

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



Lois du Jeu



Téléchargez
l'application
des Lois du Jeu

24/25

IFAB[®]

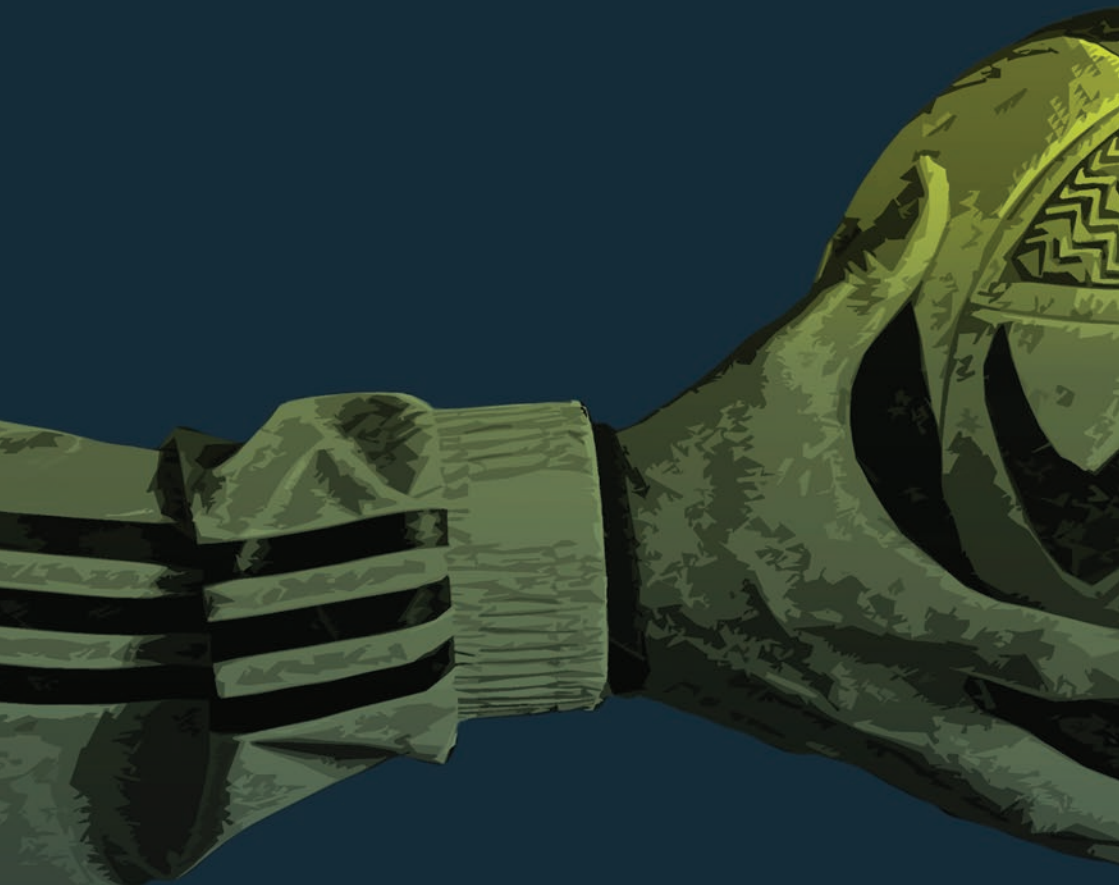
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



FIFA[®]







The International Football Association Board
Münstergasse 9, 8001 Zürich, Suisse
Tél. : +41 (0)44 245 1886, Fax : +41 (0)44 245 1887
www.theifab.com

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

En vigueur depuis le 1^{er} juillet 2024



Lois
du Jeu

2024/25

Table des matières

À propos	9
Notes et modifications	16
Remarques relatives aux Lois du Jeu	17
Modifications générales	20
Directives pour les exclusions temporaires	24
Directives pour les remplacements libres	30
<u>Protocole relatif aux remplacements permanents</u>	
<u>supplémentaires pour commotion cérébrale</u>	32
Lois du Jeu 2024/25	37
1 Terrain	39
2 Ballon	49
3 Joueurs	53
4 Équipement des joueurs	61
5 Arbitre	69
6 Autres arbitres	81
7 Durée d'un match	89
8 Coup d'envoi et reprise du jeu	93
9 Ballon en jeu et hors du jeu	97
10 Issue d'un match	99
11 Hors-jeu	105
12 Fautes et incorrections	111
13 Coups francs	127
14 Penalty	131
15 Rentrée de touche	137
16 Coup de pied de but	141
17 Corner	145

Protocole d'assistance vidéo à l'arbitrage	148
Programme Qualité de la FIFA	158
Amendements Lois du Jeu 2024/25	162
Résumé des modifications des Lois du Jeu	163
Détails des modifications des Lois du Jeu	166
Glossaire	176
Instances du football	177
Termes du football	178
Arbitres	188
Directives pratiques pour les arbitres	190
Introduction	191
Positionnement, mouvement et coopération	192
Gestuelle, communication et usage du sifflet	206
Autres conseils	214



À propos



La philosophie et l'esprit des Lois du Jeu

Le football est le sport le plus populaire de la planète. Il se joue sur tous les continents, dans tous les pays et à tous les niveaux. L'application homogène des Lois du Jeu sur tous les terrains du monde entier, depuis les rencontres de la Coupe du Monde de la FIFA™ jusqu'aux petits matches dans les rues des villages les plus reculés, constitue un atout fort qu'il convient de promouvoir dans l'intérêt de notre discipline.

Le football doit être régi par des lois permettant de préserver son équité. Ce socle sur lequel repose toute la beauté de notre sport garantit également la perpétuation de son esprit. Les meilleurs matches sont ceux où l'arbitre intervient le moins car les joueurs se respectent les uns les autres, en plus de respecter les arbitres et les Lois du Jeu.

Les Lois du football sont relativement simples par rapport à celles de la majorité des autres sports collectifs mais, étant donné que de nombreuses situations sont subjectives et que les arbitres sont humains, il arrive que certaines décisions fassent débat. Pour certains, ces discussions font partie du football mais l'esprit du jeu exige que les décisions arbitrales soient toujours respectées, indépendamment de leur pertinence. Les personnes d'autorité, en particulier les entraîneurs et les capitaines, ont une responsabilité forte envers le football : celle de respecter les arbitres et leurs décisions.

Or, le mauvais comportement des participants constitue une source d'inquiétude et il est essentiel que chaque personne impliquée dans le football soit traitée avec respect. L'IFAB a donc approuvé les tests suivants dans l'optique d'améliorer le comportement des participants. Ces tests sont mis à la disposition de toutes les compétitions, à l'exception de celles impliquant des équipes des deux plus hautes divisions nationales ou des équipes nationales « A » :

- « pause d'apaisement » à la suite d'altercations ;
- possibilité pour les arbitres d'établir un périmètre « réservé aux capitaines » afin d'éviter d'être encerclés ou pris à partie, ou de réduire ces situations.

D'autres tests sont également menés :

- afin de gérer plus efficacement les situations où les gardiens de but conservent le ballon à la main trop longtemps et de manière indue ;
- concernant l'explication et l'annonce publiques par l'arbitre de la décision finale consécutive à une « analyse » vidéo ou une longue « vérification » impliquant l'assistance vidéo à l'arbitrage.

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

Les Lois du Jeu doivent également contribuer à la sécurité et au bien-être des joueurs. Il est donc de la responsabilité de l'IFAB de réagir rapidement et de manière appropriée lorsque le besoin s'en fait ressentir, afin que le texte des Lois du Jeu protège les participants.

Les tests s'étant avérés concluants, le recours aux « remplacements permanents supplémentaires pour commotion cérébrale » sont désormais intégrés aux Lois et les compétitions sont libres d'y recourir. Cela permettra aux équipes, en cas de commotion potentielle ou avérée, de privilégier le bien-être du joueur sans se retrouver en infériorité numérique.

Les accidents sont inévitables mais les Lois aspirent à créer le cadre le plus sûr possible en plaçant le bien-être du joueur au même niveau que l'équité sportive. Cela exige des arbitres qu'ils s'appuient sur les Lois pour répondre avec fermeté aux joueurs effectuant des gestes trop agressifs ou dangereux. Le refus du jeu dangereux transparaît clairement dans les mesures disciplinaires des Lois, à travers des formulations telles que « charge inconsidérée », « mise en danger de l'intégrité physique d'un adversaire » ou « faute avec violence ».

Pour favoriser une meilleure compréhension des Lois du Jeu, l'IFAB a publié les « Règles du football – Lois du Jeu simplifiées », qui ont été rédigées afin de rendre les Lois du Jeu plus faciles à comprendre, en particulier pour les jeunes, les arbitres récemment qualifiés ou souhaitant l'être, les adultes arbitrant occasionnellement des matches, les joueurs et joueuses, les entraîneurs et entraîneuses (y compris ceux souhaitant obtenir une licence), les spectateurs et spectatrices, ainsi que les médias.

Rendez-vous sur **www.footballrules.com** pour consulter ou télécharger les Règles du football, lesquelles peuvent être classées par ordre alphabétique ou par catégorie.

L'IFAB a par ailleurs élaboré une version audio des Lois du Jeu, disponible sur : **www.theifab.com**.

Veuillez noter que les « Règles du football – Lois du Jeu simplifiées » ainsi que la version audio des Lois du Jeu sont actuellement disponibles en anglais uniquement.

Gestion des amendements aux Lois du Jeu

La pratique du football doit toujours rester synonyme de plaisir pour les joueurs, les arbitres et les entraîneurs, tout comme pour les spectateurs, les supporters et les dirigeants, quels que soient leur âge, leur sexe, leurs origines ethniques, leur religion, leur culture, leur orientation sexuelle, leur handicap, etc.

C'est pourquoi, avant de modifier une Loi, l'IFAB et l'ensemble des acteurs impliqués dans le processus décisionnel doivent être convaincus des bienfaits éventuels, ce qui nécessite parfois l'organisation de différents tests.

À chaque proposition de modification, nous nous concentrons sur les points suivants : équité, intégrité, respect, sécurité, plaisir des participants et des spectateurs et, le cas échéant, utilisation de la technologie au bénéfice du football.

L'IFAB entend entretenir un dialogue constructif avec la communauté du football mondial afin que les modifications des Lois du Jeu profitent au football à tous les niveaux, aux quatre coins du monde, et que l'intégrité du football, des Lois et des arbitres soit respectée, valorisée et protégée.

L'avenir

En plus d'avoir comme objectif d'accroître l'attrait et la sportivité du football, que ce soit pour le pratiquer ou le regarder, l'IFAB continue de travailler avec ses panels consultatifs et de dialoguer avec les parties prenantes, gardant au cœur de ses préoccupations le bien-être des joueurs et l'amélioration du comportement des participants.

Il est également important de préserver l'universalité des Lois afin que les jeunes puissent reproduire du mieux possible ce qu'ils voient à la télévision.

L'IFAB aime interagir avec des individus du monde entier et apprécie toujours de recevoir des suggestions ou questions concernant les Lois du Jeu.

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

De plus amples détails sur l'histoire des Lois du Jeu et les développements en cours, notamment les tests, sont disponibles sur notre site Internet
(www.theifab.com/fr/).



Notes et modifications

Remarques relatives aux Lois du Jeu

Langues officielles

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

Autres langues

Les fédérations nationales qui traduisent les Lois du Jeu peuvent obtenir le modèle pour l'édition 2024/25 des Lois du Jeu auprès de l'IFAB en envoyant un courriel à l'adresse suivante : info@theifab.com.

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

Mesures

En cas de divergence entre les unités impériales et les unités métriques, les unités métriques font foi.

Application des Lois du Jeu

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

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

- Les arbitres doivent appliquer les Lois dans l'« esprit » du jeu afin de garantir que les matches soient disputés dans un contexte équitable et sûr.

- Tout le monde doit respecter les arbitres et leurs décisions, sans oublier le fait qu'ils sont des êtres humains susceptibles de faire des erreurs.

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

Légende

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

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



Modifications générales

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

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

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

Toutes les fédérations nationales (ainsi que les confédérations et la FIFA) ont la possibilité de modifier certaines des sections organisationnelles suivantes des Lois du Jeu pour le football dont elles sont responsables :

Pour tous les niveaux :

- Nombre de remplacements que chaque équipe est autorisée à effectuer, le maximum étant cinq*, à l'exception du football de jeunes, pour lequel le nombre maximal est déterminé par la fédération nationale, la confédération ou la FIFA
- Recours aux remplacements permanents supplémentaires pour commotion cérébrale (conformément au protocole de l'IFAB)

**Voir également la Loi 3 pour les conditions applicables lorsqu'une prolongation est disputée et les détails concernant le nombre maximum d'opportunités de remplacements.*

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

- Dimensions du terrain
- Circonférence, poids et matière du ballon
- Dimensions des buts
- Durée des deux périodes (de durée égale) du match et des deux périodes de la prolongation (de durée égale)
- Nombre de joueurs
- Utilisation de remplacements libres
- Utilisation d'exclusions temporaires à la place de certains/tous les avertissements (cartons jaunes)
- Exigences spécifiques concernant le brassard que le capitaine doit porter

De plus, pour permettre aux fédérations nationales de disposer d'une souplesse supplémentaire pour développer leur football national, les modifications suivantes concernant les « catégories » de football s'appliquent :

- Les fédérations nationales, les confédérations et la FIFA ont la possibilité de décider des contraintes d'âge pour les catégories de jeunes et vétérans.
- Chaque fédération nationale pourra déterminer quelles compétitions aux plus petits niveaux de football sont désignées comme étant du football « de base ».

Tests de l'IFAB

Un potentiel amendement aux Lois du Jeu doit parfois faire l'objet de tests afin d'évaluer les répercussions attendues – mais aussi inattendues – que l'amendement en question est susceptible d'avoir sur le jeu. Les confédérations, les fédérations nationales ainsi que les organisateurs de compétitions doivent obtenir l'autorisation de l'IFAB pour prendre part à ces tests.

Pour 2024/25, les tests de l'IFAB porteront notamment sur :

- La possibilité d'établir, dans certaines situations, un périmètre autour de l'arbitre réservé au capitaine.
- La possibilité de recourir à des pauses d'apaisement officielles à la suite d'altercations.

- Une nouvelle approche lorsque le gardien conserve le ballon à la main trop longtemps.
- L'annonce et l'explication publiques par l'arbitre de la décision finale consécutive à une « analyse » vidéo ou une longue « vérification » impliquant l'assistance vidéo à l'arbitrage.

Des informations détaillées sur les tests et les protocoles y afférents sont disponibles sur www.theifab.com/fr/ (section « Tests »).

Les instances et compétitions désireuses de prendre part à l'un ou plusieurs de ces tests sont invitées à contacter l'IFAB à l'adresse : trials@theifab.com.

Autorisation pour d'autres modifications

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

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

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



Directives pour les exclusions temporaires

En vigueur à compter du 1^{er} juillet 2024

Introduction

Les exclusions temporaires sont autorisées pour certaines ou toutes les infractions passibles d'avertissement (carton jaune) dans les catégories de jeunes, vétérans, handicapés et dans le football de base, sous réserve de leur approbation par l'entité organisant la compétition (fédération nationale, confédération ou FIFA, le cas échéant).

La 138^e assemblée générale annuelle de l'IFAB a également approuvé une version révisée des « Directives pour les exclusions temporaires », qui entreront en vigueur au 1^{er} juillet 2024 – tout comme les amendements aux Lois du Jeu – mais pourront être introduites plus tôt.

Les principales modifications aux directives sont soulignées. En revanche, les modifications d'ordre stylistique, rédactionnel et terminologique ne sont pas indiquées.

Vous trouverez des références aux exclusions temporaires dans les sections suivantes :

Loi 5. Arbitre :

5.3 Pouvoirs et devoirs – Approche disciplinaire

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

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

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

Sanction réservée aux joueurs

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

Signal de l'arbitre

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

Durée de l'exclusion temporaire

- La durée de l'exclusion temporaire est la même pour toutes les infractions.
- L'exclusion temporaire doit durer entre 10% et 15% de la durée du match (par exemple, 10 minutes pour un match de 90 minutes, 8 minutes pour un match de 80 minutes).
- La période d'exclusion temporaire commence lorsque le jeu reprend après que le joueur a quitté le terrain.
- L'arbitre doit inclure dans la durée de l'exclusion temporaire tout temps « perdu » pour un arrêt de jeu dont il tiendrait compte pour calculer le « temps additionnel » à la fin d'une période (remplacement, blessure, célébration de but, etc.).
- Les organisateurs de compétitions doivent décider qui aidera l'arbitre à chronométrer la durée de l'exclusion temporaire. Cela peut être la responsabilité d'un délégué, du quatrième arbitre ou d'un arbitre assistant voire d'un officiel d'équipe.

- Une fois la période d'exclusion temporaire terminée, le joueur peut regagner le terrain depuis la ligne de touche avec l'autorisation de l'arbitre, lors de l'arrêt de jeu suivant.
- La décision finale quant au moment où le joueur peut regagner le terrain revient à l'arbitre.
- Un joueur exclu temporairement ne peut être remplacé avant la fin de la période d'exclusion temporaire (et ne peut être remplacé si l'équipe a épuisé tous ses remplacements autorisés et/ou ses opportunités de remplacements, le cas échéant).
- Si une période d'exclusion temporaire n'est pas terminée à la fin de la première mi-temps, le joueur doit purger la durée restante de son exclusion temporaire à compter du coup d'envoi de la deuxième mi-temps. Cela vaut également en cas de prolongation.
- Si une période d'exclusion temporaire n'est pas terminée à la fin de la deuxième mi-temps et qu'une prolongation doit avoir lieu, le joueur doit purger la durée restante de son exclusion temporaire à compter du coup d'envoi de la prolongation.
- Si une période d'exclusion temporaire n'est pas terminée à la fin du match, le joueur concerné peut prendre part à la séance de tirs au but dans la mesure où les exclusions temporaires ne s'appliquent pas lors des séances de tirs au but.

Zone d'exclusion temporaire

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

Infractions commises pendant une exclusion temporaire

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

Autres mesures disciplinaires

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

Systèmes d'exclusion temporaire

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

- Système A – pour toutes les infractions passibles d'avertissement
- Système B – pour certaines infractions passibles d'avertissement

Système A – exclusion temporaire pour toutes les infractions passibles d'avertissement

- Toutes les infractions passibles d'avertissement sont sanctionnées d'une exclusion temporaire.
- Un joueur qui commet une deuxième infraction passible d'avertissement dans le même match :
 - devra respecter une deuxième exclusion temporaire et ne pourra plus participer au match ;
 - peut être remplacé par un remplaçant à la fin de la deuxième période d'exclusion temporaire si l'équipe du joueur n'a pas épuisé tous ses remplacements autorisés et/ou ses opportunités de remplacements, le cas échéant (ceci parce que l'équipe a déjà été « sanctionnée » en jouant sans ce joueur pendant deux périodes d'exclusion temporaire).

Système B – exclusion temporaire pour certaines infractions passibles d'avertissement*

- Une liste prédéfinie déterminera quelles infractions passibles d'avertissement sont sanctionnées d'une exclusion temporaire.
- Pour toutes les autres infractions passibles d'avertissement, le joueur recevra un carton jaune mais ne sera pas exclu temporairement.
- Un joueur qui reçoit deux avertissements durant le match doit être exclu définitivement, même si l'un des avertissements ou les deux résultent d'une infraction passible d'une exclusion temporaire.

**Certaines compétitions peuvent trouver intéressant d'utiliser les exclusions temporaires uniquement pour les infractions concernant un comportement « inapproprié », par exemple :*

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



Directives pour les remplacements libres

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

Vous trouverez des références aux remplacements libres dans :

Loi 3. Joueurs :

3.2 Nombre de remplacements – Remplacements libres

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

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

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



Protocole relatif aux remplacements permanents supplémentaires pour commotion cérébrale

En vigueur à compter du 1^{er} juillet 2024

Introduction

Les Lois du Jeu autorisent désormais les compétitions à permettre le recours à des remplacements permanents supplémentaires en cas de commotion cérébrale. Cela fait suite à l'approbation donnée par l'IFAB lors de sa 138^e assemblée générale annuelle, organisée en Écosse le 2 mars 2024.

Une équipe pourra donc recourir à un remplacement permanent supplémentaire en cas de commotion cérébrale potentielle ou avérée. Auquel cas, le joueur remplacé ne pourra plus participer au match. Ce remplacement n'est pas comptabilisé comme un « remplacement normal » (ou comme une opportunité de remplacement, le cas échéant).

Vous trouverez des références aux remplacements permanents supplémentaires pour commotion cérébrale dans les sections suivantes :

Loi 3. Joueurs :

3.2. Nombre de remplacements – Remplacements permanents supplémentaires pour commotion cérébrale

Une compétition peut avoir recours à des remplacements permanents supplémentaires pour commotion cérébrale conformément au protocole décrit dans la section « Notes et modifications ».

Remarque : bien que deux protocoles différents aient été utilisés durant la période de test, un seul protocole a été approuvé lors de l'assemblée générale annuelle de l'IFAB et celui-ci doit être appliqué dans son intégralité.

Principes

- Chaque équipe est autorisée à recourir à un seul « remplacement pour commotion cérébrale » au cours d'un match.
- Le recours à ce « remplacement pour commotion cérébrale » est possible indépendamment du nombre de remplaçants déjà utilisés.
- Dans les compétitions où le nombre de remplaçants figurant sur la liste de départ est équivalent au nombre maximal de « remplacements normaux » possibles, le « remplaçant pour commotion cérébrale » peut être un joueur remplacé plus tôt dans le match et le remplacement peut être effectué à tout moment, indépendamment du nombre de remplaçants déjà utilisés.
- Dès lors qu'une équipe a recours à un « remplaçant pour commotion cérébrale », l'équipe adverse peut effectuer librement un remplacement supplémentaire.

Procédure

- La procédure de remplacement est conforme à la Loi 3 – Joueurs (sauf dispositions contraires ci-dessous).
- Un « remplacement pour commotion cérébrale » peut être effectué :
 - immédiatement après une situation de commotion cérébrale potentielle ou avérée ;
 - à l'issue d'une période initiale d'évaluation sur le terrain et/ou de l'évaluation effectuée hors du terrain ; ou
 - à tout autre moment en cas de commotion cérébrale potentielle ou avérée, notamment si un joueur a déjà été examiné et qu'il a repris le jeu.

- Si une équipe décide d'effectuer un « remplacement pour commotion cérébrale », elle doit en informer l'arbitre ou le quatrième arbitre, idéalement à l'aide d'un formulaire ou d'une fiche de remplacement de couleur différente.
- Le joueur remplacé pour une commotion cérébrale potentielle ou avérée ne peut plus prendre part au match, y compris en cas de tirs au but, et, dans la mesure du possible, il doit être accompagné jusqu'aux vestiaires et/ou au service médical.
- L'équipe adverse est informée par l'arbitre ou le quatrième arbitre de la possibilité qui lui est offerte de procéder à un « remplacement supplémentaire » et d'utiliser une « opportunité de remplacement supplémentaire ». Cette option peut être utilisée en même temps que le « remplacement pour commotion cérébrale » effectué par l'équipe adverse ou à tout moment par la suite (sauf disposition contraire dans les Lois du Jeu).

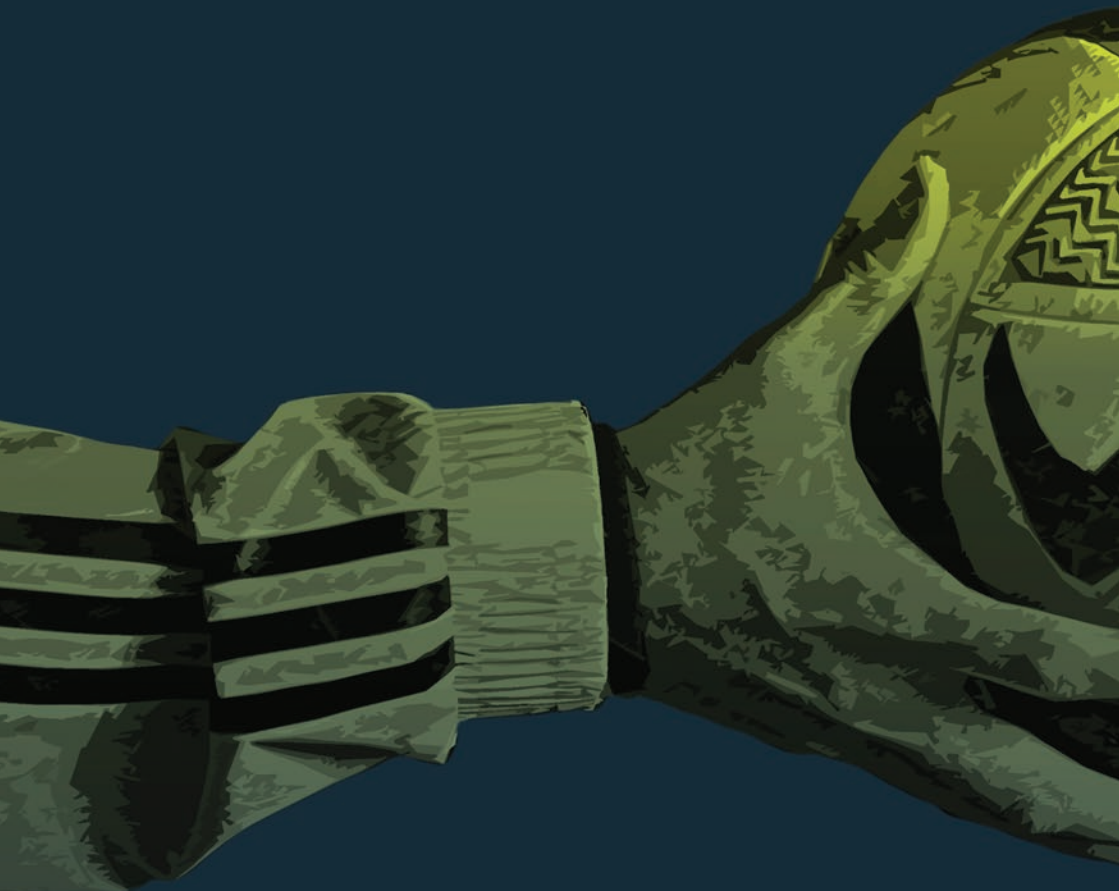
Opportunités de remplacements

- Le recours à un « remplacement pour commotion cérébrale » est indépendant du nombre d'opportunités de « remplacement normal ».
- Toutefois, si une équipe effectue un « remplacement normal » en même temps qu'un « remplacement pour commotion cérébrale », tous deux sont comptabilisés comme une seule et même opportunité de « remplacement normal ».
- Une fois qu'une équipe a épuisé ses opportunités de « remplacement normal », elle ne peut recourir à une opportunité de « remplacement pour commotion cérébrale » pour effectuer un « remplacement normal ».
- Si une équipe effectue un « remplacement pour commotion cérébrale », l'équipe adverse peut effectuer un « remplacement supplémentaire » et utiliser une « opportunité de remplacement » supplémentaire. Cette « opportunité de remplacement » supplémentaire peut être utilisée uniquement pour effectuer un « remplacement supplémentaire » et en aucun cas pour un « remplacement normal ».

Arbitres

L'arbitre et ses assistants, notamment le quatrième arbitre :

- ne peuvent intervenir dans le processus décisionnel de l'équipe concernant l'éventuel remplacement d'un joueur ou le type de remplacement (« remplacement normal » ou « remplacement pour commotion cérébrale ») ;
- ne sont pas habilités à décider si une blessure potentielle ou avérée permet de recourir à un « remplacement pour commotion cérébrale » ;
- doivent apporter leur soutien en cas de blessure potentielle ou avérée, notamment en indiquant au capitaine, à l'entraîneur et/ou au personnel médical de l'équipe s'ils estiment qu'un joueur a besoin d'un examen et/ou d'un traitement ;
- doivent soutenir la décision du capitaine, de l'entraîneur et/ou du personnel médical de l'équipe quant à l'impossibilité pour un joueur blessé de poursuivre la rencontre, ce qui peut nécessiter de reporter la reprise du jeu jusqu'à ce que le joueur ait quitté le terrain ; et
- doivent relayer auprès des autorités concernées tout doute quant à un recours inapproprié au « remplacement pour commotion cérébrale ».





Lois
du Jeu

2024/25



Loi 1

Terrain

1. Surface de jeu

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

Les surfaces artificielles doivent être de couleur verte.

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

2. Marquage du terrain

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

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

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

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

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

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

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

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

3. Dimensions

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

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

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

4. Dimensions pour les matches internationaux

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

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

5. Surface de but

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

6. Surface de réparation

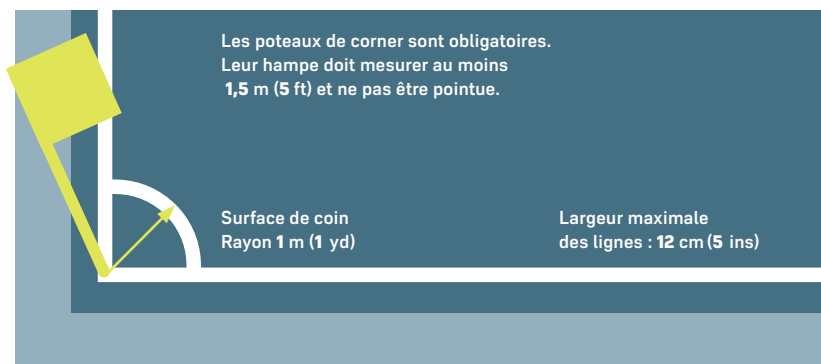
Deux lignes sont tracées perpendiculairement à la ligne de but, à 16,5 m (18 yds) de l'intérieur de chaque poteau du but. Ces deux lignes avancent sur le terrain sur 16,5 m (18 yds) et sont réunies par une ligne tracée parallèlement à la ligne de but. L'espace délimité par ces lignes et la ligne de but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

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

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

7. Surface de coin

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



8. Drapeaux de coin / poteaux de corner

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

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

9. Surface technique

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

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

10. Buts

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

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

Il est recommandé que tous les buts utilisés lors de matches de compétitions officielles organisés sous l'égide de la FIFA ou des confédérations satisfassent aux critères du Programme Qualité de la FIFA pour les buts de football.

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

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

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

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

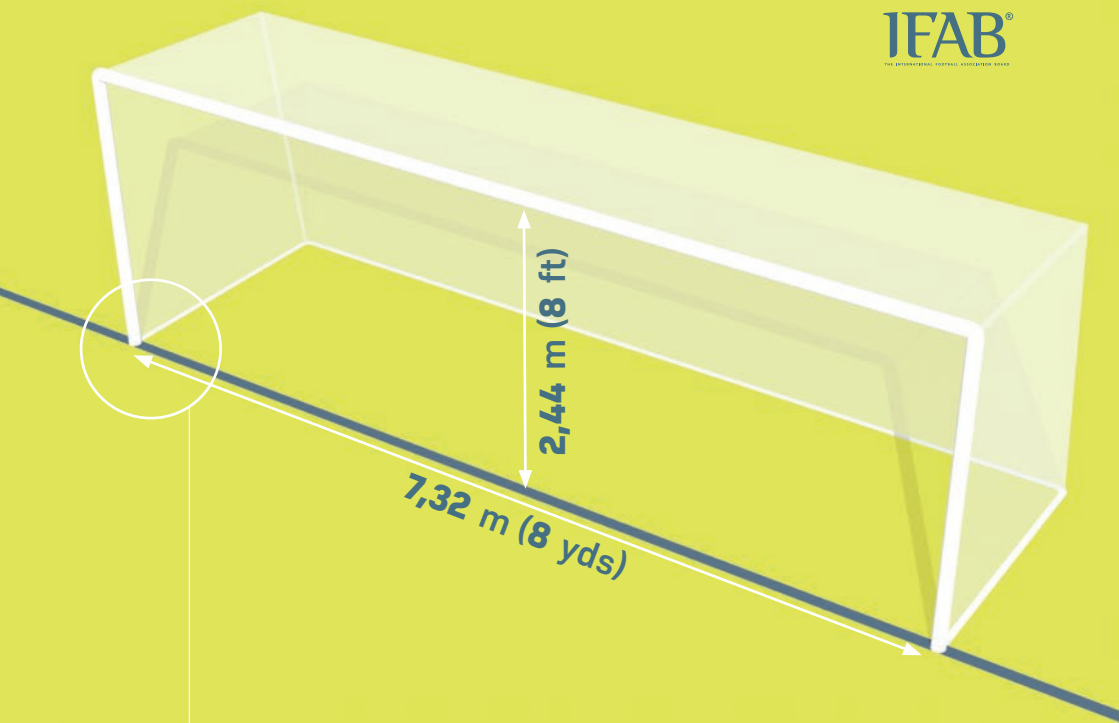
Des filets peuvent être attachés aux buts et au sol derrière le but. Ils doivent être convenablement soutenus afin de ne pas gêner le gardien de but.

Sécurité

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

11. Technologie sur la ligne de but

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



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



L'utilisation de la technologie sur la ligne de but doit être stipulée dans le règlement des compétitions.

Principe de la technologie sur la ligne de but

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

L'information confirmant qu'un but a été marqué doit automatiquement être communiquée en l'espace d'une seconde aux arbitres (et uniquement aux arbitres), par l'intermédiaire de leur montre qui envoie un signal visuel et une vibration, et/ou de leur oreillette ; l'information peut également être communiquée à la salle de visionnage.

Exigences et spécifications de la technologie sur la ligne de but

Si la technologie sur la ligne de but est utilisée en compétition, les organisateurs doivent s'assurer que le système (ainsi que toute éventuelle modification autorisée des buts ou de la technologie dans le ballon) satisfait aux exigences du Programme Qualité de la FIFA pour la technologie sur la ligne de but.

Lorsque la technologie sur la ligne de but est utilisée, l'arbitre doit tester la fonctionnalité du système avant le match, comme stipulé dans le Manuel de tests. Si la technologie ne fonctionne pas conformément au Manuel de tests, l'arbitre ne devra pas utiliser la technologie sur la ligne de but et devra le signaler aux autorités compétentes.

12. Publicité commerciale

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

En outre, les publicités verticales doivent être au moins :

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

13. Logos et emblèmes

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

14. Assistance vidéo à l'arbitrage

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

Salle de visionnage

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

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

Zone de visionnage

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

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

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



Loi 2

Ballon

1. Spécifications

Tous les ballons doivent être :

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

Tous les ballons utilisés dans des matches de compétitions officielles organisés sous l'égide de la FIFA ou des confédérations doivent satisfaire aux exigences et porter l'une des mentions du Programme Qualité de la FIFA pour les ballons.

Ces mentions indiquent que le ballon a été dûment testé et qu'il satisfait aux spécifications techniques définies pour la catégorie concernée, en plus de spécifications minimum prévues par la Loi 2, le tout devant être approuvé par l'IFAB.

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

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

2. Remplacement d'un ballon défectueux

Si le ballon est endommagé :

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

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

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

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

3. Ballons supplémentaires

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





Loi 3

Joueurs

1. Nombre de joueurs

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

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

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

2. Nombre de remplacements

Compétitions officielles

Le nombre maximal de remplacements autorisés dans le cadre de tout match de compétition officielle sera déterminé par la FIFA, la confédération ou la fédération nationale concernée et ne pourra être supérieur à cinq. Lors des compétitions impliquant les équipes premières des clubs évoluant dans la plus haute division du pays ou impliquant les équipes nationales « A », le règlement de la compétition doit permettre à chaque équipe d'utiliser jusqu'à cinq remplacements. En conséquence, chaque équipe :

- bénéficie d'un maximum de trois opportunités pour effectuer des remplacements* ;
- peut en outre effectuer des remplacements à la mi-temps.

**Si les deux équipes effectuent un remplacement en même temps, il sera considéré qu'elles utilisent chacune l'une de leurs trois opportunités de remplacements. Plusieurs remplacements (ou demandes de remplacements) effectués par une équipe au cours du même arrêt de jeu ne constituent qu'une opportunité de remplacements.*

Prolongation

- Si une équipe n'a pas utilisé son nombre maximal de remplaçants ou d'opportunités de remplacements, ils/elles pourront être utilisé(e)s en prolongation.
- Quand le règlement de la compétition permet aux équipes participantes d'utiliser un remplaçant supplémentaire en prolongation, chaque équipe dispose alors aussi d'une opportunité de remplacements supplémentaire.
- Des remplacements peuvent être effectués entre la fin du temps réglementaire et le début de la prolongation, et à la mi-temps de la prolongation. Ces remplacements ne sont pas décomptés du quota d'opportunités de remplacements.

Le règlement de la compétition doit préciser :

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

Autres matches

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

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

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

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

Remplacements libres

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

Remplacements permanents supplémentaires pour commotion cérébrale

Une compétition peut avoir recours à des remplacements permanents supplémentaires pour commotion cérébrale conformément au protocole décrit dans la section « Notes et modifications ».

3. Procédure de remplacement

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

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

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

Le remplaçant ne pénètre sur le terrain :

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

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

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

4. Permutation avec le gardien de but

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

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

5. Infractions et sanctions

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

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

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

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

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

Pour toute autre infraction :

- les joueurs seront avertis ;

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

6. Exclusion de joueurs ou de remplaçants

Un joueur qui est exclu :

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

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

7. Personne supplémentaire sur le terrain

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

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

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

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

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

Si un ballon se dirige vers le but et que l'interférence n'empêche pas le joueur de l'équipe qui défend de jouer le ballon, le but est accordé si le ballon franchit

la ligne de but (même s'il y a eu contact avec le ballon) à moins que l'interférence n'ait été faite par l'équipe en attaque.

8. Joueur hors du terrain

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

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

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

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

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

9. But marqué avec personne supplémentaire sur le terrain

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

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

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

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

- interrompre le jeu ;
- faire quitter le terrain à la personne supplémentaire ;
- faire reprendre le jeu avec une balle à terre ou un coup franc, selon le cas.

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

10. Capitaine de l'équipe

Chaque équipe est tenue d'avoir, sur le terrain, un capitaine portant un brassard. Le capitaine de l'équipe ne bénéficie d'aucun statut spécial ni de privilèges particuliers, mais est, dans une certaine mesure, responsable du comportement de son équipe.



Loi

4

Équipement des joueurs

1. Sécurité

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

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

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

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

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

2. Équipement obligatoire

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

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

Le capitaine de l'équipe doit porter le brassard fourni ou autorisé par l'organisateur de la compétition concernée ou un brassard d'une seule couleur sur lequel pourra figurer le mot « capitaine », une traduction de ce mot ou encore la lettre « C » ; ces inscriptions devront être d'une seule couleur (voir également la section « Modifications générales »).

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

3. Couleurs

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

La couleur du maillot de corps doit être :

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

ou

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

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

4. Autre équipement

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

lunettes de sport. Les gardiens de but peuvent porter des pantalons de survêtement.

Couvre-chefs

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

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

Systèmes de communication électroniques

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

Systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances

Lorsque les joueurs utilisent des systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances avec technologie embarquée lors de matches disputés dans une compétition officielle organisée sous les auspices de la FIFA, des confédérations ou des fédérations nationales, l'organisateur de la compétition doit s'assurer que la technologie embarquée sur le système des joueurs n'est pas dangereuse et satisfait aux exigences relatives à la technologie embarquée dans le cadre du Programme Qualité de la FIFA pour les systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances.

Quand les systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances sont fournis par l'organisateur du match ou de la compétition, il est de la responsabilité dudit organisateur du match ou de la compétition de s'assurer que les informations et données transmises à partir de ces systèmes vers la surface technique sont fiables et précises.

Le Programme Qualité de la FIFA pour les systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances soutient les organisateurs de compétitions dans l'approbation de systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances fiables et précis. Le label suivant indique qu'un système électronique de suivi et d'évaluation des performances (portable ou optique) a été officiellement testé et répond aux exigences en termes de fiabilité et de précision des données de position dans le football :

5. Slogans, déclaration, images, publicité

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

Principes

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

- Les slogans, déclarations ou images autorisé(e)s doivent dans la mesure du possible être limité(e)s à l'avant du maillot et/ou à un brassard.
- Dans certains cas, le slogan, la déclaration ou l'image peut n'apparaître que sur le brassard du capitaine.

Interprétation de la Loi

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

- tient des propos blessants, injurieux et/ou grossiers ou agit de façon blessante, injurieuse et/ou avec grossièreté ;
- agit de façon provocatrice, moqueuse ou offensante.

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

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

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

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

Le règlement d'une compétition peut contenir d'autres restrictions/limitations, notamment en termes de taille, de nombre et d'emplacement des slogans,

déclarations et images autorisé(e)s. Il est recommandé de résoudre tout litige découlant de slogans, déclarations ou images avant que le match ou la compétition n'ait lieu.

6. Infractions et sanctions

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

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

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

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

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





Loi

5

Arbitre

1. Autorité de l'arbitre

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

2. Décisions de l'arbitre

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

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

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

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

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

3. Pouvoirs et devoirs

L'arbitre :

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

Avantage

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

Approche disciplinaire

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

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

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

Blessures

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

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

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

Interférence extérieure

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

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

4. Assistance vidéo à l'arbitrage

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

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

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

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

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

Analyse vidéo après la reprise du jeu

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

5. Équipement de l'arbitre

Équipement obligatoire

Les arbitres doivent avoir les équipements suivants :

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

Autre équipement

L'arbitre est autorisé à utiliser :

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

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

6. Signaux de l'arbitre

Les illustrations suivantes
présentent les signaux officiels
des arbitres.



Penalty



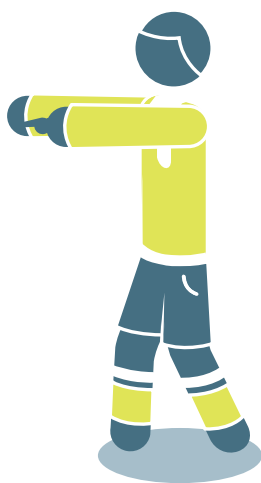
Coup franc **indirect**



Coup franc **direct**



Avantage (1)



Avantage (2)



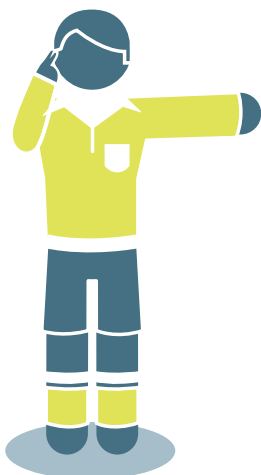
Corner



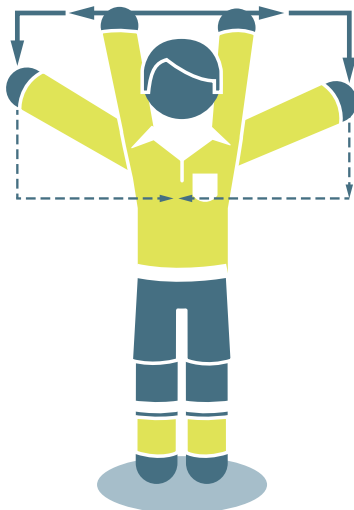
Coup de pied de but



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



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



Analyse vidéo
– signal « télévision »

7. Responsabilités des arbitres

Les arbitres ne peuvent être tenus pour responsables :

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

Il peut s'agir de la décision :

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





Loi 16

Autres arbitres

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

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

L'arbitre assistant vidéo et les adjoints de l'arbitre assistant vidéo sont appelés arbitres « vidéo » ; ils assistent l'arbitre conformément aux Lois du Jeu et au protocole de l'assistance vidéo à l'arbitrage.

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

Les autres arbitres de terrain aident l'arbitre à prendre des décisions concernant des fautes et les infractions lorsqu'ils ont un meilleur angle de vue que l'arbitre ; ils doivent remettre aux autorités compétentes un rapport sur tous les comportements répréhensibles ou autres incidents survenus en dehors du champ de vision de l'arbitre et des autres arbitres. Ils doivent informer l'arbitre et les autres arbitres de la teneur dudit rapport.

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

Le règlement de la compétition doit clairement préciser qui remplacera

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

1. Arbitres assistants

Les arbitres assistants sont chargés d'indiquer :

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

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

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

2. Quatrième arbitre

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

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

3. Arbitres assistants supplémentaires

Les arbitres assistants supplémentaires peuvent indiquer :

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

4. Arbitre assistant de réserve

L'arbitre assistant de réserve remplace un arbitre assistant, le quatrième arbitre ou un arbitre assistant supplémentaire qui n'est pas en mesure de poursuivre la rencontre. Il est également chargé d'assister l'arbitre dans la gestion des incidents survenant sur ou en dehors du terrain, notamment de surveiller la surface technique, contrôler les remplacements, etc.

5. Arbitres vidéo

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

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

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

6. Signaux des arbitres assistants

Les illustrations suivantes
présentent les signaux officiels
des arbitres assistants.



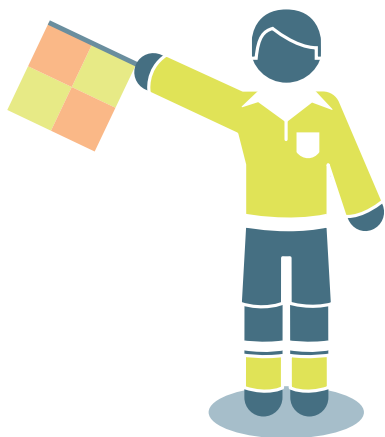
Remplacement



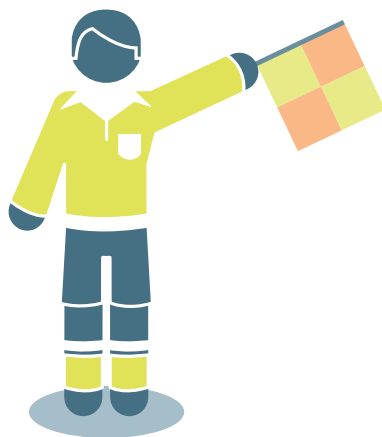
Coup franc
pour l'équipe en attaque



Coup franc
pour l'équipe en défense



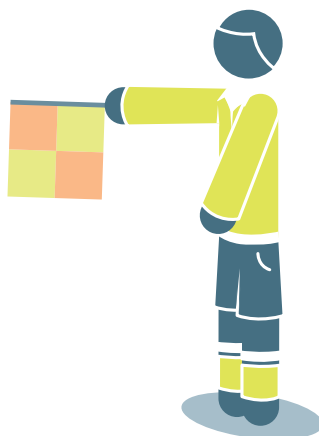
Rentrée de touche pour
l'équipe en attaque



Rentrée de touche pour
l'équipe en défense



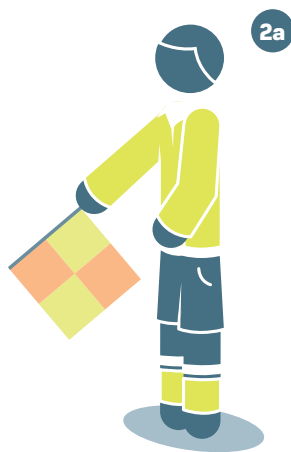
Corner



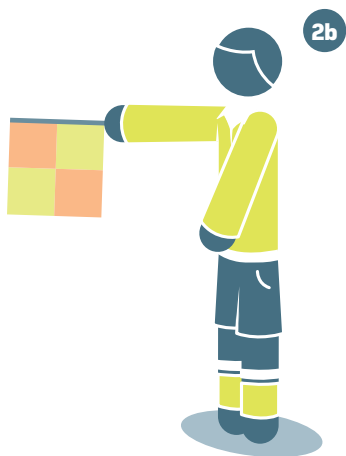
Coup de pied de but



Hors-jeu



Hors-jeu de ce côté
du terrain



Hors-jeu au centre
du terrain



Hors-jeu à l'opposé
du terrain

7. Signaux des arbitres assistants supplémentaires



But
(en cas de décision litigieuse)



Loi 7

Durée d'un match

1. Périodes de jeu

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

2. Mi-temps

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

3. Récupération des arrêts de jeu

L'arbitre peut prolonger chaque période pour compenser le temps de jeu perdu occasionné par :

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

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

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

4. Penalty

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

5. Arrêt définitif du match

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





Loi 8

Coup d'envoi et reprise du jeu

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

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

1. Coup d'envoi

Procédure

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

À chaque coup d'envoi :

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

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

Fautes et sanctions

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

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

2. Balle à terre

Procédure

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

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

Infractions et sanctions

La balle à terre doit être rejouée si le ballon :

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

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

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



Loi 9

Ballon en jeu et hors du jeu

1. Ballon hors du jeu

Le ballon est hors du jeu quand :

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

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

2. Ballon en jeu

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



Loi

10

Issue d'un match

1. But marqué

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

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

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

2. Équipe victorieuse

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

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

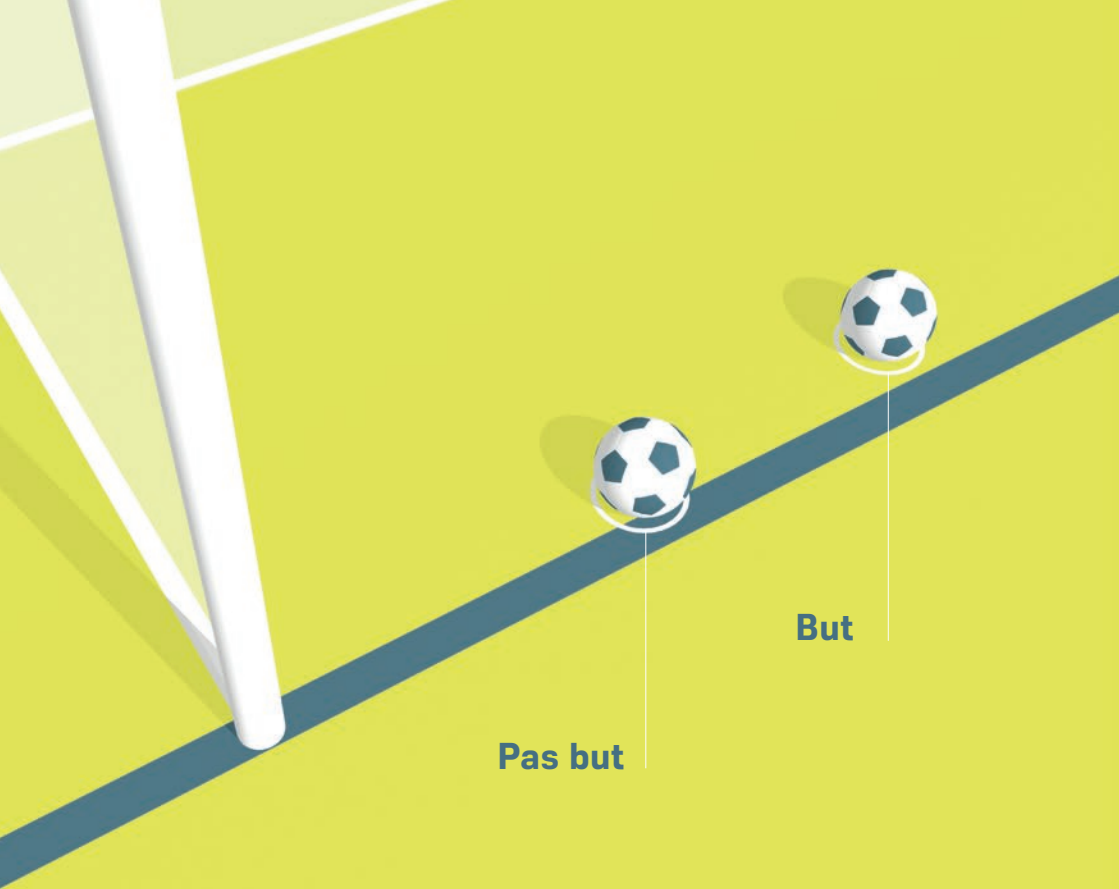
Lorsque le règlement de la compétition exige qu'une équipe soit déclarée vainqueur après un match nul ou une confrontation aller-retour, seules les procédures suivantes sont permises :

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

Il est possible de combiner les procédures ci-dessus.

3. Tirs au but

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

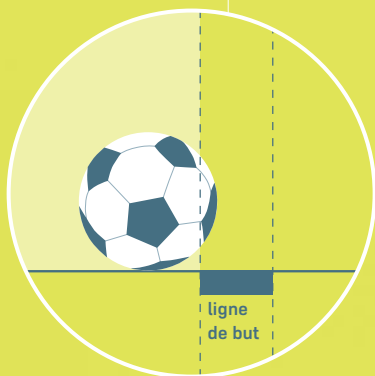


Pas but

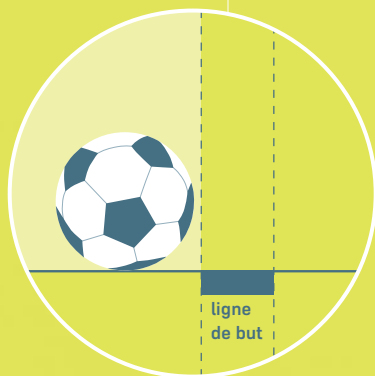
But

Pas but

But



ligne
de but



ligne
de but

Procédure

Avant le début des tirs au but

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

Pendant les tirs au but

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

Les deux équipes exécutent chacune cinq tirs au but conformément aux dispositions mentionnées ci-dessous

- Les tirs sont exécutés alternativement par chaque équipe.
- Si, avant que les deux équipes n'aient exécuté leurs cinq tirs, l'une d'elles a déjà marqué plus de buts que l'autre ne pourra jamais en marquer même en finissant sa série de tirs, l'épreuve n'est pas poursuivie.
- Si les deux équipes sont à égalité après qu'elles ont exécuté leurs cinq tirs, l'épreuve se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre après le même nombre de tentatives.
- Chaque tir est exécuté par un joueur différent, et tous les joueurs autorisés doivent avoir exécuté un premier tir avant que l'un d'eux ne puisse en exécuter un second.

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

Remplacements et exclusions pendant les tirs au but

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



Loi

11

Hors-jeu

1. Position de hors-jeu

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

Un joueur est en position de hors-jeu si :

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

Les mains et bras de tous les joueurs, y compris les gardiens de but, ne sont pas pris en compte. Afin de pouvoir déterminer une position de hors-jeu, la limite supérieure du bras est le bas de l'aisselle.

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

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

2. Infraction de hors-jeu

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

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

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

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

ou

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

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

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

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

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

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

- le ballon avait parcouru une certaine distance et le joueur le voyait clairement ;
- le ballon ne se déplaçait pas rapidement ;
- la direction du ballon était prévisible ;

- le joueur avait le temps d'organiser ses gestes, c'est-à-dire qu'il ne s'agissait ni d'une intervention réflexe (saut, extension d'un membre, etc.), ni d'un mouvement entraînant le contrôle – même limité – du ballon ;
- un ballon à terre est plus facile à jouer qu'un ballon aérien.

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

Dans les situations où :

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

3. Pas d'infraction

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

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

4. Infractions et sanctions

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

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

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

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





Loi

12

Fautes et incorrections

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

1. Coup franc direct

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

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

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

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

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

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

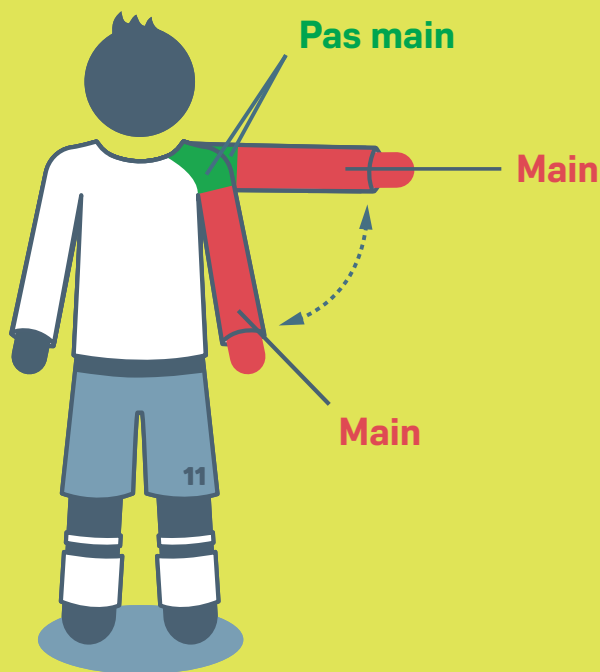
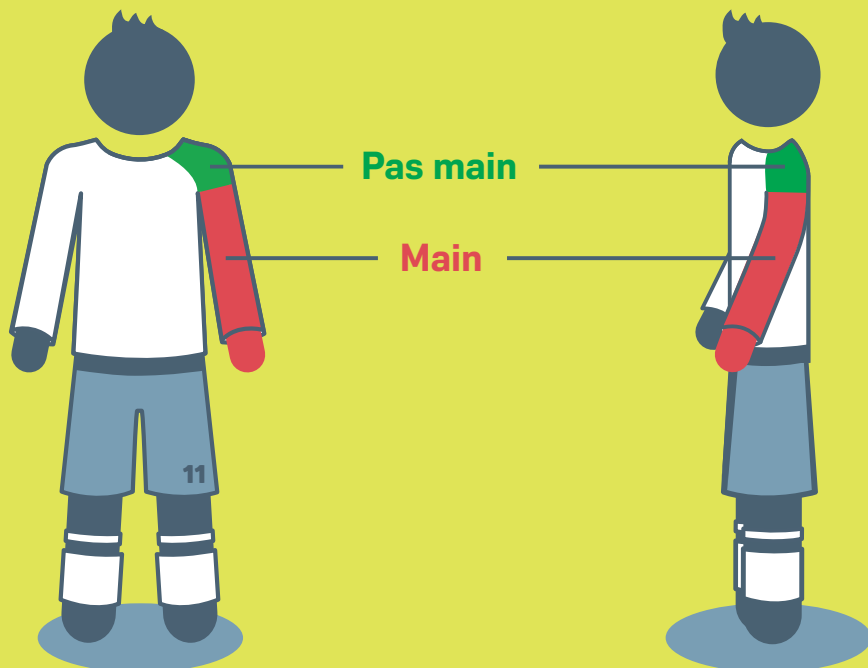
Voir également les infractions de la Loi 3.

Main

Afin de pouvoir déterminer les fautes de main, la limite supérieure du bras coïncide avec le bas de l'aisselle. Tout contact entre le ballon et le bras ou la main d'un joueur ne constitue pas nécessairement une infraction.

Il y a faute si un joueur :

- touche délibérément le ballon du bras ou de la main, par exemple avec mouvement du bras ou de la main vers le ballon ;
- touche le ballon du bras ou de la main : en ayant artificiellement augmenté la surface couverte par son corps. Il est considéré qu'un joueur a artificiellement augmenté la surface couverte par son corps lorsque la position de son bras ou de sa main n'est pas une conséquence du mouvement de son corps dans cette situation spécifique ou n'est pas justifiable par un tel mouvement. En ayant son bras ou sa main dans une telle position, le joueur prend le risque de toucher le ballon avec ces parties du corps et ainsi d'être sanctionné ;
- marque un but :
 - directement de la main ou du bras, même de manière accidentelle (s'applique également au gardien) ;
 - immédiatement après que le ballon a touché son bras ou sa main, même de manière accidentelle.



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

2. Coup franc indirect

Un coup franc indirect est accordé lorsqu'un joueur :

- joue d'une manière dangereuse ;
- fait obstacle à la progression d'un adversaire sans qu'il y ait contact ;
- manifeste sa désapprobation en tenant des propos blessants, injurieux ou grossiers, en agissant de façon blessante, injurieuse et/ou avec grossièreté ou en commettant d'autres « infractions orales » ;
- empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains, ou joue ou essaie de jouer le ballon alors que le gardien est en train de le lâcher ;
- initie délibérément une stratégie pour que le ballon soit passé (y compris sur coup franc ou coup de pied de but) à son gardien de but de la tête, de la poitrine, du genou, etc. dans le but de contourner la Loi et ce, que le gardien touche ou non le ballon des mains ; le gardien de but est pénalisé s'il est celui qui initie cette stratégie délibérée ;
- commet d'autres infractions non mentionnées dans les Lois du Jeu et pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'exclure un joueur.

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

- est en possession du ballon avec ses mains/bras pendant plus de six secondes avant de le relâcher ;
- touche le ballon du bras ou de la main après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur ;

- touche le ballon du bras ou de la main à moins qu'il ait clairement joué ou essayé de jouer le ballon au pied :
 - sur une passe bottée délibérément par un coéquipier ;
 - directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.

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

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

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

Jeu dangereux

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

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

Faire obstacle à la progression d'un adversaire sans contact

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

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

Un joueur a le droit de protéger le ballon en se plaçant entre un adversaire et le ballon pour autant que le ballon reste à distance de jeu et que le joueur ne maintienne pas l'adversaire à distance avec ses bras ou son corps. Si le

ballon se trouve à distance de jeu, le joueur peut être chargé (dans le respect des Lois du Jeu) par un adversaire.

3. Approche disciplinaire

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

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

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

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

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

Joueurs, remplaçants et joueurs remplacés

Reprise du jeu retardée pour infliger un carton

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

Avantage

Si l'arbitre décide d'appliquer la règle de l'avantage après une faute justifiant un avertissement ou une exclusion, il devra signifier cet avertissement ou cette exclusion au prochain arrêt de jeu. Cependant, si l'infraction consistait à tenter

d'annihiler une occasion de but manifeste, le joueur sera averti pour comportement antisportif ; si l'infraction consistait à tenter de perturber ou stopper une attaque prometteuse, le joueur ne sera pas averti.

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

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

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

Infractions passibles d'avertissement

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

- retarder la reprise du jeu ;
- manifester sa désapprobation en paroles ou en actes ;
- pénétrer ou revenir délibérément sur le terrain, ou quitter délibérément le terrain sans l'autorisation de l'arbitre ;
- ne pas respecter la distance réglementaire lors de l'exécution d'une balle à terre, d'un corner, d'un coup franc ou d'une rentrée de touche ;
- enfreindre de manière répétée les Lois du Jeu (le nombre d'infractions commises à partir duquel l'avertissement doit être infligé n'est pas précisément défini) ;
- se rendre coupable de comportement antisportif ;
- pénétrer dans la zone de visionnage ;
- faire un usage excessif du signal d'analyse vidéo (écran de télévision).

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

- retarder la reprise du jeu ;
- manifester sa désapprobation en paroles ou en actes ;

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

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

Avertissements pour comportement antisportif

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

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

- se comporte d'une manière irrespectueuse envers l'esprit du jeu ;
- initie délibérément une stratégie pour que le ballon soit passé (y compris sur coup franc ou coup de pied de but) à son gardien de but de la tête, de la poitrine, du genou, etc. dans le but de contourner la Loi et ce, que le gardien touche ou non le ballon des mains ; le gardien de but est averti s'il est celui qui initie cette stratégie délibérée ;
- distrait verbalement un adversaire durant le jeu ou à la reprise du jeu.

Célébration d'un but

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

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

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

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

Retarder la reprise du jeu

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

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

Infractions passibles d'exclusion

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

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

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

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

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

Si un joueur empêche l'équipe adverse de marquer ou annihile une occasion de but manifeste en commettant une main délibérée, le joueur doit être exclu quel que soit l'endroit de la faute (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation).

Si un joueur empêche l'équipe adverse de marquer ou annihile une occasion de but manifeste en commettant une main non délibérée et que l'arbitre accorde un penalty, le joueur fautif doit être averti.

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

Les critères suivants doivent alors être pris en compte :

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

Faute grossière

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

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

Acte de brutalité

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

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

Officiels d'équipe

Si une infraction est commise par une personne présente dans la surface technique (remplaçant, joueur remplacé, joueur exclu ou officiel d'équipe) et que la personne fautive ne peut pas être identifiée, c'est l'entraîneur principal qui recevra la sanction.

Mise en garde

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

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

Avertissement

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

- ne pas respecter – clairement et avec persistance – les limites de la surface technique ;
- retarder la reprise du jeu de son équipe ;
- pénétrer volontairement dans la surface technique de l'équipe adverse (sans chercher la confrontation) ;
- manifester sa désapprobation par la parole ou par des actes, notamment en :
 - jetant ou donnant des coups de pied dans des bouteilles ou autres objets ;
 - agissant d'une manière montrant clairement un manque de respect envers le corps arbitral (par exemple applaudissement sarcastique) ;
- pénétrer dans la zone de visionnage ;
- demander excessivement ou avec persistance d'infliger des cartons à l'adversaire ;

- effectuer de manière excessive le signal du recours à l'arbitrage vidéo ;
- se comporter de manière provocatrice ou offensante ;
- adopter avec persistance un comportement répréhensible (mises en garde répétées) ;
- se comporter d'une manière irrespectueuse envers le jeu.

Exclusion

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

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

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

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

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

4. Reprise du jeu après des fautes et incorrections

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

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

- un adversaire : coup franc indirect ou direct ou penalty ;
- un coéquipier, un remplaçant, un joueur remplacé ou exclu, un officiel d'équipe ou un arbitre : coup franc direct ou penalty.

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

Si l'arbitre interrompt le jeu pour une infraction commise par un joueur – à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain – à l'encontre d'un agent extérieur, le jeu reprend par une balle à terre, à moins qu'un coup franc indirect soit accordé car le joueur concerné a quitté le terrain sans la permission de l'arbitre. Le cas échéant, ledit coup franc indirect doit être exécuté depuis le point de la limite du terrain où le joueur a quitté le terrain.

Si, lorsque le ballon est en jeu :

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

le jeu reprendra par un coup franc exécuté sur le point de la limite du terrain le plus proche de l'endroit où la faute ou l'interférence a été commise ; si la

faute est passible d'un coup franc direct et si ledit point se trouve sur une des parties de la ligne de but délimitant la surface de réparation du joueur fautif, l'arbitre accordera un penalty.

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

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

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

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



Loi

13

Coups francs

1. Types de coups francs

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

Signal du coup franc indirect

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

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

Le ballon pénètre dans le but

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

2. Procédure

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

- Les coups francs indirects accordés à l'équipe en attaque pour une infraction commise à l'intérieur de la surface de but adverse doivent être exécutés au point le plus proche sur la ligne de la surface de but qui est parallèle à la ligne de but.

- Les coups francs accordés dans sa propre surface de but à l'équipe qui défend peuvent être exécutés depuis n'importe quel point de cette surface.
- Les coups francs accordés parce qu'un joueur est entré, a regagné ou a quitté le terrain sans autorisation sont exécutés à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, sauf lorsque le joueur commet une faute en dehors du terrain, auquel cas le jeu reprendra par un coup franc exécuté sur le point de la limite du terrain le plus proche de l'endroit où la faute a été commise. Si la faute est passible d'un coup franc direct et si ledit point se trouve sur une des parties de la ligne de but délimitant la surface de réparation du joueur fautif, l'arbitre accordera un penalty.
- Les Lois du Jeu désignent un autre endroit (cf. Lois 3, 11 et 12).

Le ballon :

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

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

- au moins à 9,15 m du ballon, sauf s'ils se trouvent sur leur propre ligne de but entre les poteaux ;
- hors de la surface de réparation pour les coups francs accordés à une équipe à l'intérieur de sa propre surface de réparation.

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

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

Faire semblant de tirer un coup franc pour tromper l'adversaire est permis, cela fait partie du jeu.

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

3. Infractions et sanctions

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

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

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

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

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



Loi

14

Penalty

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

Un but peut être marqué directement sur penalty.

1. Procédure

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

Le tireur doit se faire clairement identifié.

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

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

- au moins à 9,15 m du point de penalty ;
- derrière le point de penalty ;
- dans les limites du terrain ;
- hors de la surface de réparation.

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

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

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

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

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

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

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

2. Infractions et sanctions

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

Avant que le ballon ne soit en jeu :

- Un coéquipier du tireur sera pénalisé en cas d'empiètement uniquement si :
 - l'empiètement a clairement influencé le gardien ; ou
 - le joueur qui a commis l'empiètement joue le ballon ou dispute le ballon à un adversaire puis marque un but, tente de marquer un but ou procure une occasion de but.
- Un coéquipier du gardien de but sera pénalisé en cas d'empiètement uniquement si :
 - l'empiètement a clairement influencé le tireur ; ou

- le joueur qui a commis l'empiètement joue le ballon ou dispute le ballon à un adversaire, empêchant l'équipe adverse de marquer un but ou de se procurer une occasion de but.
- Si le tireur ou un de ses coéquipiers enfreint les Lois du Jeu :
 - le penalty devra être retiré si le ballon pénètre dans le but ;
 - l'arbitre interrompt le jeu et le fait reprendre par un coup franc indirect si le ballon ne pénètre pas dans le but.

En revanche, le jeu devra être interrompu et devra reprendre par un coup franc indirect (que le but ait été marqué ou non) :

- si le penalty est tiré vers l'arrière ;
- si un coéquipier du tireur exécute le penalty, auquel cas l'arbitre avertira le joueur qui a tiré le penalty ;
- si le tireur fait semblant de frapper le ballon après avoir terminé sa course (marquer un temps d'arrêt dans sa course est autorisé), auquel cas l'arbitre avertira le tireur.
- Si le gardien de but commet une infraction :
 - le but doit être accordé si le ballon pénètre dans le but ;
 - le penalty ne doit pas être retiré si le ballon manque le but ou rebondit sur le(s) poteau(x) / la barre transversale, à moins que l'infraction du gardien du but ait clairement perturbé le tireur ;
 - le penalty doit être retiré si le gardien empêche le ballon d'entrer dans le but.

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

- Si un coéquipier du gardien de but commet une infraction
 - le but doit être accordé si le ballon pénètre dans le but ;
 - le penalty doit être retiré si le ballon ne pénètre pas dans le but.
- Si un joueur de chaque équipe commet une infraction, le penalty doit être retiré sauf si un des joueurs commet une infraction plus grave (par exemple feinte « illégale »).

- Si le gardien et le tireur commettent une infraction en même temps, le tireur reçoit un avertissement et le jeu reprend par un coup franc indirect pour l'équipe qui défend.

Après le penalty

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

3. Tableau récapitulatif

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



Loi

15

Rentrée de touche

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

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

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

1. Procédure

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

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

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

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

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

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

2. Infractions et sanctions

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

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

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

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





Loi

16

Coup de pied de but

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

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

1. Procédure

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

2. Infractions et sanctions

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

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

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

de réparation avant que le ballon ne soit en jeu touche ou dispute le ballon avant qu'il ne soit en jeu, le coup de pied de but doit être retiré.

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

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





Loi 17

Corner

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

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

1. Procédure

- Le ballon doit être positionné dans la surface de coin la plus proche de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de but.
- Le ballon doit être immobile et doit être botté par un joueur de l'équipe qui attaque.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a clairement bougé, même s'il n'est pas sorti de la surface de coin.
- Le drapeau de coin ne peut être enlevé.
- Les adversaires doivent se tenir au moins à 9,15 m de la surface de coin jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

2. Infractions et sanctions

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

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

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

Pour toute autre infraction, le corner doit être rejoué.

BEYOND GREATNESS™





Protocole d'assistance vidéo à l'arbitrage

Protocole – principes, dispositions pratiques et procédures

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

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

1. Principes

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

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

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

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

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

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

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

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

a. But marqué ou non marqué

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

b. Penalty

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

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

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

d. Identité erronée (pour carton jaune ou rouge)

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

3. Dispositions pratiques

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

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

- Si l'arbitre décide de visionner les images, l'arbitre assistant vidéo sélectionnera le meilleur angle et la vitesse de diffusion optimale ; l'arbitre peut demander d'autres angles ou vitesses de diffusion.

4. Procédures

Décision initiale

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

Vérification

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

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

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

Analyse

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

Ensuite, l'arbitre :

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

à la décision/l'incident ; cela peut notamment comprendre la façon dont l'équipe a récupéré le ballon dans le jeu.

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

Décision finale

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

Joueurs, remplaçants, joueurs remplacés et officiels d'équipe

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

Validité du match

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

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

Arbitre assistant vidéo, adjoint de l'arbitre assistant vidéo ou technicien vidéo dans l'incapacité d'officier

La Loi 6 – Autres arbitres stipule ce qui suit : « Le règlement de la compétition doit clairement préciser qui remplacera un arbitre qui est dans l'incapacité de commencer ou de continuer à officier, et tout changement associé. » Dans les matches utilisant l'assistance vidéo à l'arbitrage, cette disposition s'applique également aux techniciens vidéo.

Dans la mesure où une formation et des qualifications spécifiques sont nécessaires pour officier en qualité d'arbitre ou de technicien vidéo, les principes suivants doivent être inclus au règlement de la compétition :

- un arbitre assistant vidéo, un adjoint de l'arbitre assistant vidéo ou un technicien vidéo qui est dans l'incapacité de commencer ou de continuer à officier ne peut être remplacé que par une personne qualifiée ;
- si aucun remplaçant qualifié ne peut être trouvé pour l'arbitre assistant vidéo ou le technicien vidéo concerné*, le match doit être disputé ou se poursuivre sans assistance vidéo à l'arbitrage ;
- si aucun remplaçant qualifié ne peut être trouvé pour l'adjoint de l'arbitre assistant vidéo concerné, le match doit être disputé ou se poursuivre sans assistance vidéo à l'arbitrage à moins que, dans des circonstances exceptionnelles, les deux équipes n'acceptent par écrit de disputer ou poursuivre le match uniquement avec l'arbitre assistant vidéo et le technicien vidéo.

**Ceci ne s'applique pas lorsqu'il y a plus d'un adjoint de l'arbitre assistant vidéo ou technicien vidéo.*



Programme Qualité de la FIFA

Programme Qualité de la FIFA

Le Programme Qualité de la FIFA s'appuie sur des recherches approfondies pour établir des normes pour les produits, les surfaces de jeu et les technologies utilisés dans le football. Outre des exigences de qualité obligatoires pour certains champs d'application, des recommandations uniformes sont proposées pour d'autres domaines, sur la base desquelles les organisateurs de compétitions peuvent affiner leur réglementation.

Des instituts de tests indépendants évaluent la fonctionnalité des produits, surfaces de jeu et technologies par rapport aux normes correspondantes. Les instituts habilités à effectuer ces tests doivent être agréés par la FIFA. Les labels de qualité suivants permettent d'identifier les produits, surfaces de jeu et technologies testés et certifiés conformes aux exigences applicables :



FIFA Basic*

Les exigences en matière de tests sont conçues pour identifier les produits répondant aux critères de base en termes de performance, précision, sécurité et durabilité. L'objectif est de définir des normes minimales tout en garantissant une utilisation abordable à tous les niveaux du football.

FIFA Quality

Les exigences en matière de tests mettent davantage l'accent sur la durabilité et la sécurité des produits, surfaces de jeu et technologies que pour le label FIFA Basic. Des critères de base en termes de performance et de précision entrent également en ligne de compte, mais la priorité est de permettre une utilisation intensive.

FIFA Quality Pro

Les exigences en matière de tests visent un niveau de performance, de précision et de sécurité irréprochable. Les produits, surfaces de jeu et technologies portant ce label de qualité sont conçus pour une performance optimale et une utilisation au plus haut niveau.



Pour plus d'informations sur le Programme Qualité de la FIFA, les normes applicables ainsi que les produits, surfaces de jeu et technologies certifiés, rendez-vous sur <https://www.fifa.com/fr/technical/football-technology>.

**FIFA Basic remplace le label International Match Standard (IMS). Les ballons et surfaces de jeu portant ce label peuvent continuer à être utilisés jusqu'à ce que leur certification expire.*





Amendements
Lois du Jeu
2024/25

Résumé des modifications des Lois du Jeu

Loi 1 – Terrain

- Clarification que, lorsque la technologie sur la ligne de but permet de déterminer si un but a été marqué, cette information peut être communiquée aux arbitres par l'intermédiaire de leur oreillette

Loi 3 – Joueurs

- L'utilisation de remplacements permanents supplémentaires pour commotion cérébrale est mise à la disposition de toutes les compétitions
- Chaque équipe est tenue d'avoir un capitaine portant un brassard

Loi 4 – Équipement des joueurs

- Clarification qu'il incombe aux joueurs de porter des protège-tibias adéquats et d'une taille appropriée
- Clarification que le capitaine doit porter un brassard
- Ajout d'une référence aux gants sous « Autre équipement »
- Suppression de la référence aux pantalons de survêtement des gardiens de la section « Équipement obligatoire » et ajout de ladite référence sous « Autre équipement »

Loi 12 – Fautes et incorrections

- Clarification que les mains non délibérées donnant lieu à un penalty doivent être sanctionnées au même titre que les autres fautes commises avec l'intention de jouer le ballon ou d'en disputer la possession

Loi 14 – Penalty

- Clarification qu'une partie du ballon doit être en contact avec le centre du point de penalty ou à l'aplomb de celui-ci
- Les empiètements des joueurs seront pénalisés uniquement s'ils ont une incidence sur le résultat du penalty (conformément à la philosophie appliquée pour les empiètements des gardiens de but)

Autre :

Directives pour les exclusions temporaires

- Les directives ont été revues, notamment afin de préciser qu'un joueur exclu temporairement est autorisé à rentrer en jeu uniquement lorsque le jeu est arrêté, et de simplifier le système B



Détails des modifications des Lois du Jeu

Les changements apportés aux Lois du Jeu pour cette édition 2024/25 sont détaillés ci-dessous. À chaque modification, le précédent énoncé (si approprié) ainsi que l'énoncé modifié ou ajouté sont indiqués, suivis d'une explication.

Légende

Les principales modifications des Lois sont soulignées et indiquées en jaune dans la marge. Les principaux changements stylistiques, rédactionnels et terminologiques propres au français sont soulignés.

Loi 1 – Terrain (p. 46)

11. Technologie sur la ligne de but

Texte ajouté

Principe de la technologie sur la ligne de but

(...)

L'information confirmant qu'un but a été marqué doit automatiquement être communiquée en l'espace d'une seconde aux arbitres (et uniquement aux arbitres), par l'intermédiaire de leur montre qui envoie un signal visuel et une vibration, et/ou de leur oreillette ; l'information peut également être communiquée à la salle de visionnage.

Explication

Clarification que, lorsque la technologie sur la ligne de but permet de déterminer si un but a été marqué, cette information peut être communiquée aux arbitres par l'intermédiaire de leur oreillette.

Loi 3 – Joueurs (p. 55)

2. Nombre de remplacements

Texte ajouté (après la section « Remplacements libres »)

Remplacements permanents supplémentaires pour commotion cérébrale

Une compétition peut avoir recours à des remplacements permanents supplémentaires pour commotion cérébrale conformément au protocole décrit dans la section « Notes et modifications ».

Explication

Les compétitions peuvent désormais avoir recours à des remplacements permanents supplémentaires pour commotion cérébrale. Le protocole en question est détaillé dans la section « Notes et modifications » des Lois du Jeu.

Loi 3 – Joueurs (p. 59)

10. Capitaine de l'équipe

Texte ajouté

Chaque équipe est tenue d'avoir, sur le terrain, un capitaine portant un brassard. Le capitaine de l'équipe ne bénéficie d'aucun statut spécial ni de privilèges particuliers, mais (...)

Explication

Les équipes doivent avoir un capitaine que l'arbitre peut identifier facilement. Les informations concernant le brassard sont détaillées dans la Loi 4.

Loi 4 – Équipement des joueurs (p. 61)

2. Équipement obligatoire

Texte amendé

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

- (...)
- des protège-tibias – ils doivent être en matière adéquate et d'une taille appropriée pour offrir un degré de protection raisonnable et doivent être recouverts par les chaussettes. Il incombe aux joueurs de porter des protège-tibias adéquats et d'une taille appropriée ;
- (...)

Explication

Clarification qu'il incombe aux joueurs de porter des protège-tibias adéquats et d'une taille appropriée. Cette information, qui figurait dans la définition de « protège-tibias » du glossaire, est désormais également intégrée au texte des Lois.

Loi 4 – Équipement des joueurs (p. 62)

2. Équipement obligatoire

Texte ajouté

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

- (...)
- des chaussures.

Le capitaine de l'équipe doit porter le brassard fourni ou autorisé par l'organisateur de la compétition concernée ou un brassard d'une seule couleur sur lequel pourra figurer le mot « capitaine », une traduction de ce mot ou encore la lettre « C » ; ces inscriptions devront être d'une seule couleur (voir également la section « Modifications générales »).

Explication

Le capitaine doit porter un brassard simple et conforme aux exigences de la Loi 4 concernant les slogans, déclarations, images et publicité. Celui-ci pourra être fourni ou autorisé par l'organisateur de la compétition.

Loi 4 – Équipement des joueurs (p. 62, 63)

2. Équipement obligatoire et 4. Autre équipement

Texte amendé

2. Équipement obligatoire

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

- (...)

~~Les gardiens de but peuvent porter des pantalons de survêtements.~~

(...)

4. Autre équipement

Les protections non dangereuses, comme les gants, les casques, les masques faciaux, les genouillères et les coudières en matériaux souples, légers et rembourrés sont autorisées, tout comme les casquettes de gardien et les lunettes de sport. Les gardiens de but peuvent porter des pantalons de survêtement.

Explication

Ajout d'une référence aux gants sous « Autre équipement » dans le but de refléter le fait qu'ils sont largement utilisés, en particulier par les gardiens de but. Suppression de la référence aux pantalons de survêtement des gardiens de la section « Équipement obligatoire » et ajout de ladite référence sous « Autre équipement » dans le but de refléter le fait qu'ils ne sont pas obligatoires.

3. Approche disciplinaire

Texte amendé

(...)

Avertissements pour comportement antisportif

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

- (...)
- touche le ballon de la main pour perturber ou stopper une attaque prometteuse, sauf lorsque l'arbitre accorde un penalty pour une main non délibérée ;
- empêche l'équipe adverse de marquer ou annihile une occasion de but manifeste et que l'arbitre accorde un penalty pour une main non délibérée ;
- (...)

Infractions passibles d'exclusion

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

- empêche l'équipe adverse de marquer un but, ou annihile une occasion de but manifeste en commettant une main délibérée (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation) ;
- empêche l'équipe adverse de marquer un but, ou annihile une occasion de but manifeste en commettant une main non délibérée en dehors de sa surface de réparation ;
- (...)

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

(...)

Si un joueur empêche l'équipe adverse de marquer ou annihile une occasion de but manifeste en commettant une main délibérée, le joueur doit être exclu quel que soit l'endroit de la faute (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation).

Si un joueur empêche l'équipe adverse de marquer ou annihile une occasion de but manifeste en commettant une main non délibérée et que l'arbitre accorde un penalty, le joueur fautif doit être averti.

Explication

Les mains non délibérées dérivent généralement d'une tentative de jouer de manière licite. Ainsi, lorsqu'un penalty est accordé pour une telle infraction, il convient d'appliquer la même philosophie que pour les infractions (fautes) commises avec l'intention de jouer le ballon ou d'en disputer la possession, à savoir : carton jaune si l'infraction empêche de marquer un but ou annihile une occasion de but manifeste ; pas de carton si l'infraction stoppe une attaque prometteuse. Les mains délibérées restent passibles d'un carton rouge même lorsqu'un penalty est accordé, comme c'est le cas pour des infractions similaires (par exemple tenir, tirer ou pousser, aucune possibilité de jouer le ballon, etc.).

Loi 14 – Penalty (p. 131)

1. Procédure

Texte amendé

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

Explication

Clarification concernant le positionnement du ballon en cas de penalty, des litiges et/ou des retards pouvant survenir, en particulier lorsque le point de penalty n'est pas à proprement parler un « point ». Une partie du ballon doit être en contact avec le centre du point de penalty ou à l'aplomb de celui-ci, de la même façon que le ballon doit être placé à l'intérieur de la surface de coin ou à l'aplomb de celle-ci en cas de corner. Si les conditions du terrain imposent un ajustement mineur, il reviendra à l'arbitre de prendre une décision, comme c'est le cas pour tout ce qui a trait au positionnement.

Loi 14 – Penalty (p. 132, 133)

2. Infractions et sanctions

Texte ajouté

(...)

Avant que le ballon ne soit en jeu :

- Un coéquipier du tireur sera pénalisé en cas d'empiètement uniquement si :
 - l'empiètement a clairement influencé le gardien ; ou
 - le joueur qui a commis l'empiètement joue le ballon ou dispute le ballon à un adversaire puis marque un but, tente de marquer un but ou procure une occasion de but.
- Un coéquipier du gardien de but sera pénalisé en cas d'empiètement uniquement si :
 - l'empiètement a clairement influencé le tireur ; ou
 - le joueur qui a commis l'empiètement joue le ballon ou dispute le ballon à un adversaire, empêchant l'équipe adverse de marquer un but ou de se procurer une occasion de but.
- (...)

Explication

Il peut s'avérer compliqué de repérer et de gérer les empiètements, en particulier dans les catégories inférieures, dans lesquelles il n'y a pas toujours d'arbitre assistant neutre. Toutefois, ceux-ci peuvent être aisément détectés grâce à l'assistance vidéo à l'arbitrage et, si la Loi 14 était appliquée plus strictement, un nombre plus élevé de penalties seraient retirés. Dans la mesure où les empiètements affectent rarement le résultat du penalty (sauf si le ballon reste en jeu), il convient d'appliquer les mêmes principes aux empiètements des joueurs qu'aux empiètements des gardiens de but, c'est-à-dire de les pénaliser uniquement s'ils ont une incidence sur le jeu.

Loi 14 – Penalty (p. 134, 135)

3. Tableau récapitulatif

Texte amendé

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

Directives pour les exclusions temporaires (p. 24–28)

Les directives ont été revues et contiennent notamment les modifications suivantes :

- Afin de faciliter la gestion des exclusions temporaires, un joueur exclu temporairement est autorisé à rentrer en jeu uniquement après la fin de la période d'exclusion temporaire et lorsque le jeu est arrêté (il ne peut pas regagner le terrain si le ballon est en jeu).
 - Si une période d'exclusion temporaire n'est pas terminée à la fin de la première mi-temps de la prolongation, le joueur doit purger la durée restante de son exclusion temporaire à compter du coup d'envoi de la deuxième mi-temps de la prolongation (une exclusion temporaire ne peut se poursuivre au-delà du terme de la deuxième mi-temps de la prolongation dans la mesure où les exclusions temporaires ne s'appliquent pas lors des séances de tirs au but).
 - Le système B, qui prévoit le recours aux exclusions temporaires au titre de sanction supplémentaire pour des infractions spécifiques uniquement, a été simplifié afin qu'un joueur qui commet deux infractions passibles d'avertissement sur un même match soit exclu définitivement.
 - Les « mains » ont été changées en « mains délibérées » dans la catégorie des infractions passibles d'exclusion temporaire de la section « Empêcher de marquer un but ou annihiler une occasion de but manifeste » (système B).
-





Glossaire

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

Instances du football

IFAB – International Football Association Board

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

FIFA – Fédération Internationale de Football Association

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

Confédération

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

Fédération nationale de football

Instance responsable du football dans un pays.

Termes du football

A

Acte de brutalité (→ violent conduct)

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

Agent extérieur (→ outside agent)

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

Analyse (→ review)

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

Arrêter définitivement (→ abandon)

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

Avantage (→ advantage)

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

Avertissement (→ caution)

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

B

Balle à terre (→ dropped ball)

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

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

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

Botter (→ kick)

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

Brutalité (→ brutality)

Attitude délibérément violente.

C

Charge (→ charge (an opponent))

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

Comportement antisportif (→ unsporting behaviour)

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

Coup franc direct (→ direct free kick)

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

Coup franc indirect (→ indirect free kick)

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

Coup franc rapidement joué (→ quick free kick)

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

D

Délibérément (→ deliberate)

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

Désapprobation (→ dissent)

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

Discrétion (→ discretion)

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

Distance de jeu (→ playing distance)

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

Disputer le ballon (→ challenge)

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

Distraire (→ distract)

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

E

Encadrement → staff)

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

Esprit du jeu (→ spirit of the game)

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

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

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

Exclusion (→ sending-off)

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

Exclusion temporaire (→ temporary dismissal)

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

F

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

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

Faute/infraction (→ offense)

Action qui enfreint les Lois du Jeu.

Faute grossière (→ serious foul play)

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

Feinte (→ feinting)

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

Feuille de match (→ team list)

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

H

Hybride (→ hybrid system)

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

I

Imprudent (→ careless)

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

Inconsidéré (→ reckless)

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

Interceptor (→ intercept)

Empêcher un ballon d'atteindre sa destination prévue.

J

Jouer (→ play)

Action pour un joueur de toucher le ballon.

M

Maillot (→ shirt)

Vêtement de la tenue d'une équipe porté par un joueur sur la partie supérieure de son corps. À l'exception de la longueur des manches, les maillots des joueurs d'une même équipe sont identiques – hormis pour le gardien de but, dont le maillot doit avoir des couleurs distinctes de celles portées par les autres joueurs et par les arbitres.

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

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

Mise en garde (→ warning)

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

N

Négligeable (→ negligible)

Anodin, infime, au point de retirer tout pertinence.

O

Officiel d'équipe (→ team official)

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

P

Pause de rafraîchissement (→ "cooling" break)

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

Pause de réhydratation (→ "drinks" break)

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

Position de reprise du jeu (→ restart position)

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

Prolongation (→ extra time)

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

Protège-tibias (→ shinguard)

Équipement porté par un joueur afin de protéger ses tibias contre d'éventuelles blessures. Les joueurs doivent porter des protège-tibias d'une matière adéquate et d'une taille appropriée pour offrir un degré de protection raisonnable. Ils doivent être recouverts par les chaussettes.

R

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

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

Remplacement pour commotion cérébrale (→ concussion substitution)

Option mise à la disposition des compétitions qui permet à chaque équipe d'effectuer un remplacement supplémentaire (et de bénéficier d'une opportunité de remplacement supplémentaire, le cas échéant) en cas de commotion potentielle ou avérée d'un joueur.

Voir le « Protocole relatif aux remplacements permanents supplémentaires pour commotion cérébrale ».

Reprise du jeu (→ restart)

Moyen de remettre le ballon en jeu après une interruption.

S

Sanction disciplinaire (→ disciplinary sanction)

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

Sanctionner (→ penalise)

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

Sauvetage (→ save)

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

Signal (→ signal)

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

Simulation (→ simulation)

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

Surface technique (→ technical area)

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

Suspendre (→ suspend)

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

Système électronique de suivi et d'évaluation des performances**(→ Electronic performance and tracking system (EPTS))**

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

T

Taclar (→ tackle)

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

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

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

Temps additionnel (→ additional time)

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

Terrain (→ field of play (pitch))

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

Tenir un adversaire (→ holding offence)

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

Tirs au but (→ Penalties (penalty shoot-out))

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

Tromper (→ deceive)

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

V

Violent (→ with excessive force)

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

Vérification (→ check)

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

Arbitres

Officiel de match

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

Arbitre

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

Autres arbitres

Arbitres de terrain

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

- **Arbitre assistant**

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

- **Quatrième arbitre**

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

- **Arbitre assistant supplémentaire**

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

- **Arbitre assistant de réserve**

Officiel de match qui remplacera un arbitre assistant (et, si le règlement de la compétition le permet, un quatrième arbitre et/ou un arbitre assistant supplémentaire) dans l'incapacité de poursuivre le match, et qui est chargé d'assister l'arbitre dans la gestion des incidents survenant sur ou en dehors du terrain, notamment de surveiller la surface technique, contrôler les remplacements, etc.

Arbitres vidéo

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

- **Arbitre assistant vidéo**

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

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

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



Directives pratiques pour les arbitres

Introduction

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

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

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

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

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

Positionnement, mouvement et coopération

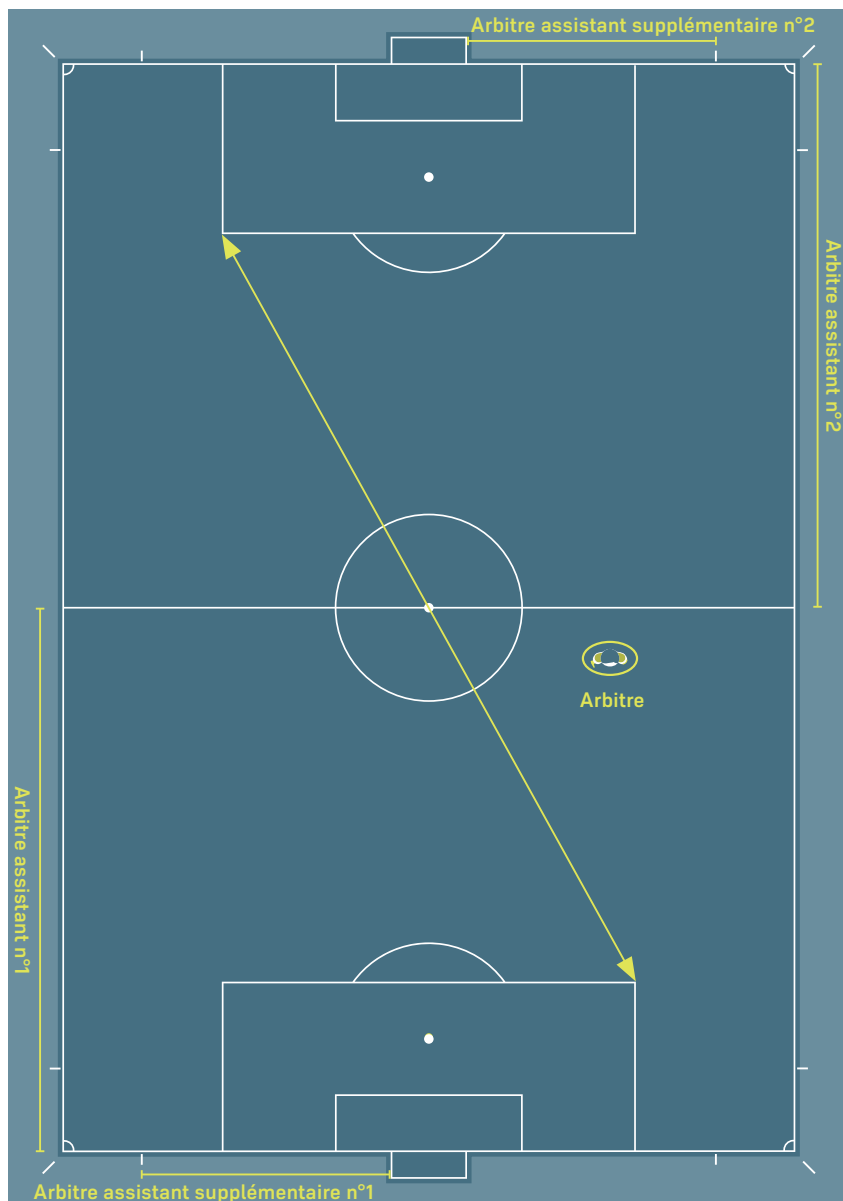
1. Positionnement et mouvement en général

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

Les placements recommandés dans les schémas sont de simples directives. Les positions recommandées couvrent un espace à l'intérieur duquel l'arbitre est le plus à même d'être efficace. Cet espace peut être plus ou moins grand, ou avoir une forme différente suivant les circonstances du match.

Recommandations :

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



Positionnement des arbitres assistants et des arbitres assistants supplémentaires

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

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



(GK)

Gardien



**Joueur de l'équipe
en défense**



**Joueur de l'équipe
en attaque**



Arbitre



**Arbitre
assistant**



**Arbitre assistant
supplémentaire**

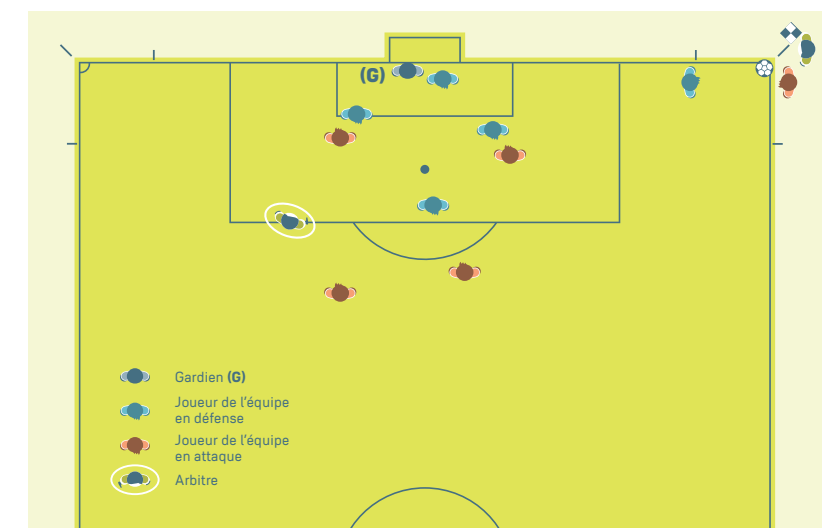
2. Positionnement et coopération avec l'arbitre

Consultation

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

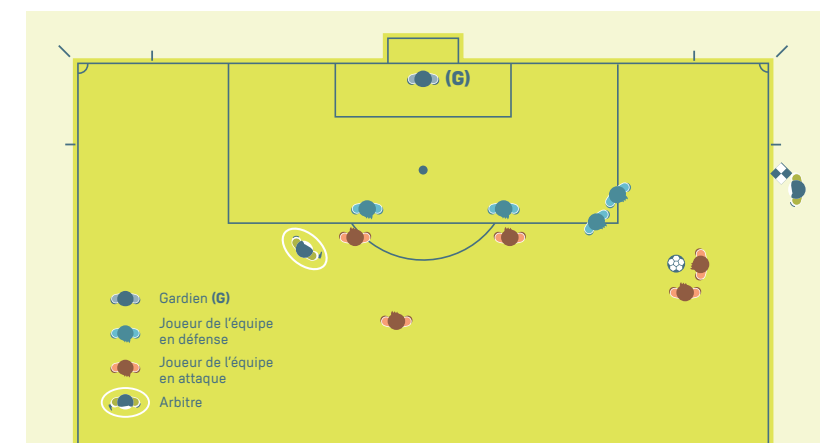
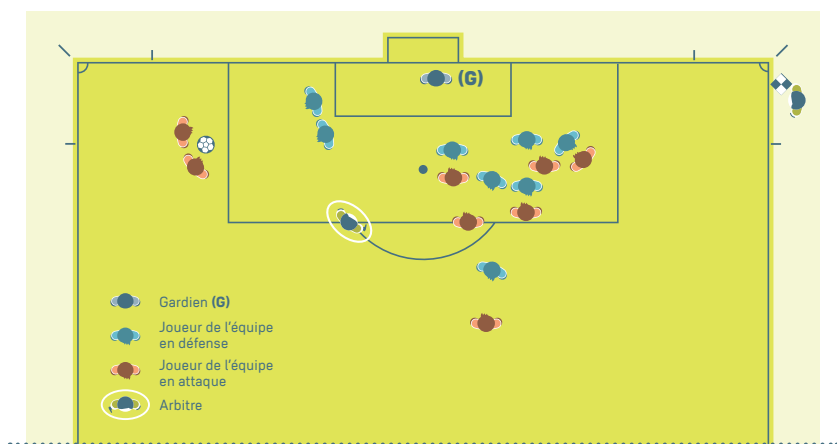
Corner

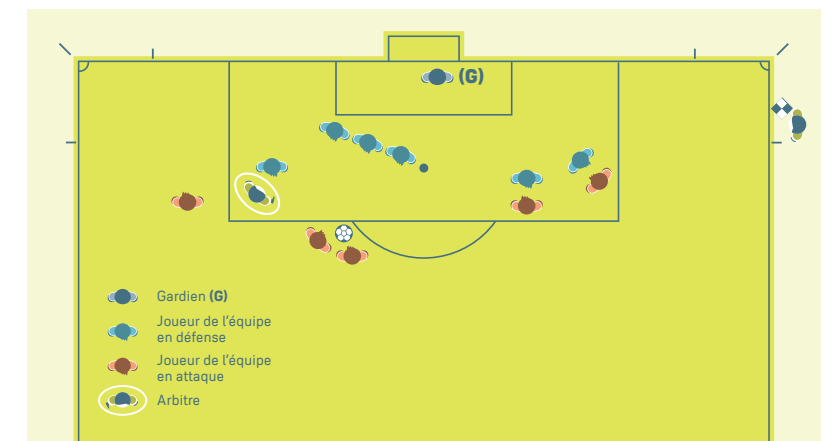
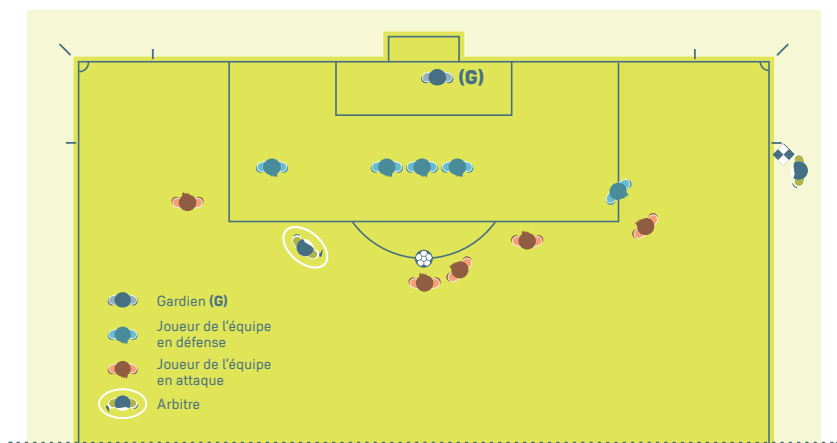
Pendant l'exécution d'un corner, l'arbitre assistant doit se tenir derrière le drapeau de coin, dans l'axe de la ligne de but, mais il ne doit pas gêner le tireur et doit contrôler que le ballon est bien placé dans la surface de coin.



Coup franc

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



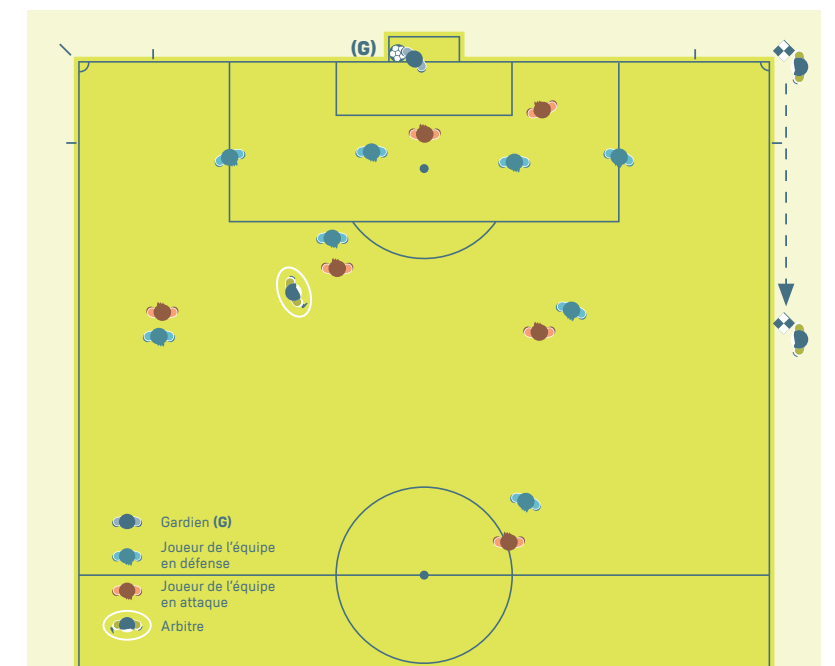


But marqué ou non marqué

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

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

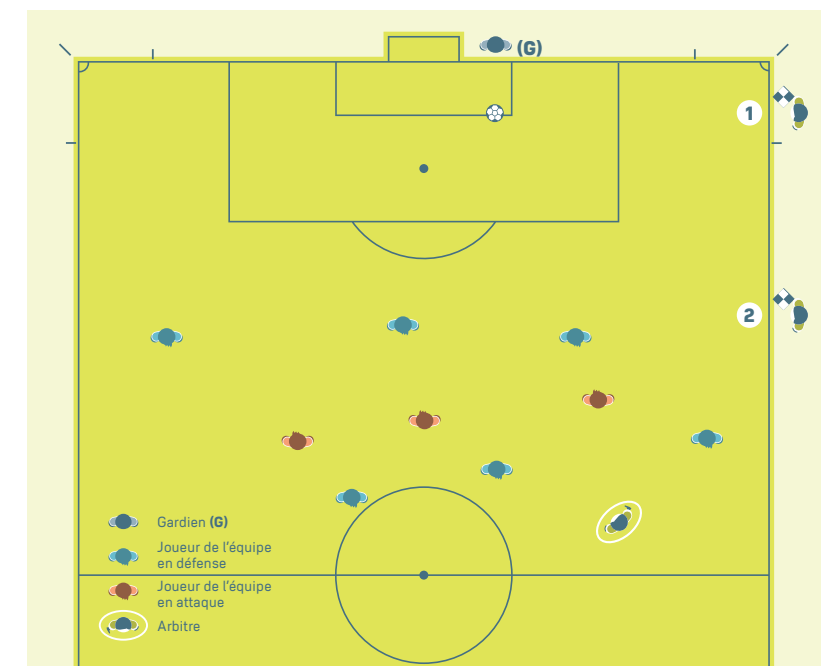
Si le ballon n'a pas franchi entièrement la ligne de but et que le match se poursuit normalement parce que le but n'a pas été marqué, l'arbitre échangera un regard avec l'arbitre assistant et lui fera, si nécessaire, un signe discret de la main.



Coup de pied de but

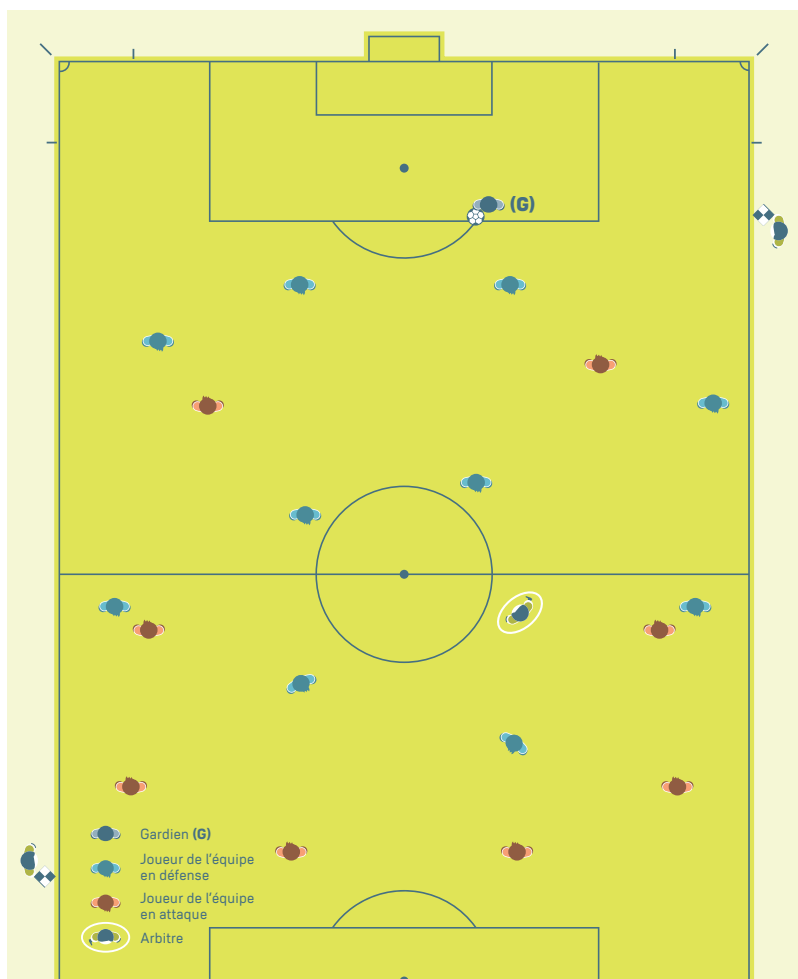
L'arbitre assistant doit commencer par vérifier que le ballon est dans la surface de but. Si le ballon n'est pas placé au bon endroit, l'arbitre assistant doit, sans quitter sa place, avertir l'arbitre du regard et lever son drapeau. Une fois que le ballon est bien placé dans la surface de but, l'arbitre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

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



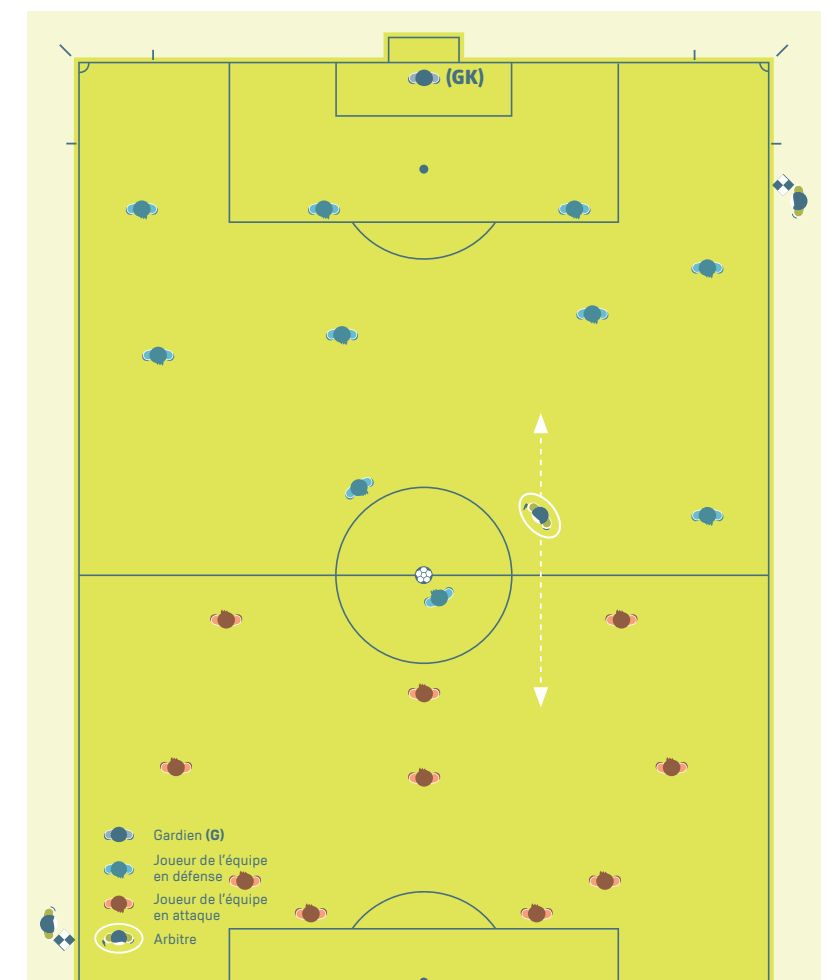
Renvoi (ou dégagement) du gardien

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



Coup d'envoi

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



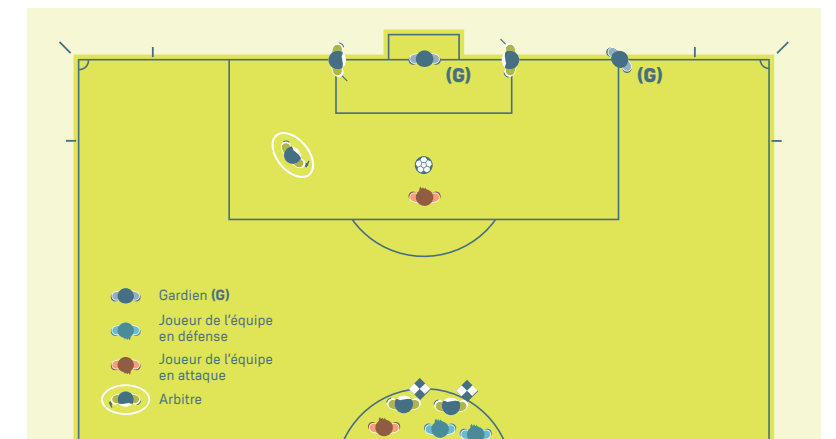
Tirs au but

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

Sans arbitres assistants supplémentaires

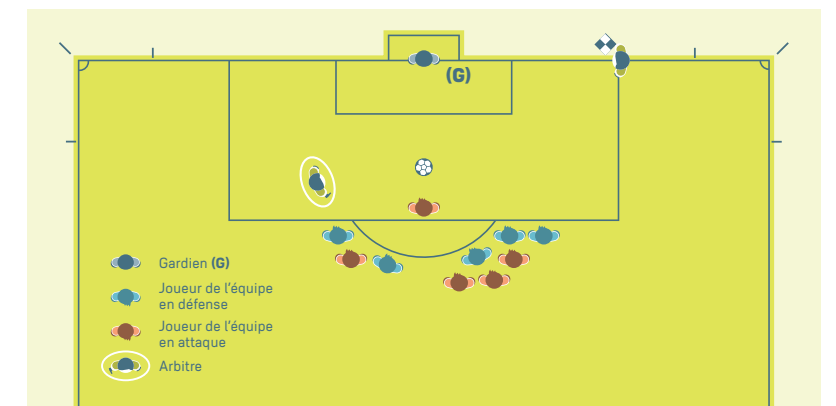


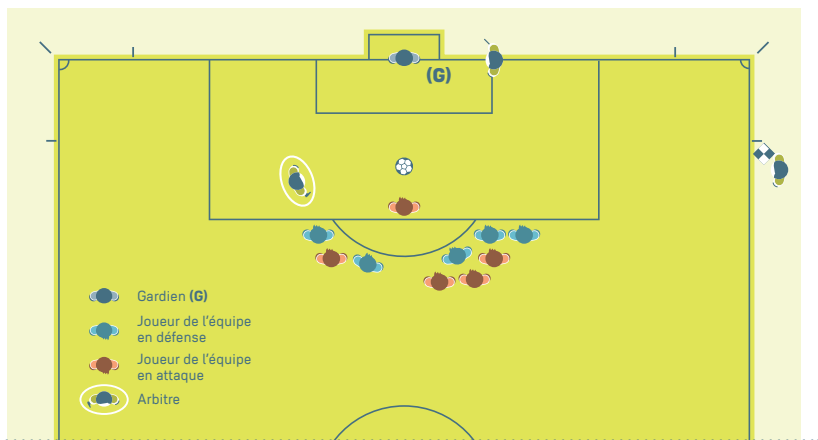
Avec arbitres assistants supplémentaires



Penalty

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





Altercation générale

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

Distance du mur

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

Remplacement

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

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



Gestuelle, communication et usage du sifflet

1. Arbitres

Gestuelle

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

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

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

Signaux

Voir la Loi 5 pour consulter les illustrations des signaux.

Usage du sifflet

Un coup de sifflet est nécessaire pour signifier :

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

- une blessure ;
- un remplacement.

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

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

Un usage trop fréquent du sifflet affaiblira son impact.

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

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

2. Arbitres assistants

Signal sonore

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

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

Système de communication électronique

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

Technique de drapeau

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

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

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

Gestuelle

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

Signaux

Voir la Loi 6 pour consulter les illustrations des signaux.

Corner ou coup de pied de but

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

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

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

Fautes

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

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

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

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

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

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

Fautes à l'intérieur de la surface de réparation

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

Fautes hors de la surface de réparation

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

But marqué ou non marqué

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

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

Hors-jeu

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

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

Penalty

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

Remplacement

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

Rentrée de touche

Si le ballon franchit entièrement la ligne de touche :

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

3. Arbitres assistants supplémentaires

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

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

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

L'arbitre prendra la décision finale.



Autres conseils

1. **Avantage**

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

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

2. **Récupération des arrêts de jeu**

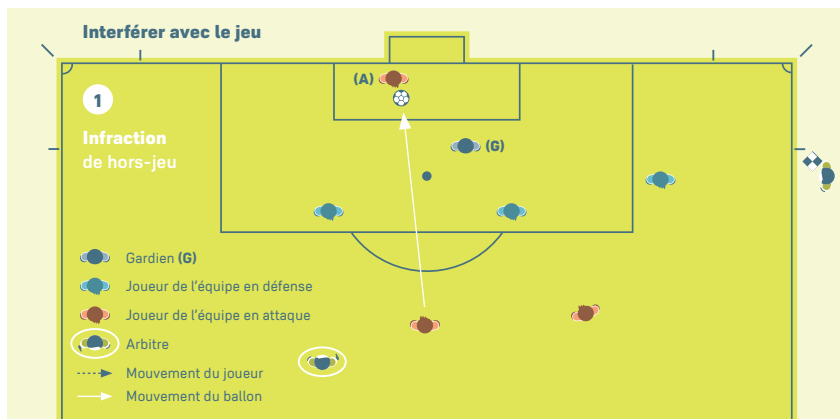
De nombreux arrêts de jeu sont tout à fait normaux (rentrées de touche, coups de pied de but, etc.). Il convient donc de n'accorder de temps additionnel que si ces arrêts de jeu sont excessifs.

3. **Tenir/retenir un adversaire**

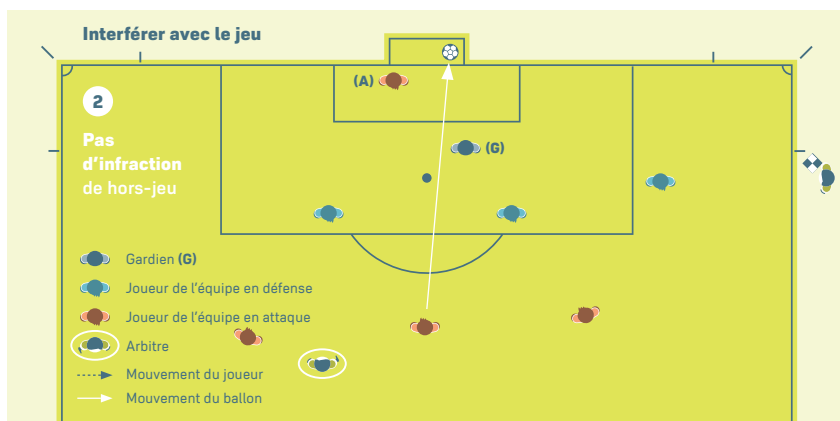
Les arbitres sont appelés à intervenir rapidement et avec fermeté à l'encontre des joueurs qui tiennent/retiennent leur adversaire, notamment à l'intérieur de la surface de réparation lors des balles arrêtées. Dans ces situations, l'arbitre :

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

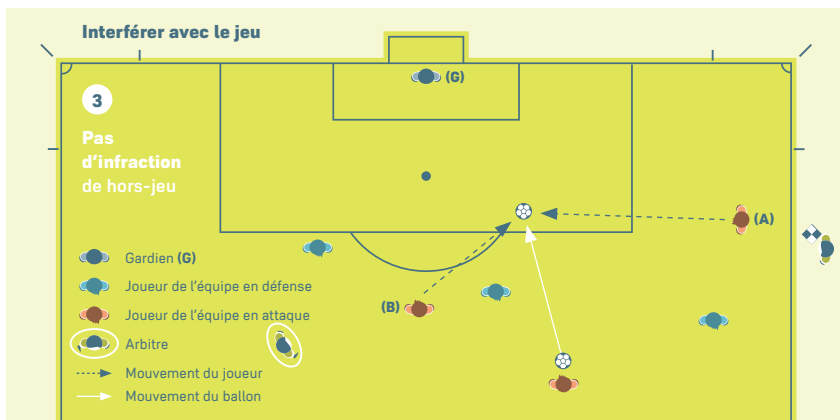
4. Hors-jeu



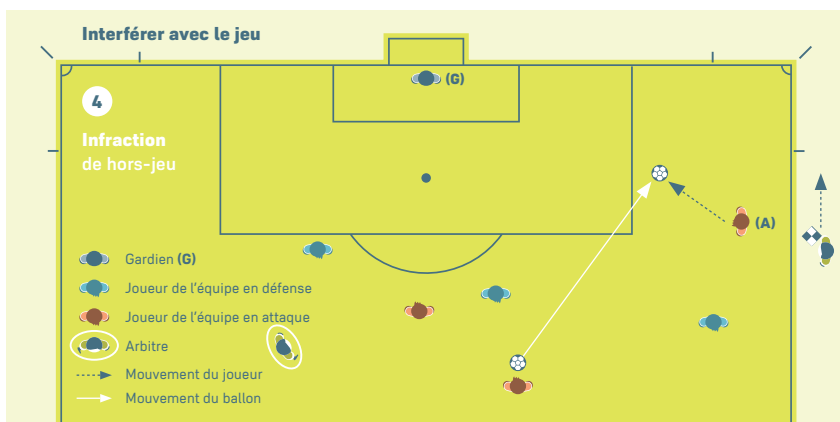
Un attaquant **en position de hors-jeu** (A), n'interférant pas avec un adversaire, **touche le ballon**. L'arbitre assistant doit lever son drapeau lorsque le joueur **touche le ballon**.



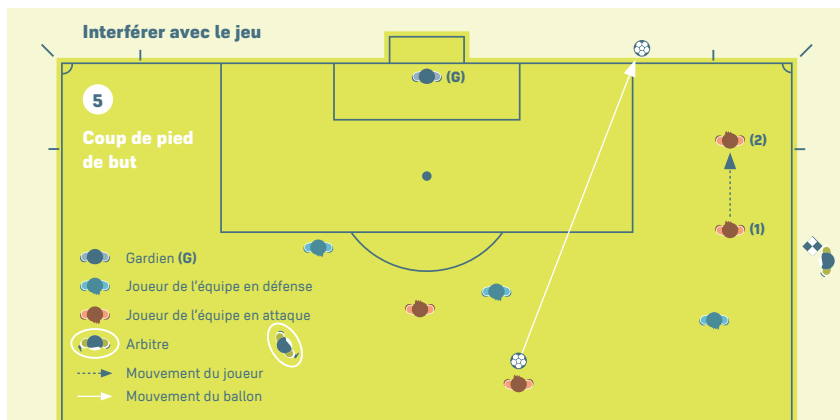
Un attaquant **en position de hors-jeu** (A), n'interférant pas avec un adversaire, **ne touche pas le ballon**. Le joueur n'a pas touché le ballon et ne peut donc pas être sanctionné.



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



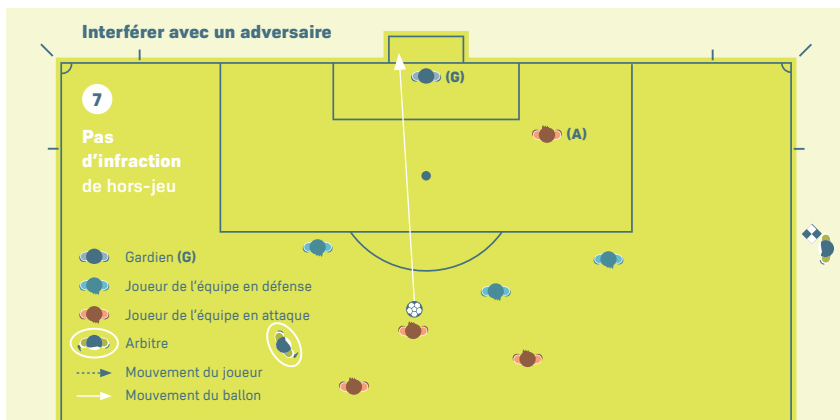
Un joueur **en position de hors-jeu** (A) peut être sanctionné avant que le ballon ne soit joué ou touché si, de l'avis de l'arbitre, aucun autre coéquipier qui n'est pas en position de hors-jeu n'est en mesure de jouer le ballon.



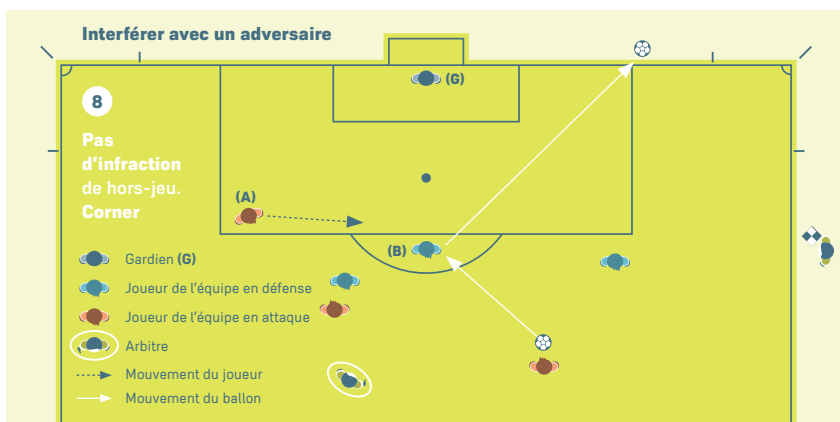
Un attaquant **en position de hors-jeu** (1) court en direction du ballon et **ne touche pas** le ballon. L'arbitre assistant doit signaler un **coup de pied de but**.



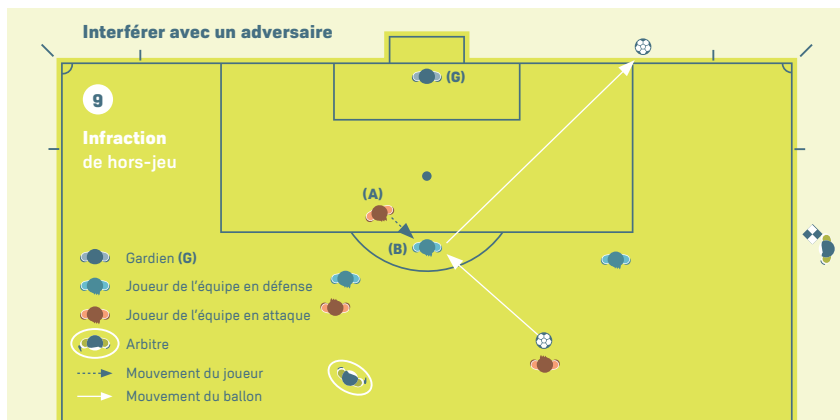
Un attaquant **en position de hors-jeu** (A) obstrue clairement le champ de vision du gardien de but. Il doit être pénalisé car il empêche un adversaire de jouer ou pouvoir jouer le ballon.



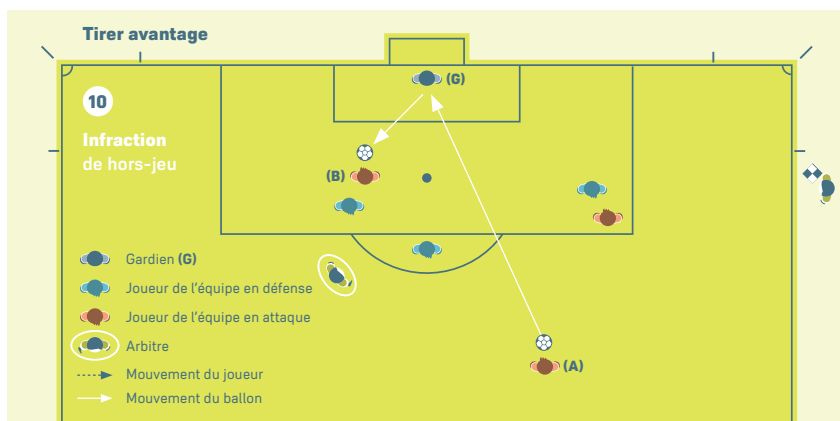
Un attaquant **en position de hors-jeu** (A) n'obstrue **pas** clairement le champ de vision du gardien de but ni ne dispute le ballon à un adversaire.



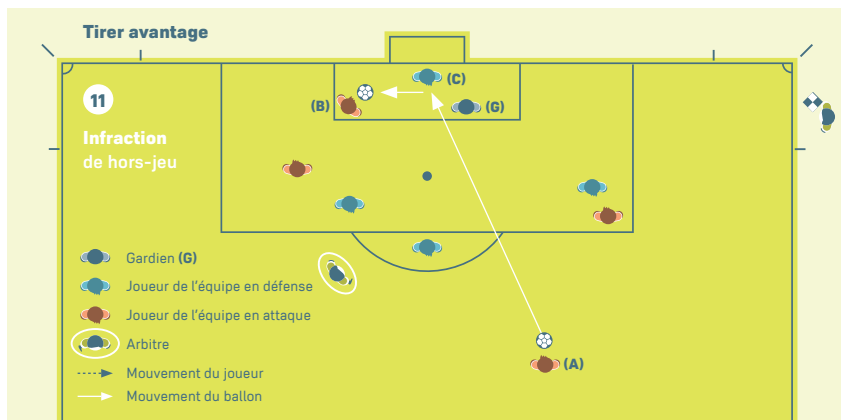
Un attaquant **en position de hors-jeu** (A) court en direction du ballon mais n'empêche pas l'adversaire de jouer ou de pouvoir jouer le ballon. Le joueur A ne dispute **pas** le ballon à son adversaire B.



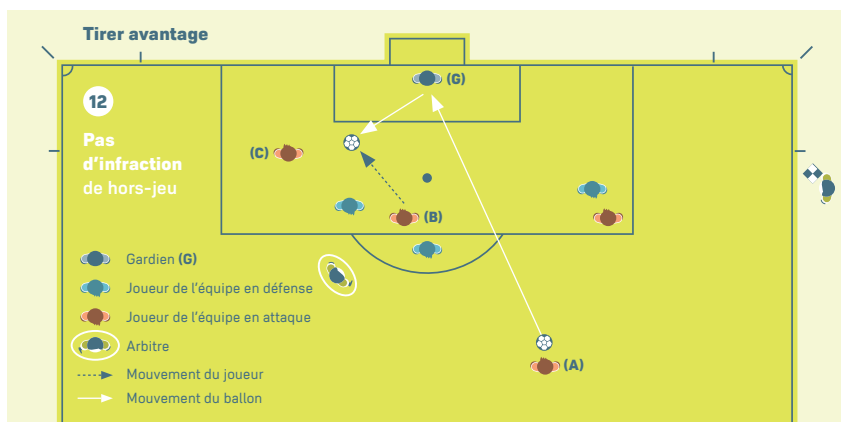
Un attaquant **en position de hors-jeu** (A) court en direction du ballon et empêche l'adversaire (B) de jouer ou de pouvoir jouer le ballon en lui disputant le ballon. Le joueur A dispute le ballon à son adversaire B.



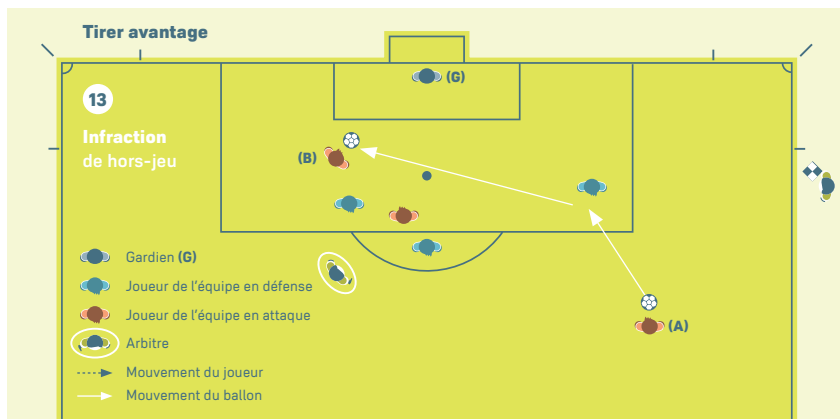
Un attaquant **en position de hors-jeu** (B) est sanctionné pour avoir **joué ou touché le ballon** qui a rebondi, a été dévié ou a été repoussé par le gardien, puisqu'il était **en position de hors-jeu** lorsque le ballon a été touché en dernier ou qu'il a été joué par l'un de ses coéquipiers.



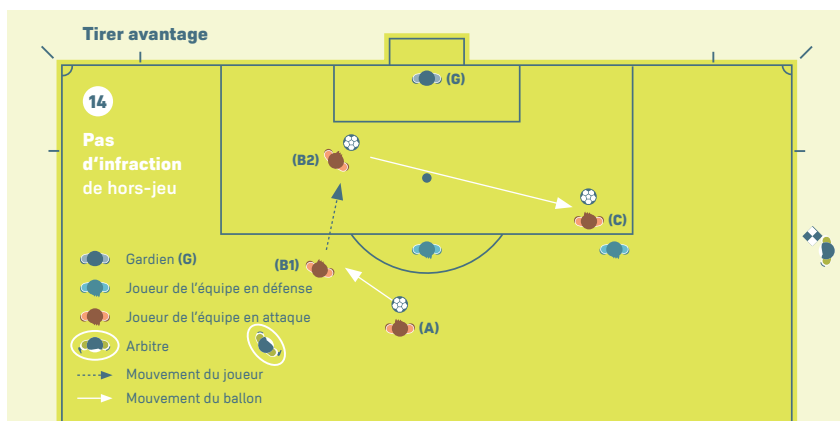
Un attaquant **en position de hors-jeu** (B) est sanctionné pour avoir **joué ou touché le ballon** qui a rebondi ou a été volontairement repoussé par un joueur de l'équipe en défense (C), puisqu'il était **en position de hors-jeu** lorsque le ballon a été touché en dernier ou qu'il a été joué par l'un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



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



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



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

5. Blessures

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

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

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

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

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

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

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

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

Lorsque l'arbitre décide que le jeu doit reprendre :

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

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

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

Notes

Notes

Notes

Notes

Notes

Notes

Notes

IFAB[®]

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



FIFA[®]







IFAB®
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

