être enjoint par l'arbitre à quitter le terrain pour corriger sa tenue
- il doit quitter le terrain lors de l'arrêt de jeu suivant, à moins qu'il n'ait déjà corrigé sa tenue
- tout joueur ayant quitté le terrain ne pourra y revenir sans autorisation préalable de l'arbitre, sous peine d'avertissement. Si le jeu a été arrêté pour prononcer l'avertissement, il reprendra par un coup franc indirect pour l'équipe adverse à l'endroit du ballon au moment de l'arrêt \*.
- l'arbitre doit contrôler la conformité de l'équipement avant d'autoriser le joueur à revenir sur le terrain
- le joueur ne peut revenir sur le terrain que lors d'un arrêt du jeu.

## **Loi 5 – Arbitre**

### **Autorité de l'arbitre**

Chaque match se dispute sous le contrôle d'un arbitre disposant de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des lois du jeu.

### **Compétences et obligations**

L'arbitre doit;

- veiller à l'application des lois du jeu
- assurer le contrôle du match en collaboration avec les arbitres assistants et, le cas échéant, le 4<sup>ème</sup> officiel
- s'assurer que chaque ballon satisfait aux exigences de la loi 2
- s'assurer que l'équipement des joueurs satisfait aux exigences de la loi 4
- chronométrer
- rédiger un rapport sur le match
- interrompre le match, le suspendre, ou l'arrêter définitivement – à sa discrétion – à chaque infraction aux lois
- interrompre le match, le suspendre ou l'arrêter définitivement en raison de l'interférence d'événements extérieurs
- arrêter le match en cas de blessure sérieuse d'un joueur et le faire transporter en dehors du terrain
- laisser le jeu se poursuivre jusqu'à ce que le ballon ait cessé d'être en jeu en cas de blessure légère
- faire en sorte que tout joueur souffrant d'une plaie qui saigne quitte le terrain. Le joueur ne pourra y revenir que sur un signe de l'arbitre après que celui-ci s'est assuré de l'arrêt du saignement
- laisser le jeu se poursuivre quand l'équipe victime d'une faute peut tirer un avantage
- sanctionner la faute initiale si l'avantage escompté n'intervient pas, dans la limite de 3 s et si le ballon est encore en jeu
- sanctionner la faute la plus grave quand un joueur en commet plusieurs simultanément
- avertir ou exclure tout coupable de fautes passibles d'avertissement ou d'exclusion. L'arbitre n'est pas tenu de réagir immédiatement ; au plus tard lors de l'arrêt de jeu suivant
- prendre des mesures envers des officiels d'équipe qui n'ont pas un comportement responsable, voire les expulser du terrain et de ses abords
- intervenir sur indication des arbitres assistants pour des faits qu'il n'a pas pu constater lui-même
- interdire l'accès au terrain à toute personne non autorisée
- donner le signal de reprise après une interruption de jeu
- remettre un rapport consignait les mesures disciplinaires et tout autre incident survenu avant, pendant, ou après le match.

### **Décisions de l'arbitre**

Les décisions de l'arbitre sur les faits en relation avec le jeu sont sans appel.

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

## **Loi 6 – Arbitres Assistants**

### **Devoirs**

Deux arbitres assistants sont désignés. Sous réserve du pouvoir discrétionnaire de l'arbitre, ils ont pour mission de signaler :

- quand le ballon est sorti du terrain
- à quelle équipe revient la rentrée de touche, le coup de pied de but ou de coin
- quand un joueur doit être sanctionné pour hors-jeu
- quand un remplacement est demandé
- quand un incident est survenu en dehors du champ de vision de l'arbitre.

### **Assistance**

Les arbitres assistants aident aussi l'arbitre à appliquer les lois.

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

## **Loi 7 – Durée du match**

### **Période de jeu**

Le match se compose de deux périodes de 45 minutes chacune (pour les jeunes et les féminines, se reporter aux règlements spécifiques), sauf accord contraire de l'arbitre et des deux équipes. Tout accord doit intervenir avant le coup d'envoi et respecter le règlement de la compétition.

### **Mi-temps**

Les joueurs ont droit à une pause – qui ne doit pas excéder 15 minutes – entre les deux périodes.

Le règlement des compétitions doit clairement définir la durée de la pause.

La durée de la pause ne peut être modifiée qu'avec l'accord de l'arbitre

### **Récupération des arrêts du jeu**

Chaque période doit être prolongée pour récupérer le temps perdu lors :

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

### **Coup de pied de réparation**

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

### **Prolongation**

Le règlement des compétitions peut prévoir de jouer une prolongation de deux périodes égales, aux conditions stipulées dans la loi 8.

### **Arrêt définitif du match**

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

## **Loi 8 – Coup d'envoi et reprise du jeu**

### **Préliminaires**

Le choix des camps est déterminé par un tirage au sort effectué au moyen d'une pièce de monnaie.

L'équipe favorisée par le sort choisit le but en direction duquel elle attaquera durant la première période. L'autre équipe donnera le coup d'envoi du match.

A la mi-temps, les équipes changent de camp ; elles attaqueront en 2<sup>ème</sup> mi-temps en direction du but adverse. C'est l'équipe qui a choisi son camp en début de match qui donnera le coup d'envoi de la 2<sup>ème</sup> période.

### **Coup d'envoi**

C'est la procédure pour débiter la partie ou reprendre le jeu :

- au début de chaque période

- après un but marqué
- au début de chaque période des prolongations, le cas échéant.

### **Procédure**

- tous les joueurs dans leur moitié de terrain
  - les joueurs de l'équipe opposée à celle qui donne le coup d'envoi doivent se tenir à au moins 9,15 m du ballon tant qu'il n'est pas joué
  - ballon au point central
  - l'arbitre donne le signal du coup d'envoi
  - le ballon est en jeu dès qu'il aura été botté vers l'avant
  - le botteur ne peut rejouer le ballon une 2<sup>ème</sup> fois avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur
- Quand une équipe a marqué un but, c'est l'équipe contre laquelle le but a été marqué qui procède au coup d'envoi.

### **Infractions / sanctions**

Si l'exécutant joue le ballon une 2<sup>ème</sup> fois avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit de l'infraction, sous réserve des conditions dérogatoires ci-après.  
Pour toute autre infraction, le coup d'envoi sera recommencé.

### **Balle à terre**

Après une interruption temporaire due à une cause non stipulée dans les lois, le match doit être repris par une balle à terre.

L'arbitre laisse tomber le ballon à terre, à l'endroit où il se trouvait quand le jeu a été arrêté. Le jeu reprend dès que le ballon touche le sol.

La balle à terre doit être recommencée si :

- le ballon est touché par un joueur avant de toucher le sol
- le ballon quitte le terrain après avoir rebondi sur le sol sans qu'aucun joueur l'ait touché.

### **Circonstances particulières**

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

Un coup franc indirect accordé à l'équipe attaquante dans la surface de but de son adversaire doit être exécuté de la ligne de surface de but parallèle à la ligne de but, au point le plus proche de l'infraction.

Une balle à terre destinée à la reprise d'un match arrêté alors que le ballon se trouvait dans la surface de but doit être exécutée sur la ligne de surface de but parallèle à la ligne de but, au point le plus proche du ballon au moment de l'arrêt.

## **Loi 9 – Ballon en jeu et hors du jeu**

### **Ballon hors du jeu**

Le ballon est hors du jeu quand :

- il a entièrement franchi la ligne de but ou de touche, à terre ou en l'air
- le jeu a été arrêté par l'arbitre.

### **Ballon en jeu**

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

- il rebondit dans le terrain après avoir touché un montant de but, la barre transversale ou un drapeau de coin
- il rebondit dans le terrain après avoir touché l'arbitre ou un arbitre assistant lorsqu'il se trouve sur le terrain de jeu.

## **Loi 10 – But marqué**

Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but, entre les montants et sous la barre transversale, sous réserve qu'aucune infraction aux lois ait été préalablement commise par l'équipe l'ayant marqué.

### **Equipe victorieuse**

C'est l'équipe qui marque le plus grand nombre de buts pendant le match.

Quand les deux équipes marquent le même nombre de buts ou n'en marquent aucun, le match est déclaré nul.

### **Règlement des compétitions**

En cas de score nul, les règlements des compétitions peuvent prévoir des dispositions relatives aux prolongations ou d'autres procédures agréées permettant de déterminer le vainqueur.

## **Loi 11 – Hors-jeu**

### **Position de hors-jeu**

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, sauf s'il se trouve :

- dans sa moitié de terrain
- à la même hauteur que l'avant-dernier adversaire ou les deux derniers adversaires

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

### **Infractions**

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

- influençant le jeu ou l'adversaire
- tirant un avantage de sa position.

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

- coup de pied de but
- rentrée de touche
- corner.

### **Sanction**

L'arbitre accorde à l'équipe adverse un coup franc indirect à l'endroit où la faute a été commise, sous réserve des conditions dérogatoires à la loi 8.

## **Loi 12 – Fautes et comportement antisportif**

### **Coup franc direct**

Accordé à l'équipe adverse du joueur qui commet l'une des 6 fautes suivantes, par imprudence, inadvertance ou excès de combativité :

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

Accordé aussi pour l'une des 4 fautes suivantes :

- tacler 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 dans sa surface de réparation).

Tout coup franc direct doit être exécuté à l'endroit de la faute \*.

### **Coup de pied de réparation**

Accordé si l'une des 10 fautes est commise par un joueur dans sa surface de réparation, ballon en jeu nonobstant sa position.

### **Coup franc indirect**

Accordé à l'équipe adverse du gardien qui commet l'une des 4 fautes suivantes dans sa surface de réparation :

- garde le ballon en sa possession pendant plus de six secondes avant de le lâcher des mains
- touche de nouveau le ballon des mains, après l'avoir lâché et sans qu'il ait été touché par un autre joueur
- touche le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par un coéquipier
- touche le ballon des mains sur une rentrée de touche d'un coéquipier

Accordé aussi à l'équipe adverse d'un joueur qui :

- joue de manière dangereuse
- fait obstacle à l'évolution d'un adversaire
- empêche le gardien de lâcher le ballon des mains
- commet d'autres fautes non mentionnées au préalable mais pour lesquelles le match a été arrêté afin d'avertir ou d'exclure un joueur.

Tout coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit de la faute \*.

### **Fautes passibles d'avertissement**

Un joueur est averti (carton jaune) s'il :

- se rend coupable d'un comportement antisportif
- manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes
- enfreint avec persistance les lois
- retarde la reprise du jeu

- ne respecte pas la distance requise lors d'un coup franc ou d'un coup de pied de coin
- entre ou revient sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre
- quitte délibérément le terrain sans l'autorisation de l'arbitre.

### **Fautes passibles d'exclusion**

Un joueur est exclu du terrain (carton rouge) s'il :

- se rend coupable de faute grossière
- se rend coupable de brutalité
- crache sur une personne
- empêche un but adverse ou anéantit une occasion manifeste en touchant délibérément le ballon de la main (sauf le gardien dans sa surface de réparation)
- anéantit une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers le but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un penalty.
- tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux ou grossiers.
- reçoit un 2<sup>ème</sup> avertissement dans le match.

## **Loi 13 – Coups francs**

Ils sont soit directs soit indirects.

Le ballon doit être immobile au moment de la frappe ; l'exécutant ne doit pas toucher le ballon une 2<sup>ème</sup> fois avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur.

### **Coup franc direct**

- si le ballon entre directement dans le but adverse, le but est accordé
- si le ballon est en jeu et entre directement dans le but de l'exécutant, un corner est accordé à l'équipe adverse.

### **Coup franc indirect**

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

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

- si le ballon entre directement dans le but de l'équipe adverse, un coup de pied de but est accordé à celle-ci
- si le ballon est en jeu et entre directement dans le but de l'exécutant, un corner est accordé à l'équipe adverse.

### **Lieu d'exécution**

Coup franc dans la surface de réparation pour la défense :

- tous les adversaires à au moins 9,15 m du ballon et en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu
- le ballon est en jeu dès qu'il est botté directement en dehors de la surface de réparation
- un coup franc accordé dans la surface de but peut être exécuté de n'importe quel point de cette surface.

Coup franc indirect dans la surface de réparation pour l'attaque :

- tous les adversaires à au moins 9,15 m du ballon jusqu'à ce que le ballon soit en jeu, sauf s'ils se trouvent sur leur ligne de but entre les montants
- le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé
- un coup franc accordé dans la surface de but doit être exécuté de la ligne de surface de but parallèle à la ligne de but, au point le plus proche de l'infraction

### **Infractions / sanctions**

Quand un adversaire ne se trouve pas à la distance requise lors de l'exécution d'un coup franc :

- le coup franc doit être recommencé

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

- le coup franc doit être recommencé.

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

Quand le ballon est en jeu et que l'exécutant touche le ballon une seconde fois (autrement qu'avec les mains) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur ;

- coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit ou la faute a été commise.

Quand le ballon est en jeu et que l'exécutant saisit délibérément le ballon avec les mains avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur ;

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit ou la faute a été commise
- un coup de pied de réparation est accordé si la faute a été commise dans la surface de réparation de l'exécutant.

### **Coup franc exécuté par le gardien**

Quand le ballon est en jeu et que le gardien de but touche (autrement qu'avec les mains) le ballon une seconde fois ;  
- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise \*.

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

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

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise dans la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise \*.

### **Loi 14 – Coup de pied de réparation**

Un coup de pied de réparation sanctionne l'équipe qui commet dans sa propre surface de réparation et ballon en jeu l'une des 10 fautes passibles de coup franc direct.

- un but peut être marqué directement sur coup de pied de réparation.

- un temps supplémentaire doit être accordé pour tout coup de pied de réparation devant être exécuté à la fin d'une période du temps réglementaire ou de la prolongation.

#### **Position du ballon et des joueurs**

Le ballon est placé sur le point de réparation.

Le joueur exécutant le coup de pied de réparation est clairement identifié.

Le gardien de but défendant reste sur sa ligne de but, entre ses montants, face à l'exécutant, jusqu'au botté.

Tous les autres joueurs se trouvent :

- dans les limites du terrain

- en dehors de la surface de réparation

- derrière le point de réparation et à au moins 9,15 m.

#### **L'arbitre**

- ne doit pas donner le signal d'exécution avant que les joueurs aient pris place conformément à la loi

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

#### **Exécution**

- le tireur botte le ballon en direction du but

- il ne doit pas jouer le ballon une 2<sup>ème</sup> fois avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur

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

Quand un coup de pied de réparation est exécuté pendant le temps additionnel prévu en fin de période, le but est accordé si, avant d'entrer dans le but, le ballon touche les montants et/ou la barre transversale et/ou le gardien

#### **Infractions – sanctions**

L'arbitre a donné le signal de l'exécution et, avant que le ballon ne soit en jeu :

- le botteur enfreint les lois :

l'arbitre laisse exécuter le coup ; si le ballon entre dans le but, répétition du coup de pied ; sinon, le coup n'est pas retiré

- le gardien enfreint les lois :

l'arbitre laisse exécuter le coup ; si le ballon entre dans le but, le but est accordé ; sinon, le coup est retiré

- un coéquipier du botteur entre dans la surface de réparation, se place devant le point de réparation ou s'approche à moins de 9,15 m du ballon :

l'arbitre laisse exécuter le coup ; si le ballon entre dans le but, répétition du coup de pied ; sinon, le coup n'est pas retiré ; si le ballon, après avoir été repoussé, est touché par ce joueur, l'arbitre arrête le jeu et accorde un coup franc indirect à la défense

- un coéquipier du gardien entre dans la surface de réparation, se place devant le point de réparation ou s'approche à moins de 9,15 m du ballon :

l'arbitre laisse exécuter le coup ; si le ballon entre dans le but, le but est accordé ; sinon, le coup est retiré.

Des joueurs de chaque équipe enfreignent les lois :

l'exécution doit être répétée.

Le botteur touche le ballon une 2<sup>ème</sup> fois avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur :

un coup franc indirect (direct s'il le joue de la main) doit être accordé à l'équipe adverse à l'endroit de la faute \*.

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

l'exécution doit être répétée.

Le ballon entre en contact avec un corps étranger après avoir été repoussé :

le jeu doit être interrompu et repris par une ballon à terre à l'endroit du contact \*.

## **Loi 15 – Rentrée de touche**

Elle est accordée :

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

Un but ne peut être marqué directement sur rentrée de touche.

### **Exécution**

L'exécutant doit :

- faire face au terrain
- avoir, au moins en partie, les deux pieds sur la ligne de touche ou à l'extérieur du terrain (tolérance 1 m)
- tenir le ballon des deux mains
- le lancer depuis la nuque par-dessus la tête.

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

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

### **Infractions – sanctions**

- si l'exécutant touche à nouveau le ballon avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur :

coup franc indirect à l'équipe adverse à l'endroit de la faute \* (cas général)

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

coup franc direct à l'endroit de la faute \* ou coup de pied de réparation si elle a été commise dans la surface de réparation de l'exécutant

- si le gardien exécute une rentrée de touche et joue à nouveau le ballon avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur :

coup franc indirect à l'équipe adverse à l'endroit de la faute \* – coup franc direct s'il le joue des mains à l'extérieur de sa surface de réparation

- si l'exécutant est importuné ou gêné par un adversaire :

avertissement pour comportement antisportif

- pour toute autre infraction :

rentrée de touche à refaire par un joueur de l'équipe adverse.

## **Loi 16 – Coup de pied de but**

Il est accordé quand le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe attaquante, a entièrement franchi 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.

### **Exécution**

Le ballon est botté depuis sa surface de but par un défenseur.

Les joueurs adverses doivent se tenir en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

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

Le ballon est en jeu dès qu'il est botté directement sur le terrain en dehors de la surface de réparation.

### **Infractions - sanctions**

- si le ballon n'est pas botté en jeu directement en dehors de la surface de réparation :

répétition du coup de pied de but

- si l'exécutant touche à nouveau le ballon – en jeu – avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur :

coup franc indirect à l'équipe adverse à l'endroit de la faute \* (cas général)

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

coup franc direct à l'endroit de la faute \* ou coup de pied de réparation si elle a été commise dans la surface de réparation de l'exécutant

- si le gardien exécute un coup de pied de but et joue à nouveau le ballon – en jeu – avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur :

coup franc indirect à l'équipe adverse à l'endroit de la faute \* – coup franc direct s'il le joue des mains à l'extérieur de sa surface de réparation

- pour toute autre infraction :

répétition du coup de pied de but.

## **Loi 17 – Coup de pied de coin**

Il est accordé quand le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe défendante, a entièrement franchi 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.

### **Exécution**

Le ballon est placé dans l'arc de cercle du coin le plus proche du point où il est sorti.

Le drapeau de coin ne peut être enlevé.

Les joueurs adverses doivent se tenir à au moins 9, 15 m du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu.

Le ballon est botté par un joueur de l'équipe attaquante.

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

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

### **Infractions - sanctions**

- si l'exécutant touche le ballon en jeu avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur ;

coup franc indirect à l'endroit de la faute (cas général)

- si l'exécutant saisit délibérément le ballon des mains avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur ;

coup franc direct à l'endroit de la faute

- si le gardien exécute un coup de pied de coin et joue à nouveau le ballon en jeu avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur ;

coup franc indirect à l'équipe adverse à l'endroit de la faute.

coup franc direct s'il le joue des mains à l'extérieur de la surface de réparation.

- pour toute autre infraction ;

répétition du coup de pied de coin.