IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

FIFA

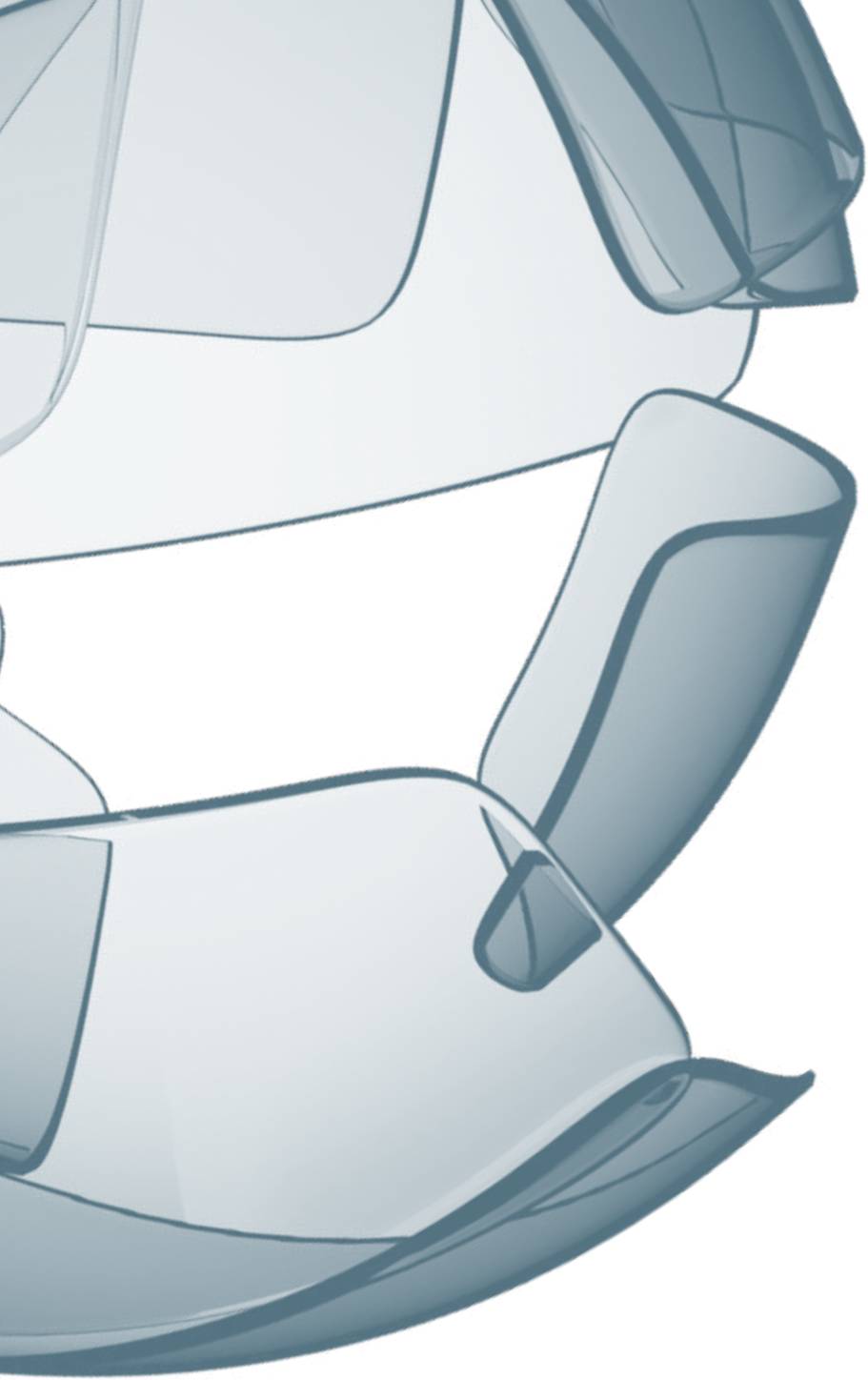
THEIFAB.COM
SINCE 1886

Lois du Jeu

2018/19

IFAB®

THE
INTERNATIONAL
FOOTBALL
ASSOCIATION
BOARD



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

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

En vigueur depuis le 1er juin 2018

Lois du Jeu

2018/19

Table des matières

8 Introduction
11 La philosophie et l'esprit des Lois du Jeu
12 Gestion des modifications des Lois du Jeu
14 Origine des actuelles révisions des Lois du Jeu 2018/19
16 L'avenir

18 Remarques relatives aux Lois du Jeu

20 Lois du Jeu 2018/19
22 Modifications apportées aux Lois du Jeu
32 01 Terrain
44 02 Ballon
48 03 Joueurs
56 04 Équipement des joueurs
64 05 Arbitre
76 06 Autres arbitres
84 07 Durée du match
88 08 Coup d'envoi et reprise du jeu
92 09 Ballon en jeu et hors du jeu
94 10 Déterminer le résultat d'un match
100 11 Hors-jeu
104 12 Fautes et incorrections
116 13 Coups francs
120 14 Penalty
126 15 Rentrée de touche
130 16 Coup de pied de but
134 17 Corner

IFAB®

138 VAR protocole

150 Modifications apportées aux Lois 2018/19
151 Résumé des modifications des Lois du Jeu
156 Détails des modifications des Lois du Jeu

176 Glossaire
177 Instances du football
178 Termes du football
187 Arbitres

188 Directives pratiques pour les arbitres

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

IFAB®

Introduction

IFAB®

La philosophie et l'esprit des Lois du Jeu

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

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

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

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

Gestion des modifications des Lois du Jeu

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

Pour qu'une Loi soit modifiée, l'IFAB doit être convaincu que cette modification profitera au football. Cela signifie que tout changement potentiel doit en général être testé au préalable, comme c'est actuellement le cas de l'assistance vidéo à arbitrage et du remplacement en prolongations. À chaque proposition de modification, comme nous l'avons remarqué dans la grande modernisation des Lois du Jeu des éditions 2016/17 et 2017/18, l'IFAB se concentre sur les points suivants : équité, intégrité, respect, sécurité, plaisir des participants et comment la technologie peut profiter au football. Les Lois du Jeu doivent aussi inciter tout un chacun à participer au football, quels que soient ses origines ou ses capacités.

Bien que des accidents se produisent, les Lois du Jeu doivent rendre le football le plus sûr possible. Pour cela, les joueurs doivent faire preuve de respect envers leurs adversaires tandis que les arbitres doivent créer un environnement sûr en faisant preuve de fermeté vis-à-vis des personnes qui jouent de façon trop agressive et dangereuse. Dans ses expressions disciplinaires, les Lois du Jeu incarnent le fait que toute idée de jeu dangereux est inacceptable. Par ex. : « faute par imprudence » (avertissement) et « mettre en danger l'intégrité physique d'un adversaire » ou encore « faute avec violence » (exclusion).

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

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

Les Lois du Jeu ne peuvent envisager toutes les situations possibles et imaginables, donc lorsqu'aucune clause directe ne le stipule dans les Lois du Jeu, l'IFAB s'attend à ce que l'arbitre prenne une décision dans l'« esprit » du jeu. Il faut alors se poser la question : « Que veut le football ? »

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

Origines de la révision 2018/19 des Lois du Jeu

La révision 2016/17 des Lois du Jeu fut sans doute la plus détaillée et complète de l'histoire de l'IFAB. L'objectif consistait à clarifier les Lois, à les rendre plus accessibles et à s'assurer qu'elles reflètent les besoins du football moderne.

Comme lors de toute révision à grande échelle, il y a toujours une deuxième étape de « suivi » et bon nombre des modifications pour la saison 2017/18 ont permis de clarifier le texte et/ou d'en faciliter la traduction. La plupart des modifications ont été apportées à la suite de demandes de personnes, de groupes et de fédérations nationales du monde entier.

Outre les clarifications, certaines modifications ont été effectuées pour élargir les principes établis dans la révision 2016/17, et la 131e Assemblée Générale Annuelle de l'IFAB du 3 mars 2017 a également approuvé certaines modifications importantes pour aider à développer et promouvoir le football, notamment :

- l'élargissement de la souplesse donnée aux fédérations nationales (et aux confédérations et à la FIFA) afin qu'elles puissent modifier certaines sections « organisationnelles » des Lois du Jeu (par ex. : augmenter à cinq le nombre maximum de remplaçants) afin d'aider à promouvoir et à développer le football dont elles sont responsables car l'IFAB estime que les fédérations nationales comprennent mieux ce qui peut profiter au football de leur pays ;

- la mise en place d'exclusions temporaires comme potentielle sanction alternative à l'avertissement dans les catégories de jeunes, vétérans, handicapés et football de base (plus petits niveaux) ;
- l'élargissement de l'utilisation des remplacements libres aux catégories de jeunes, vétérans et handicapés (ils sont déjà autorisés dans le football de base).

Les changements figurant dans les Lois du Jeu 2018/19 sont principalement des précisions et ajustements relatifs aux importants changements de la révision de 2016/17. Y figurent également deux nouveautés introduites à la suite de tests rigoureux :

- le recours à un remplacement supplémentaire en prolongation
- le recours à l'assistance vidéo à l'arbitrage, sous réserve de l'accord de l'IFAB et de la FIFA.

L'avenir

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

- **Équité et intégrité**
  - les modifications proposées renforceront-elles l'équité et l'intégrité du football sur le terrain ?
- **Universalité et intégration**
  - les modifications proposées profiteront-elles au football à tous les niveaux et dans le monde entier ?
  - les modifications proposées inciteront-elles plus de personnes de toutes origines et capacités à pratiquer le football et à prendre du plaisir ?
- **Avancées technologiques**
  - les modifications proposées auront-elles un impact positif sur le football ?

En 2018/19, l'IFAB, en collaboration avec ses panels d'experts, continuera de discuter d'un certain nombre de sujets importants concernant les Lois du Jeu, notamment :

- Le comportement des joueurs, avec une attention particulière sur :
  - le rôle du capitaine ;
  - les mesures pour faire face à la perte de temps.

- Un système de tirs au but potentiellement plus équitable ;
- L'utilisation potentielle de cartons rouges pour les personnes autres que les joueurs présentes dans la surface technique ;
- Les fautes de main ;
- Le hors-jeu.

En se concentrant sur l'équité, l'universalité, l'intégration et les technologies, l'IFAB souhaite continuer à développer les Lois du Jeu afin de permettre qu'un meilleur football soit pratiqué sur chaque terrain de football de la planète.

L'IFAB aime interagir avec des individus du monde entier et apprécie toujours de recevoir des suggestions ou questions concernant les Lois du Jeu. En effet, bon nombre des récentes modifications et des thèmes de l'initiative « play fair! » ont été apportées à la suite de suggestions faites par des personnes venant de différents endroits du monde. N'hésitez donc pas à envoyer vos propositions ou questions à : **lawenquiries@theifab.com**.

IFAB®

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 2018/19 des Lois du Jeu auprès de l'IFAB en envoyant un e-mail à l'adresse suivante : **info@theifab.com**.

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

Application des Lois du Jeu

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

Les personnes chargées de la formation des officiels de match et autres participants doivent insister sur les aspects suivants :

- Les arbitres doivent appliquer les Lois dans l'« esprit » du jeu afin d'aider à la tenue de matches équitables et sûrs.
- Tout le monde doit respecter les officiels de match et leurs décisions, sans oublier le fait que les arbitres sont des êtres humains qui peuvent faire des erreurs.

Les joueurs ont une énorme responsabilité quant à l'image du sport et le capitaine de l'équipe devrait contribuer à s'assurer que les Lois du Jeu et les décisions de l'arbitre sont respectées.

Légende

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

IFAB®

Lois du Jeu

2018/19

IFAB®

Modifications apportées aux Lois du Jeu

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

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

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

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

Catégories de jeunes, vétérans, handicapés et de base:

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

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

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

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

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

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.

IFAB®

Directives pour les exclusions temporaires

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

Vous trouverez des références aux exclusions temporaires dans:

Loi 5 – Arbitre (Pouvoirs et devoirs):
Mesures disciplinaires
L'arbitre:

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

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

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

Réservées aux joueurs

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

Signal de l'arbitre

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

Durée de l'exclusion temporaire

- La durée de l'exclusion temporaire est la même pour toutes les fautes.
- L'exclusion temporaire devrait durer entre 10-15 % du temps total de jeu (ex: 10 minutes pour un match de 90 minutes, 8 minutes pour un match de 80 minutes).
- La durée de l'exclusion temporaire commence lorsque le jeu reprend après que le joueur a quitté le terrain.
- L'arbitre doit inclure dans la durée de l'exclusion temporaire tout temps « perdu » pour un arrêt de jeu auquel l'arbitre tiendrait compte pour compter le « temps additionnel » à la fin d'une période (ex: remplacement, blessure, etc.).
- Les compétitions doivent décider qui aidera l'arbitre à chronométrer la durée de l'exclusion temporaire. Cela peut être la responsabilité d'un délégué, du 4e arbitre ou d'un arbitre assistant neutre. Cela pourrait aussi être la responsabilité d'un officiel d'équipe.
- Une fois l'exclusion temporaire terminée, le joueur peut regagner le terrain depuis la ligne de touche avec l'autorisation de l'arbitre qui peut être donnée pendant que le ballon est en jeu.
- L'arbitre prend la décision finale concernant le moment où le joueur peut regagner le terrain.
- Un joueur exclu temporairement ne peut être remplacé avant la fin de la période d'exclusion temporaire (et ne peut pas être remplacé s'il s'agit de la 2e exclusion temporaire du joueur ou si l'équipe a épuisé tous ses remplacements autorisés).
- Si une période d'exclusion temporaire n'est pas terminée à la fin de la première période (ou à la fin de la deuxième période en cas de prolongations), le joueur doit respecter le restant de son exclusion temporaire à partir du début de la deuxième période (ou au début des prolongations).
- Un joueur qui n'a pas fini sa période d'exclusion temporaire à la fin du match a le droit de participer aux tirs au but.

Zone d'exclusion temporaire

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

Fautes commises avant/pendant/après une exclusion temporaire

- Un joueur exclu temporairement qui commet une faute passible d'avertissement (carton jaune) ou d'exclusion (carton rouge) 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 (cartons jaunes).

Systèmes d'exclusion temporaire

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

- Système A - pour tous les avertissements (cartons jaunes)
- Système B - pour certains avertissements (cartons jaunes), mais pas tous

Système A - exclusion temporaire pour tous les avertissements (cartons jaunes)

- Toutes les fautes passibles d'avertissement (carton jaune) sont sanctionnées d'une exclusion temporaire.
- Un joueur qui commet une 2e faute passible d'avertissement (carton jaune) dans le même match:
  - devra respecter une deuxième exclusion temporaire et ne pourra plus participer au match
  - peut être remplacé par un remplaçant à la fin de la deuxième période d'exclusion temporaire si l'équipe du joueur n'a pas épuisé tous ses remplacements autorisés (ceci parce que l'équipe a déjà été « sanctionnée » en jouant sans ce joueur pendant 2 périodes d'exclusion temporaire).

Système B - exclusion temporaire pour certains avertissements (cartons jaunes),*

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

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

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

Directives pour les remplacements libres

Après approbation de la 131e 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 football de base, sous réserve d'approbation de la fédération nationale de la compétition, confédération ou FIFA, le cas échéant.

Vous trouverez des références aux remplacements libres dans:

Loi 3 – Joueurs (Nombre de remplacements):
Remplacements libres

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

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

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

IFAB®

IFAB®

Loi 01

Terrain

1. Surface

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

Les surfaces artificielles doivent être de couleur verte.

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

2. Marquage du terrain

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

Seules les lignes énoncées à la Loi 1 doivent être marquées sur le terrain.

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 de rayon.

Il est possible de tracer une marque à 9,15 m 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. La ligne de but doit avoir la même largeur que les poteaux et la barre transversale.

Lorsque des surfaces artificielles sont utilisées, d'autres lignes sont autorisées sous réserve qu'elles soient de couleur différente et clairement différentiables des lignes de football.

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

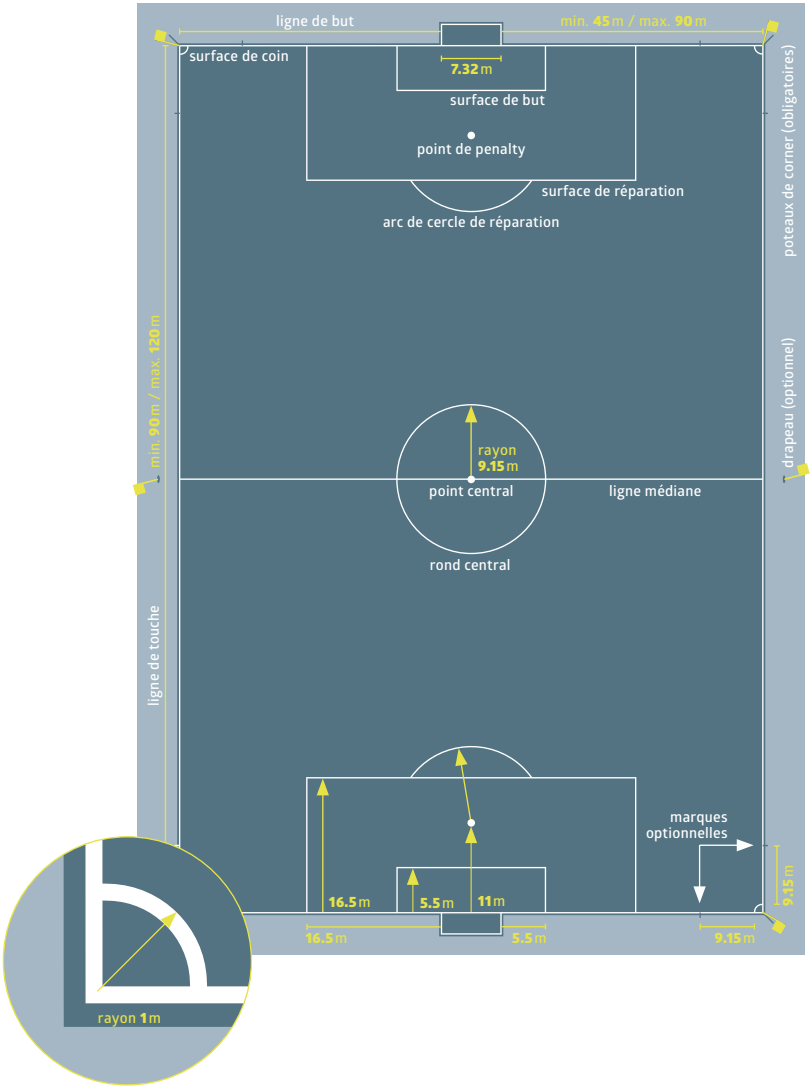
Les lignes de touche doivent être plus longues que les lignes de but.

- Longueur (ligne de touche) :
  minimum 90 m
  maximum 120 m
- Longueur (ligne de but) :
  minimum 45 m
  maximum 90 m

4. Dimensions pour les matches internationaux

- Longueur (ligne de touche):
  minimum 100 m
  maximum 110 m
- Longueur (ligne de but):
  minimum 64 m
  maximum 75 m

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



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

5. Surface de but

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

6. Surface de réparation

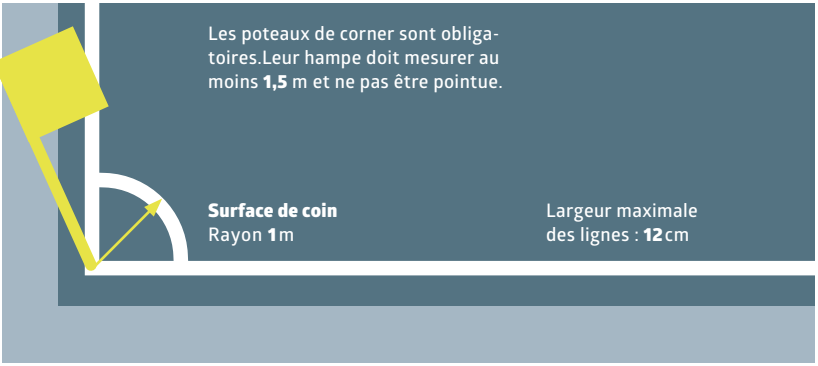
Deux lignes sont tracées perpendiculairement à la ligne de but, à 16,5 m de l'intérieur de chaque poteau du but. Ces deux lignes avancent sur le terrain sur 16,5 m et sont réunies par une ligne tracée parallèlement à la ligne de but. L'espace délimité par ces lignes et la ligne de but est appelé surface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

À l'intérieur de chaque surface de réparation est marqué le point de penalty (point de réparation), à 11 m 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 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 de rayon à partir du poteau de corner tracé à l'intérieur du terrain.



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 du sol.

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

10. Buts

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

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

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

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

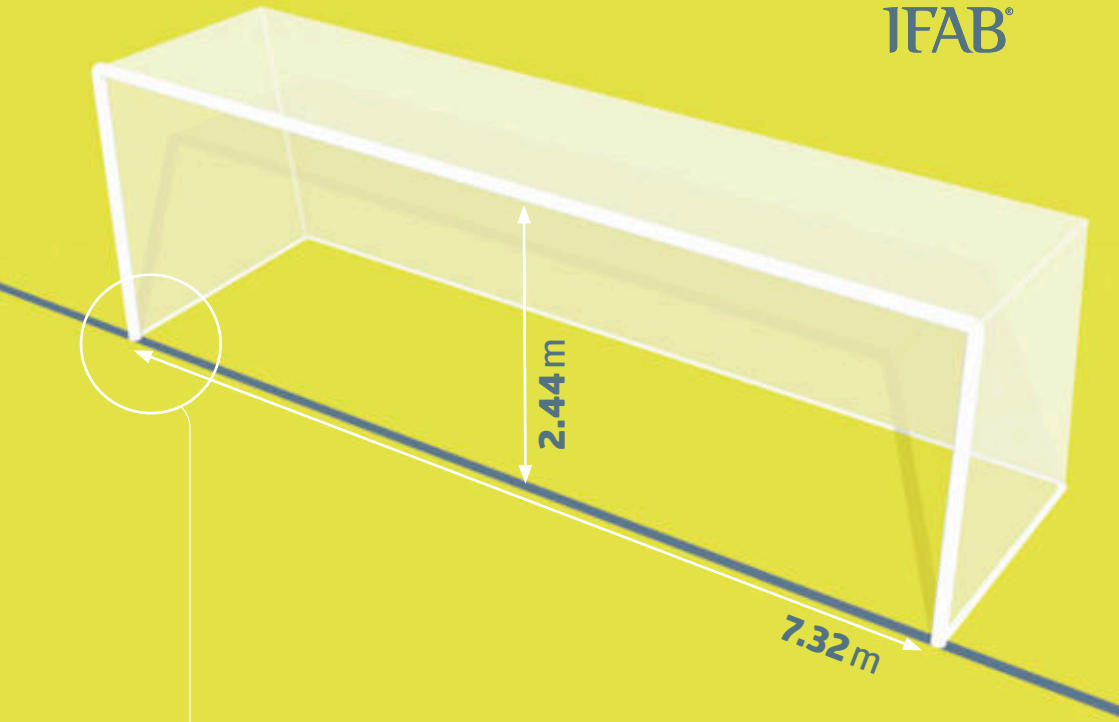
Les poteaux et la barre doivent être de couleur blanche et avoir la même largeur et la même épaisseur, lesquelles ne doivent pas excéder 12 cm.

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. 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. Le jeu reprend alors avec une balle à terre.

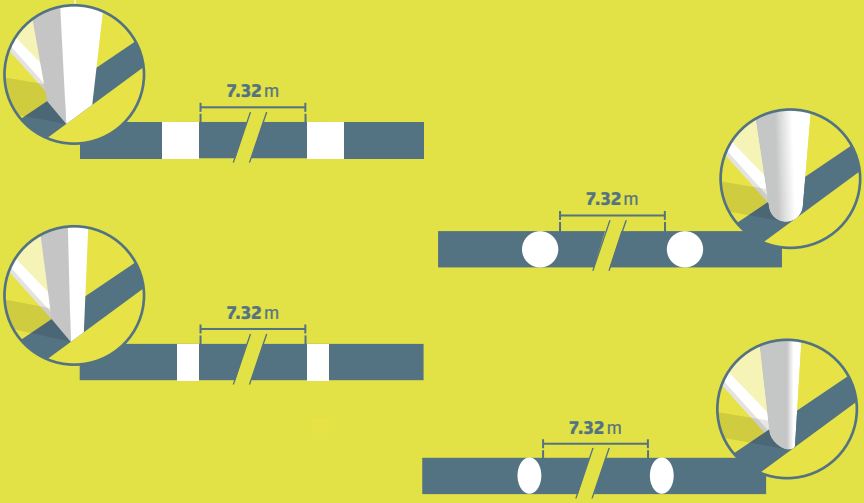
Des filets peuvent être attachés aux buts et au sol derrière le but. Ils doivent être convenablement soutenus afin de ne pas gêner le gardien de but.

Sécurité

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



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



11. Technologie sur la ligne de but

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

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

Principe de la technologie sur la ligne de but

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

L'information confirmant qu'un but a été marqué ou non doit être communiquée par le système de technologie sur la ligne de but immédiatement et automatiquement en une seconde, uniquement aux arbitres (par l'intermédiaire de la montre de l'arbitre, par vibration et signal visuel).

Exigences et spécifications de la technologie sur la ligne de but

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

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

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

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

12. Publicité commerciale

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

En outre, les publicités verticales doivent être au moins :

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

13. Logos et emblèmes

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

14. Assistance vidéo à l'arbitrage

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

Salle de visionnage

La salle de visionnage est celle dans laquelle l'arbitre assistant vidéo, son/ses adjoint(s) et le(s) technicien(s) vidéo travaillent ; elle peut être située dans ou a 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 ou joueur remplacé qui entre dans la salle de visionnage sera exclu, tandis qu'un officiel d'équipe sera expulsé de la surface technique.

Zone de visionnage

Lors des matches pour lesquels le recours à l'assistance vidéo à l'arbitrage est permis, il doit y avoir au moins une zone de visionnage au bord du terrain, où l'arbitre peut procéder à un visionnage des images. La zone de visionnage doit être :

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

Un joueur, remplaçant ou joueur remplacé qui pénètre dans la zone de visionnage sera averti, tandis qu'un officiel d'équipe fera l'objet d'une remontrance verbale officielle (ou d'un avertissement si des cartons jaunes peuvent être adressés aux officiels d'équipe).

IFAB®

IFAB®

Loi 02

Ballon

1. Spécifications

Tous les ballons doivent être :

- sphériques ;
- en matière adéquate ;
- d'une circonférence comprise entre 68 et 70 cm ;
- d'un poids compris entre 410 et 450 g au début du match ;
- d'une pression comprise entre 0,6 et 1,1 atmosphère (600 à 1 100 g/cm^2).

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

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

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

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

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

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

2. Remplacement d'un ballon défectueux

Si le ballon est endommagé :

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

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 retiré.

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 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.

IFAB®

IFAB®

Loi 03

Joueurs

1. Nombre de joueurs

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

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

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

2. Nombre de remplacements

Compétitions officielles

Le nombre de remplacements, jusqu'à cinq maximum, pouvant être utilisés lors de tout match disputé dans le cadre de compétitions officielles sera déterminé par la FIFA, la confédération ou la fédération nationale, à l'exception des compétitions pour hommes et femmes impliquant les équipes premières des clubs de évoluant dans la plus haute division du pays ou des équipes nationales «A» pour lesquels trois remplacements maximum peuvent être utilisés.

Le règlement de la compétition doit préciser:

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

Autres matches

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

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

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

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

Remplacements libres

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

3. Procédure de remplacement

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

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

- L'arbitre doit être préalablement informé de chaque remplacement.
- Le joueur remplacé reçoit de l'arbitre l'autorisation de quitter le terrain, à moins qu'il n'en soit déjà sorti.
- Le joueur remplacé n'est pas tenu de quitter le terrain au niveau de la ligne médiane 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 procéder à toute reprise du jeu.

S'il est procédé à un remplacement à la mi-temps ou avant les prolongations, la procédure devra avoir été effectuée avant que le jeu ne reprenne. Si l'arbitre n'est pas informé du remplacement, le joueur inscrit comme remplaçant peut continuer à jouer, aucune sanction disciplinaire n'est prise et l'arbitre doit rendre compte de cet incident à l'autorité compétente.

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. Fautes 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 prise contre le joueur inscrit comme remplaçant ;
- le joueur inscrit comme titulaire peut devenir remplaçant ;
- le nombre de remplacements n'est pas réduit ;
- l'arbitre rend 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 des prolongations) ou pendant la période entre la fin du match et le début des prolongations et/ou des tirs au but.

Pour toute autre infraction à la présente Loi :

- 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 soumission 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, lequel ne peut être remplacé ; 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 ;
- prendre les mesures disciplinaires appropriées.

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 le ballon n'entre dans le but adverse.

8. Joueur hors du terrain

Si un joueur qui doit attendre l'autorisation de l'arbitre pour regagner le terrain de jeu regagne celui-ci sans l'autorisation de l'arbitre, ce dernier doit :

- interrompre le jeu (mais pas immédiatement si le joueur n'entrave pas le déroulement du jeu ou un officiel de match 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 ;
- par un coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu s'il n'y a pas eu d'interférence.

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

9. But marqué avec personne supplémentaire sur le terrain

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

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

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

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

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

L'arbitre doit rendre compte de cet incident à l'autorité compétente.

10. Capitaine de l'équipe

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

IFAB®

IFAB®

Loi 04

Équipement des joueurs

1. Sécurité

Un joueur ne doit pas utiliser d'équipement ou porter quoi que ce soit qui soit 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 article ou un bijou non autorisé ou dangereux, l'arbitre doit ordonner au joueur :

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

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

2. Équipement obligatoire

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

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

Les gardiens de but peuvent porter des pantalons de survêtements.

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

3. Couleurs

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

La couleur du maillot de corps doit être identique à la couleur dominante 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, et les joueurs d'une même équipe doivent porter la même couleur.

4. Autre équipement

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

Couvre-chefs

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

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

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 expulsé de la surface technique.

Systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances

Lorsque les joueurs utilisent des systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances avec technologie embarquée lors de matches disputés dans une compétition officielle organisée sous les auspices de la FIFA, des confédérations ou des fédérations nationales, l'organisateur de la compétition doit s'assurer que la technologie embarquée sur le système du joueur n'est pas dangereuse et porte la marque suivante:

IMS
INTERNATIONAL MATCH STANDARD™

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

Une norme professionnelle a été développée par la FIFA et approuvée par l'IFAB afin d'aider les organisateurs de compétitions dans l'approbation de systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances fiables et précis. Cette norme professionnelle sera adoptée au cours d'une période de transition mise en place jusqu'au 1er juin 2019. Le label suivant indique qu'un

système/appareil électronique de suivi et d'évaluation des performances a été officiellement testé et répond aux exigences en termes de fiabilité et de précision des données de position dans le football:

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

Interprétation de la Loi

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

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

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

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

- toute personne, décédée ou en vie (à moins qu'elle ne fasse partie du nom officiel de la compétition) ;
- tout(e) parti/organisation/groupe (etc.) politique local(e), régionale(e), national(e) ou international(e) ;
- tout gouvernement local, régional ou national et ses départements, bureaux ou fonctions ;
- toute organisation à caractère discriminatoire ;
- toute organisation dont les objectifs/actions sont susceptibles d'offenser un large 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 doit 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'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, à moins que le joueur n'interfère avec le déroulement du match, auquel cas un coup franc direct (ou un penalty) sera accordé à l'endroit de l'interférence.

IFAB®

IFAB®

Loi 05

Arbitre

1. Autorité de l'arbitre

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

2. Décisions de l'arbitre

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

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

L'arbitre ne peut pas revenir sur une décision après avoir réalisé que celle-ci n'est pas la bonne ou après avoir consulté un des autres arbitres si le jeu a repris ou si l'arbitre a signalé la fin de la première ou de la seconde période (y compris les prolongations) et a quitté le terrain ou que le match est terminé.

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 chronométreur, consigne par écrit les événements du match et remet aux autorités compétentes un rapport de match consignant les informations relatives à toute mesure disciplinaire, ainsi que tout autre incident survenu avant, pendant ou après le match ;
- contrôle et/ou donne le signal de la reprise du match ;

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 ;

Mesures disciplinaires

- 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 ;
- est habilité à prendre des mesures 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 est habilité à empêcher le joueur de disputer le match (voir Loi 3.6) ; l'arbitre signalera toute autre incorrection ;
- est habilité à infliger des cartons jaunes et rouges et, lorsque le règlement de la compétition l'autorise, à exclure temporairement un joueur, à partir du moment où il pénètre sur le terrain au début du match et jusqu'après la fin du match, y compris pendant la mi-temps, les prolongations et les tirs au but ;
- prend des mesures à l'encontre des officiels d'équipe qui n'ont pas un comportement responsable et peut les exclure du terrain et de ses abords immédiats ; 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 peut intervenir si un joueur a besoin d'assistance médicale.
- 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 match 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. Il ne peut être dérogé à cette exigence de quitter le terrain que 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 physique pour laquelle l'adversaire est averti ou exclu (ex. : faute avec imprudence ou violence ou faute grossière), pour autant que l'évaluation de la blessure ou les soins soient effectués rapidement ;
- 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 ;
- si l'arbitre a autorisé les médecins et/ou les brancardiers à pénétrer sur le terrain, le joueur doit quitter celui-ci, soit sur une civière soit en marchant ; un joueur ne respectant pas les instructions recevra un avertissement pour comportement antisportif ;
- si l'arbitre a décidé d'avertir ou d'exclure le joueur blessé et si ce dernier doit quitter le terrain pour se faire soigner, l'arbitre doit montrer le carton avant que le joueur quitte le terrain ;
- si le jeu n'a pas été arrêté pour une autre raison ou si la blessure d'un joueur n'est pas causée par une infraction aux Lois du Jeu, la reprise du jeu se fait par une balle à terre ;

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 le ballon n'entre dans le but adverse ;
    - 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 lesquel(le)s l'organisateur a rempli l'ensemble des exigences protocolaires et de mise en œuvre de l'assistance vidéo à l'arbitrage (telles qu'établies dans le manuel d'assistance vidéo à l'arbitrage) et a reçu l'autorisation écrite de l'IFAB et de la FIFA.

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

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

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

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

Analyse vidéo après la reprise du jeu

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

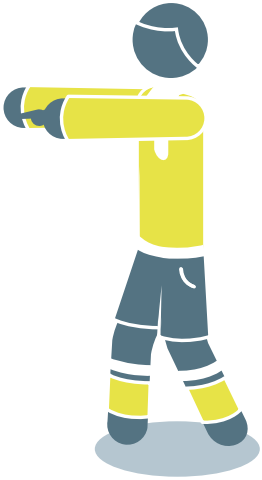
Les arbitres de terrain n'ont pas l'autorisation de porter des bijoux ou tout autre équipement électronique, y compris des caméras.

6. Signaux de l'arbitre

Reportez-vous au graphique pour connaître les signaux approuvés des arbitres

Outre l'actuel signal à deux bras permettant d'indiquer un avantage, un signal d'un seul bras est désormais autorisé car les arbitres n'ont pas toujours la possibilité de courir avec les deux bras tendus devant eux.

Avantage (1)

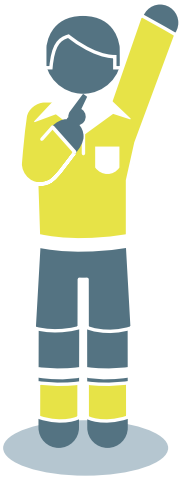


Avantage (2)

Corner

Penalty

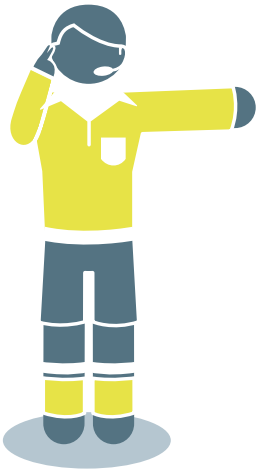
Carton **jaune** ou **rouge**



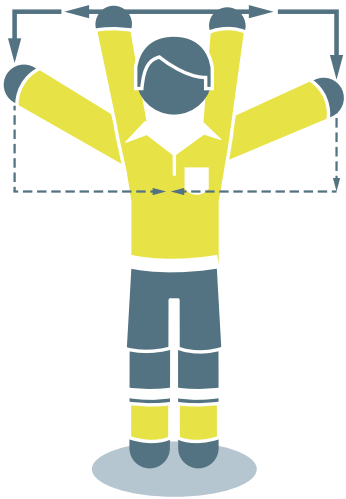
Coup franc **indirect**

Coup franc **direct**

Coup de pied **de but**



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



Analyse vidéo – signal « télévision »

7. Responsabilités des arbitres

Les arbitres ne peuvent être tenus pour responsable :

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

Il peut s'agir de la décision :

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

IFAB®

IFAB®

Loi 06

Autres arbitres

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

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

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

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

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

2. Quatrième arbitre

Le quatrième arbitre est 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 les prolongations) ;
- informer l'arbitre en cas de comportement déplacé de toute personne présente dans la surface technique.

3. Arbitres assistants supplémentaires

Les arbitres assistants supplémentaires peuvent indiquer :

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

4. Arbitre assistant de réserve

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

5. Arbitres vidéo

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

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

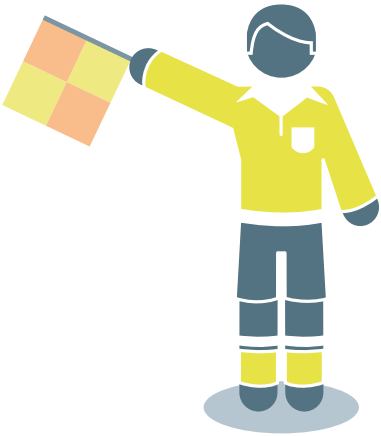
- suivant l'action en direct pendant que l'arbitre assistant vidéo effectue une vérification ou une analyse ;
- tenant un registre de tous les incidents liés à l'assistance vidéo et de tous les problèmes de communication ou de technologie ;
- facilitant la communication de l'arbitre assistant vidéo avec 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

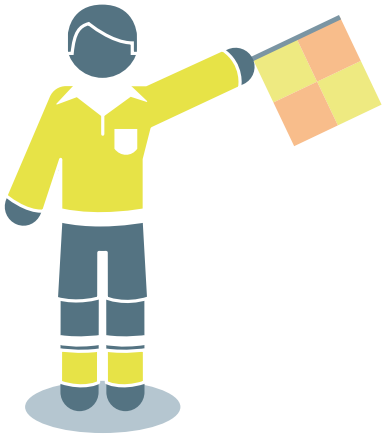
Remplacement

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

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

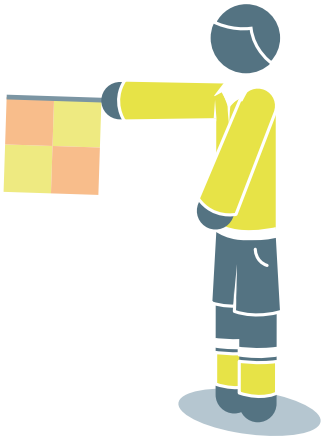


Rentrée de touche **pour l'équipe en attaque**



Rentrée de touche **pour l'équipe en défense**

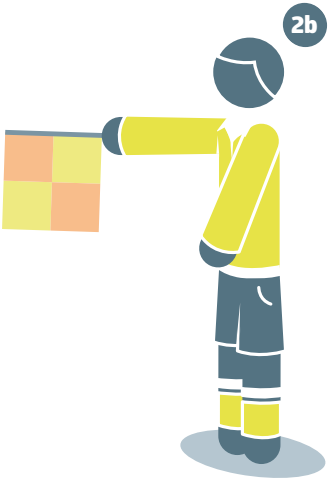
Corner



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

IFAB®

7. Signaux des arbitres assistants supplémentaires

but
(en cas de décision litigieuse)

IFAB®

Loi 07

Durée du 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 des prolongations. Le règlement de la compétition doit préciser la durée de la mi-temps qui ne peut uniquement être modifiée avec l'autorisation de l'arbitre.

3. Récupération des arrêts de jeu

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

- les remplacements ;
- l'évaluation de la blessure et/ou le transport de joueurs blessés hors du terrain ;
- les manœuvres visant à perdre du temps délibérément ;
- les sanctions disciplinaires ;
- les pauses prévues pour se désaltérer (qui, dans la mesure du possible, ne doivent pas excéder une minute) ou pour d'autres raisons médicales autorisées dans le règlement de la compétition ;
- les vérifications et analyses effectuées dans le cadre de l'assistance vidéo à l'arbitrage.
- toute autre cause, y compris tout retard important dans la reprise du jeu (par ex. : célébration d'un but).

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

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

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

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

IFAB®

IFAB®

Loi 08

Coup d'envoi et reprise du jeu

Le coup d'envoi permet de débuter chaque période d'un match, chaque période des prolongations, 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). Une balle à terre est une manière de reprendre le jeu après que l'arbitre a interrompu le jeu et que les Lois du Jeu n'exigent pas l'une des reprises susmentionnées.

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

1. Coup d'envoi

Procédure

- L'équipe qui remporte le toss (pile ou face) choisit le but en direction duquel elle attaquera durant la première période.
- L'adversaire se voit attribuer le coup d'envoi.
- 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 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 main volontaire.

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

2. Balle à terre

Procédure

L'arbitre laisse tomber le ballon à terre à l'endroit où celui-ci se trouvait au moment de l'interruption du jeu à moins que le jeu ait été arrêté à l'intérieur de la surface de but auquel cas l'arbitre laissera le ballon tomber sur la ligne de la surface de but qui est parallèle à la ligne de but, et ce sur le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

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

Un nombre illimité de joueurs peuvent disputer une balle à terre (y compris les gardiens de but) ; l'arbitre n'a pas le pouvoir de décider qui peut disputer une balle à terre ni son résultat.

Fautes 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.

IFAB®

IFAB®

Loi 09

Ballon en jeu et hors du jeu

1. **Ballon hors du jeu**
   Le ballon est hors du jeu quand :
   - il a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, à terre ou en l'air ;
   - le jeu a été arrêté par l'arbitre.

2. **Ballon en jeu**
   Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations, y compris quand il rebondit dans le terrain après avoir touché un arbitre, un poteau, la barre transversale ou un drapeau de coin.

IFAB®

Loi 10

Déterminer le résultat 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 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 ;
- deux périodes égales de prolongations ne dépassant pas 15 minutes chacune ;
- tirs au but.

Il est possible d'utiliser un mélange des procédures ci-dessus.

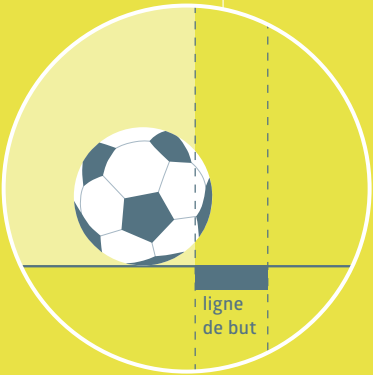
3. Tirs au but

Les tirs au but sont exécutés après la fin d'un match et, sauf dispositions contraires, les Lois du Jeu doivent être appliquées.

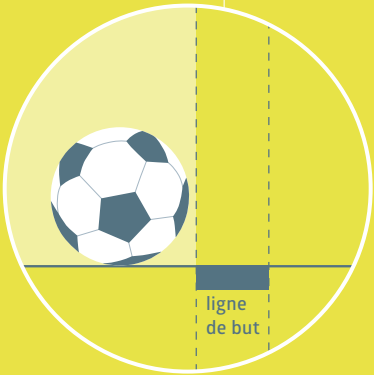
But

Pas but

Pas but



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 faute ; le tireur ne peut rejouer le ballon.
- L'arbitre consigne par écrit chaque tir au but.
- Si le gardien commet une faute obligeant le tir à être à nouveau exécuté, le gardien doit recevoir un avertissement.
- Si le tireur est sanctionné pour une faute 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 faute en même temps :
  - si le tir est manqué ou repoussé, le tir est à nouveau exécuté et les deux joueurs reçoivent un avertissement ;
  - si le tir est marqué, le but est refusé, le tir est considéré comme raté et le tireur reçoit un avertissement.

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

- Les tirs sont exécutés alternativement par chaque équipe.
- Si, avant que les deux équipes n'aient exécuté leurs cinq tirs, l'une d'elles a déjà marqué plus de buts que l'autre ne pourra jamais en marquer même en finissant sa série de tirs, l'épreuve n'est pas poursuivie.
- Si les deux équipes sont à égalité après qu'elles ont exécuté leurs cinq tirs, l'épreuve se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre après le même nombre de tentatives.
- Chaque tir est exécuté par un joueur différent, et tous les joueurs autorisés doivent avoir exécuté un premier tir avant que l'un d'eux ne puisse en exécuter un second.
- Le principe indiqué ci-dessus se poursuit pour toute séquence de tirs au but suivante, mais l'ordre des tireurs peut être changé.
- L'épreuve des tirs au but ne doit pas être retardée par un joueur ayant quitté le terrain. Le tir du joueur sera considéré comme raté si le joueur ne revient pas à temps pour exécuter son tir.

Remplacements et exclusions pendant les tirs au but

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

IFAB®

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

Les mains et bras de tous les joueurs, y compris les gardiens de but, ne sont pas pris en compte.

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

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

2. Infraction de hors-jeu

Un joueur en position de hors-jeu au moment où le ballon est joué 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 sa vision du jeu ; 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 officiel de match ou un adversaire ;
  - été repoussé délibérément par un adversaire.

Un joueur en position de hors-jeu qui reçoit un ballon joué délibérément par un adversaire (à l’exclusion d’un ballon repoussé par un adversaire) n’est pas considéré comme tirant un quelconque avantage de sa position.

« Repousser le ballon » 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 se trouve 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 la progression d'un adversaire et fait obstacle à la progression d'un adversaire (ex. : bloque l'adversaire), la faute doit être sanctionné conformément à la Loi 12.
- un joueur se trouvant en position de hors-jeu se dirige vers le ballon avec l'intention de jouer le ballon 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 au 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.

IFAB®

Loi 12

Fautes et incorrections

Il est possible d'accorder des coups francs directs et indirects et des penalties 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 par mégarde, avec imprudence ou avec violence :

- 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 ou d'un penalty.

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

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

- touche délibérément le ballon de la main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation) ;
- tient (ou retient) un adversaire ;

- fait obstacle à la progression d'un adversaire avec contact ;
- mord ou crache sur/vers quelqu'un ;
- lance 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 fautes de la Loi 3.

Toucher le ballon de la main

Il y a « main » lorsqu'il y a contact délibéré entre le ballon et la main ou le bras.

Les critères suivants doivent être pris en compte :

- le mouvement de la main en direction du ballon (et non du ballon en direction de la main) ;
- la distance entre l'adversaire et le ballon (effet de surprise) ;
- la position de la main n'entraîne pas nécessairement une faute ;

Le gardien de but est soumis aux mêmes restrictions que les autres joueurs concernant le contact entre le ballon et les mains hors de sa surface de réparation. À l'intérieur de sa surface de réparation, le gardien de but ne peut être coupable de faute de main passible d'un coup franc direct ou de toute autre sanction associée, mais peut être coupable de faute de main passible d'un coup franc indirect.

2. Coup franc indirect

Un coup franc indirect est accordé lorsqu'un joueur :

- joue d'une manière dangereuse ;
- fait obstacle à la progression d'un adversaire sans qu'il y ait contact ;
- manifeste sa désapprobation en tenant des propos ou fait des gestes blessants, injurieux ou grossiers ou d'autres infractions orales.
- empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains, ou joue ou essaie de jouer le ballon alors que le gardien est en train de le lâcher ;
- commet d'autres fautes 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 fautes suivantes :

- est en possession du ballon avec ses mains pendant plus de six secondes avant de le relâcher ;
- touche le ballon des mains :
  - après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur ;
  - 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 ex. : 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 a réalisé un arrêt ;
- 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. Mesures disciplinaires

L'arbitre est habilité à 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 commet une faute passible d'exclusion, l'arbitre est habilité à empêcher le joueur de disputer le match (voir Loi 3.6) ; l'arbitre signalera toute autre incorrection.

Qu'il soit sur le terrain ou en dehors, un joueur qui commet une faute passible d'avertissement ou d'exclusion – et ce à l'égard d'un adversaire, d'un coéquipier, d'un arbitre ou de toute autre personne ou des Lois du Jeu – 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 cartons (jaune ou rouge) ne peuvent être montrés/sortis qu'aux joueurs (titulaires, remplaçants ou 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.

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, excepté lorsqu'un joueur a tenté d'annihiler une occasion de but manifeste, auquel cas le joueur sera uniquement averti pour comportement antisportif.

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.

Fautes 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'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 rend 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 annihile 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 feignant par exemple 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 ;
- commet, avec imprudence, une faute sanctionnée par un coup franc direct ;
- commet une faute ou touche le ballon de la main pour interférer dans une attaque prometteuse ou la faire échouer ;
- touche le ballon de la main pour interférer dans une attaque prometteuse ou la faire échouer ;
- commet une faute pour interférer dans une attaque prometteuse ou la faire échouer, sauf lorsque l'arbitre accorde un penalty pour une faute où le joueur a tenté de jouer le ballon ;
- joue le ballon de la main pour tenter de marquer un but (que sa tentative réussisse ou non) ou pour empêcher l'adversaire de marquer un but, sans y parvenir ;
- trace des marques non autorisées sur le terrain ;
- joue le ballon alors qu'il est en train de quitter le terrain après en avoir reçu l'autorisation ;

- se comporte d'une manière irrespectueuse envers l'esprit du jeu ;
- use délibérément d'une stratégie pour passer le ballon (y compris sur coup franc) à son gardien de but de la tête, de la poitrine, du genou, etc. dans le but de contourner la Loi et ce, que le gardien touche ou non le ballon des mains ;
- distrait verbalement un adversaire durant le jeu ou à la reprise du jeu ;
- annihile une occasion de but manifeste de l'adversaire en commettant une faute avec intention de jouer le ballon et que l'arbitre accorde un penalty.

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 si :

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

Retarder la reprise du jeu

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

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

Fautes passibles d'exclusion

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

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

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

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

Si un joueur empêche l'équipe adverse de marquer ou annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main, le joueur doit être exclu où qu'ait été commise la faute.

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

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

Les critères suivants doivent alors être pris en compte :

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

Faute grossière

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

Tout joueur qui assène un coup à un adversaire lorsqu'ils disputent le ballon, de devant, de côté ou de derrière, avec une jambe ou les deux, avec une force excessive ou de nature à mettre en danger l'intégrité physique de l'adversaire, se rend coupable d'une faute grossière.

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.

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

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

- imprudence, avertir le joueur fautif pour comportement antisportif ;
- violence, exclure 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 la faute à l'intérieur du terrain contre :
  - un adversaire : coup franc indirect ou direct ou penalty ;
  - un coéquipier, un remplaçant, un joueur remplacé ou exclu, un officiel d'équipe ou un arbitre : coup franc direct ou penalty ;
  - toute autre personne : balle à terre.
- Si, lorsque le ballon est en jeu :
  - un joueur commet une faute contre un officiel de match ou un joueur, remplaçant, joueur remplacé ou exclu adverse, ou un officiel d'équipe en dehors du terrain ou
  - un remplaçant, un joueur remplacé ou exclu, ou un officiel d'équipe commet une faute contre, ou interfère avec, un joueur adverse ou un officiel de match 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 – situé à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain – jette un objet (y compris le ballon) sur un joueur, remplaçant, joueur remplacé ou exclu adverse, ou sur un officiel d'équipe, un officiel de match ou le ballon, le jeu reprendra par un coup franc direct selon l'endroit où l'objet a touché ou aurait pu toucher la personne ou le ballon. Si cet endroit est en dehors du terrain, le coup franc est exécuté sur le point de la limite du terrain le plus proche ; 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 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.

IFAB®

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 ou ne soit plus en jeu.

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 coup de pied de coin 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 c'est dans le cadre d'une action de jeu que le joueur quitte le terrain et commet une faute, 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 (voir Lois 3, 11, 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 sauf pour un coup franc accordé à l'équipe qui défend à l'intérieur de sa propre surface de réparation auquel cas le ballon est en jeu dès qu'il est frappé directement hors de la surface de réparation.

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.

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 le ballon contre un adversaire afin de pouvoir ensuite le rejouer – mais sans mégarde, imprudence ou violence – 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 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 entre dans la surface de réparation avant que le ballon ne soit en jeu touche ou dispute le ballon avant qu'il n'ait touché un autre joueur, le coup franc doit être retiré.

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

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 c'est de la main que l'exécutant retouche délibérément le ballon :

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

IFAB®

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 Loi 12 et 13.

Un but peut être marqué directement sur penalty.

1. Procédure

Le ballon doit être immobile et positionné sur le point de penalty.

Le tireur doit se faire clairement identifié.

Le gardien de but doit rester sur sa ligne de but, face au tireur et entre les poteaux jusqu'à ce que le ballon ait été botté.

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.

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 des prolongations. Lorsque du temps supplémentaire est accordé, le penalty est 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 qui défend, 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 faute 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, celui-ci doit être exécuté. Avant que le ballon ne soit en jeu :

- Si le tireur ou un de ses coéquipiers enfreint les Lois du Jeu :
  - le penalty devra être retiré si le ballon pénètre dans le but ;
  - l'arbitre interrompt le jeu et le fait reprendre par un coup franc indirect si le ballon ne pénètre pas dans le but.
- En revanche, le jeu devra être interrompu et devra reprendre par un coup franc indirect (que le but ait été marqué ou non) :
  - si le penalty est tiré vers l'arrière ;
  - si un coéquipier du tireur exécute le penalty, auquel cas l'arbitre avertira le joueur qui a tiré le penalty ;
  - si le tireur fait semblant de frapper le ballon après avoir terminé sa course (marquer un temps d'arrêt dans sa course est autorisé), auquel cas l'arbitre avertira le tireur.
- Si le gardien de but ou un de ses coéquipiers enfreint les Lois du Jeu :
  - le but doit être accordé si le ballon pénètre dans le but ;
  - le coup de pied de réparation doit être rejoué si le ballon ne pénètre pas dans le but ; le gardien de but sera averti s'il est coupable de l'infraction.

- Si un joueur de chaque équipe enfreignent les Lois du Jeu, le penalty doit être retiré sauf si un des joueurs commet une faute plus grave (par ex. : feinte illégale). Si le gardien et le tireur commettent une faute en même temps :
  - si le tir est manqué ou repoussé, le tir est à nouveau exécuté et les deux joueurs reçoivent un avertissement ;
  - si le tir est marqué, le but est refusé, le tireur reçoit un avertissement et le jeu reprend par un coup franc indirect pour l'équipe qui défend.

Après le penalty :

- Si l'exécutant retouche le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :
  - un coup franc indirect (ou coup franc direct pour main volontaire) 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 le ballon n'entre dans le but adverse.
- 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 un ballon à terre à l'endroit où il a touché l'agent extérieur.

3. Tableau récapitulatif

	Résultat du penalty	
	But	**Pas but**
Empiètement d'un joueur en attaque	À retirer	Coup franc indirect
Empiètement d'un joueur en défense	But	À retirer
Faute du gardien	But	À retirer + avertissement pour le gardien
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
Gardien de but et tireur au même moment	Coup franc indirect et avertissement au tireur	Tir au but à refaire et avertissement pour le tireur et le gardien de but

IFAB

IFAB®

Loi 15

Rentrée de touche

Lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de touche au sol ou en l'air, une rentrée de touché 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 coup de pied de coin 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 de l'endroit où est 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 le ballon contre un adversaire afin de pouvoir ensuite le rejouer – sans mégarde, imprudence ou violence – 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 c'est de la main que l'exécutant retouche délibérément le ballon :

- 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 l'exécutant 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 de la présente Loi, la rentrée de touche doit être exécutée par un joueur adverse.

IFAB®

IFAB®

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'adversaire si le ballon est sorti de la surface de réparation.

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 sorti de la surface de réparation.
- 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 le ballon ne sort pas de la surface de réparation ou qu'il touche un joueur avant de sortir de la surface de réparation, le coup de pied de but doit être rejoué.

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 touche délibérément le ballon de la 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 l'exécutant était le gardien de but auquel cas un coup franc indirect est accordé.

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 n'ait touché un autre joueur, 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.

IFAB®

IFAB®

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 c'est de la main que l'exécutant retouche délibérément le ballon :

- 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 l'exécutant était le gardien de but auquel cas un coup franc indirect est accordé.

Si un joueur effectuant correctement un corner botte intentionnellement le ballon contre un adversaire afin de pouvoir ensuite le rejouer – mais sans mégarde, imprudence ou violence – l'arbitre doit permettre au jeu de se poursuivre.

Pour toute autre infraction, le corner doit être rejoué.

IFAB®

IFAB®

VAR
protocole

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 lesquel(le)s l'organisateur a rempli l'ensemble des exigences protocolaires et de mise en œuvre de l'assistance vidéo à l'arbitrage (telles qu'établies dans le manuel d'assistance vidéo à l'arbitrage) et a également reçu l'autorisation écrite de l'IFAB et de la FIFA.

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

Les incidents/décisions susceptibles de changer le cours du match qui peuvent 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'information fournies par un autre officiel de match – par ex. 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. **Buts**
   Infraction commise par l'équipe ayant marqué un but durant la phase offensive ayant amené le but, comprenant

   - faute de l'équipe qui attaque durant l'action ayant amené le but, ou but marqué de manière non valable (main, etc.)
   - hors-jeu (passif ou actif)
   - ballon hors du jeu avant le but
   - décision sur un but marqué/non marqué

b. **Penalty/pas penalty**
   - penalty injustement accordé
   - penalty non accordé
   - faute commise dans ou hors de la surface
   - faute de l'équipe qui attaque dans l'action amenant le penalty
   - ballon hors du jeu avant l'incident
   - infraction du gardien de but et/ou du tireur lors de l'exécution du penalty
   - non-respect de la distance réglementaire par un attaquant ou un défenseur prenant une part active au jeu après que le penalty est repoussé par le poteau, la barre transversale ou le gardien de but

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 avec imprudence)
   - comportement violent, morsure ou crachat sur une autre personne
   - gestes blessants, grossiers ou injurieux.

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

Dispositions pratiques

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

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

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 ou un penalty découle de cette situation étant donné que sa décision sera sujette à une analyse/vérification.

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 l'«intensité» d'une infraction ou décider si une main est « intentionnelle ».
- 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 (mais pas la décision à prendre) 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)
- Dans ces deux situations, l'arbitre doit indiquer qu'une analyse sera menée à bien en effectuant le signe « télévision » (en dessinant les contours d'un écran de télévision)
- L'arbitre assistant vidéo décrit à l'arbitre ce qui apparaît sur les images mais ne lui indique pas la décision à prendre. Ensuite, l'arbitre :
  - 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.
    ou

  - 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.

- À la fin de ces deux procédures d'analyse, l'arbitre doit de nouveau faire le signe « télévision », puis il doit immédiatement indiquer sa décision finale
- Pour 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 effectué si cela permet de contribuer à la bonne gestion des joueurs/du match, ou à faire accepter la décision (par ex. : décision capitale à la fin d'un match).
- Pour les décisions subjective, comme l'intensité d'une faute, l'interférence lors d'un hors-jeu, les considérations liées aux fautes de main (emplacement, caractère intentionnel, etc.), une analyse au bord du terrain est souvent appropriée.
- 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 est intentionnelle.
- Pour les décisions/incidents lié(e)s à des buts, situations de penalty/pas penalty et des cartons rouges directs pour annihilation d'une occasion de but manifeste, il peut être nécessaire d'analyser la phase offensive ayant abouti à la décision/l'incident ; cela peut notamment comprendre la façon dont l'équipe a récupéré le ballon dans le jeu.
- Les Lois du Jeu ne permettent pas de modifier des décisions relatives à la reprise du jeu (corners, rentrées de touche, etc.) une fois que le jeu a repris ; ces décisions ne peuvent donc pas faire l'objet d'une analyse.

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

Décision finale

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

Joueurs, remplaçants 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 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 et officiels d'équipe doivent rester hors du terrain de jeu
- Un joueur, remplaçant ou joueur remplacé qui effectue avec insistance le signe « télévision » ou qui entre dans la zone de visionnage sera averti
- Un officiel d'équipe qui effectue avec insistance le signe « télévision » ou qui entre dans la zone de visionnage sera officiellement mis en garde (ou averti si les cartons jaunes et rouges sont appliqués aux officiels d'équipe)
- Un joueur, remplaçant ou joueur remplacé qui entre dans la salle de visionnage sera expulsé ; tandis qu'un officiel d'équipe sera exclu de la zone technique

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.

IFAB®

Modifications apportées aux Lois

2018/19

Résumé des modifications des Lois du Jeu

Vous trouverez ci-dessous un résumé succinct des principales modifications et clarifications apportées aux Lois du Jeu.

Modifications apportées aux Lois du jeu

- Aucune limite du nombre de remplacements possibles dans le football de jeunes
- Autorisation nécessaire de la part de l'IFAB pour toute modification pas déjà autorisée
- Exclusions temporaires – Système B : un joueur recevant deux exclusions temporaires et un avertissement sans exclusion temporaire ne peut pas être remplacé

Loi 01

- Clarification des mesures du terrain
- Référence aux joueurs remplacés parmi les personnes autorisées dans la surface technique
- Publicité commerciale non autorisée sur le sol de la zone de visionnage
- Référence à la salle de visionnage et à la zone de visionnage

Loi 03

- Le règlement d'une compétition peut autoriser le recours à un remplacement supplémentaire en prolongation (même lorsque tous les remplacements autorisés n'ont pas été effectués)
- Jusqu'à douze remplaçants peuvent être inscrits pour les matches amicaux internationaux «A»

Loi 04

- Les petits appareils manuels électroniques de communication sont autorisés dans la surface technique, uniquement à des fins tactiques ou pour la préservation de la santé des joueurs
- Introduction d'un label de qualité FIFA pour les systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances et ajout de la possibilité de recevoir les données de tels systèmes dans la surface technique pendant un match
- Directives détaillées concernant ce qui peut et ne peut pas apparaître sur l'équipement des joueurs
- Un joueur qui a quitté le terrain en raison d'un problème avec son équipement puis revient sur le terrain sans permission et interfère avec le jeu est sanctionné d'un coup franc direct (ou d'un penalty)

Loi 05

- Ajout d'une référence aux fonctions d'arbitre assistant vidéo et d'adjoint à l'arbitre assistant vidéo, ainsi qu'à la possibilité pour l'arbitre d'avoir recours à la vidéo pour prendre une décision, dans le cadre du système d'assistance vidéo à l'arbitrage
- Certaines fautes et infractions passibles d'exclusion peuvent faire l'objet d'une analyse vidéo même si le jeu a repris
- Distinction entre les arbitres «de terrain» et les arbitres «vidéo»
- Interdiction pour les arbitres de porter des caméras
- Ajout des signaux de «vérification» et d'«analyse» utilisés par les arbitres dans le processus d'assistance vidéo à l'arbitrage

Loi 06

- Tâches d'un arbitre assistant vidéo et d'un adjoint à l'arbitre assistant vidéo

Loi 07

- La pause à la mi-temps d'une prolongation ne doit pas excéder une minute
- Le temps «perdu» pour les pauses de rafraîchissement et les vérifications/analyses vidéo doit être compensé

Loi 10

- Tirs au but – le remplaçant d'un gardien ne peut pas exécuter de tir au but si le gardien a déjà tiré lors du même passage

Loi 11

- Le moment où la position de hors-jeu est déterminée est celui du premier point de contact d'un ballon joué/touché

Loi 12

- Les morsures sont incluses dans les fautes sanctionnées d'un coup franc direct et d'une exclusion
- Lancer un objet sur/vers le ballon ou frapper le ballon avec un objet tenu dans la main sont des fautes passibles d'un coup franc direct n'entrant plus dans la catégorie des ballons touchés de la main
- Si le ballon rebondit sur le gardien, cela n'empêche pas celui-ci de le toucher une seconde fois de la main, même si la première tentative de s'en saisir est délibérée
- Si l'arbitre applique la règle de l'avantage lors d'une tentative d'annihilation d'occasion de but manifeste, le joueur fautif est sanctionné d'un carton jaune, que le but soit marqué ou non
- Pénétrer dans la zone de visionnage ou effectuer avec insistance le signal du recours à l'arbitrage vidéo sont des infractions passibles d'un avertissement
- Lorsque deux fautes ou infractions distinctes et passibles d'un avertissement sont commises à quelques instants d'intervalle, les deux avertissements doivent être adressés ; le même principe s'applique lorsqu'une des infractions est passible d'une exclusion
- Pénétrer dans la salle de visionnage est une infraction passible d'exclusion
- Si un joueur commet une faute ou une infraction hors du terrain (alors que le ballon est en jeu) contre un membre de sa propre équipe (y compris un officiel d'équipe), il est sanctionné d'un coup franc indirect à effectuer sur le point de la limite du terrain le plus proche de l'endroit où la faute ou infraction a eu lieu

Loi 13

- Permet de clarifier qu'un coup franc sera également accordé pour une faute commise par un remplaçant, un joueur remplacé, un joueur expulsé ou un officiel d'équipe

Loi 15

- Un joueur doit être debout pour effectuer une rentrée de touche (et non pas à genoux, assis, etc.)

L'énoncé suivant a par ailleurs été supprimé dans la mesure où il n'est plus applicable :

Loi 02

- Suppression de la référence aux ballons portant des labels de qualité antérieurs car leur usage n'est plus autorisé:
  Les ballons portant des marques de qualité antérieures telles que « FIFA Approved », « FIFA Inspected » ou « International Matchball Standard » pourront être utilisés dans les compétitions susmentionnées jusqu'en juillet 2017.

IFAB®

Détails des modifications des Lois du Jeu

La liste suivante reprend tous les changements apportés aux Lois du Jeu par rapport à l'édition 2017/18. À chaque modification, le précédent énoncé (si approprié) et l'énoncé modifié ou ajouté sont indiqués, suivis d'une explication.

Modifications apportees aux lois du jeu
Texte supplémentaire
[...] pour donner aux fédérations nationales (et aux confédérations et à la FIFA) la possibilité de modifier certaines des sections organisationnelles suivantes des Lois du Jeu pour le football dont elles sont responsables : [...] **Pour certains niveaux, à l'exception des compétitions concernant l'équipe première des clubs évoluant dans la plus haute division du pays ou les équipes internationales « A » :** • Nombre de remplacements que chaque équipe est autorisée à utiliser, le maximum étant cinq, à l'exception du football de jeunes où le nombre maximal sera déterminé par la fédération nationale, la confédération ou la FIFA.

Explication

En 2017, l'assemblée générale annuelle de l'IFAB a approuvé une révision majeure de la section « Modifications apportées aux Lois du Jeu » dans le but d'accroître la participation, réduisant toutefois par inadvertance cette participation dans certains pays qui autorisaient déjà sept remplacements dans le football de jeunes. Cette clarification autorise dorénavant le recours à plus de cinq remplacements dans le football de jeunes.

Autorisation pour d'autres modifications

Texte supplémentaire

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.

Explication

IPermet de clarifier que, à titre exceptionnel, l'IFAB peut autoriser d'autres modifications.

Directives pour les exclusions temporaires – Systèmes d'exclusion temporaire (Système B)

Texte supplémentaire

- Un joueur qui reçoit une deuxième exclusion temporaire dans le même match respectera l'exclusion temporaire, puis ne pourra plus participer au match. Le joueur peut être remplacé par un remplaçant à la fin de sa deuxième période d'exclusion temporaire si l'équipe du joueur n'a pas épuisé tous ses remplacements autorisés, mais un joueur qui a également reçu un carton jaune sans exclusion temporaire ne peut pas être remplacé.

Explication

Un joueur qui reçoit deux exclusions temporaires peut être remplacé à la fin de la deuxième période d'exclusion temporaire. Cependant, si ce joueur a également reçu un carton jaune sans exclusion temporaire (soit un total de trois cartons jaunes), il ne peut pas être remplacé.

Loi 01 – Terrain

Marquage du terrain

Texte supplémentaire

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

Explication

Précision de la méthode de mesure des distances pour le marquage du terrain.

9. Surface technique

Texte supplémentaire

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 :

Explication

Ajout des joueurs remplacés parmi les personnes autorisées dans la surface technique.

12. Publicité commerciale

Texte supplémentaire

Tout type de publicité commerciale, qu'elle soit réelle ou virtuelle, est interdit sur le terrain, sur le sol des surfaces délimitées ~~au sol~~ par les filets de but, de la surface technique, de la zone de visionnage ou au sol […]

Explication

Ajout de la zone de visionnage parmi les espaces dans lesquels la publicité commerciale est interdite sur le sol.

14. Assistance vidéo à l'arbitrage

Texte supplémentaire

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 a 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 ou joueur remplacé qui entre dans la salle de visionnage sera exclu, tandis qu'un officiel d'équipe sera expulsé de la surface technique.

Zone de visionnage

Lors des matches pour lesquels le recours à l'assistance vidéo à l'arbitrage est permis, il doit y avoir au moins une zone de visionnage au bord du terrain, où l'arbitre peut procéder à un visionnage des images. La zone de visionnage doit être :

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

Un joueur, remplaçant ou joueur remplacé qui pénètre dans la zone de visionnage sera averti, tandis qu'un officiel d'équipe fera l'objet d'une remontrance verbale officielle (ou d'un avertissement si des cartons jaunes peuvent être adressés aux officiels d'équipe).

Explication

Ajout dans les Lois du Jeu des « espaces de travail » utilisés dans le cadre de l'assistance vidéo à l'arbitrage.

Loi 03 – Joueurs

2. Nombre de remplacements – Compétitions officielles

Texte supplémentaire

Le règlement de la compétition doit préciser :

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

Explication

La phase de test de deux ans autorisant un quatrième remplacement en prolongation a enregistré des résultats convaincants. Indépendamment du nombre maximal de remplacements autorisés dans le temps réglementaire, cette modification donne aux organisateurs de compétitions la possibilité d'autoriser un remplacement supplémentaire en cas de prolongation.

2. Nombre de remplacements – Autres matches

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

Explication
Cela permet de clarifier que pour les matches amicaux entre équipes nationales « A », il est possible d'inscrire jusqu'à douze remplaçants. Ce nombre est conforme à la restriction en vigueur pour les compétitions officielles et permet d'éviter que le nombre de places assises disponibles dans la surface technique soit insuffisant.

Loi 04 – Équipement des joueurs	
4. Autre équipement – Systèmes de communication électronique	
Ancien texte	**Nouveau texte**
Les joueurs [...]. Les officiels d'équipe ne peuvent utiliser aucune forme de système de communication électronique sauf lorsque cela implique directement le bien-être ou la sécurité des joueurs.	Les joueurs [...]. Les officiels d'équipe ~~ne~~ peuvent utiliser ~~aucune forme~~ des systèmes de communication électronique ~~sauf~~ 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 expulsé de la surface technique.

Explication

Dans la mesure où il est impossible d'empêcher la communication depuis/vers la surface technique et où il apparaît raisonnable d'échanger des informations à des fins tactiques ou de préservation de la santé des joueurs (mais pas à des fins d'arbitrage), l'accent sera désormais plutôt mis sur le comportement résultant de l'utilisation de tels systèmes.

4. Autre équipement – Systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances

Texte supplémentaire (et amendé)

Lorsque les joueurs utilisent des systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances avec technologie embarquée lors de matches disputés dans une compétition officielle organisée sous les auspices de la FIFA, des confédérations ou des fédérations nationales, l'organisateur de la compétition doit s'assurer que la technologie embarquée sur le système du joueur n'est pas dangereuse et porte le label suivant :

IMS
INTERNATIONAL MATCH STANDARD™

Ce sceau de qualité indique que le système a été officiellement testé et qu'il respecte les critères de sécurité minimum de l'International Match Standard développés par la FIFA et approuvés par l'IFAB. Les instituts habilités à effectuer les tests en question doivent être agréés par la FIFA. ~~La période de transition se termine le 31 mai 2018.~~

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

Une norme professionnelle a été développée par la FIFA et approuvée par l'IFAB afin d'aider les organisateurs de compétitions dans l'approbation de systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances fiables et précis. Cette norme professionnelle sera adoptée au cours d'une période de transition mise en place jusqu'au 1er juin 2019. Le label suivant indique qu'un système/appareil électronique de suivi et d'évaluation des performances a été officiellement testé et répond aux exigences en termes de fiabilité et de précision des données de position dans le football :

FIFA® QUALITY

Explication

Permet de refléter les changements dans l'utilisation des données issues des systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances ainsi que l'introduction d'une norme de qualité FIFA.

5. Slogans, déclarations, images, publicité

Texte supplémentaire

Principes

- La Loi 4 s'applique à tout type d'équipement (y compris les vêtements) susceptible d'être porté 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 confédérations ou de la FIFA ;
  - les détails essentiels d'un match : équipes, date, compétition/événement, site ;

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

Interprétation de la Loi

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

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

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

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

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

Explication

Ces directives visent à aider les organisateurs de compétitions, les fédérations nationales, les confédérations et la FIFA à décider de ce qui peut être arboré sur l'équipement des joueurs.

6. Infractions et sanctions

Texte supplémentaire

[...]
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'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, à moins que le joueur n'interfère avec le déroulement du match, auquel cas un coup franc direct (ou un penalty) sera accordé à l'endroit de l'interférence.

Explication

Permet de clarifier les conditions de la reprise du jeu lorsqu'un joueur entre sur le terrain sans autorisation et interfère avec le match (cohérent avec la Loi 3).

Loi 05 – Arbitre

4. Assistance vidéo à l'arbitrage

Texte supplémentaire

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

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

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

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

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

Analyse vidéo après la reprise du jeu

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

Explication

- Ajout de la possibilité pour un arbitre d'avoir recours à l'assistance vidéo.
- Ajout de la possibilité pour l'arbitre d'utiliser les informations issues de la vidéo pour certaines infractions passibles d'exclusion ou en cas d'identité erronée, même lorsque le jeu a repris.

5. Équipement de l'arbitre – Autre équipement

Texte supplémentaire

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

Explication

Permet de clarifier que les arbitres de terrain ne peuvent pas porter ni utiliser de caméra.

Loi 06 – Autres arbitres

Texte supplémentaire (et amendé)

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

[...]
À l'exception de l'arbitre assistant de réserve, les arbitres de terrain aident l'arbitre à... [...]

Les arbitres de terrain aident l'arbitre lors de l'inspection du terrain... [...]

Explication

- Ajout dans les Lois du Jeu des arbitres utilisés dans le cadre de l'assistance vidéo à l'arbitrage.
- Distinction entre les arbitres « de terrain » et les arbitres « vidéo ».

5. Arbitres vidéo

Texte supplémentaire

- 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 et identité erronée lorsque l'arbitre n'avertit ou n'exclut pas le bon joueur.

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

- 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.

Explication

Permet de préciser les principales tâches des arbitres vidéo.

Loi 07 – Duree du match

2. Mi-temps

Texte supplémentaire

[...] ; une courte pause (qui, dans la mesure du possible, ne doit pas excéder une minute) est autorisée à la mi-temps des prolongations. [...]

Explication

Afin d'éviter que la pause à la mi-temps d'une prolongation ne devienne une pause tactique (et commerciale), sa durée est limitée/définie. Cette restriction ne s'applique pas aux « pauses de rafraîchissement » qui peuvent être instaurées pour raisons médicales.

3. Récupération des arrêts de jeu

Texte supplémentaire

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

- les pauses prévues pour se désaltérer (qui, dans la mesure du possible, ne doivent pas excéder une minute) ou pour d'autres raisons médicales autorisées dans le règlement de la compétition ;
- les vérifications et analyses effectuées dans le cadre de l'assistance vidéo à l'arbitrage.

Explication

Cela permet de faire référence aux arrêts de jeu occasionnés par les pauses pour se désaltérer et les vérifications/analyses vidéo.

Loi 10 – Déterminer l'issue d'un match

3. Tirs au but – Procédure

Texte supplémentaire

- Un gardien de but n'étant plus en mesure de continuer avant ou pendant les tirs au but peut être remplacé [...]. 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.

Explication

Cela permet de clarifier que si un gardien est remplacé alors qu'il a déjà effectué un tir au but, son remplaçant ne peut tirer lors du même passage.

Loi 11 – Hors-jeu

2. Infraction de hors-jeu

Texte supplémentaire

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

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

Explication

Les ralentis des images montrent une nette différence entre le premier et le dernier contact avec le ballon, aussi une définition du moment précis où le ballon est « joué » ou « touché » est-elle nécessaire afin de juger une position de hors-jeu.

Loi 12 – Fautes et incorrections

1. Coup franc direct

Texte supplémentaire

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

- mord ou crache sur/vers ~~un adversaire~~ quelqu'un ;
- lance un objet sur/vers le ballon, un adversaire ou un arbitre, ou touche le ballon avec un objet tenu à la main

Toucher le ballon de la main

- ~~le fait de toucher le ballon avec un objet lancé (chaussure, protège-tibias, etc.) est une faute.~~

Explication

- Ajout des morsures (une infraction rare) dans les infractions passibles d'un coup franc direct (ainsi que dans les infractions passibles d'une exclusion).
- Lancer un objet vers/sur le ballon ou toucher le ballon avec un objet tenu à la main devient une catégorie distincte et n'est plus considéré comme « toucher le ballon de la main ». Un gardien peut donc être pénalisé pour un tel comportement dans sa surface de réparation.

2. Coup franc indirect

Texte supplémentaire

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

- il tient le ballon entre [...] ou quand le ballon entre en contact avec une partie quelconque de ses mains ou de ses bras, sauf si le ballon rebondit ~~accidentellement~~ sur lui ou qu'il a réalisé un arrêt ; [...]

Explication

Les gardiens tentent souvent – sans succès – de se saisir, de tenir, d'arrêter ou de détourner le ballon, mais dans la mesure où il s'agit d'un geste délibéré lors duquel ils touchent le ballon de la main, ils ont techniquement contrôlé celui-ci et ne peuvent donc plus le reprendre à la main. Ce n'est pas l'intention de la Loi, qui n'est d'ailleurs pas appliquée, et retirer le mot « accidentellement » permet de clarifier le texte.

3. Mesures disciplinaires – Avantage

Texte supplémentaire

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, excepté lorsqu'un joueur a tenté d'annihiler une occasion de but manifeste ~~mais que le but a quand même été marqué,~~ auquel cas il sera uniquement averti pour comportement antisportif.

Explication

Si l'arbitre laisse l'avantage après qu'un joueur a tenté d'annihiler une occasion de but manifeste et que le but est tout de même marqué, le fautif se voit infliger un carton jaune, mais techniquement, si le but n'est pas marqué, la Loi disait auparavant que le fautif devait recevoir un carton rouge. Ceci n'est jamais appliqué et n'est pas considéré comme « juste » dans la mesure où laisser l'avantage revient dans la pratique à laisser se dérouler l'occasion de but. Par conséquent, le carton jaune est la sanction la plus juste, peu importe que le but ait été marqué ou non.

3. Mesures disciplinaires – Fautes passibles d'avertissement

Texte supplémentaire

Un joueur doit être averti s'il commet l'une des infractions suivantes :
[...]
- 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 :
[...]
- 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 annihile une attaque prometteuse par une faute/main, etc.

Explication

- ·Ajout de la pénétration dans la zone de visionnage et du recours excessif au signal d'analyse vidéo (écran de télévision) dans la liste des fautes passibles d'avertissement.
- ·Permet également de clarifier les mesures à prendre par l'arbitre lorsque deux infractions clairement distinctes et passibles d'un avertissement sont commises dans la même action, notamment lorsqu'un joueur entre sur le terrain sans autorisation puis commet une faute passible d'avertissement. Ce principe s'applique également aux fautes passibles d'exclusion.

3. Mesures disciplinaires – Fautes passibles d'exclusion

Texte supplémentaire

Un joueur, un remplaçant ou un joueur remplacé qui commet l'une des fautes suivantes doit être exclu : [...]

- crache sur/vers ou mord ~~un adversaire~~ quelqu'un ;
- pénètre dans la salle de visionnage.

Explication

Ajout des morsures et de la pénétration dans la salle de visionnage dans la liste des fautes passibles d'exclusion.

4. Reprise du jeu après des fautes et incorrections

Texte supplémentaire

Si, lorsque le ballon est en jeu :
[...]
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).

Explication

Permet de clarifier :

- les conditions de la reprise du jeu lorsqu'un joueur commet une faute ou incorrection hors du terrain contre un membre de sa propre équipe (y compris un officiel d'équipe) ;
- que frapper le ballon avec un objet tenu dans la main est une faute distincte n'entrant plus dans la catégorie des ballons touchés de la main ; ainsi, un gardien peut être pénalisé pour un tel comportement.

Loi 13 – Coups francs

1. Types de coups francs

Texte supplémentaire

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.

Explication

Permet de sanctionner d'un coup franc les remplaçants, joueurs remplacés, joueurs exclus et officiels d'équipes coupables de certaines fautes et infractions.

Loi 15 – Rentrée de touche

1. Procédure

Texte supplémentaire

touche, l'exécutant doit :

- se tenir debout ~~faire~~ face au terrain ;

Explication

Permet de clarifier qu'un joueur doit être en position debout pour effectuer une rentrée de touche et qu'il ne lui est pas permis d'être à genoux ou assis pour ce faire.

IFAB®

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 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
Action lors de laquelle un joueur, sans disputer le ballon, agit ou essaie d'agir avec violence ou brutalité envers un adversaire ou lors de laquelle un joueur frappe délibérément une personne à la tête ou au visage, et que la force utilisée n'est pas négligeable.

Agent extérieur
Toute personne n'étant pas un arbitre ou ne figurant pas sur la feuille de match (joueurs, remplaçants et officiels d'équipe).

Arrêter définitivement
Mettre prématurément fin à un match.

Avantage
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
Sanction officielle indiquée en montrant un carton jaune et qui entraînera un rapport à une autorité disciplinaire ; deux avertissements infligés au même joueur dans un même match entraînent son exclusion.

B

Balle à la terre
Moyen neutre de reprendre le jeu. L'arbitre fait tomber le ballon entre les joueurs des deux équipes. Le ballon est alors en jeu dès qu'il touche le sol.

Botter
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
Attitude délibérément violente.

C

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

Comportement antisportif
attitude contraire au principe de fair-play ; passible d'avertissement.

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

D

Désapprobation
Désaccord manifesté verbalement et/ou gestuellement envers la décision d'un arbitre ; passible d'avertissement (carton jaune).

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

Distance de jeu
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.

Distraire
Déranger, troubler ou déconcerter (en général de façon abusive).

E

Encadrement
Ensemble des officiels d'équipe (voir ce terme) figurant sur la feuille de match (principalement encadrement technique et encadrement médical).

Esprit du jeu
Grands principes du football.

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

Exclusion
Mesure disciplinaire officielle indiquée par un carton rouge selon laquelle un joueur doit quitter le terrain pour le reste du match après avoir commis une faute passible d'exclusion ; si le match a commencé, le joueur ne peut pas être remplacé.

Exclusion temporaire
Suspension temporaire pour la partie suivante du match infligée à un joueur coupable de certaines fautes passibles d'avertissement ou toutes (selon le règlement de la compétition).

Expulsion
Synonyme (accepté mais pas recommandé) d'exclusion (voir ce terme).

F

Faire obstacle à la progression d'un adversaire
Freiner un adversaire, le bloquer ou l'empêcher de se déplacer.

Faute
Action qui enfreint les Lois du Jeu.

Faute grossière
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 (carton rouge).

Feinte
Action visant à troubler l'adversaire. Les Lois du Jeu définissent les feintes autorisées et les feintes « illégales ».

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

I

Imprudence
Nature d'une action (en général tacler ou disputer le ballon) qui ne tient pas compte du caractère dangereux ou des conséquences pour l'adversaire.

Ingérence
Action ou interférence inutile.

Intentionnel
Caractère délibéré (pas accidentel) d'une intervention.

Intercepter
Empêcher un ballon d'atteindre sa destination prévue.

J

Jouer
Action pour un joueur de toucher le ballon.

M

Mettre en danger l'intégrité physique d'un adversaire
Faire courir un danger ou un risque (de blessure) à un adversaire.

N

Négligeable
Anodin, infime.

O

Officiel d'équipe
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

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

Propos/gestes blessants, injurieux ou grossiers
Mots, phrases expressions ou gestes grossiers, impolis ou irrespectueux ; passible d'exclusion (carton rouge).

R

Règle des buts inscrits à l'extérieur
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.

Repousser
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 mains (sauf le gardien dans sa propre surface de réparation).

Reprise
Moyen de remettre le ballon en jeu après une interruption.

S

Sanction
Décision prise par l'arbitre au regard d'une infraction aux Lois du Jeu.

Sanctionner
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.

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 arbitre).

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

Surface technique
Zone délimitée (cf. Loi 1) et permettant aux remplaçants et officiels d'équipe de s'asseoir au bord du terrain.

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

Système électronique de suivi et d'évaluation des performances
Équipement qui enregistre et analyse des données sur la performance physiologique d'un joueur.

T

Tacler/disputer le ballon
Action de chercher à s'emparer du ballon avec le pied (au sol ou dans les airs).

Technologie sur la ligne de but
Système électronique qui informe immédiatement l'arbitre lorsqu'un but a été marqué (cf. Loi 1).

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

Tirs au but
Procédure pour décider de l'issue d'un match en 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
Action visant à induire en erreur l'arbitre afin que celui-ci prenne une décision incorrecte ou inflige une sanction disciplinaire incorrecte qui profite au trompeur et/ou à son équipe.

V

Violence
Fait d'agir avec une intensité/force/énergie excessive.

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 de jeu. Les autres arbitres opèrent sous son contrôle et sous ses ordres. L'arbitre est le décideur final.

Autres arbitres
Les 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 les règles de la compétition le permettent, un quatrième arbitre et/ou un arbitre assistant supplémentaire) dans l'incapacité de poursuivre le match.

IFAB®

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 un match de commencer/continuer si :

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

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

Positionnement, mouvement et coopération

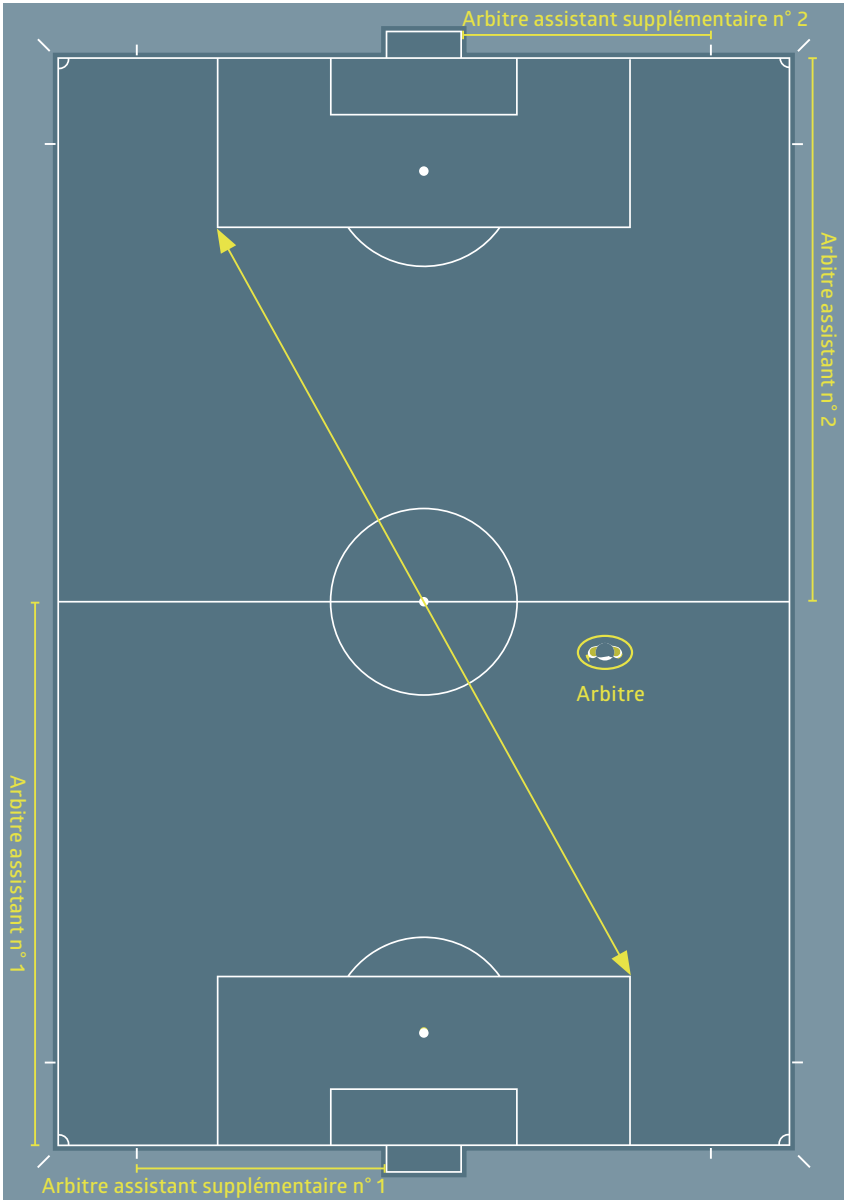
1. Positionnement et mouvement en général

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

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

Recommandations :

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


Arbitre assistant supplémentaire n° 2
Arbitre assistant n° 2
Arbitre
Arbitre assistant n° 1
Arbitre assistant supplémentaire n° 1

Positionnement des arbitres assistants et des arbitres assistants supplémentaires

L'arbitre assistant doit se tenir à hauteur de l'avant-dernier défenseur ou du ballon si ce dernier est plus proche de la ligne de but que l'avant-dernier défenseur. 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.

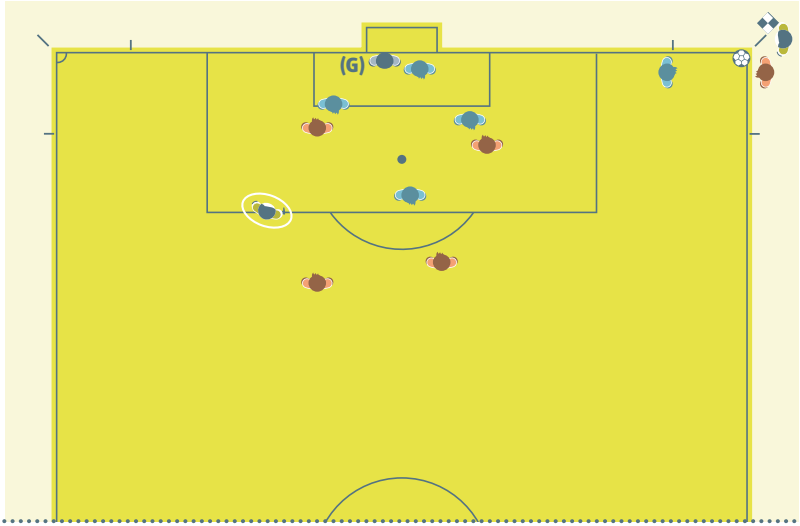
2. Positionnement et coopération avec l'arbitre

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.

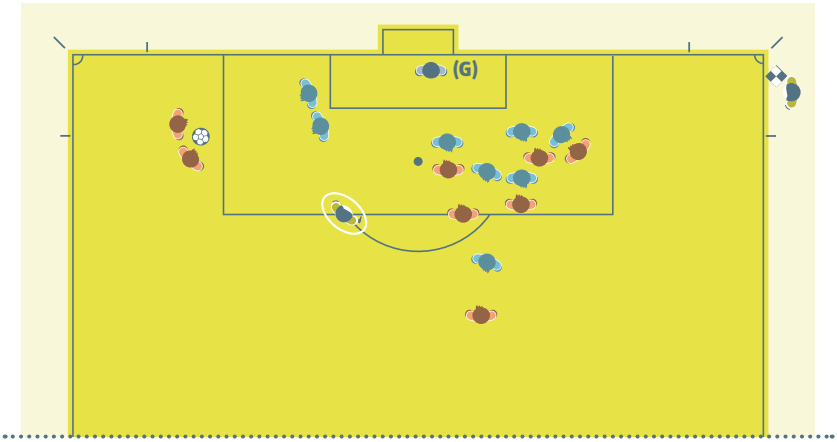
Corner

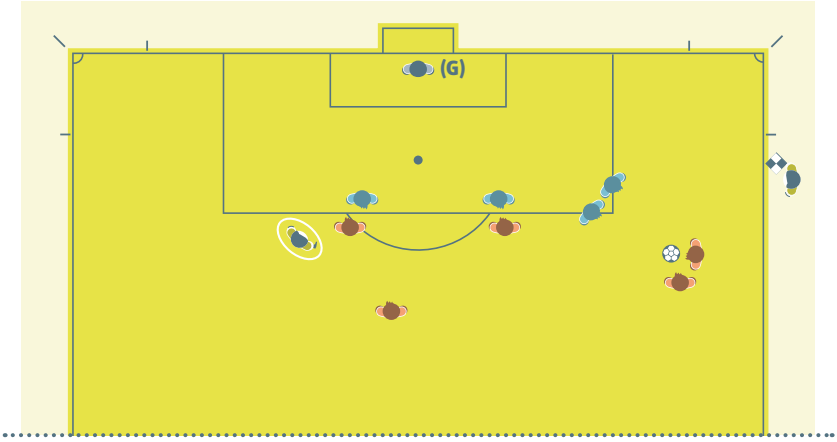
Pendant l'exécution d'un corner, l'arbitre assistant doit se tenir derrière le drapeau de coin, dans l'axe de la ligne de but, mais l'arbitre assistant ne doit pas gêner le tireur et doit contrôler que le ballon est bien placé dans la surface de coin.

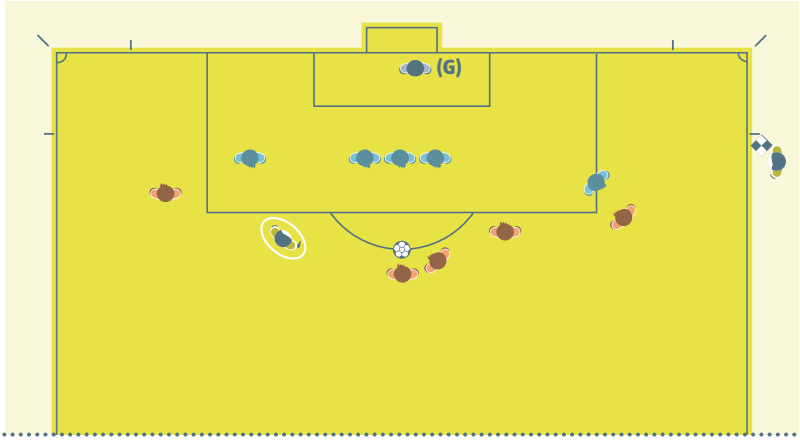


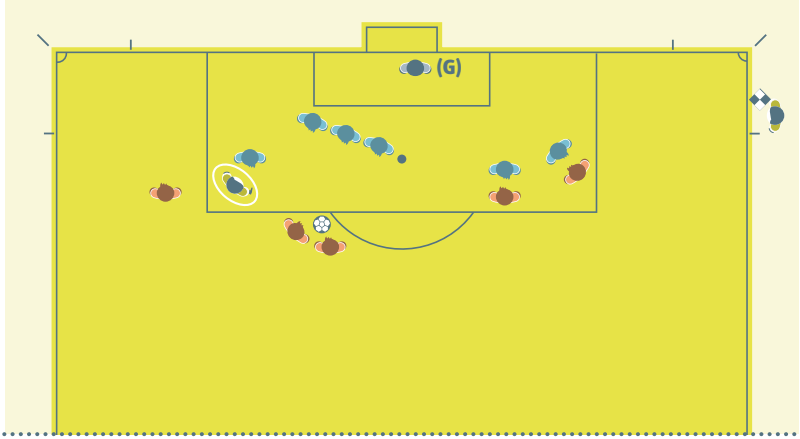
Coup franc

Pendant l'exécution d'un coup franc, l'arbitre assistant doit se tenir à hauteur de l'avant-dernier défenseur 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.






(G)

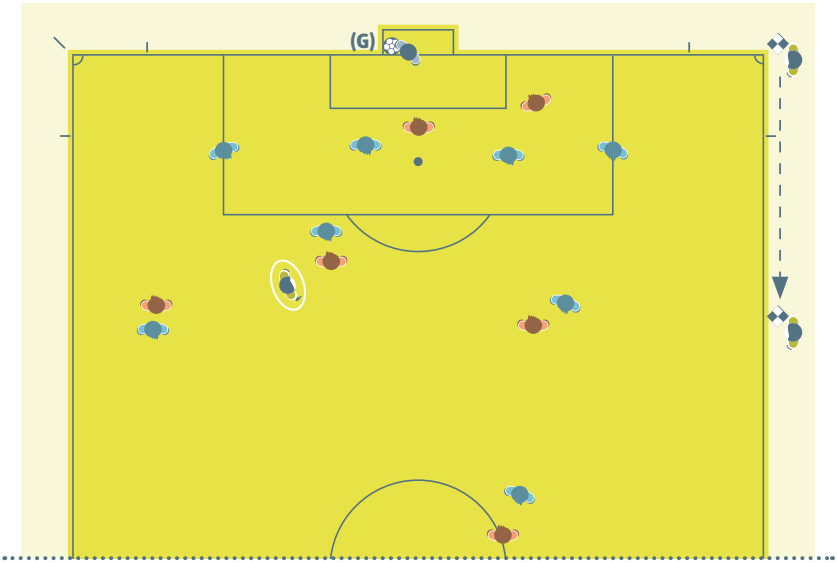

(G)

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.

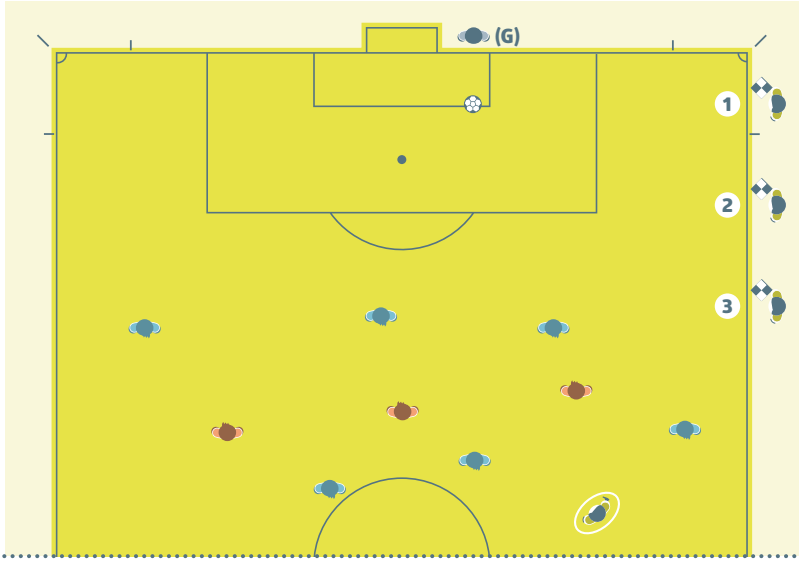
Si le ballon n'a pas franchi entièrement la ligne de but et que le match se poursuit normalement parce que le but n'a pas été marqué, l'arbitre échangera un regard avec l'arbitre assistant et lui fera, si nécessaire, un signe discret de la main.



Coup de pied de but

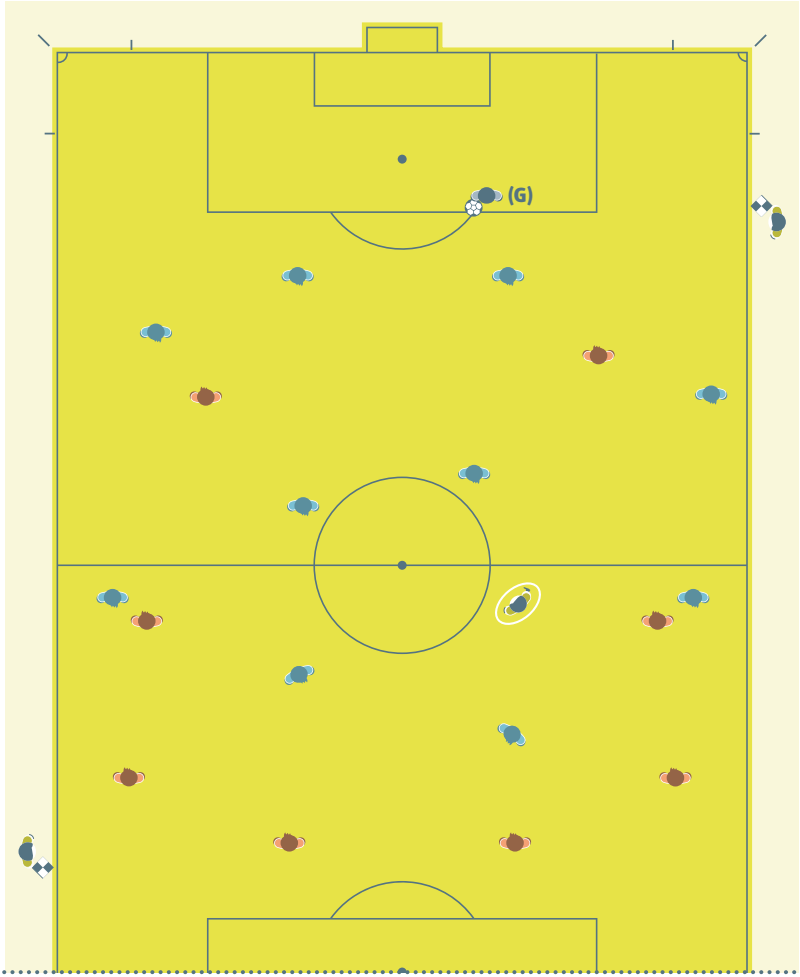
L'arbitre assistant doit commencer par vérifier que le ballon est dans la surface de but. Si le ballon n'est pas placé au bon endroit, l'arbitre assistant doit, sans quitter sa place, avertir l'arbitre du regard et lever son drapeau. Une fois que le ballon est bien placé dans la surface de but, l'arbitre assistant doit se placer à hauteur de la ligne des 16,50 m pour s'assurer que le ballon quitte la surface de réparation (ballon en jeu) et que les attaquants sont à l'extérieur. Enfin, 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 des 16,50 m puis de manière à surveiller 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.



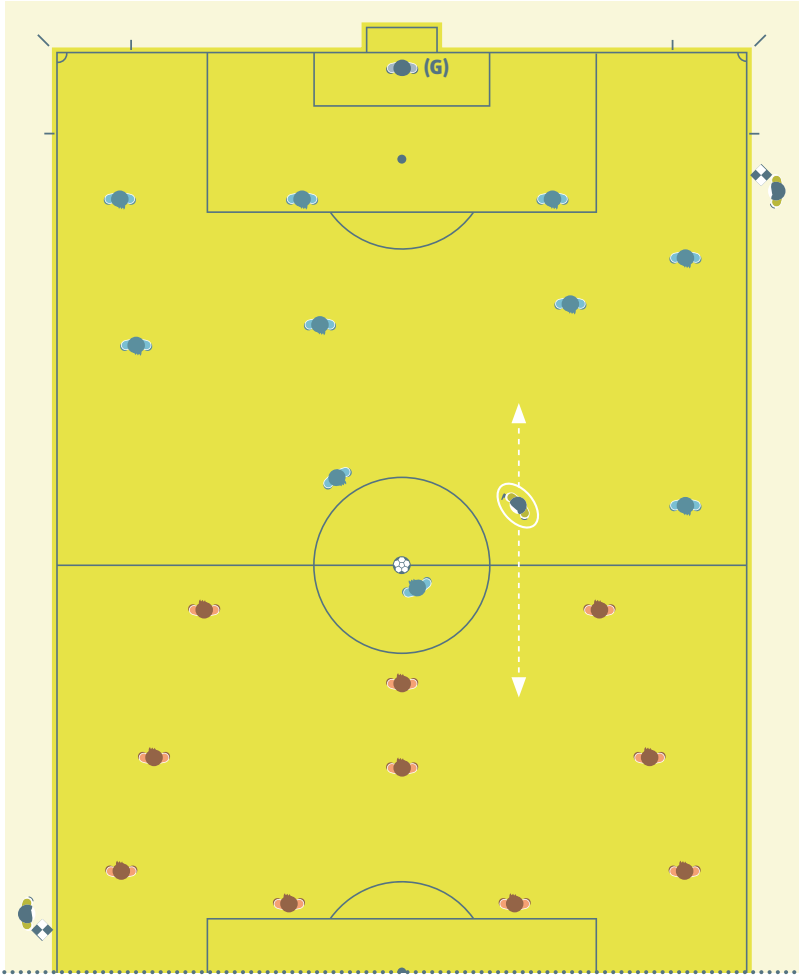
Contrôle du gardien

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.



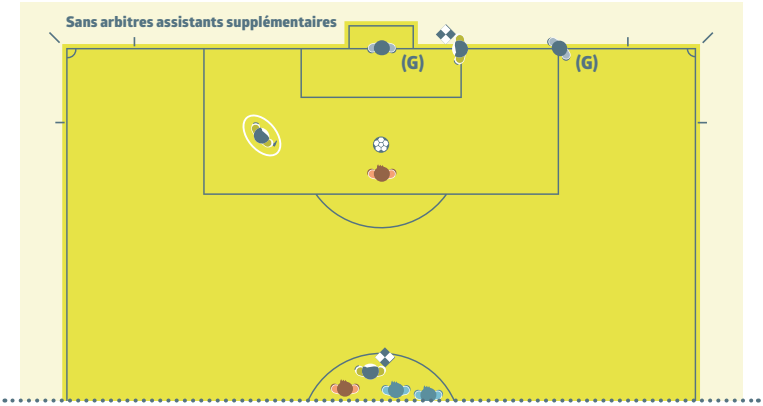
Coup d'envoi

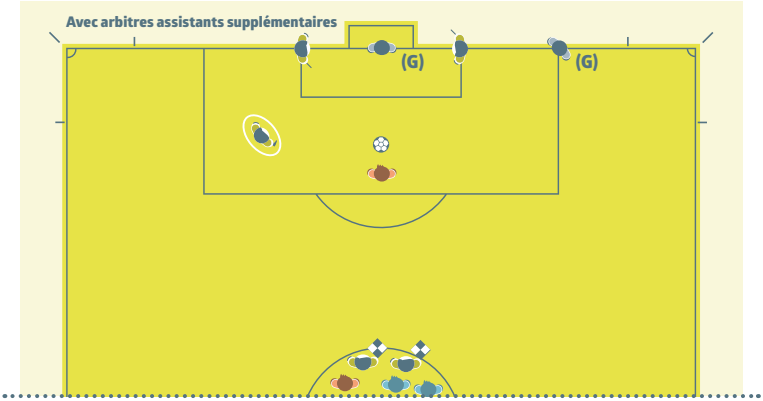
Les arbitres assistants doivent se tenir à hauteur de l'avant-dernier défenseur.



Tirs au but

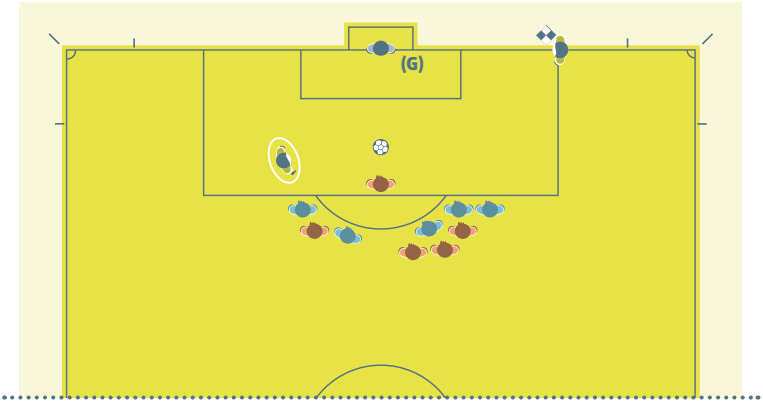
Un arbitre assistant se tiendra à l'intersection de la ligne de but et de la surface de but. L'autre arbitre assistant se tiendra dans le rond central pour surveiller les joueurs. En cas de présence d'arbitres assistants supplémentaires, ceux-ci doivent se placer à l'intersection de la ligne de but et 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 2 et l'arbitre assistant 1 doivent surveiller les joueurs dans le rond central tandis que l'arbitre assistant 2 et le quatrième arbitre doivent surveiller les surfaces techniques.

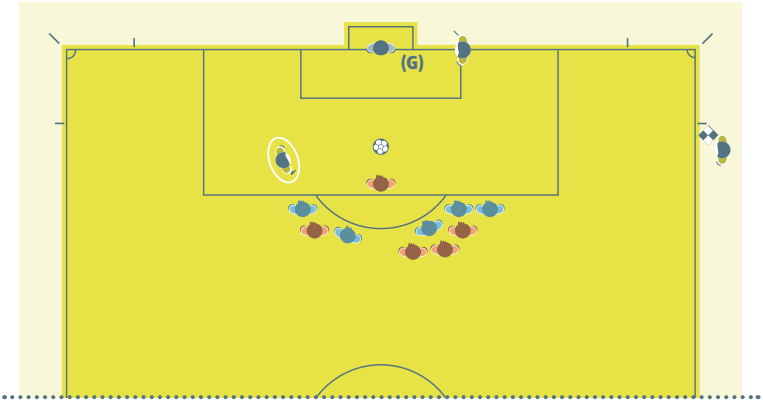




Penalty

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 la 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.

IFAB

Langage corporel, communication et usage du sifflet

1. Arbitres

Langage corporel

Le langage corporel est la gestuelle qui aide les arbitres à :

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

Le langage corporel 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 (1re et 2e période du temps réglementaire et des prolongations) 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 à 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 arbitre assistant avant le match des moments où il est adapté d'utiliser ce système de communication en même temps qu'un signal physique ou à sa place.

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 prendre des mesures disciplinaires, 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 / 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'aurait 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 commises 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 mesure disciplinaire à prendre. 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 quitté sa ligne avant que le ballon n'ait été botté et si le but n'a pas été marqué, l'arbitre assistant lèvera son drapeau.

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.

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 de jeu (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.

IFAB®

Autres conseils

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

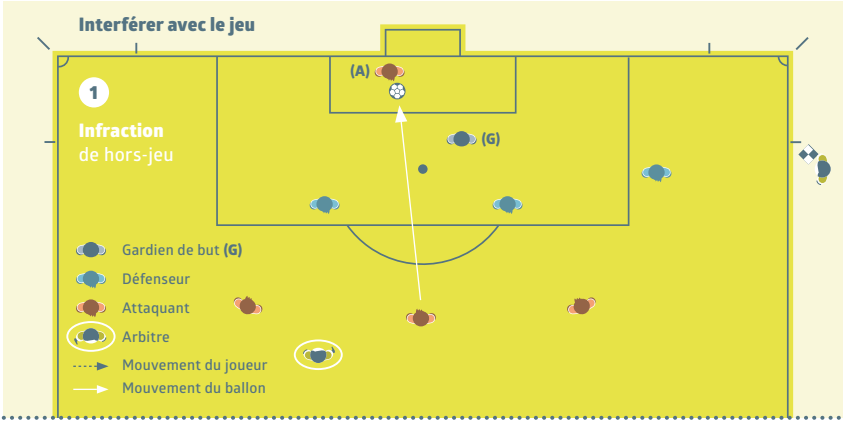
   - Gravité de la faute : si l'infraction justifie une exclusion, l'arbitre doit interrompre le match et exclure le joueur à moins qu'une occasion de but manifeste ne se dessine ;
   - L'endroit où la faute a été commise : plus elle l'a été près du but adverse, plus l'avantage peut être décisif ;
   -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

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

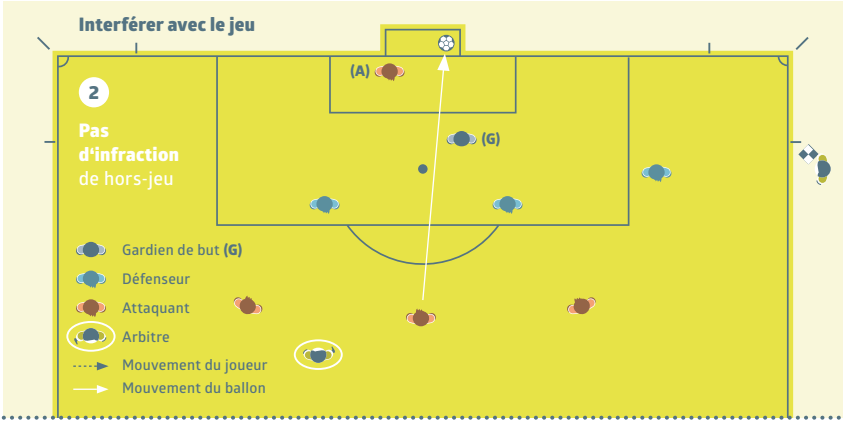
3. **Tenir/retenir un adversaire**
   Les arbitres sont appelés à intervenir rapidement et avec fermeté à l'encontre des joueurs qui tiennent/retiennent leur adversaire, notamment à l'intérieur de la surface de réparation lors des balles arrêtées. Dans ces situations, l'arbitre :

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

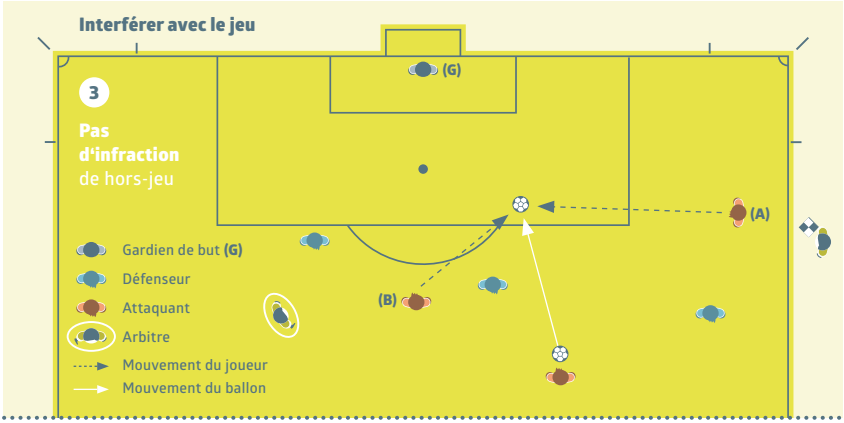
4. Hors-jeu



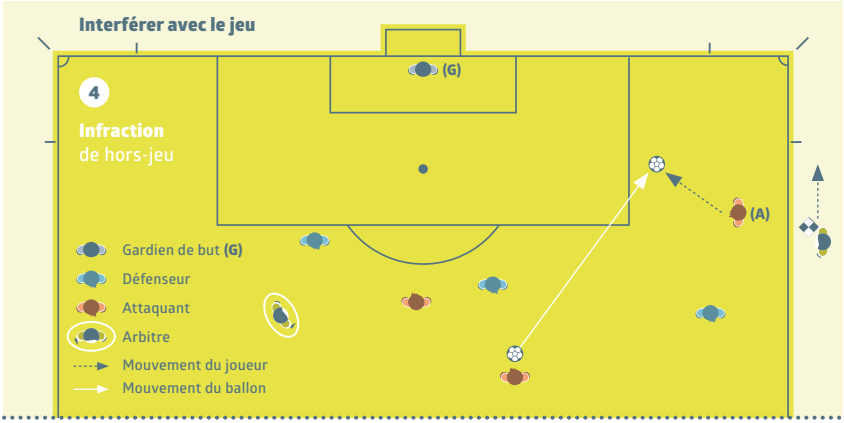
Un attaquant **en position de hors-jeu** (A), n'interférant pas avec un adversaire, **touche le ballon**. L'arbitre assistant doit lever son drapeau lorsque le joueur **touche le ballon**.



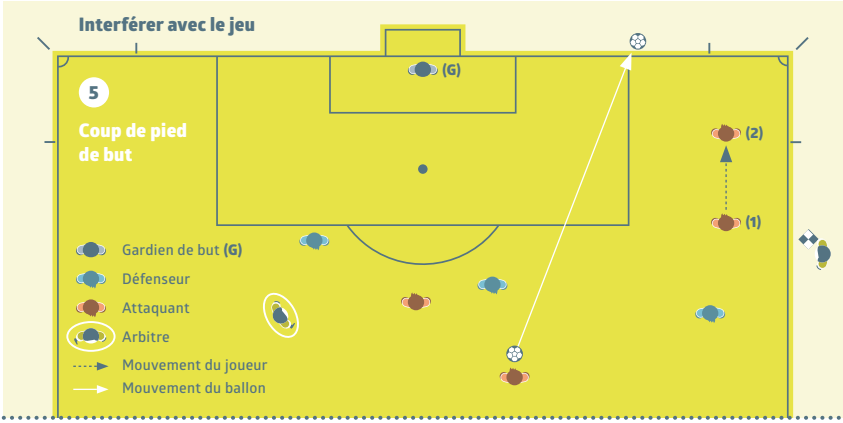
Un attaquant **en position de hors-jeu** (A), n'interférant pas avec un adversaire, **ne touche pas le ballon**. Le joueur n'a pas touché le ballon et ne peut donc pas être sanctionné.



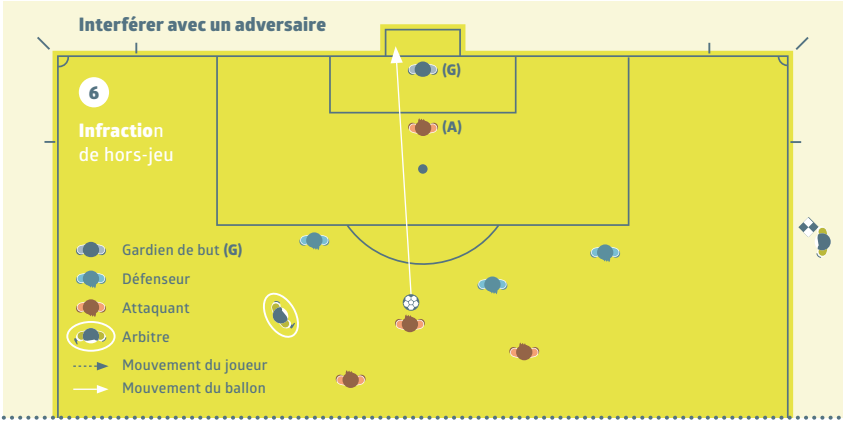
Un attaquant **en position de hors-jeu** (A) court en direction du ballon, et un coéquipier qui n'est **pas en position de hors-jeu** (B) court aussi en direction du ballon et le joue. Le joueur A n'a pas touché le ballon et ne peut donc pas être sanctionné.



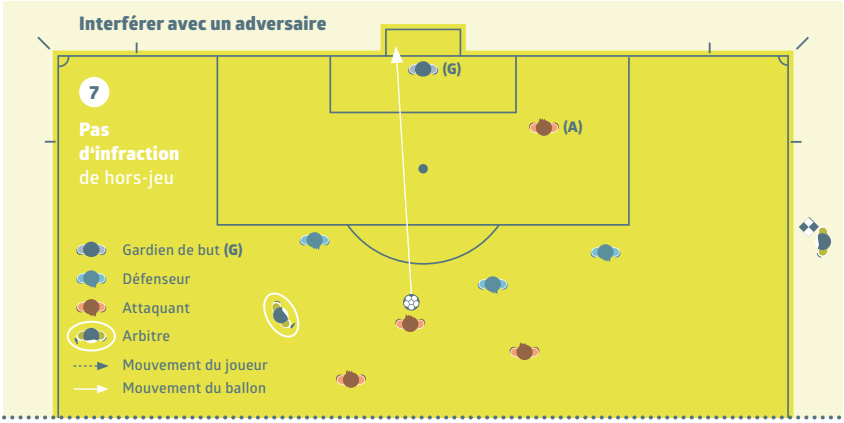
Un joueur **en position de hors-jeu** (A) peut être sanctionné avant que le ballon ne soit joué ou touché si, de l'avis de l'arbitre, aucun autre coéquipier qui n'est pas en position de hors-jeu n'est en mesure de jouer le ballon.



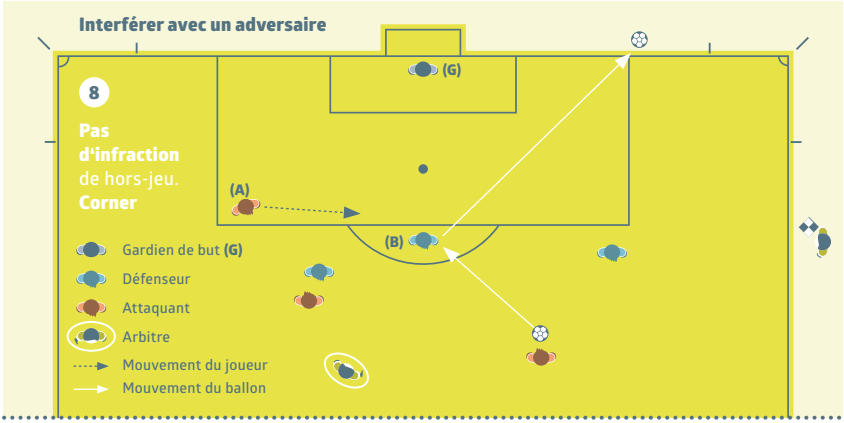
Un attaquant **en position de hors-jeu** (1) court en direction du ballon et **ne touche pas** le ballon. L'arbitre assistant doit signaler un **coup de pied de but**.



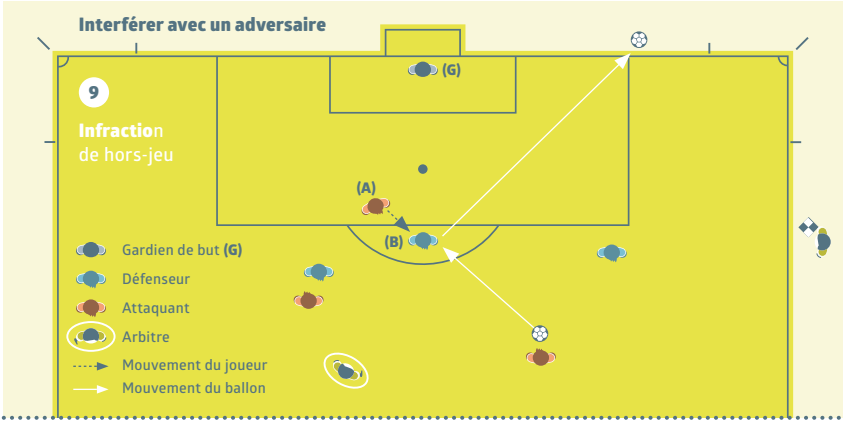
Un attaquant **en position de hors-jeu** (A) obstrue clairement le champ de vision du gardien de but. Il doit être pénalisé car il empêche un adversaire de jouer ou pouvoir jouer le ballon.



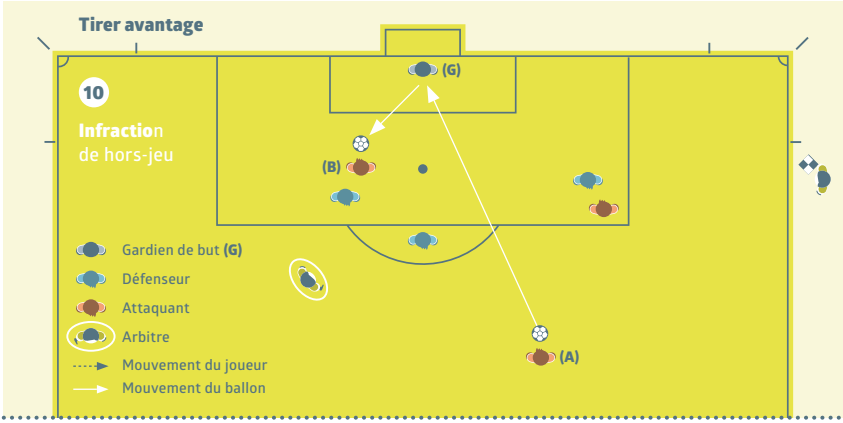
Un attaquant **en position de hors-jeu** (A) n'obstrue **pas** clairement le champ de vision du gardien de but ni ne dispute le ballon à un adversaire.



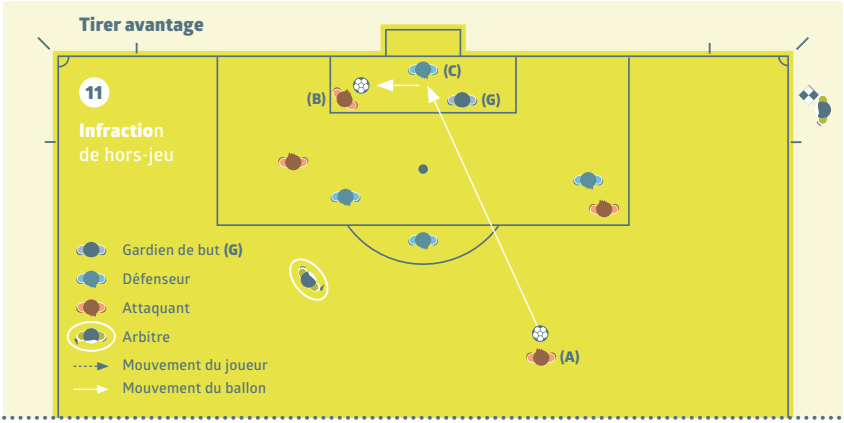
Un attaquant **en position de hors-jeu** (A) court en direction du ballon mais n'empêche pas l'adversaire de jouer ou de pouvoir jouer le ballon. Le joueur A ne dispute **pas** le ballon à son adversaire B.



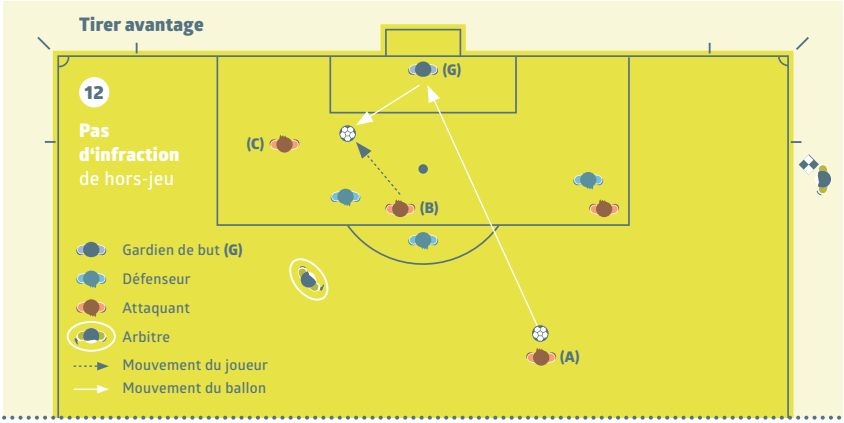
Un attaquant **en position de hors-jeu** (A) court en direction du ballon et empêche l'adversaire (B) de jouer ou de pouvoir jouer le ballon en lui disputant le ballon. Le joueur A dispute le ballon à son adversaire B.



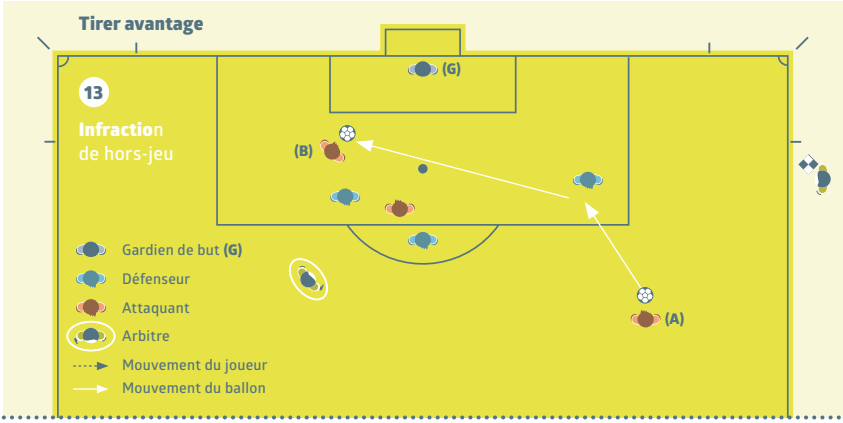
Un attaquant **en position de hors-jeu** (B) est sanctionné pour avoir **joué ou touché le ballon** qui a rebondi, a été dévié ou a été repoussé par le gardien.



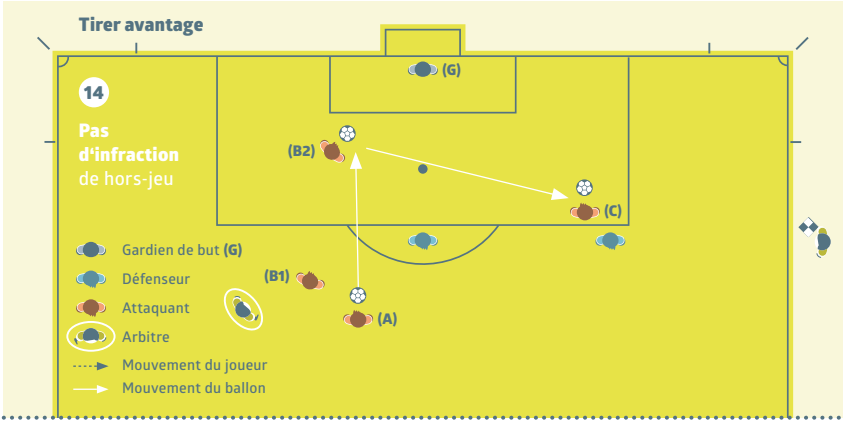
Un attaquant **en position de hors-jeu** (B) est sanctionné pour avoir **joué ou touché le ballon** qui a rebondi ou a été volontairement repoussé par un joueur de l'équipe en défense (C).



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

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

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

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

Pour faire la part des choses entre ces deux situations injustes, l'IFAB a décidé que c'est *uniquement à la suite d'une faute 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 de jeu 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.

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

Notes

Notes

Notes

IFAB®

THE
INTERNATIONAL
FOOTBALL
ASSOCIATION
BOARD

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD