

Schweizerischer Fussballverband

Association Suisse de Football

Associazione Svizzera di Football

Swiss Football Association



Lois du jeu

de football





Schweizerischer Fussballverband

Association Suisse de Football

Associazione Svizzera di Football

Swiss Football Association



Commission des Arbitres

LOIS DU JEU

EDITION 2009



Table des matières

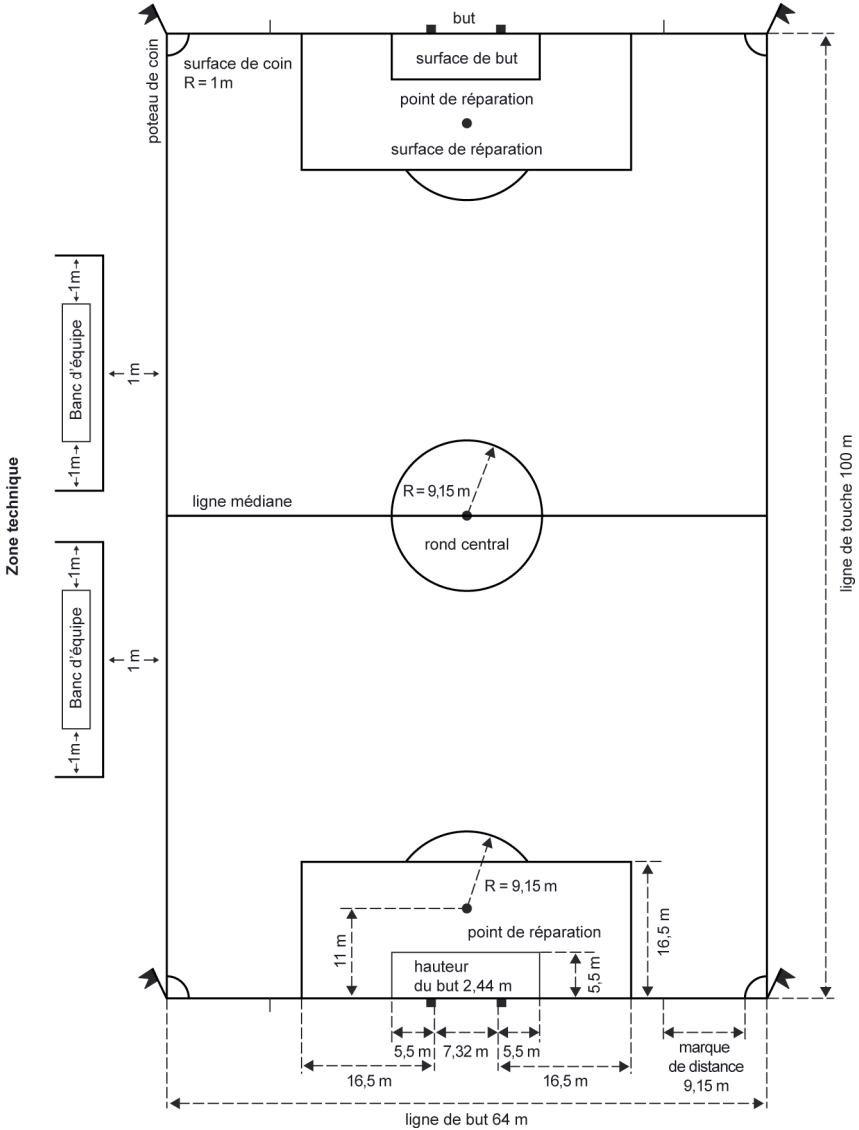
page

ILLUSTRATION DU TERRAIN DE JEU	04
1. LOI 1: LE TERRAIN DE JEU	05
2. LOI 2: LE BALLON	12
3. LOI 3: NOMBRE DE JOUEURS	14
4. LOI 4: EQUIPEMENT DES JOUEURS	24
5. LOI 5: L'ARBITRE	29
6. LOI 6: ARBITRE-ASSISTANT/JUGE DE TOUCHE	39
7. LOI 7: DURÉE DE LA PARTIE	41
8. LOI 8: COUP D'ENVOI ET BALLE D'ARBITRE	44
9. LOI 9: BALLON EN JEU OU HORS DU JEU	48
10. LOI 10: BUT MARQUÉ	51
11. LOI 11: HORS-JEU	54
12. LOI 12: FAUTES ET INCORRECTIONS	57
13. LOI 13: COUPS FRANCS	68
14. LOI 14: COUP DE PIED DE RÉPARATION (PENALTY)	73
15. LOI 15: RENTRÉE DE TOUCHE	80
16. LOI 16: COUP DE PIED DE BUT	83
17. LOI 17: COUP DE PIED DE COIN	85

Préambule:

Le genre masculin est utilisé dans les lois du jeu pour l'arbitre, l'arbitre-assistant, le juge de touche, le joueur, l'entraîneur, etc., pour des raisons de simplification. Il se réfère aussi bien à la gent féminine que masculine.

ILLUSTRATION DU TERRAIN DE JEU



1. LOI 1: LE TERRAIN DE JEU

1.1. DIMENSIONS

- 1.1.1. Le terrain de jeu et ses installations doivent correspondre aux indications suivantes (voir aussi illustration du terrain de jeu).
- 1.1.2. Les dimensions d'un (nouveau) terrain de jeu sont de 100 x 64 m. D'éventuelles dérogations requièrent l'accord de l'Association Régionale concernée.

1.2. DÉMARCATIIONS

- 1.2.1. Le terrain de jeu sera marqué par des lignes visibles (voir illustration du terrain de jeu). La largeur des lignes sera de 12 cm au maximum.
- 1.2.2. Les longs côtés du rectangle s'appellent **lignes de touche** et les petits côtés **lignes de but**.
- 1.2.3. Une **ligne médiane** doit être tracée au milieu du terrain. Le centre du terrain doit être indiqué d'un point visible autour duquel est tracé un cercle d'un rayon de 9,15 m.
- 1.2.4. Les lignes de démarcation font partie des surfaces qu'elles délimitent.
- 1.2.5. La ligne de but doit être tracée entre les montants, de telle façon que la ligne et les montants aient la même largeur.
- 1.2.6. Pour le marquage des lignes, seuls les produits agréés par l'ASF sont autorisés (sciure, farine de pierre, blanc pour ligne, etc.). L'utilisation de la chaux vive ou éteinte est interdite.
- 1.2.7. Si durant le match certaines lignes de démarcation ne sont plus assez visibles, l'arbitre ordonnera un nouveau marquage.

- 1.2.8. Afin que la distance réglementaire de 9,15 m soit mieux respectée lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, il y a lieu de tracer une marque à l'extérieur du terrain (mesurée depuis le quart de cercle), ceci à angle droit avec la ligne de but.
- 1.2.9. La zone technique située autour des bancs d'équipes doit être marquée. Elle s'étend sur la longueur du banc d'équipe, plus 1 m de chaque côté et en direction de l'aire de jeu jusqu'à 1 m parallèlement à la ligne de touche.

1.3. SURFACE DE BUT

- 1.3.1. Sur les lignes de but, à la distance de 5,50 m de chaque côté du but (en partant de l'intérieur du montant) doivent se tracer deux lignes perpendiculaires à la ligne de but. Celles-ci auront une longueur de 5,50 m vers l'intérieur du terrain et seront réunies par une ligne parallèle à la ligne de but.
- 1.3.2. L'espace qui se trouve entre ces lignes et la ligne de but s'appelle **surface de but**.

1.4. SURFACE DE RÉPARATION

- 1.4.1. Sur les lignes de but, à la distance de 16,50 m de chaque côté du but (en partant de l'intérieur du montant) doivent se tracer deux lignes perpendiculaires à la ligne de but. Elles devront avoir une longueur de 16,50 m vers l'intérieur du terrain et seront réunies par une ligne parallèle à la ligne de but.
- 1.4.2. L'espace qui se trouve entre ces lignes et la ligne de but s'appelle **surface de réparation**.

- 1.4.3. Dans chaque surface de réparation devra être signalé visiblement un point placé à 11 m d'une ligne perpendiculaire imaginaire en partant du centre de la ligne de but. Ce point s'appelle le point de réparation.
- 1.4.4. Du point de réparation un arc de cercle ayant 9,15 m de rayon sera tracé à l'extérieur de la surface de réparation.

1.5. SURFACE DE COIN

- 1.5.1. Aux quatre coins du terrain de jeu sera fixé un piquet avec un drapeau bien visible et aux couleurs vives; le piquet devra avoir une hauteur minimale de 1,50 m et ne devra pas être pointu à l'extrémité supérieure.
- 1.5.2. De chaque drapeau de coin, un quart de cercle ayant 1 m de rayon sera tracé à l'intérieur du terrain.
- 1.5.3. Le piquet de coin doit être en bois ou en matière synthétique (le fer ou l'acier ne sont pas admis) et ne doit pas être fixé solidement au sol afin que les joueurs ne courent aucun risque de blessure.

1.6. BUTS

- 1.6.1. Les buts seront placés au centre de chaque ligne de but, composés de deux montants verticaux, équidistants des drapeaux de coin, espacés de 7,32 m (mesure intérieure, aucune tolérance) et reliés par une barre horizontale dont le bord inférieur sera à 2,44 m du sol. Pour cette mesure, une tolérance de +/- 2% (5 cm) est autorisée.
Les buts transportables sont autorisés lors des matches officiels. Pour des raisons de sécurité, ils doivent être solidement ancrés au sol de sorte qu'ils ne puissent en aucun cas être déplacés/renversés pendant le cours du jeu. L'ancrage doit être fait de telle manière qu'il ne présente aucun danger de blessure pour les joueurs.
- 1.6.2. Les montants de but et la barre transversale doivent avoir au minimum 10 cm et au maximum 12 cm de largeur, respectivement de profondeur. Ceux-ci peuvent être de forme ronde, ovale ou elliptique.
- 1.6.3. Les montants de but et la barre transversale doivent être en métal léger. Leur constitution ne doit présenter aucun danger de blessure pour les joueurs.
- 1.6.4. Les montants et la barre transversale doivent être peints en blanc et ne pas porter d'inscriptions.
- 1.6.5. Les buts doivent être munis d'un filet de chanvre, jute ou nylon. Les ficelles des filets en nylon doivent avoir la même grosseur que celles d'un filet en chanvre ou jute.
- 1.6.6. Les filets seront soigneusement fixés aux montants, à la barre transversale et au sol, de telle manière que le ballon ne puisse pas pénétrer dans le but par un autre endroit qu'entre les poteaux et sous la barre transversale. Ils devront être ajustés de telle manière que le gardien de but ne soit pas gêné durant la partie.

- 1.6.7. L'espace délimité par les filets des buts ne fait pas partie du terrain de jeu.
La profondeur au sol de cet espace est de 2 mètres.
- 1.6.8. Les buts doivent être construits solidement. Au cas où la barre transversale se déplacerait ou se briserait lors du match et qu'il n'y aurait aucune possibilité de réparer dans les 30 minutes, la partie devra être arrêtée. Un tel procédé peut être évité s'il existe la possibilité de continuer le jeu sur un autre terrain. Lors de matches officiels, la barre transversale ne peut pas être remplacée par une ficelle ou tout autre matériel.

1.7. GÉNÉRALITÉS

- 1.7.1. Les matches officiels ne peuvent être disputés que sur des terrains de jeu conformes aux prescriptions et homologués par les instances régionales compétentes de l'Association.
L'homologation s'étend aussi aux installations techniques (buts, accessoires tels que filets de but, cintres, crochets et pitons, cadre de maintien du filet au sol) et au marquage.
- 1.7.2. Les montants de buts, les barres transversales et les piquets de coin font partie intégrante du terrain de jeu; de ce fait, le jeu continue sans autre lorsque le ballon, après les avoir touchés, rebondit dans le terrain.
- 1.7.3. Tous les matches des Associations peuvent se dérouler par éclairage artificiel en application des dispositions fixées par les Associations ou les sections.

En cas de contestation de l'adversaire concernant l'éclairage sur le terrain, l'arbitre décide définitivement si l'intensité de la lumière à disposition permet ou non le déroulement du match.

- 1.7.4. En cas d'interruption de la lumière lors d'un match officiel, les deux équipes doivent attendre la remise en état au maximum 30 minutes. En cas d'interruption partielle de la lumière, l'arbitre décide si le match doit être interrompu ou arrêté.
- En cas d'arrêt de match pour cause de défektivité des installations d'éclairage, les autorités compétentes ordonneront une enquête. L'arbitre doit faire part de ses constatations aux autorités dans son rapport de match.
- 1.7.5. Les sections édicteront les directives nécessaires au déroulement de matches officiels sur les terrains synthétiques et stabilisés.
- 1.7.6. La vente ou la remise de boissons en emballage de verre ou de métal est interdite lors de tous les matches. Toute infraction y relative devra être mentionnée dans le rapport d'arbitre.
- 1.7.7. Le club recevant est responsable de la sûreté des installations techniques et du marquage correct du terrain de jeu.
- 1.7.8. Toute publicité liée au terrain de jeu ou disposée sur le terrain de jeu est interdite. Ainsi tout particulièrement, aucun support publicitaire ne peut être placé à quelque endroit des filets de but, des montants de but ou des poteaux de coin. Il est interdit de fixer sur ces installations ou accessoires tout objet (microphones, caméras, etc.) sans relation directe avec le jeu de football.
- 1.7.9. Toute espèce de publicité au sol est interdite dans la zone technique, à moins d'un mètre à l'extérieur des lignes délimitant le terrain de jeu et dans la surface comprise entre la ligne de but et les filets de but.

1.8. CONTRÔLES

- 1.8.1. Avant le début du match, l'arbitre doit contrôler le marquage du terrain, le montage conforme des buts et de ses accessoires et la sûreté des ancrages. L'arbitre ordonnera de remédier aux éventuelles lacunes avant le début de la partie. Les éventuelles réclamations sont à mentionner dans le rapport d'arbitre.
- 1.8.2. Il doit contrôler également la fixation correcte des filets et veiller à ce qu'il n'y ait pas de trous.
- 1.8.3. Lorsque l'état du terrain, par suite de mauvais temps (surtout gel) ou de négligence, présente un danger pour les joueurs, il ne saurait être question de jouer. Dans un pareil cas, l'arbitre n'est pas non plus autorisé à diriger un match amical entre les équipes en présence. Après avoir procédé seul à l'inspection du terrain, il décidera en conséquence et sans influence, si le terrain de jeu est praticable ou non.
- 1.8.4. Avant le match, l'arbitre contrôlera la pharmacie et veillera à ce que les médicaments et le matériel pour les premiers soins soient à disposition. Toute défectuosité ou lacune doit être annoncée au club recevant et à l'autorité compétente.

2. LOI 2: LE BALLON

- 2.1. Le ballon sera sphérique. L'enveloppe extérieure sera en cuir ou en une autre matière adéquate. Aucune matière susceptible de constituer un danger pour les joueurs ne pourra être utilisée dans sa confection.

Les ballons en caoutchouc ou en plastique sont interdits.

L'utilisation de ballons en cuir-caoutchouc est autorisée.

- 2.2. Pour les matches d'actifs, seniors, vétérans, féminines, corporatifs, juniors d'élite ainsi que du football de base des juniors des catégories A et B, le ballon de taille 5 avec circonférence de 68 – 70 cm et un poids (au début du match) de 410 – 450 g, sera utilisé.

- 2.3. Les matches des juniors C peuvent être disputés indifféremment avec des ballons de taille 4 ou 5. La taille 4 signifie une circonférence de 63 - 66 cm et un poids (au début du match) de 350 – 390 g.

- 2.4. La pression du ballon est comprise entre 0,6 et 1,1 atmosphère, soit entre 600 et 1100g/cm² au niveau de la mer.

- 2.5. L'arbitre est seul compétent pour décider si les ballons répondent aux prescriptions réglementaires. Il doit les contrôler avant le début du match.

L'arbitre doit conserver le ballon pendant la mi-temps. A la fin de la rencontre, le ballon sera remis à l'arbitre.

- 2.6. Si le ballon éclate ou se dégonfle au cours du jeu, la partie doit être interrompue et reprise par une balle d'arbitre à l'endroit où le ballon est devenu inutilisable.

- 2.7. Si ce fait se produit immédiatement après une reprise du jeu, mais avant qu'un autre joueur touche ou joue le ballon, la reprise du jeu sera répétée par la même équipe.

- 2.8. L'arbitre doit accorder un délai maximum de 10 minutes pour remplacer un ballon devenu inutilisable ou introuvable.
- 2.9. L'arbitre doit interrompre le jeu lorsque deux ballons se trouvent en même temps sur le terrain, gênant de ce fait les joueurs dans leurs actions. Dans les cas très évidents, il y a lieu d'appliquer la disposition de l'avantage.
- 2.10. Si le ballon, avec l'approbation de l'arbitre, doit être échangé pendant la rencontre parce qu'il est devenu trop lourd ou inutilisable sous l'influence des conditions atmosphériques, ou s'il est perdu, la conformité du ballon de réserve doit être contrôlée.
- 2.11. Le ballon du match et les éventuels ballons de réserve doivent être fournis par le club sur le terrain duquel le match a lieu.
- 2.12. **Exception** pour les rencontres de Swiss Football League:
Pour éviter les pertes de temps, des ramasseurs de balles sont engagés. Si le ballon quitte le terrain de jeu, le ramasseur de balle le plus proche de l'action lance un ballon de réserve au joueur qui effectue la reprise de jeu. Les ballons sont à contrôler par l'arbitre avant le match.

3. LOI 3: NOMBRE DE JOUEURS

3.1. NOMBRE DE JOUEURS

- 3.1.1. La partie doit être disputée par deux équipes composées chacune de 11 joueurs au maximum dont un doit être gardien de but.
- 3.1.2. Un match de compétition ne peut commencer qu'à condition qu'au minimum 9 joueurs soient présents au sein des deux équipes et qu'ils soient tous équipés réglementairement.
- 3.1.3. A aucun moment du match une équipe ne peut se trouver sur le terrain avec plus de 11 joueurs.
- 3.1.4. Pour les équipes qui ont commencé le match avec 9 ou 10 joueurs, les joueurs arrivés en retard pourront prendre part au jeu dans la mesure où ils figurent sur la carte de match avant le début de la partie et s'annoncent réglementairement auprès de l'arbitre, ceci pendant toute la durée de la partie (y compris d'éventuelles prolongations).
- 3.1.5. Si le nombre des joueurs d'une équipe devient inférieur à 7, le match devra être arrêté. L'arbitre devra faire un rapport détaillé en indiquant les raisons des défections des joueurs; il devra en outre mentionner si l'équipe concernée a commencé le match avec 11 joueurs ou moins.
- 3.1.6. La formation d'équipes mixtes (femmes et hommes) est autorisée dans les juniors (élite et football de base), seniors et vétérans.

3.2. REMPLACEMENTS

- 3.2.1. Les joueurs, au sein de leur équipe, peuvent durant toute la partie changer à volonté de place entre eux.
- 3.2.2. a) Dans le cadre d'une compétition officielle, **trois** remplacements peuvent être effectués pendant toute la partie, y compris d'éventuelles prolongations. Cette décision s'applique aux matches des catégories suivantes:
- Actifs (Swiss Football League et 1^{ère} à 5^{ème} ligue)
 - Juniors d'élite (M-18 à M-16)
 - Féminines (LN et 1^{ère} ligue)
 - Corporatifs
- b) Dans le cadre d'une compétition officielle, **quatre** remplacements peuvent être effectués pendant toute la partie, y compris d'éventuelles prolongations. Cette décision s'applique aux matches des catégories suivantes:
- Juniors d'élite (M-15 et M-14)
- c) Pour les rencontres suivantes, l'exception consistant à remplacer librement jusqu'à **sept** joueurs lors d'une interruption de jeu est valable:
- Féminines 2^{ème}/3^{ème} ligue
 - Féminines M-18
 - Football de base des juniors
 - Seniors et vétérans

- 3.2.3. a) Le nombre de remplacements autorisés lors d'un match d'entraînement n'est pas limité si les deux équipes se mettent d'accord sur un nombre maximal et en informent l'arbitre avant le début de la partie.
- b) Si les deux équipes ne communiquent pas de nombre maximal de remplacements convenu à l'arbitre avant le début de la partie, le nombre de remplacements est limité à six.
- c) Les noms des joueurs et remplaçants doivent être communiqués à l'arbitre avant le début de la partie au moyen de la carte de match.
- 3.2.4. La carte de match doit être remise remplie à l'arbitre avant le début de la rencontre, selon les directives des sections. Sous réserve de directives particulières des sections, elle peut contenir au maximum les noms de sept remplaçants. Une fois le match commencé, la carte de match ne peut plus être modifiée. Les joueurs remplaçants non mentionnés sur la carte de match avant le coup d'envoi de la partie, ne peuvent pas prendre part au match.
- 3.2.5. Les arbitres n'ont pas la compétence de décider de l'entrée en jeu d'un joueur ou d'un joueur remplaçant. L'équipe concernée porte seule la responsabilité de l'entrée en jeu d'un joueur ou d'un joueur remplaçant.

- 3.2.6. Pour le remplacement d'un joueur, les prescriptions suivantes sont à observer:
- a) Le remplacement prévu doit être annoncé à l'arbitre;
 - b) Un remplacement ne peut être effectué que lors d'une interruption du jeu;
 - c) Le joueur remplaçant ne peut entrer sur le terrain de jeu que lorsque le joueur qu'il remplace l'a quitté, et après avoir reçu un signe d'autorisation de la part de l'arbitre;
 - d) Le joueur remplaçant pénètre sur le terrain de jeu près de la ligne médiane;
 - e) Le changement est effectif lorsque le joueur remplaçant pénètre sur le terrain de jeu. A ce moment il est considéré comme joueur et le joueur qu'il a remplacé, cesse d'être un joueur.

Exception: les changements libres dans le football de base des juniors, lors des matches féminins 2^{ème} et 3^{ème} ligue, ainsi que lors des matches de seniors et vétérans.

- f) Les joueurs remplaçants qui n'ont pas pu être contrôlés par l'arbitre avant le début du match, doivent:
 - attendre une interruption du jeu,
 - attendre que le joueur à remplacer soit sorti du terrain et obtenir le signal d'autorisation (geste de la main) de l'arbitre pour pénétrer sur le terrain,
 - présenter le passeport ou, sans ce dernier, signer la carte de match.

- 3.2.7. Directives pour les joueurs qui entrent sur le terrain dans le courant du jeu:
- a) Les joueurs qui ont eu l'autorisation de quitter provisoirement le terrain de jeu doivent seulement attendre le signal d'autorisation (geste de la main) de l'arbitre.
 - b) Les joueurs qui ont dû quitter le terrain de jeu à la demande de l'arbitre afin de remettre leur équipement en ordre ou de soigner une plaie ouverte, doivent attendre une interruption de jeu pour revenir sur le terrain de jeu. L'arbitre doit contrôler l'équipement ou la blessure.
 - c) Les joueurs qui complètent leur équipe et n'ont pas pu être contrôlés par l'arbitre avant le début de la rencontre, doivent:
 - attendre une interruption du jeu et le signal d'autorisation (geste de la main) de l'arbitre,
 - présenter le passeport ou, sans ce dernier, signer la carte de match.
- 3.2.8. Les joueurs qui commencent le match, arrivent en retard ou quittent temporairement le terrain, appartiennent au jeu.
- Sanction:** Lorsqu'un joueur pénètre, revient sur le terrain de jeu ou le quitte sans la permission de l'arbitre, il doit être averti.
- Si l'arbitre a interrompu le jeu pour donner l'avertissement, le jeu devra reprendre par un coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon lors de l'interruption du jeu.
- Pour un joueur ayant quitté le terrain de jeu sans autorisation, l'avertissement est à donner au moment où il revient sur le terrain.
- S'il ne revient pas sur le terrain de jeu, l'avertissement est à communiquer au capitaine. (Exception: Loi 3 point 3.3.4)

- 3.2.9. Lorsqu'un joueur de champ prend la place de son gardien de but en cours de match, il y a lieu d'observer ce qui suit:
- a) Attendre un arrêt de jeu
 - b) Procéder à l'échange de maillot
Un joueur qui prend la place de son gardien de but sans endosser le maillot adéquat, continuera à être considéré comme un joueur de champ dans toutes ses actions
 - c) Aviser l'arbitre
- 3.2.10. Un joueur ne peut quitter le terrain de jeu que:
- a) S'il a reçu l'autorisation explicite de l'arbitre;
 - b) S'il a reçu l'autorisation de l'arbitre, il n'a plus le droit de participer au jeu.

Sanction:

- Si le joueur reste malgré tout sur le terrain, il doit être averti pour comportement anti-sportif et le jeu sera repris par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon lors de l'interruption du jeu.
- S'il commet une faute plus grave, c'est cette dernière qui sera sanctionnée, sauf si le jeu a déjà été interrompu parce que le joueur est resté sur le terrain.
- Si lors de son remplacement un joueur quitte intentionnellement le terrain très lentement, il doit être averti.

3.2.11. Il n'est permis de quitter le terrain sans autorisation que dans les cas suivants:

- a) Lors d'une blessure grave
- b) Pour autant que cela ne soit que temporaire:
 - pour montrer à l'arbitre qu'un joueur en position de hors jeu n'a pas l'intention de prendre part au jeu;
 - pour l'exécution d'un coup franc, coup de pied de but, lors d'un coup de pied de coin ou d'une rentrée de touche, lorsque l'élan est pris en dehors du terrain de jeu;
 - pour contourner un adversaire;
 - pour aller chercher un ballon qui est sorti des limites du terrain de jeu.

3.2.12. Un joueur remplacé ne peut plus reprendre part au jeu.

Exception: les changements libres dans le football de base des juniors, lors des matches féminins 2^{ème} et 3^{ème} ligue et juniors M-18, ainsi que lors des matches de seniors et vétérans.

3.2.13. Un joueur remplaçant est à considérer comme appartenant à son équipe et est dès lors, soumis à l'autorité et à la juridiction de l'arbitre, peu importe qu'il soit appelé à jouer ou non.

Si un joueur remplaçant pénètre sur le terrain de jeu sans autorisation de l'arbitre, alors que le jeu est en cours, l'arbitre doit:

- interrompre le jeu d'un coup de sifflet,
- avertir le joueur remplaçant fautif,
- lui ordonner de quitter immédiatement le terrain,
- reprendre le jeu par un coup franc indirect, à l'endroit où se trouvait le ballon lors de l'interruption de jeu, et
- mentionner les faits dans le rapport d'arbitre.

Si le remplaçant commet en plus une autre infraction aux Lois du jeu (main, faute, antisportivité, etc.), la première infraction seule doit être sanctionnée techniquement par un coup franc indirect.

- 3.2.14. Un joueur remplaçant peut fonctionner comme juge de touche avant de participer au match en tant que joueur. Dans le cas où ce joueur doit être exclu de sa fonction de juge de touche pour comportement antisportif, il ne pourra plus participer au match en tant que joueur.
- 3.2.15. Un joueur remplaçant averti peut réglementairement entrer en jeu ultérieurement.

3.3. JOUEURS EXPULSÉS

- 3.3.1. Un joueur expulsé après le début de la rencontre ne peut pas être remplacé.
Cette disposition est aussi valable pour les matches d'entraînement.
- 3.3.2. Un joueur expulsé par l'arbitre avant le début du match, c'est-à-dire avant que le coup d'envoi ait été exécuté réglementairement, peut être remplacé par n'importe quel autre joueur de l'équipe concernée. Le coup d'envoi ne peut toutefois pas être retardé afin de permettre à un autre joueur de se préparer. De plus, il y a lieu de respecter les directives relatives à la carte de match.
- 3.3.3. Si pendant la mi-temps un joueur commet une infraction (par ex. frappe un adversaire ou se comporte antisportivement à l'égard de l'arbitre), il doit être sanctionné disciplinairement, comme si ces faits s'étaient produits sur le terrain de jeu.
- 3.3.4. Un joueur qui quitte le terrain de jeu pour une raison manifestement antisportive (par ex. suite à un différend avec un coéquipier) et ne veut plus continuer à jouer, doit être averti. L'arbitre lui accordera un délai de retour sur le terrain. Si le joueur ne respecte pas cette injonction, il sera considéré comme expulsé.

3.4. JOUEURS BLESSÉS

- 3.4.1. L'arbitre peut, si un joueur est selon lui sérieusement blessé, interrompre le jeu avec un coup de sifflet.
Il peut néanmoins laisser le jeu se poursuivre s'il estime que le joueur n'est que légèrement blessé ou qu'il simule une blessure grave.
- 3.4.2. L'arbitre décide si un soigneur ou un médecin est autorisé à pénétrer sur le terrain.
- 3.4.3. Les joueurs victimes d'une plaie ouverte doivent quitter le terrain de jeu pour faire soigner leur blessure.
- 3.4.4. Si la blessure d'un joueur ne résulte pas d'une infraction aux Lois du jeu, la partie reprendra par une balle d'arbitre.
- 3.4.5. Si un joueur blessé n'est pas en mesure de reprendre part au jeu, sa sortie peut aussi être annoncée à l'arbitre par son capitaine.
- 3.4.6. Le retour sur le terrain, pendant que le jeu est en cours, d'un joueur blessé qui a dû le quitter temporairement pour se faire soigner, relève de la seule compétence de l'arbitre. Cette autorisation est accordée uniquement après la reprise du jeu. Le contrôle obligatoire des soins lors d'une plaie ouverte demeure réservé.
- 3.4.7. a) Lorsque le ballon est en jeu, le joueur doit revenir sur le terrain de jeu depuis la ligne de touche.
b) Lorsque le jeu est interrompu, le joueur peut revenir sur le terrain de jeu depuis n'importe quel endroit.
- 3.4.8. Le temps perdu pour cause de blessure (avec ou sans entrée du soigneur sur le terrain) sera rajouté dans sa totalité par l'arbitre à la fin de la mi-temps concernée.
- 3.4.9. Soins aux joueurs blessés (Valable uniquement pour les matches de la Swiss Football League)

- 3.4.10. L'arbitre autorise, le cas échéant après interrogation du joueur blessé, l'entrée sur le terrain du soigneur et/ou du médecin (au maximum deux personnes) pour constater le type de blessure, mais non pour la soigner.

Une exception est faite lorsqu'il s'agit du gardien de but, respectivement du gardien et du joueur de champ qui doivent être soignés sur le terrain suite à leur collision.

- 3.4.11. Afin que le joueur blessé puisse être évacué sans tarder du terrain de jeu, des samaritains pénètrent sur le terrain avec une civière en même temps que le soigneur/médecin.
- 3.4.12. Lorsque le soigneur est autorisé à pénétrer sur le terrain de jeu, le joueur blessé devra dans tous les cas quitter le terrain, que ce soit en marchant ou sur la civière.

Si le joueur ne respecte pas cette prescription, l'arbitre doit l'avertir.

3.5. ENTRÉE ET SORTIE DU TERRAIN DE JEU

- 3.5.1. Précédées de l'arbitre, respectivement du trio arbitral, les deux équipes entrent ensemble en colonnes sur le terrain. Elles s'alignent avec l'arbitre à la hauteur de la ligne médiane. Les joueurs se croisent ensuite et se saluent, ainsi que l'arbitre, en se touchant la main.
- 3.5.2. Au coup de sifflet final les joueurs prennent congé entre eux et de l'arbitre en se touchant la main.

4. LOI 4: EQUIPEMENT DES JOUEURS

4.1. GÉNÉRALITÉS

4.1.1. **Équipement prescrit**

L'équipement des joueurs comprend obligatoirement chacun des éléments suivants:

- maillot (obligatoirement avec manches)
- cuissette (short/cuissette)
- chaussettes
- protège-tibias
- chaussures

4.1.2. Un joueur ne doit porter aucun équipement qui puisse constituer un danger pour un autre joueur ou pour lui-même. Le port de tout bijou ou ornement est interdit.

4.1.3. La publicité sur l'équipement des joueurs est autorisée selon les directives de l'autorité compétente.

4.1.4. **Équipement du capitaine**

Le capitaine de l'équipe doit porter un brassard comme signe distinctif. Ce brassard doit être de couleur contrastante pour se différencier nettement du maillot.

4.1.5. **Équipement du gardien**

Le maillot du gardien de but doit se différencier nettement de celui des joueurs de champ des deux équipes.

4.1.6. **Contrôle de l'équipement**

Avant le début de la rencontre l'arbitre doit contrôler l'équipement de tous les joueurs. Tout joueur dont l'équipement ne correspond pas aux prescriptions, ne peut pas prendre part au jeu tant qu'il n'aura pas remédié aux lacunes.

4.1.7. **Sanctions**

- 4.1.7.1. Si pendant le jeu l'équipement d'un joueur fait l'objet de remarques ou que l'arbitre constate une lacune, le joueur fautif devra être sommé lors de la prochaine interruption de jeu, de quitter le terrain afin de remettre son équipement en ordre.
- 4.1.7.2. Un joueur qui a dû quitter temporairement le terrain sur ordre de l'arbitre afin de remettre son équipement en ordre, doit attendre une interruption de jeu pour pouvoir revenir sur le terrain. L'arbitre doit contrôler l'équipement.
- 4.1.7.3. Au cas où un tel joueur n'attend pas l'autorisation de l'arbitre et revient sur le terrain, l'arbitre devra interrompre le jeu, sous réserve de l'application de l'avantage,
- avertir le joueur, et
 - reprendre le jeu par un coup franc indirect contre l'équipe du joueur fautif, à l'endroit où se trouvait le ballon lors de l'arrêt de jeu.

4.2. **MAILLOTS**

- 4.2.1. Tous les joueurs d'une même équipe, à l'exception du gardien de but, doivent porter des maillots de la même couleur. Les maillots des deux équipes doivent se différencier nettement au niveau des couleurs.
- 4.2.2. Lors des matches officiels, les maillots doivent être munis au dos de numéros qui doivent correspondre à ceux indiqués sur la carte de match.
- L'absence de numéros au dos des maillots n'est pas un motif valable pour que l'arbitre renonce à donner le coup d'envoi. Il mentionnera dans son rapport aux autorités compétentes le port de maillots sans numéros dans le dos.

- 4.2.3. Si, sans faute du club recevant, les deux équipes se présentent avec des maillots de couleur identique ou ressemblante, le club visiteur doit changer de maillot. En cas de doute, l'arbitre tranchera.
- 4.2.4. Il est interdit aux joueurs de montrer des sous-vêtements portant des slogans ou des publicités. Le joueur qui enfreint cette prescription en relevant son maillot de manière à faire apparaître un sous-vêtement porteur d'un slogan ou d'une publicité, sera sanctionné selon les directives de l'autorité compétente. L'incident est à rapporter.

4.3. CUISSETTES

4.3.1. **Joueurs**

Les joueurs d'une même équipe devraient se présenter avec des cuissottes de même couleur. Ils peuvent également porter des collants.

- 4.3.2. Sur les terrains stabilisés ou synthétiques, le port d'habits de protection est autorisé (par ex. pantalon de training/collants). Ceux-ci doivent si possible, être de la même couleur pour toute l'équipe.

4.3.3. **Gardien**

Le gardien peut porter des vêtements de protection (collant) sous sa cuissotte ou un bas de survêtement.

4.3.4. **Sous-vêtements/shorts compressants**

Dans la mesure où un joueur porte un short thermo-compressant, la couleur de celui-ci devrait correspondre à la couleur dominante de sa cuissotte. S'il devait porter un short thermo-compressant de couleur différente, l'arbitre devra le mentionner dans son rapport. Il ne peut toutefois, en aucun cas, interdire à ce joueur de participer au jeu ou lui faire quitter le terrain pour remettre son équipement en ordre.

4.4. CHAUSSETTES/PROTÈGE-TIBIAS

- 4.4.1. Les joueurs d'une équipe doivent dans la mesure du possible, porter des chaussettes de couleur identique.
- 4.4.2. Les protège-tibias doivent être entièrement recouverts par les chaussettes. Ils doivent être en matériel approprié (caoutchouc, plastique, polyuréthane ou autre substance similaire) afin de protéger contre les blessures.
- En cas de doute l'arbitre décide si le matériel utilisé est autorisé.
- 4.4.3. Il est interdit de jouer sans protège-tibias.

4.5. CHAUSSURES

4.5.1. **Type de chaussures**

En principe, les joueurs doivent porter des chaussures de football. Les chaussures (de football) ne doivent présenter aucun risque de blessure, tant pour le porteur que pour les autres joueurs.

4.5.2. **Sanctions (chaussures)**

- 4.5.2.1. Lorsque le jeu est en cours, si un joueur joue le ballon réglementairement en jeu sans une ou deux chaussures, l'arbitre doit interrompre le jeu et ordonner au joueur de compléter son équipement.

Le joueur ne peut reprendre part au jeu qu'après avoir remis son équipement en ordre.

Le jeu est à reprendre par un coup franc indirect contre l'équipe du fautif, à l'endroit où le joueur a joué le ballon sans une ou deux chaussures.

4.5.2.2. Si l'arbitre remarque qu'un joueur ne portant qu'une chaussure ou aucune, veut effectuer une reprise de jeu (coup de pied de coin, coup franc, coup de pied de but, coup de pied de réparation ou rentrée en touche), il doit l'en empêcher. Si l'arbitre ne remarque qu'après exécution de la reprise de jeu, que celle-ci a été effectuée par un joueur ne portant qu'une ou pas de chaussures, la reprise de jeu devra être répétée réglementairement par la même équipe.

5. LOI 5: L'ARBITRE

5.1. GÉNÉRALITÉS

- 5.1.1. Pour chaque match un arbitre sera convoqué. L'autorité de l'arbitre et l'exercice des pouvoirs qui lui sont conférés par les Lois du jeu, commencent dès son entrée sur le terrain de jeu pour donner le coup d'envoi.
- Son droit de pouvoir discrétionnaire s'étend également aux infractions commises pendant une interruption temporaire du jeu ou quand le ballon est hors du jeu. L'autorité de l'arbitre prend fin quand l'arbitre quitte le terrain de jeu après le coup de sifflet final.
- 5.1.2. Une décision de fait est une décision prise dans le cours du jeu à la suite d'un incident de jeu ne pouvant plus être reconstitué. L'arbitre en fait la constatation et sur cette base prend sa décision (par exemple: but, hors-jeu, faute, mains, chronométrage, voies de fait, etc.).
- 5.1.3. Les protêts contre une décision arbitrale n'ont de chance de succès que si l'arbitre a pris une décision en contradiction avec la lettre et l'esprit des Lois du jeu.
- 5.1.4. Dans l'esprit des Lois du jeu, les rencontres doivent se dérouler avec un minimum d'interruptions. Pour cette raison, l'arbitre ne doit intervenir que lors d'infractions intentionnelles, tenant compte du principe de l'avantage.
- 5.1.5. L'arbitre doit se présenter au terrain de jeu 60 minutes au moins, avant l'heure fixée pour le coup d'envoi, afin de pouvoir effectuer les formalités prescrites.
- Lors de matches dirigés par un trio arbitral, l'arbitre et ses arbitres-assistants doivent être au lieu du match 90 minutes au moins, avant le début de la partie.

- 5.1.6. Dans l'esprit des Lois du jeu, l'arbitre, les arbitres-assistants et les juges de touche font partie intégrante du terrain de jeu. Le jeu n'est donc pas interrompu si le ballon touche l'arbitre, les arbitres-assistants ou les juges de touche, à l'intérieur du terrain de jeu ou sur les lignes de touche ou de but. En conséquence, un but est valable même si le ballon a été touché ou dévié par l'arbitre dans sa trajectoire.

5.2. TENUE ET ÉQUIPEMENT

- 5.2.1. L'équipement de l'arbitre et des arbitres-assistants comprend :
- une chemise d'arbitre
 - une cuissette noire ou un pantalon de survêtement noir
 - des chaussettes noires
 - des chaussures de sport
 - un sifflet
 - une montre
 - les cartons jaune et rouge
 - du matériel pour prendre des notes
 - une pièce pour le tirage au sort.

L'arbitre ne doit porter aucun équipement (y compris toute forme de bijou/ornement) qui puisse constituer un danger pour lui-même ou pour un joueur.

- 5.2.2. Pour les matches disputés sur terrains stabilisés ou synthétiques, l'arbitre et les arbitres-assistants peuvent porter des habits de protection sous leur cuissette.
- 5.2.3. Lorsque la couleur de la chemise de l'arbitre ne se différencie pas franchement de celle des deux équipes, l'arbitre et les arbitres-assistants ont le droit et l'obligation d'arbitrer avec une chemise noire.

- 5.2.4. Lors de toutes les rencontres placées sous la compétence de la FIFA, la publicité est interdite sur l'équipement des arbitres et des arbitres-assistants.

Lors de toutes les rencontres placées sous l'autorité de l'ASF, le comité central de l'ASF peut autoriser la publicité de sponsors sur l'équipement des arbitres et arbitres-assistants, en sus du logo de l'équipementier.

- 5.2.5. L'arbitre et les arbitres-assistants doivent porter l'emblème de l'Association sur leur chemise.

5.3. DEVOIRS DE L'ARBITRE

5.3.1. **Lois du jeu**

- 5.3.1.1. L'arbitre doit diriger tous les matches (officiels et d'entraînement, ainsi que les tournois) conformément aux Lois officielles du jeu. Il est l'homme de confiance des autorités qui le convoquent.
- 5.3.1.2. Les décisions de l'arbitre doivent toujours reposer sur ses propres constatations. S'il le juge nécessaire, il peut suivre le signal de l'arbitre-assistant et en faire sa propre décision.
- 5.3.1.3. Si l'arbitre commet une erreur, sous réserve de l'exception de l'application de la prescription de l'avantage, il ne peut revenir sur sa décision lors d'une interruption de jeu que pour autant que celui-ci n'ait pas encore repris ou que la partie n'ait pas été terminée par le coup de sifflet final.
- 5.3.1.4. Si un joueur commet simultanément deux infractions de nature différente, l'arbitre devra sanctionner la faute la plus grave.

5.3.2. **Avantage**

- 5.3.2.1. Lors d'une infraction aux Lois du jeu, l'arbitre ne doit pas interrompre le jeu lorsqu'il est convaincu que cette interruption sera à l'avantage de l'équipe fautive. Si l'avantage présumé ne se réalise pas, l'arbitre peut revenir sur sa prescription de l'avantage tant que la phase de jeu concernée se poursuit, c'est-à-dire jusqu'à ce qu'un adversaire touche le ballon ou que l'arbitre interrompe le jeu pour un autre motif.
- 5.3.2.2. Une éventuelle sanction disciplinaire relative à la première faute commise, sera prononcée lors du prochain arrêt de jeu.

5.3.3. **Déroulement du jeu**

- 5.3.3.1. Lors de chaque match officiel, l'arbitre doit faire jouer complètement le temps prescrit, selon sa montre.

Les deux mi-temps doivent être de même durée.

- 5.3.3.2. L'arbitre doit contrôler avant le début du match et pendant la mi-temps l'heure indiquée par sa montre avec celle de ses arbitres-assistants ou des juges de touche.

5.3.4. **Interruption et arrêt prématuré du match**

- 5.3.4.1. L'arbitre a le pouvoir d'interrompre le jeu à tout moment pour toute infraction aux Lois du jeu, de suspendre temporairement ou d'arrêter définitivement le match en raison des conditions atmosphériques, des incidents causés par des spectateurs ou pour d'autres motifs, s'il le juge nécessaire.

5.3.4.2. Dans la mesure du possible, l'arbitre doit tout mettre en œuvre pour terminer le match. Pour assurer un déroulement régulier du match, il utilisera toutes les mesures à disposition. Un arrêt prématuré du match ne peut être décidé que si toutes les mesures prises s'avèrent inutiles.

Les cas suivants entraînent un arrêt prématuré du match:

- a) La rupture de la cage des buts, pour autant que le jeu ne puisse se poursuivre sur un autre terrain prêt à être utilisé ou qu'une réparation dans un délai de 30 minutes au maximum s'avère impossible.
- b) L'envahissement du terrain par des spectateurs et l'impossibilité de rétablir l'ordre dans le délai accordé par l'arbitre.
- c) Le nombre de joueurs d'une des deux équipes devient pour diverses raisons, inférieur à 7.
- d) L'abandon prématuré du terrain par une équipe participant à la rencontre.
- e) Le refus de se soumettre aux décisions de l'arbitre, après que celui-ci ait accordé un certain délai aux joueurs et au capitaine et les ait rendus attentifs aux conséquences d'un arrêt du match.
- f) L'obscurité, le brouillard (pas de visibilité d'un but à l'autre), un vent tempétueux, des tourbillons de neige, la grêle, l'orage avec des éclairs, une pluie violente entraînant l'inondation du terrain ou d'une grande partie de celui-ci, de sorte que la poursuite normale du jeu ne peut plus être garantie (dans les cas précités l'arbitre, pour autant qu'il entrevoie une amélioration du temps, peut alors interrompre temporairement le jeu et le reprendre sitôt que les conditions météorologiques se sont améliorées).
- g) Une voie de fait d'un joueur envers l'arbitre ou un arbitre-assistant.
- h) Le décès d'un membre actif participant à la rencontre.

- 5.3.4.3. Si les Lois du jeu et les règlements n'imposent pas formellement l'arrêt prématuré du match, la décision de l'arbitre doit être respectée.
- 5.3.4.4. Les voies de fait ou antisportivités envers l'arbitre ou un arbitre-assistant ont les conséquences suivantes:
- a) Les coups de pied ou autres coups, l'étranglement, la charge ou le tirage brutal, le jet d'objet avec violence et le crachat, entraînent dans tous les cas un arrêt du match.
 - b) La tentative de voie de fait sans toucher (ex. menace d'un coup), le jet d'objet sans violence dans la direction et l'insulte, peuvent entraîner un arrêt du match, dans la mesure où ces antisportivités affectent directement le bien-être physique de l'arbitre ou de ses arbitres-assistants. Selon leur gravité, ces actes doivent être sanctionnés d'un avertissement ou d'une expulsion.

5.3.5. **Avertissement et expulsion**

- 5.3.5.1. L'arbitre a le pouvoir d'avertir ou d'expulser un joueur dont le comportement est incorrect ou antisportif.

Le règlement de la punition temporaire est applicable aux matches des catégories suivantes:

- Féminines 2^{ème} et 3^{ème} ligue
- Féminines M-18 et juniors A
- Juniors du football de base.

Au lieu d'un avertissement, c'est une punition temporaire de 10 minutes qui est prononcée et qui est signalée optiquement de la même manière qu'un avertissement, au moyen du carton jaune.

- 5.3.5.2. Il n'est pas permis à l'arbitre d'avertir deux fois le même joueur. Si un joueur commet une faute qui justifie un deuxième avertissement, il doit être expulsé. L'arbitre signalera l'avertissement en montrant un carton jaune, immédiatement suivi du carton rouge.

- 5.3.5.3. L'arbitre doit intervenir immédiatement et avec fermeté en cas de comportement antisportif. Une remarque ne constitue pas une sanction disciplinaire. Elle ne doit être utilisée que pour rappeler aux joueurs qu'ils doivent se comporter correctement.
- 5.3.6. **Tierces personnes sur le terrain**
- 5.3.6.1. L'arbitre ne permettra l'entrée d'une personne sur le terrain que lorsque le jeu aura été interrompu et qu'il aura autorisé cette entrée d'un geste clair.
- 5.3.6.2. L'entraîneur ou l'accompagnateur de juniors peut donner des instructions tactiques à ses joueurs pendant le match. Pour ce faire, il ne doit cependant pas quitter la zone technique. Il doit se comporter en tout temps de manière correcte et regagner son banc après avoir transmis ses consignes.
- 5.3.7. **Signe de reprise du jeu**
Après chaque interruption l'arbitre doit donner un signe pour la reprise du jeu. Ce signal est en général un coup de sifflet. Dans les cas évidents ce signe peut aussi être un simple geste de la main.
- 5.3.8. Dans les cas suivants, un coup de sifflet est obligatoirement prescrit:
- a) Lors du coup d'envoi
 - b) Lors de l'exécution d'un coup de pied de réparation
 - c) Lors de la reprise du jeu après une longue interruption
 - d) Lors de l'exécution d'un coup franc, quand la distance réglementaire est fixée par l'arbitre
 - e) Lors de la fin d'une mi-temps.
- 5.3.9. Dans les cas suivants, un coup de sifflet n'est pas obligatoirement prescrit:
- a) pour accorder un coup de pied de but, un coup de pied de coin, une rentrée de touche ou un but
 - b) Lors de la reprise de jeu par un coup de pied de but, un coup de pied de coin ou une rentrée de touche.

5.3.10. **Rapport**

L'arbitre doit envoyer à l'autorité compétente un rapport relatif aux comportements antisportifs et autres infractions survenues sur le terrain de jeu ou aux alentours avant, pendant et après le match.

En cas d'avertissement ou d'expulsion, les informations suivantes sont obligatoires:

- Nom, prénom, date de naissance du joueur, minute de l'incident et numéro du maillot
- Club d'appartenance et numéro de passeport du joueur
- Description détaillée des faits (avec indication d'une éventuelle provocation).

5.4. **RESPONSABILITÉ**

5.4.1. Consécutivement à une décision prise conformément aux Lois du jeu, un arbitre ou un arbitre-assistant ne peut pas être tenu responsable de quelque blessure que ce soit subie par un joueur, un officiel ou un spectateur, de quelque dommage à la propriété ou tous autres types de dommages et pertes.

5.4.2. De telles décisions comprennent notamment la déclaration relative à l'état du terrain, l'autorisation ou l'interdiction de jeu, l'arrêt ou l'interruption du match pour cause d'intervention de spectateurs, la conformité et la sûreté des installations et accessoires utilisés pour le match et les arrêts de jeu pour soigner un joueur.

5.5. LE QUATRIÈME ARBITRE

- 5.5.1. L'autorité compétente fixe les matches pour lesquels un quatrième arbitre est convoqué.
- 5.5.2. Le quatrième arbitre remplace l'arbitre ou l'un des deux arbitres-assistants qui ne serait plus en mesure de remplir sa fonction, pour quelque raison que ce soit.
- 5.5.3. Le quatrième arbitre soutient l'arbitre dans l'exécution de ses devoirs administratifs avant, pendant et après le match, selon les directives données.
- 5.5.4. Le quatrième arbitre effectue les remplacements. Avant d'annoncer le changement, il contrôle les formalités administratives ainsi que la conformité de l'équipement du joueur remplaçant (chaussures, protège-tibias, objets dangereux). Si l'équipement ne répond pas aux exigences réglementaires, il invite le joueur remplaçant à remédier aux lacunes avant d'indiquer le remplacement. Avec l'accord de l'arbitre, il autorise le remplaçant à pénétrer sur le terrain.
- 5.5.5. Le quatrième arbitre veille à ce que les dirigeants des équipes se trouvant dans la zone technique n'aient pas accès aux caméras et téléviseurs se trouvant aux abords du terrain de jeu afin revoir les images d'actions de jeu. Il surveille l'entraîneur, les joueurs remplaçants, soigneurs et accompagnateurs dans les zones techniques et fait en sorte qu'ils se conduisent correctement et sportivement. En cas de comportement incorrect, c'est sur demande du quatrième arbitre que l'arbitre interviendra pour expulser, respectivement renvoyer du terrain, les personnes fautives.

Le quatrième arbitre est personnellement responsable de la saisie manuscrite des incidents dans le rapport de l'arbitre.

- 5.5.6. Le quatrième arbitre soutient l'arbitre dans la direction du match. S'il remarque que l'arbitre va manifestement commettre une erreur lors du prononcé d'une sanction disciplinaire (par ex. prononcé d'un deuxième avertissement au même joueur sans expulsion ou expulsion d'un joueur suite à un deuxième avertissement, alors que ce joueur n'a pas encore été averti; confusion entre joueurs lors du prononcé d'une sanction disciplinaire), il doit utiliser tous les moyens dont il dispose, avec l'aide de l'arbitre-assistant, pour empêcher la reprise du jeu.

Lors de la prochaine interruption de jeu, il attire l'attention de l'arbitre sur des antisportivités grossières (par ex. une voie de fait) qui se sont produites dans son dos et n'ont pas été signalées par les arbitres-assistants.

- 5.5.7. Le quatrième arbitre surveille le comportement des représentants des médias et fait en sorte que ceux-ci ne quittent pas les zones attribuées et ne gênent pas le travail de l'arbitre et des arbitres-assistants.

6. LOI 6: ARBITRE-ASSISTANT/JUGE DE TOUCHE

6.1. GÉNÉRALITÉS

- 6.1.1. Dans le cadre d'une compétition officielle de la 3^{ème} à la 5^{ème} ligue, du football de base des juniors, du football féminin (à l'exception de la LNA), des seniors et vétérans ainsi que du football d'élite des juniors (M-16, M-15 et M-14), des juges de touche sont mis à disposition par les clubs concernés.
- 6.1.2. Dans le cadre d'une compétition officielle de la Swiss Football League, de la 1^{ère} à la 2^{ème} ligue, ainsi que du football d'élite des juniors (M-18) et du football féminin (LNA), l'organe responsable de la convocation désigne des arbitres-assistants.
- Lors des matches de la Coupe suisse jusqu'au 1^{er} tour principal, des arbitres-assistants sont convoqués en fonction de la catégorie de jeu des équipes engagées.
- 6.1.3. Le club recevant fournit les drapeaux pour les juges de touche ou les arbitres-assistants. Ils doivent être de couleurs contrastantes.

6.2. LES ARBITRES-ASSISTANTS

- 6.2.1. Les devoirs et compétences des arbitres-assistants sont définis dans les directives spécifiques «Collaboration entre arbitres et arbitres-assistants».
- 6.2.2. L'arbitre-assistant doit aider l'arbitre à diriger la partie selon les Lois du jeu. Il doit attirer l'attention de l'arbitre sur toutes les infractions aux Lois du jeu, dans la mesure où il est placé plus près de l'incident et a une meilleure vision que l'arbitre.

6.3. LES JUGES DE TOUCHE

- 6.3.1. Si le match n'est pas dirigé par un trio arbitral, chaque équipe participant au match a le droit de mettre un juge de touche à disposition. Si le club visiteur renonce à son droit, le club recevant doit mettre à disposition les deux juges de touche.
- 6.3.2. S'il n'y a pas de juges de touche à disposition, l'arbitre tentera de diriger la partie sans juges de touche.
- 6.3.3. La tâche du juge de touche consiste à signaler à l'arbitre si le ballon a dépassé entièrement la ligne de touche. De plus, le juge de touche aide également l'arbitre à contrôler le temps, même si c'est la montre de l'arbitre qui fait foi.
- 6.3.4. Les juges de touche sont subordonnés à l'arbitre au même titre que les joueurs et ils doivent se soumettre en tout temps à ses décisions. Les juges de touche ne peuvent à aucun moment et sans l'autorisation de l'arbitre pénétrer dans le terrain ou s'en éloigner.
- 6.3.5. Pour éviter d'être touchés par le ballon ou de gêner les joueurs, les juges de touche doivent se tenir derrière la ligne de touche.
- 6.3.6. Les joueurs remplaçants qui fonctionnent comme juge de touche, doivent porter un vêtement de couleur différente.
- 6.3.7. L'arbitre doit procéder au remplacement d'un juge de touche quand:
 - a) Il se mêle au déroulement du jeu de façon inconvenante.
 - b) Il remplit ses fonctions de façon insuffisante.
 - c) Il se présente pris de boisson, respectivement si durant sa fonction il absorbe de l'alcool ou fume.

Si un arbitre doit renoncer aux services d'un juge de touche, il doit rapporter l'incident au capitaine et aux autorités.

7. LOI 7: DURÉE DE LA PARTIE

7.1. GÉNÉRALITÉS

- 7.1.1. Sauf dispositions contraires ou accord pris avant le match, la partie se déroule en deux périodes de jeu de 45 minutes chacune.
- 7.1.2. Le chronométrage du temps (y compris les prolongations) est une décision de fait de l'arbitre qui ne peut être contestée.
- 7.1.3. Le temps perdu à la suite de blessures, de pertes de temps ou pour d'autres raisons, doit être ajouté par l'arbitre à la fin de chaque mi-temps selon sa propre appréciation.

L'arbitre prolongera la rencontre de 30 secondes pour chaque changement de joueur effectué après le coup d'envoi et après la reprise de la deuxième mi-temps. Les rencontres pour lesquelles les remplacements libres sont autorisés, constituent l'exception à la règle.

- 7.1.4. Les joueurs qui tentent volontairement de retarder le jeu afin de gagner du temps doivent être avertis.
- 7.1.5. La durée normale du match peut être réduite au maximum de 2 x 5 minutes à la demande des deux capitaines. En aucun cas l'arbitre ne peut proposer de lui-même aux deux équipes une réduction de la durée de la partie.

Une réduction de la durée de la partie est interdite lors de matches dont la durée est inférieure à 2 x 45 minutes, lors de matches de barrage ou de promotion des actifs, lors de matches de la Coupe suisse, lors des matches de championnat de la Swiss Football League, lors des matches des 1^{ère} à 2^{ème} ligue, lors de matches féminins 1^{ère} – 3^{ème} ligue et de M-18 et lors des matches du football d'élite des juniors (M-18 et M-16).

- 7.1.6. La durée (en minutes) des matches des juniors est de:
- M-18 2 x 45 Min. Juniors A 2 x 45 Min.
 - M-16 2 x 45 Min. Juniors B 2 x 45 Min.
 - M-15 2 x 40 Min. Juniors C 2 x 40 Min.
 - M-14 2 x 40 Min.

 - M-18 Féminines 2 x 45 Min.
- 7.1.7. Pour désigner un vainqueur en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire d'un match, les sections peuvent recourir aux pratiques suivantes:
- a) Prolongation maximale de 2 x 15 minutes (Exceptions: les matches dont la durée est inférieure à 2 x 45 minutes);
 - b) Désignation du vainqueur par des tirs au but;
 - c) Application de la règle selon laquelle les buts marqués à l'extérieur comptent double.
- 7.1.8. Durée des matches comptant pour les championnats seniors et vétérans:
- Seniors 2 x 40 Min.
 - Vétérans 2 x 35 Min.
- 7.1.9. Les grandes horloges placées dans de nombreux stades ne revêtent qu'un caractère d'orientation.
- 7.1.10. L'heure officielle est donnée par la radio, la TV, l'horloge parlante (tél. 161) et les CFF.

7.2. PAUSE

7.2.1. Les joueurs ont droit à une pause à la mi-temps. Elle dure 5 minutes et est à calculer à partir du moment où les équipes arrivent dans les vestiaires, respectivement débutent leur pause à un autre endroit.

Exception: Dans les matches des catégories Juniors, la pause est de 10 minutes.

7.2.2. Dans toutes les catégories de jeu et sur demande des deux capitaines, la pause peut être réduite.
En cas de nécessité impérieuse, elle peut aussi être prolongée avec l'accord de l'arbitre.

7.2.3. Une pause de 5 minutes est accordée avant le début des prolongations. Il n'y a en revanche pas de pause lorsque les équipes changent de camp durant les prolongations.

8. LOI 8: COUP D'ENVOI ET BALLE D'ARBITRE

8.1. COUP D'ENVOI

- 8.1.1. Avant le début d'un match il est procédé au moyen d'une pièce, au tirage au sort de la moitié du terrain. L'équipe qui gagne le tirage au sort doit choisir son camp pour la 1^{re} mi-temps. L'autre équipe exécute le coup d'envoi. La coutume veut que le choix du côté de la pièce revienne au capitaine de l'équipe visitée.
- 8.1.2. Le signal du début du match consiste en un coup de sifflet. Le ballon est en jeu lorsqu'il a été joué du pied et mis en mouvement en direction de la moitié de terrain adverse. Chaque joueur doit se trouver dans sa propre moitié de terrain. Les joueurs de l'équipe qui ne donne pas le coup d'envoi, doivent se trouver à au moins 9,15 m du ballon.
- 8.1.3. Le contrôle du temps par l'arbitre débute avec le coup de sifflet indiquant le coup d'envoi. Le jeu ne commence toutefois qu'avec le coup d'envoi effectué réglementairement.
- 8.1.4. Après un but marqué le jeu reprendra de la même façon par un joueur de l'équipe contre laquelle le but a été marqué.
- 8.1.5. Après la pause de la mi-temps les équipes changent de camp. Le coup d'envoi revient à l'équipe qui ne l'a pas effectué au début de la rencontre.
- 8.1.6. En cas de prolongation l'arbitre procédera à un nouveau tirage au sort de la moitié de terrain.
- 8.1.7. Un but peut être marqué directement dans le camp adverse lors du coup d'envoi.

- 8.1.8. Le coup d'envoi devra être recommencé pour exécution incorrecte dans les cas suivants:
- a) Lorsque le ballon est mis en mouvement de côté (sur la ligne médiane) ou en arrière, et non en avant;
 - b) Lorsque l'adversaire pénètre dans le rond central ou dans le camp adverse avant l'exécution réglementaire du coup d'envoi;
 - c) Lorsque le coup d'envoi n'a pas été exécuté depuis le centre du terrain.
- 8.1.9. **Sanction:**
Les joueurs qui tentent de retarder l'exécution réglementaire du coup d'envoi doivent être avertis.
- 8.1.10. Le joueur qui effectue le coup d'envoi, ne peut pas toucher une deuxième fois le ballon réglementairement mis en jeu, avant qu'un autre joueur ait joué ou touché le ballon.
- 8.1.11. Le coup d'envoi ne peut être donné que par un joueur qui participe à la rencontre.

8.2. BALLE D'ARBITRE

- 8.2.1. Une reprise de jeu par une balle d'arbitre n'est possible que si le jeu a été interrompu sans qu'un joueur ait commis une infraction aux Lois du jeu ou si un joueur a commis une infraction en dehors du terrain de jeu.
- 8.2.2. Lors de l'exécution d'une balle d'arbitre, l'arbitre, le bras tendu à la hauteur de la poitrine, laissera tomber le ballon (ne pas le jeter).
- 8.2.3. Lors de l'exécution d'une balle d'arbitre, le ballon est en jeu lorsqu'il touche le sol sans avoir été préalablement touché par un joueur.

- 8.2.4. La balle d'arbitre doit être répétée quand:
- un joueur touche le ballon avant qu'il atteigne le sol;
 - le ballon sort des limites du terrain sans avoir été touché.

- 8.2.5. En principe, la balle d'arbitre doit s'effectuer à l'endroit où se trouvait le ballon lors de l'interruption du jeu.

Exception: L'exécution de la balle d'arbitre dans la surface de but est effectuée sur la ligne de la surface de but (5,50 m) qui est parallèle à la ligne de but, au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon lors de l'arrêt du jeu.

- 8.2.6. Un coup de sifflet n'est pas nécessaire pour l'exécution d'une balle d'arbitre.

- 8.2.7. Le nombre de joueurs n'est pas limité pour l'exécution de la balle d'arbitre. Les joueurs peuvent se tenir à n'importe quelle distance du ballon pour autant que l'arbitre ait assez d'espace pour l'exécution.

- 8.2.8. Voici quelques cas provoquant une balle d'arbitre:

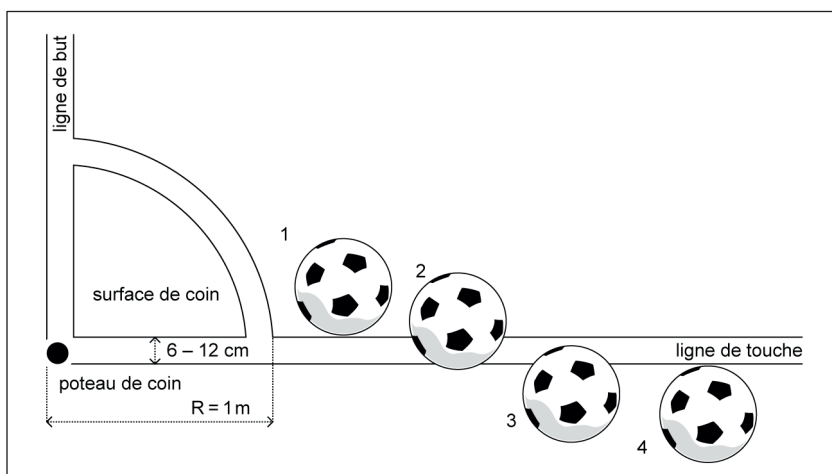
- a) Un joueur se blesse sérieusement sans qu'il y ait faute d'un autre joueur.
- b) Une personne n'appartenant pas au jeu (à l'exception d'un joueur remplaçant) ou un animal pénètre sur le terrain et gêne le déroulement du jeu. Si immédiatement après l'exécution d'un coup de pied de réparation, le ballon est arrêté par un élément extérieur, le coup doit être répété.
- c) Durant le match le ballon devient inutilisable. Toutefois, si le ballon devient inutilisable immédiatement après l'exécution d'un coup d'envoi, d'un coup de pied de coin, d'un coup franc, d'un coup de pied de réparation, d'un coup de pied de but ou d'une rentrée de touche, avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur, le coup ou jet en question est à répéter.
- d) Après les coups mentionnés sous c) le ballon rebondit directement contre les montants ou la barre transversale et devient inutilisable.

- e) Tout de suite après une interruption de jeu, l'arbitre s'aperçoit qu'il a commis une erreur et en est convaincu. Il ne peut revenir sur sa décision que pour autant que le jeu n'ait pas repris ou que la partie n'ait pas été terminée par le coup de sifflet final.
 - f) Les conditions atmosphériques ou d'autres circonstances ont nécessité une interruption temporaire immédiate du match.
 - g) Deux ballons se trouvent simultanément sur le terrain et influencent le déroulement du jeu.
 - h) Des joueurs se trouvant en dehors du terrain de jeu ou dans la zone des filets de but, influencent le jeu ou dérangent les joueurs par leurs cris/appels.
 - i) Un joueur commet une antisportivité ou une voie de fait en dehors du terrain (veiller à l'application de l'avantage).
- 8.2.9. Si lors d'une balle d'arbitre, un joueur commet une infraction quelconque avant que le ballon ait touché le sol, le joueur fautif doit être averti ou expulsé du terrain suivant la gravité de la faute. Toutefois, l'équipe adverse ne peut pas bénéficier d'un coup franc, puisque le ballon n'était pas en jeu au moment de l'infraction. La balle d'arbitre doit donc être répétée.

9. LOI 9: BALLON EN JEU OU HORS DU JEU

9.1. LE BALLON EST «HORS DU JEU»

- 9.1.1. Lorsqu'il a (à terre ou en l'air) dépassé complètement la ligne de touche ou la ligne de but. Les lignes appartiennent aux surfaces qu'elles délimitent. Par conséquent, les lignes de touche et les lignes de but font partie du terrain de jeu.



ill.: Ce dessin montre quand le ballon, dans toute sa circonférence, a franchi la ligne de touche. Aussi longtemps que le ballon se trouve dans les positions 1, 2 et 3, le jeu continue. Le ballon est hors du jeu seulement en position 4.

- 9.1.2. Lorsque l'arbitre interrompt le jeu en cours d'un coup de sifflet.
- 9.2. Une rentrée de touche, un coup de pied de coin, un coup de pied de but et un but évidents ne font pas l'objet d'un coup de sifflet. En cas de doute, un coup de sifflet s'impose lors de ces reprises de jeu.

- 9.3. Si l'arbitre a interrompu le jeu, il doit prendre une décision technique. Lorsqu'une erreur est cause de cette interruption, l'arbitre doit reprendre le jeu par une balle d'arbitre.
- 9.4. **LE BALLON EST «EN JEU» À TOUT AUTRE MOMENT DU DÉBUT À LA FIN DE LA PARTIE, Y COMPRIS:**
-
- 9.4.1. Lorsqu'il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché un montant de but, la barre transversale ou un drapeau de coin;
- 9.4.2. Lorsqu'il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché l'arbitre, l'arbitre-assistant ou le juge de touche pour autant que ces derniers se trouvent à l'intérieur du terrain ou sur la ligne de touche;
- 9.4.3. Lors du coup d'envoi, aussi bien au début du match qu'après un but valable, lorsqu'il a été joué du pied et mis en mouvement en direction du camp adverse;
- 9.4.4. Lors d'un coup franc direct ou indirect en dehors de la propre surface de réparation de l'équipe exécutante, lorsqu'il a été joué du pied et mis en mouvement;
- 9.4.5. Lors d'un coup franc direct ou indirect à l'intérieur de la propre surface de réparation de l'équipe exécutante, lorsqu'il a complètement franchi les limites de la surface de réparation en direction du terrain de jeu;
- 9.4.6. Lors d'un coup franc indirect à l'intérieur de la surface de réparation de l'équipe défendante, lorsqu'il a été joué du pied et mis en mouvement dans n'importe quelle direction;
- 9.4.7. Lors du coup de pied de but, dès qu'il est sorti de la surface de réparation en direction du terrain de jeu;
- 9.4.8. Lors de l'exécution d'un coup de pied de réparation, dès qu'il a été joué du pied en direction de la ligne de but adverse et mis en mouvement;

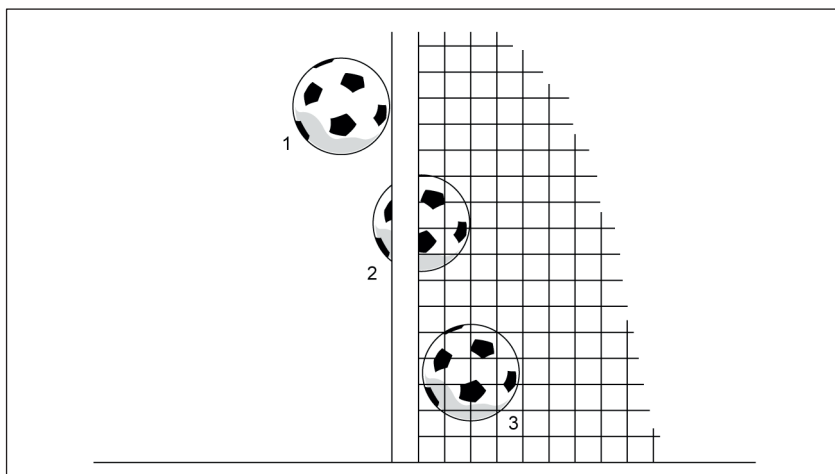
- 9.4.9. Lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, dès qu'il a été joué du pied et mis en mouvement;
- 9.4.10. Lors d'une rentrée en touche (pour autant que le joueur exécutant la rentrée se trouve sur la ligne de touche), dès qu'il a quitté les mains du joueur en direction du terrain de jeu;
- 9.4.11. Lors d'une rentrée en touche (pour autant que le joueur exécutant la rentrée se trouve derrière la ligne de touche), dès qu'à la suite d'un lancer direct en direction du terrain de jeu (sans avoir préalablement rebondi au sol) il franchit la ligne de touche;
- 9.4.12. Lors d'une balle d'arbitre: dès qu'il touche le sol.
- 9.4.13. Avant que le ballon comme indiqué aux points 9.4.1 à 9.4.12, soit «en jeu», il ne doit être touché par aucun joueur, sinon une répétition sera ordonnée.

10. LOI 10: BUT MARQUÉ

- 10.1. Un but est marqué lorsque le ballon a entièrement franchi la ligne de but entre les montants et sous la barre transversale, sans que l'équipe attaquante aie commise une infraction aux lois du jeu.

L'équipe qui a marqué le plus grand nombre de buts chez l'adversaire, gagne la partie. Si aucun but n'a été marqué ou si les deux équipes ont marqué le même nombre de buts, le match est déclaré nul.

- 10.2. L'arbitre ne doit accorder un but que s'il est absolument persuadé que le ballon a entièrement franchi la ligne de but (entre les montants et sous la barre transversale).



ill.: Le dessin montre clairement quand un but est marqué. Ce n'est le cas que lorsque l'arbitre a constaté personnellement que le ballon a entièrement franchi la ligne de but (de toute sa circonférence) entre les montants et sous la barre transversale (position 3).

- 10.3. Tout but valable – en cas de doute - doit être confirmé par un coup de sifflet.
- 10.4. Un but peut être annulé tant que l'arbitre n'a pas fait procéder à la reprise du jeu par un coup d'envoi.
- Si l'arbitre a validé un but et que le jeu a repris, il ne peut plus revenir sur sa décision, même si après coup, il a des doutes sérieux sur la justesse de sa décision.
- 10.5. Un but valable ne peut pas être marqué directement sur:
- a) Une rentrée de touche
 - b) Un coup franc indirect
 - c) Un coup franc direct dans son propre but
- 10.6. Si par inadvertance l'arbitre siffle un but trop tôt, avant que le ballon ait franchi entièrement la ligne de but entre les montants et sous la barre transversale, et qu'il se rend tout de suite compte de son erreur, le but doit être annulé. L'arbitre doit reprendre le jeu par une balle d'arbitre.
- 10.7. Si la partie défendante commet une infraction aux lois du jeu juste avant que le ballon pénètre dans le but, le but marqué est valable, pour autant que l'arbitre n'ait pas interrompu le jeu à cause de la faute commise. Par contre, un but ne peut pas être validé s'il est immédiatement précédé d'une infraction de la partie attaquante et cela, même si le coup de sifflet de l'arbitre, faute de temps, n'a pas pu retentir avant que le ballon n'entre dans le but.

- 10.8. Si au moment où le ballon se trouve dans sa trajectoire en direction du but et avant qu'il ait franchi complètement la ligne de but, un spectateur pénètre sur le terrain pour tenter d'empêcher le ballon d'entrer dans le but, mais que celui-ci y pénètre tout de même, le but est valable.

Si le spectateur touche le ballon, influence ou dérange ainsi le jeu de l'équipe défendante, l'arbitre doit interrompre la partie et la reprendre par une balle d'arbitre. Cet incident est à rapporter à l'autorité compétente.

Il est à procéder de manière identique, si le ballon a été arrêté par un corps étranger avant de franchir la ligne de but.

10.9. SANCTIONS DISCIPLINAIRES

- 10.9.1. Un joueur qui grimpe aux grillages après avoir marqué un but, doit être averti pour comportement antisportif.
- 10.9.2. Un joueur qui après avoir marqué un but, enlève son maillot, s'en couvre la tête ou se cache le visage, doit être averti pour comportement antisportif.
- 10.9.3. Un joueur qui après avoir marqué un but, saute par dessus les panneaux publicitaires et cherche par une joie excessive à provoquer l'équipe ou les supporters adverses, doit être averti.
- 10.9.4. Un joueur qui après avoir marqué un but, regagne son camp avec une lenteur provocatrice afin de retarder le coup d'envoi et de gagner ainsi du temps, doit être averti.

11. LOI 11: HORS-JEU

11.1. GÉNÉRALITÉS

11.1.1. Un joueur se trouve en position de hors-jeu s'il est plus près de la ligne de but adverse que le ballon, sauf si ce joueur se trouve dans sa propre moitié de terrain ou qu'il y a au moins deux joueurs adverses entre lui et la ligne de but adverse.

11.1.2. La position de hors-jeu d'un joueur ne constitue pas en soi une infraction aux Lois du jeu.

La position de hors-jeu d'un joueur ne sera sanctionnée que si l'arbitre estime que le joueur participe activement au jeu:

- parce qu'il influence le jeu en jouant ou en touchant le ballon qui a été joué ou touché en dernier par un de ses coéquipiers;
- parce qu'il empêche un adversaire de jouer ou de pouvoir jouer le ballon en lui masquant la vision du jeu ou en faisant des gestes ou mouvements destinés à le tromper, à l'empêcher de jouer ou à détourner son attention;
- parce qu'il tire un avantage de sa position de hors-jeu en jouant le ballon rebondissant vers lui du poteau, de la latte ou d'un adversaire.

11.1.3. La ligne du hors-jeu se trouve sur la partie du corps de l'avant-dernier défenseur tournée vers son propre but.

La tête, le corps et les pieds sont déterminants pour le jugement de la position de hors-jeu de l'attaquant, mais pas ses bras.

Un attaquant qui, au moment où le ballon est joué, se trouve à la même hauteur que l'avant-dernier défenseur ou les deux derniers défenseurs ou à la même hauteur que le ballon, ne se trouve pas en position de hors-jeu.

- 11.1.4. La position de hors-jeu d'un attaquant subsiste jusqu'à ce qu'un autre joueur touche, respectivement joue le ballon ou qu'une interruption de jeu survienne.
- 11.1.5. Un attaquant sera sanctionné pour sa position de hors-jeu même s'il tente, après que le ballon a été joué par un partenaire, de reculer pour se porter derrière le ballon, à la hauteur de l'avant-dernier défenseur ou dans sa propre moitié de terrain.

11.2. SANCTIONS

- 11.2.1. Lorsque l'arbitre sanctionne une position de hors-jeu punissable, il accorde un coup franc indirect contre l'équipe du joueur fautif, là où celui-ci se trouvait lors du départ du ballon.

Les joueurs qui sont souvent en position de hors-jeu, ne doivent pas être avertis.
- 11.2.2. L'arbitre indiquera clairement pour les deux équipes le coup franc indirect, avec le bras levé. Il conservera cette position après l'exécution du coup franc jusqu'à ce que le ballon ait été joué ou touché par un autre joueur.

11.3. PAS DE HORS-JEU

- 11.3.1. Dans les cas suivants un joueur ne peut pas être sanctionné d'un hors-jeu:
 - a) Lors d'un coup de pied de but
 - b) Lors d'une rentrée de touche
 - c) Lors d'un coup de pied de coin

- 11.3.2. Un joueur en position de hors-jeu peut sans autorisation, quitter temporairement le terrain de jeu pour montrer clairement qu'il ne veut pas prendre part au jeu.

Il ne peut revenir sur le terrain de jeu que lorsque l'action est terminée (lorsque le jeu repart clairement vers le centre du terrain ou lors d'un arrêt de jeu).

Sanction: Si dans cette position le joueur se comporte de façon incorrecte, il doit être averti pour comportement antisportif.

Reprise du jeu:

- a) S'il revient trop tôt sur le terrain: coup franc indirect à l'endroit où il a pénétré sur le terrain (tenir compte de la prescription de l'avantage).
 - b) S'il se manifeste par des appels hors du terrain de jeu: balle d'arbitre.
- 11.3.3. Un joueur en position de hors-jeu ne peut pas être sanctionné si le ballon lui est transmis par un adversaire.

11.4. DIVERS

- 11.4.1. Le soi-disant piège du hors-jeu est une mesure tactique autorisée. Elle doit cependant se produire avant le départ de la passe. La montée de l'avant-dernier défenseur après le départ de la passe ne donne pas lieu à un hors-jeu. Un attaquant ne peut jamais être mis en position de hors-jeu si l'un des deux derniers défenseurs quitte le terrain de jeu.

- 11.4.2. Dégagement du gardien de but
On appelle dégagement du gardien, le fait qu'il relance le ballon après l'avoir capté des mains dans sa surface de réparation, avant qu'il ne pénètre dans son but. Lors d'un dégagement la loi du hors-jeu reste pleinement en vigueur.

12. LOI 12: FAUTES ET INCORRECTIONS

12.1. GÉNÉRALITÉS

12.1.1. La base décisive de cette Loi est que seules les fautes intentionnelles toutes précisément définies, sont sanctionnées.

L'appréciation de l'intention appartient au seul jugement de l'arbitre. La négligence et l'imprudence (brutalité ou engagement physique excessif) sont assimilables à une faute intentionnelle.

12.1.2. Toutes les infractions survenues sur tout le terrain de jeu sont à juger de la même façon et à sanctionner selon la Loi.

12.1.3. Une sanction technique ne peut être décrétée que si

- a) L'infraction est survenue sur le terrain de jeu, et
- b) Le ballon est en jeu.

12.1.4. Si dans une même phase de jeu, un joueur commet simultanément plusieurs infractions à la Loi, c'est toujours l'infraction la plus grave qui doit être sanctionnée, pour autant que le jeu n'ait pas été interrompu sur la base de la première infraction. Si tel était le cas, seule la première infraction, même bénigne, peut être sanctionnée techniquement.

Exception: Si un joueur remplaçant pénètre sur le terrain de jeu sans autorisation de l'arbitre alors que le jeu est en cours et commet en plus une autre infraction, le jeu doit toujours être repris par un coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu.

12.1.5. Un joueur qui pénètre sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre et qui, avant que celui-ci n'interrompe le jeu pour cette raison, commet une infraction à la loi entraînant un avertissement, doit être sanctionné pour les deux infractions. En conséquence, ce joueur sera expulsé en raison des deux avertissements.

12.2. COUP FRANC DIRECT

- 12.2.1. Un joueur qui commet l'une des fautes suivantes sera sanctionné d'un coup franc direct accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où la faute a été commise:
- a) Donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire;
 - b) Faire un croc-en-jambe à un adversaire;
 - c) Sauter sur un adversaire;
 - d) Charger un adversaire;
 - e) Frapper ou tenter de frapper un adversaire;
 - f) Pousser un adversaire (par exemple le gardien de but lorsqu'il tient le ballon);
 - g) Lors d'un tacle, toucher l'adversaire avant le ballon;
 - h) Cracher contre un adversaire;
 - i) Tenir un adversaire;
 - j) Jouer volontairement le ballon de la main, c'est-à-dire stopper le ballon du bras ou de la main, le lancer, le porter ou le frapper.
- 12.2.2. **Exception:** le gardien de but est autorisé à jouer le ballon des mains à l'intérieur de sa propre surface de réparation.

12.3. COUP FRANC INDIRECT

- 12.3.1. Le gardien de but doit être sanctionné d'un coup franc indirect, lorsque dans sa propre surface de réparation:
- a) Il conserve en mains plus de six secondes le ballon préalablement contrôlé des mains, avant de le libérer;
 - b) Il saisit une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché, avant qu'un autre joueur ne l'ait touché;
 - c) Il touche le ballon des mains lors d'une passe au pied déli-
bérée d'un coéquipier;
 - d) Il touche le ballon des mains sur une rentrée de touche ef-
fectuée directement par un coéquipier.
- 12.3.2. Un joueur doit être sanctionné d'un coup franc indirect:
- a) Lorsqu'il joue de manière jugée dangereuse par l'arbitre (par ex. le pied levé à proximité d'un joueur adverse; lors de la tentative de frapper le ballon dans les mains du gardien de but, etc.);
 - b) Lorsque, sans vouloir jouer le ballon, il entrave la course d'un adversaire (par ex. en courant entre le ballon et le joueur adverse, ou par l'utilisation de son corps comme obstacle pour l'adversaire, sans contact corporel);
 - c) Lorsqu'il empêche le gardien de dégager;
 - d) Lorsqu'il commet une faute quelconque, non explicitement mentionnée dans la Loi 12, pour laquelle le jeu doit être interrompu afin de lui infliger un avertissement ou une expulsion.

12.4. AVERTISSEMENT ET EXPULSION

- 12.4.1. Les Lois du jeu disposent comme sanctions disciplinaires de l'avertissement et de l'expulsion.
- 12.4.2. Les sanctions disciplinaires contre un remplaçant ou un joueur remplacé se trouvant dans la zone technique, sont signalées optiquement pour autant que le fautif puisse être identifié comme joueur figurant sur la carte de match.
- 12.4.3. Lors des matches féminins (sans la Ligue Nationale et la 1^{ère} ligue) ainsi que ceux du football de base de juniors, la punition temporaire de 10 minutes remplace l'avertissement (voir aussi le Règlement sur la punition temporaire dans le football de base des juniors, des enfants et juniors féminines).
- 12.4.4. Un joueur reçoit un avertissement avec signalisation optique du carton jaune quand:
- a) Il se rend coupable de conduite antisportive;
 - b) Il désapprouve par paroles ou par gestes toute décision de l'arbitre;
 - c) Il enfreint avec persistance les lois du jeu (excepté le hors-jeu);
 - d) Il retarde la reprise du jeu.
- 12.4.5. Un joueur remplaçant ou remplacé reçoit un avertissement avec signalisation optique du carton jaune lorsqu'il commet l'une des fautes suivantes:
- a) Il se rend coupable de conduite antisportive;
 - b) Il désapprouve par paroles ou par gestes toute décision de l'arbitre;
 - c) Il retarde la reprise du jeu.

12.4.6. Un joueur, un joueur remplaçant ou remplacé est expulsé avec signalisation optique du carton rouge lorsqu'il commet l'une des fautes suivantes:

- a) Il commet une faute grossière;
- b) Il se rend coupable d'un acte de brutalité;
- c) Il crache contre un adversaire ou une autre personne;
- d) Il empêche un but ou annihile une chance de but en commettant une faute de main intentionnelle;
- e) Il stoppe de manière irrégulière, c'est-à-dire en commettant une infraction aux Lois du jeu qui serait sanctionnée d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation (retenir, renverser, faire un croc-en-jambe, faucher), un adversaire qui part seul au but en possession du ballon et dispose d'une possibilité évidente de marquer un but, et qui annihile de ce fait illicitement une chance de but;
- f) Il tient des propos provocateurs, injurieux ou insultants, ou fait des gestes indécents;
- g) Il commet une autre infraction aux lois entraînant un avertissement, alors qu'il a déjà été averti.

12.4.7. L'arbitre ne doit pas reprendre le jeu avant qu'un joueur, joueur remplaçant ou remplacé ayant été expulsé avec signalisation optique du carton rouge, ait quitté la zone technique et les alentours du terrain. Le joueur fautif doit se rendre aux vestiaires.

12.4.8. Si un joueur lance un objet contre une personne, indépendamment du fait qu'elle soit atteinte ou non, il doit être expulsé en raison de son comportement gravement antisportif.

Reprise du jeu pour autant que le ballon soit en jeu:

- a) Lors d'une faute contre un adversaire: coup franc direct;
- b) Lors d'une faute contre un coéquipier, juge de touche, officiel ou spectateur: coup franc indirect;
- c) Lors d'une faute contre l'arbitre ou les arbitres-assistants, pour autant que le match ne soit pas arrêté: coup franc indirect.

- 12.4.9. Si l'arbitre s'apprête à avertir un joueur et que celui-ci, avant d'avoir été averti, se rend coupable d'une seconde infraction entraînant également un avertissement, il y aura lieu d'expulser le joueur du terrain de jeu.
- 12.4.10. En cas d'infractions graves aux lois du jeu ou à la sportivité, l'arbitre doit intervenir immédiatement en infligeant un avertissement. Si une sanction disciplinaire plus sévère s'impose, l'arbitre peut aussi prononcer une expulsion sans avertissement préalable.
- 12.4.11. Un avertissement ou une expulsion ne peut être prononcé que lors d'un arrêt de jeu. Une sanction disciplinaire doit être portée à la connaissance du capitaine de l'équipe concernée aussi vite que possible.

Procédure pour le prononcé d'une sanction disciplinaire:

- a) Demander le nom du joueur, si celui-ci n'est pas connu; Prononcer l'avertissement ou l'expulsion en indiquant le motif; signalisation optique avec le carton jaune (avertissement), le carton rouge (expulsion) ou les cartons jaune/rouge (deuxième avertissement)
- b) Prendre des notes.
- 12.4.12. La lettre et l'esprit de la Loi 12 n'obligent pas l'arbitre à interrompre le jeu pour donner un avertissement. La liberté est laissée à l'arbitre d'appliquer le principe de l'avantage. Dans un tel cas, le joueur doit être averti à la prochaine interruption de jeu.

12.5. EXPLICATIONS ET DIVERS

- 12.5.1. Tenter de donner un coup à un adversaire est à considérer et à sanctionner comme si le coup avait abouti.

- 12.5.2. Un joueur qui met en danger l'intégrité physique d'un adversaire par un tacle, doit être expulsé pour faute grossière. Par tacle, on entend une intervention brutale des pieds dans les jambes de l'adversaire, effectuée par derrière, latéralement ou de face.
- 12.5.3. Un joueur qui, lors d'un duel pour l'obtention du ballon, utilise ses bras et ses coudes sans égards pour l'adversaire, doit être sanctionné disciplinairement selon la gravité des faits.
- 12.5.4. Charge correcte: Il est permis de charger l'adversaire pour s'emparer du ballon qui se trouve à distance de jeu.
- La charge ne peut se faire qu'épaule contre épaule et lorsqu'il y a lutte pour la possession du ballon. Exception: un joueur qui barre, peut être chargé régulièrement dans le dos, c'est-à-dire avec l'épaule, même depuis derrière.
- Charge effectuée hors de la distance de jeu: une charge correcte effectuée quand le ballon n'est pas à distance de jeu, n'est pas permise et est à sanctionner d'un coup franc indirect.
- 12.5.5. Un joueur est en possession du ballon quand il est suffisamment près du ballon pour l'atteindre d'un pas normal.
- 12.5.6. Le gardien de but a le contrôle du ballon lorsqu'il peut, d'un mouvement des mains ou des bras, se saisir de la balle. La déviation volontaire, l'amorti ou l'arrêt du ballon avec les mains ou les bras sont assimilés au fait que la balle est sous le contrôle du gardien.

- 12.5.7. Un joueur qui essaie de contourner volontairement et de manière antisportive (par ex. par une feinte) la passe au pied au gardien, doit être sanctionné d'un coup franc indirect à l'endroit où la tentative a eu lieu. Le joueur fautif sera averti. Le fait que le gardien prenne ou non le ballon des mains par la suite, n'a aucune influence sur la sanction.

Lorsque le ballon est adressé du pied par un coéquipier, certes pas directement en direction du gardien, mais intentionnellement et de telle sorte que le gardien puisse le contrôler, ce comportement est à assimiler à une passe volontaire.

Il n'y a pas de passe au gardien lorsque la course du ballon a été involontairement déviée ou modifiée du pied par un coéquipier du gardien.

- 12.5.8. La «**lutte pour le ballon**» ne peut commencer qu'à une distance d'environ 2 m de celui-ci. Tant que les joueurs sont plus loin, ils n'ont pas le droit de se charger ou de barrer.
- 12.5.9. **Barrer** un adversaire n'est admis que dans la lutte pour le ballon. Barrer correctement se fait soit avec la poitrine, soit avec le dos, maissans l'aide des bras.

Mains

La notion de «main» comprend tout le bras, depuis l'épaule jusqu'au bout des doigts. Seul le jeu de main intentionnel doit être sanctionné. Principe de base:

- a) Si le ballon va vers la main ou le bras lors d'un tir par exemple, il s'agit d'un jeu de main involontaire. Dans le même ordre d'idée on trouve le réflexe de protection avec les mains, d'un joueur qui se protège le visage ou le bas-ventre.
- b) Si la main ou le bras va vers le ballon, il s'agit alors d'un jeu de main intentionnel. Lorsque des défenseurs forment un mur en se croisant mutuellement les bras et que le ballon est arrêté par le bras d'un de ces joueurs, il s'agit d'un jeu de main intentionnel qui doit être sanctionné en conséquence.

- 12.5.10. **Par jeu dangereux** on entend tout procédé par lequel un joueur empêche un adversaire se trouvant à proximité immédiate de jouer le ballon et qui met le joueur lui-même et/ou l'adversaire en danger. Cette notion comprend donc toute conduite susceptible de se mettre soi-même ou l'adversaire en danger. On différencie le jeu dangereux envers les autres joueurs et soi-même. Un jeu dangereux est sanctionné d'un coup franc indirect. Aussitôt qu'un contact corporel se produit, il s'agit d'une faute qui sera sanctionnée d'un coup franc direct. Lorsqu'il y a un risque de mise en danger d'un joueur par un adversaire, l'arbitre doit intervenir immédiatement et cela avant qu'il y ait blessure (la prescription de l'avantage est alors conditionnellement applicable).
- 12.5.11. Toute tentative de simuler une faute doit être considérée comme un comportement antisportif et doit être sanctionnée techniquement d'un coup franc indirect et disciplinairement d'un avertissement.

12.6. SANCTION: COUP FRANC DIRECT



ill.: Faire tomber intentionnellement un adversaire.



ill.: Tenir intentionnellement un adversaire.



ill.: Charge incorrecte contre le gardien. La charge n'est pas faite contre l'épaule du gardien, de plus, celui-ci n'est pas en possession du ballon.



ill.: Pousser intentionnellement un adversaire.

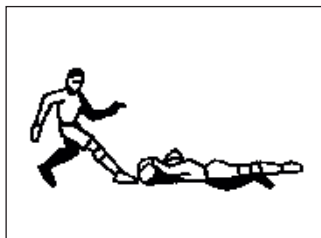


ill.: Sauter sur un adversaire en le chargeant au milieu du dos.

12.7. SANCTION: COUP FRANC INDIRECT



ill.: Jouer dangereusement le ballon à la hauteur de la tête de l'adversaire (sans contact corporel)



ill.: Attaque incorrecte avec pied tendu en avant contre le gardien en possession du ballon.



ill.: Jeu dangereux dans la lutte pour le ballon. Le ballon est joué par-dessus et avec le pied en avant.

13. LOI 13: COUPS FRANCS

13.1. GÉNÉRALITÉS

- 13.1.1. Le but d'un coup franc n'est pas seulement de sanctionner l'équipe fautive, mais aussi d'accorder un avantage à l'équipe adverse.
- 13.1.2. Il existe deux sortes de coups francs:
- a) Le coup franc direct, par lequel il est possible de marquer un but directement contre l'équipe adverse
 - b) Le coup franc indirect, par lequel il n'est possible de marquer un but que si le ballon, avant de pénétrer dans le but, a été mis en jeu correctement et a été touché ou joué par un autre joueur.
- 13.1.3. Si lors d'un coup franc direct exécuté réglementairement, le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe bénéficiant du coup franc, le jeu sera repris par un coup de pied en coin.

13.2. PRESCRIPTIONS

- 13.2.1. Lors de l'exécution d'un coup franc direct ou indirect, les dispositions suivantes sont applicables:
- a) Le ballon doit être immobile à l'endroit de la faute;
 - b) Les adversaires doivent se tenir à une distance d'au moins 9,15 m du ballon, jusqu'à ce qu'il soit en jeu, sauf lorsqu'ils se trouvent sur leur propre ligne de but. Pour les joueurs de l'équipe exécutante, il n'y a pas de distance prescrite;
 - c) Sauf indication contraire figurant dans les Lois du jeu concernant l'endroit de l'exécution d'un coup franc, tout coup franc accordé à l'équipe défendante à l'intérieur de sa propre surface de but peut être exécuté d'un point quelconque de cette surface de but;
 - d) Tout coup franc indirect accordé à l'équipe attaquante à l'intérieur de la surface de but de l'adversaire doit être exécuté sur la ligne de la surface de but (5,50 m) parallèle à la ligne de but, au point le plus proche de l'endroit où la faute a été commise.
- 13.2.2. Dans l'esprit des Lois du jeu, le coup franc peut être exécuté même si tous les adversaires ne sont pas à une distance de 9,15 m du ballon.

- 13.2.3. L'arbitre doit donner un avertissement avec signalisation optique du carton jaune à un joueur:
- Lorsqu'il retarde la reprise de jeu par une exécution intentionnelle d'un coup franc au mauvais endroit afin d'obliger l'arbitre à faire répéter le coup franc.
 - Lorsqu'il provoque une confrontation en prenant le ballon dans les mains après l'interruption du jeu par le coup de sifflet de l'arbitre.
 - Lorsqu'il dégage volontairement le ballon après le coup de sifflet de l'arbitre ou emporte le ballon avec lui.
 - Lorsqu'il retarde l'exécution du coup franc intentionnellement en ne respectant pas la distance réglementaire.
- 13.2.4. Si le coup franc n'est pas exécuté immédiatement (au sens de la prescription de l'avantage), l'arbitre, même si l'équipe qui a droit au coup franc ne le demande pas, doit inviter les joueurs de l'équipe fautive à se placer immédiatement à la distance réglementaire. Si un joueur ne donne pas immédiatement suite à la demande de l'arbitre, il doit être averti.
- 13.2.5. Si un joueur de l'équipe exécutante demande le respect de la distance des 9,15 m, il faudra attendre pour exécuter le coup franc que l'arbitre mesure la distance et donne le signal de la reprise du jeu par un coup de sifflet.
- Sanction:** Si un joueur botte le ballon avant le coup de sifflet, le joueur doit être averti et le coup franc est à répéter.
- 13.2.6. Lors de l'exécution d'un coup franc, le ballon est en jeu:
- a) Lors d'un coup franc direct ou indirect en dehors de la surface de réparation de l'équipe exécutante, lorsqu'il a été joué du pied et mis en mouvement;
 - b) Lors d'un coup franc direct ou indirect à l'intérieur de la surface de réparation de l'équipe exécutante, lorsqu'il a complètement franchi les limites de la surface de réparation;
 - c) Lors d'un coup franc indirect à l'intérieur de la surface de réparation de l'équipe fautive, lorsqu'il a été joué du pied et mis en mouvement.

13.3. EXÉCUTION

- 13.3.1. La désignation de l'endroit pour l'exécution du coup franc est:
- Lors d'un contact (coup), d'un jet d'objet ou d'un crachat contre un adversaire se trouvant sur le terrain de jeu, à l'endroit où le contact corporel a eu lieu ou aurait pu avoir lieu;
 - Lors d'un contact (coup), d'un jet d'objet ou d'un crachat sur le terrain de jeu contre un coéquipier, un juge de touche, un entraîneur ou un spectateur, à l'endroit où se trouvait le joueur fautif;
 - Lors d'un contact (coup), d'un jet d'objet ou d'un crachat contre un coéquipier, un juge de touche, un entraîneur ou un spectateur qui se trouvait hors du terrain de jeu, à l'endroit où se trouvait le ballon lors de l'interruption de jeu;
 - Lors de jeux de main, à l'endroit où le ballon a été touché avec la main;
 - Lors d'un hors-jeu: à l'endroit où se trouvait le joueur fautif au moment du départ de la passe.
- 13.3.2. L'arbitre doit indiquer clairement aux deux équipes sa décision d'accorder un coup franc indirect, en tenant distinctement un bras levé. Il doit conserver son bras levé jusqu'au moment où le ballon est joué ou touché par un autre joueur que l'exécutant, ou que le ballon sorte des limites du terrain de jeu.
- 13.3.3. Si par erreur, l'arbitre omet cette signalisation et que le ballon va directement dans le but, le coup franc est à répéter.
- 13.3.4. Si lors de l'exécution d'un coup franc indirect, un joueur fait une feinte en effleurant simplement le ballon sans que celui-ci soit mis en mouvement, le second joueur qui expédie le ballon au fond des filets est à considérer comme le tireur. Le jeu est à reprendre par un coup de pied de but.

- 13.3.5. Lors de l'exécution d'un coup franc indirect à proximité des buts, les joueurs de l'équipe défendante sont autorisés à se tenir sur leur propre ligne de but entre les montants. Les joueurs qui ne se trouvent pas entre les montants, doivent être à une distance d'au moins 9,15 m du ballon.
- 13.3.6. Le joueur exécutant le coup franc ne peut toucher à nouveau le ballon que lorsqu'un autre joueur l'aura touché ou joué.

Sanction: Si le joueur qui a botté un coup franc, rejoue le ballon une deuxième fois avant que celui-ci ait été touché ou joué par un autre joueur, l'arbitre accordera un coup franc indirect à l'équipe adverse, à l'endroit où la faute a été commise.

14. LOI 14: COUP DE PIED DE RÉPARATION (PENALTY)

14.1. GÉNÉRALITÉS

14.1.1. Au cas où des joueurs de l'équipe défendante commettent dans leur propre surface de réparation, des infractions qui en dehors de ladite surface seraient sanctionnées d'un coup franc direct, l'arbitre doit accorder un coup de pied de réparation

Peu importe si par la faute qui donne lieu au coup de pied de réparation, une chance de but est empêchée ou non.

14.1.2. Le lieu de la faute est déterminant pour la décision d'un coup de pied de réparation, jamais l'endroit où était le ballon lors de l'interruption du jeu.

14.1.3. Un but peut être marqué directement sur coup de pied de réparation.

14.1.4. N'importe quel joueur de l'équipe bénéficiaire peut exécuter le coup de pied de réparation, gardien compris.

14.1.5. Un coup de pied de réparation accordé dans le courant de la rencontre est à exécuter, même si entre-temps le temps réglementaire est échu

14.2. EXÉCUTION

14.2.1. Le coup de pied de réparation doit être exécuté depuis le point de réparation.

En cas de contestation eu égard à la distance, l'arbitre fixe définitivement le point de réparation.

- 14.2.2. Lors de l'exécution du coup de pied de réparation, tous les joueurs, à l'exception du tireur dûment identifié et du gardien de but adverse, devront se tenir à l'intérieur du terrain de jeu mais en dehors de la surface de réparation, à 9,15 m au moins du point de réparation et derrière celui-ci.
- 14.2.3. Lors de l'exécution d'un coup de pied de réparation, l'arbitre se place dans la surface de réparation de façon à pouvoir surveiller à la fois les joueurs, l'exécution et le but, sans gêner les participants directs.
- 14.2.4. Lorsque toutes les conditions sont réunies, l'arbitre doit donner le signal d'exécution par un coup de sifflet. Si un joueur botte le ballon avant le coup de sifflet, le ballon n'est pas réglementairement en jeu. L'arbitre doit avertir le joueur fautif et prendre à nouveau les dispositions pour l'exécution du coup de pied de réparation.
- 14.2.5. Après le coup de sifflet autorisant l'exécution, le gardien de but doit rester sur sa ligne de but entre les montants, jusqu'à ce que le ballon ait été joué du pied et mis en mouvement.
- 14.2.6. Le coup de pied de réparation est exécuté réglementairement lorsque le ballon a été joué du pied et mis en mouvement en direction de la ligne de but adverse.
- 14.2.7. En principe, un coup de pied de réparation peut aussi être exécuté indirectement si la loi est appliquée. Le ballon doit être réglementairement en jeu avant que le deuxième attaquant pénètre dans la surface de réparation.
- 14.2.8. Si le temps de jeu est prolongé pour un coup de pied de réparation, seule l'exécution directe donne lieu à un but valable.

14.3. INFRACTIONS

14.3.1. En cas d'infraction aux prescriptions relatives à l'exécution d'un coup de pied de réparation, l'arbitre prendra les décisions techniques réglementaires suivantes:

14.3.2. Le joueur qui exécute le coup de pied de réparation commet une infraction:

L'arbitre attend l'effet produit:

- Si le but a été marqué: répétition du coup de pied de réparation.
- Si le but n'a pas été marqué: interruption du jeu par un coup de sifflet. Le jeu reprendra par un coup franc indirect à l'endroit de l'infraction en faveur de l'équipe défendante.

14.3.3. Un coéquipier du joueur exécutant commet une infraction:

L'arbitre laisse exécuter le tir et attend l'effet produit:

- Si le but a été marqué: répétition du coup de pied de réparation
- Si le but n'a pas été marqué: interruption du jeu par un coup de sifflet et coup franc indirect
- l'endroit de l'infraction en faveur de l'équipe défendante.

Le coéquipier peut commettre les infractions suivantes:

- Il pénètre dans la surface de réparation avant l'exécution réglementaire du coup de pied de réparation;
- Il s'approche à moins de 9,15 m du ballon avant que celui-ci ne soit réglementairement en jeu;
- Il ne se tient pas en arrière du point de réparation.

14.3.4. Un coéquipier du gardien ou le gardien commet une infraction:

L'arbitre laisse exécuter le tir et attend l'effet produit:

- Si le but a été marqué: le but est valable.
- Si le but n'a pas été marqué: répétition du coup de pied de réparation.

Le coéquipier peut commettre les infractions suivantes:

- Il pénètre dans la surface de réparation avant l'exécution réglementaire du coup de pied de réparation;
- Il s'approche à moins de 9,15 m du ballon avant que celui-ci ne soit réglementairement en jeu;
- Il ne se tient pas en arrière du point de réparation.

Le gardien peut commettre l'infraction suivante:

- Il quitte trop tôt la ligne de but.

14.3.5. Un ou plusieurs joueurs des deux équipes transgressent simultanément la Loi:

L'arbitre doit interrompre immédiatement le jeu. Le coup de pied de réparation doit être répété.

14.3.6. Si lors de l'exécution du coup de pied de réparation, le ballon est touché dans sa trajectoire en avant par un élément étranger (spectateur, animal), le coup de pied de réparation doit être répété et un rapport sur l'incident adressé aux autorités compétentes.

14.3.7. Si après l'exécution d'un coup de pied de réparation, le ballon, après avoir été repoussé par le gardien de but, la barre transversale ou un montant, est touché sur sa trajectoire par un élément étranger, le jeu sera interrompu et l'arbitre le reprendra par une balle d'arbitre.

14.3.8. Si le gardien de but de l'équipe défendante enfreint les lois du jeu en quittant sa position sur la ligne de but avant que le ballon ne soit en jeu, l'arbitre lui fera une remarque, avant de l'avertir en cas de récidive.

14.4. DIVERS

- 14.4.1. Si lors d'un coup de pied de réparation, le ballon éclate en touchant les montants de but ou la barre transversale, le jeu doit être repris par une balle d'arbitre (avec un nouveau ballon réglementaire).
- 14.4.2. Si le gardien contrarié refuse de prendre place entre ses montants de but, l'arbitre lui ordonnera de s'exécuter immédiatement. Si le gardien ne respecte toujours pas la décision de l'arbitre, il doit être averti, puis expulsé du terrain en cas de refus d'obtempérer.
- 14.4.3. Pour l'exécution d'un coup de pied de réparation après le temps réglementaire de chaque mi-temps, les prescriptions suivantes sont à appliquer:
- a) L'arbitre doit indiquer aux deux capitaines que le temps de jeu effectif est écoulé;
 - b) Le but est valable quand le ballon a complètement franchi la ligne de but sous l'effet du tir, directement sur le coup de pied de réparation après avoir rebondi contre les montants et/ou la barre transversale, après avoir touché le gardien de but.
 - c) Lors d'une exécution non conforme, le jeu est terminé si les Lois du jeu ne prescrivent pas une répétition du coup de pied de réparation.

14.5. TIRS AU BUT

- 14.5.1. Tous les joueurs qui à la fin du temps réglementaire ou des prolongations, étaient sur le terrain de jeu et qui ne se sont pas annoncés blessés auprès de l'arbitre, doivent le cas échéant, exécuter un tir au but.

Exception: Si le nombre de joueurs d'une équipe a été réduit pour quelque motif que ce soit, l'autre équipe a le droit de procéder à une réduction égale du nombre de ses joueurs qui vont devoir prendre part aux tirs au but. Le capitaine doit communiquer à l'arbitre avant le début des tirs de penalties, les noms des joueurs qui seront dispensés des tirs au but.

14.5.2. **Sanctions disciplinaires lors des tirs au but:**

Bien que les tirs au but ne fassent plus partie intégrante d'un match, un joueur qui commet une infraction entraînant réglementairement une sanction disciplinaire doit donc être sanctionné comme tel. Un joueur déjà averti pendant le temps réglementaire de la partie devra donc être expulsé (signalisation optique au moyen des cartons jaune et rouge) s'il se rend coupable d'une nouvelle faute justifiant un avertissement.

- 14.5.3. Durant les tirs au but pour décider du vainqueur, un gardien de but qui se blesse et ne peut de ce fait continuer à jouer peut être remplacé pour autant que son équipe n'ait pas épuisé son contingent de remplaçants.
- 14.5.4. L'arbitre choisit le but pour l'exécution des tirs au but.
- 14.5.5. L'arbitre effectue un tirage au sort. Le capitaine de l'équipe gagnante du tirage décide s'il veut botter le premier coup ou non.
- 14.5.6. Sous réserve des points 14.5.1 et 14.5.9, chaque équipe doit effectuer cinq tirs au but. L'équipe qui marque le plus grand nombre de buts, est déclarée vainqueur.

- 14.5.7. Les coups sont bottés alternativement par chaque équipe.
- 14.5.8. Si, avant que les deux équipes n'aient effectué cinq tirs, l'une marque plus de buts que l'autre, au point qu'il ne puisse plus y avoir d'égalité même en achevant la série des cinq tirs au but, les tirs de penalties sont terminés.
- 14.5.9. Si après que les deux équipes ont effectué cinq tirs, toutes deux ont obtenu le même nombre de buts ou aucun, on continuera la séance de tirs au but dans le même ordre, jusqu'au moment où une équipe aura marqué un but de plus que l'autre, tout en ayant effectué le même nombre de tirs.
- 14.5.10. Chaque tir sera effectué par un joueur différent et ce n'est qu'après que tous les joueurs de chaque équipe habilités à effectuer un tir, y compris le gardien de but ou son remplaçant, auront tiré une fois, qu'un joueur de la même équipe pourra effectuer un deuxième tir.
- 14.5.11. Tout joueur autorisé à participer aux tirs au but peut changer de place avec son gardien de but à n'importe quel moment de la série de tirs.
- 14.5.12. Tous les joueurs qui prennent part aux tirs au but, à l'exception du tireur et des deux gardiens de but, doivent se trouver dans le rond central pendant l'exécution des tirs au but. Le gardien de but coéquipier du tireur, qui doit se trouver aussi bien sur le terrain de jeu qu'en dehors de la surface de réparation, se tiendra près du point d'intersection de la ligne de la surface de réparation avec la ligne de but.
- 14.5.13. Sauf dispositions contraires et par analogie, les Lois du jeu doivent être appliquées lors de l'exécution des tirs au but.
- 14.5.14. En cas de force majeure (panne de courant, orage violent, etc.) si l'arbitre, après avoir attendu un laps de temps raisonnable (30 minutes), ne peut pas commencer ou terminer les tirs au but, le vainqueur sera désigné par un tirage au sort (papier ou pièce de monnaie).

15. LOI 15: RENTRÉE DE TOUCHE

- 15.1. Lorsque le ballon a entièrement dépassé la ligne de touche, en l'air ou à terre, il est remis en jeu à l'endroit où il a franchi la ligne, par un joueur de l'équipe opposée à celle dont fait partie le joueur ayant touché le ballon en dernier lieu.

Si le ballon ne sort pas entièrement du terrain de jeu ou s'arrête sur la ligne de touche, le jeu se poursuit.

- 15.2. Une rentrée de touche est effectuée réglementairement, lorsque l'exécutant
- a le visage tourné en direction du terrain de jeu;
 - a une partie quelconque du pied (ou des deux pieds) sur la ligne de touche ou au sol en dehors du terrain;
 - lance le ballon tenu entre les mains, d'un seul mouvement en passant par dessus la tête, directement dans le terrain de jeu; et
 - que tous les joueurs adverses se trouvent à une distance minimale de 2 mètres de lui.
- 15.3. La rentrée de touche peut aussi être exécutée avec élan, pour autant qu'elle soit effectuée correctement.
- 15.4. Le ballon est en jeu aussitôt qu'il a touché ou franchi la ligne de touche en direction du terrain de jeu, respectivement dès qu'il a quitté les mains du joueur qui exécute la rentrée de touche, si celui-ci se trouve sur la ligne de touche.
- 15.5. Si le joueur qui effectue la rentrée de touche, joue ou touche le ballon une deuxième fois, avant que celui-ci ne soit touché ou joué par un autre joueur, l'arbitre doit interrompre le jeu et le reprendre par un coup franc indirect contre l'équipe du joueur fautif. Si ce joueur touche le ballon de la main, le jeu reprend par un coup franc direct pour une faute de main intentionnelle.

- 15.6. Un but ne peut pas être marqué directement sur une rentrée de touche, ni dans son propre camp, ni dans celui de l'équipe adverse.
- 15.7. Si le ballon, sans avoir été touché par un quelconque autre joueur, va directement dans son propre but, le jeu reprendra par un coup de pied de coin.
- 15.8. Si le ballon, sans avoir été touché par un quelconque autre joueur, va directement dans le but adverse, le jeu reprendra par un coup de pied de but.
- 15.9. La loi du hors-jeu est temporairement suspendue pendant l'exécution d'une rentrée de touche. Dès que le ballon est joué ou touché par un deuxième joueur, la loi du hors-jeu est de nouveau applicable.
- 15.10. En cas de doute eu égard à l'attribution de la rentrée de touche, celle-ci est attribuée à l'équipe dont le but est le plus proche de l'endroit de la rentrée de touche.
- 15.11. La rentrée de touche est à répéter par la même équipe lorsque le ballon ne pénètre pas directement dans le terrain de jeu.
- 15.12. La rentrée de touche est à répéter par l'équipe adverse quand elle n'est pas effectuée réglementairement, c'est-à-dire, lorsque:
 - a) Le joueur exécutant se tient à l'intérieur du terrain de jeu;
 - b) La rentrée de touche est effectuée au mauvais endroit
 - c) La rentrée de touche est effectuée par-dessus une barrière ou des spectateurs
 - d) La rentrée de touche est effectuée depuis une hauteur;
 - e) La rentrée de touche est exécutée incorrectement.

- 15.13. L'arbitre doit avertir un joueur avec signalisation optique du carton jaune,
- Lorsqu'il est prêt à exécuter la rentrée de touche, mais décide ensuite de donner le ballon à un coéquipier pour gagner du temps;
 - Lorsqu'il retarde l'exécution de la rentrée de touche, notamment en ne respectant pas l'endroit de la remise en jeu pour en tirer un avantage.
- 15.14. Tactiquement, le joueur qui effectue la rentrée de touche, peut jeter le ballon contre un adversaire ou un coéquipier. Si la rentrée de touche est effectuée réglementairement mais avec une intention manifestement antisportive, le joueur fautif doit être averti ou expulsé, selon la gravité de l'infraction. Le jeu reprendra par un coup franc direct à l'endroit où l'adversaire a été touché, respectivement par un coup franc indirect à l'endroit où le coéquipier a été touché.

16. LOI 16: COUP DE PIED DE BUT

- 16.1. Lorsque le ballon à terre ou en l'air, après avoir été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe attaquante, a entièrement franchi la ligne de but, en dehors de la partie de cette ligne comprise entre les montants de but, le jeu reprend par un coup de pied de but.
- 16.2. Le coup de pied de but est exécuté par un joueur de l'équipe défendante à partir d'un point quelconque de la surface de but. Le ballon doit sortir directement de la surface de réparation en direction du terrain de jeu sans être touché. Ce n'est que lorsqu'il a franchi de toute sa circonférence les limites de la surface de réparation qu'il est en jeu et peut être joué par un autre joueur.
- Si le ballon ne sort pas directement sans être touché de la surface de réparation, le coup de pied de but est à répéter.
- 16.3. Un but valable peut être marqué directement sur un coup de pied de but.
- Si, après avoir été correctement mis en jeu, le ballon pénètre, sans avoir été touché, dans le propre but de l'équipe effectuant le coup de pied de but, le jeu reprendra par un coup de pied de coin.
- 16.4. Pendant l'exécution d'un coup de pied de but, la loi du hors-jeu est suspendue jusqu'au moment où le ballon est touché par un deuxième joueur.

- 16.5. Le joueur qui effectue le coup de pied de but, ne peut pas jouer une deuxième fois le ballon avant qu'un autre joueur l'ait touché ou joué.

Sanction: Si le joueur qui exécute le coup de pied de but, rejoue le ballon après que celui-ci soit sorti de la surface de réparation, mais avant qu'il ait été touché ou joué par un autre joueur, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où l'infraction a été commise.

Si le joueur qui exécute le coup de pied de but, rejoue le ballon avant que celui-ci sorte de la surface de réparation, le coup de pied de but est à répéter.

- 16.6. Aucun joueur adverse ne peut se trouver dans la surface de réparation pendant l'exécution d'un coup de pied de but. Si un attaquant, qui se trouvait dans la surface de réparation adverse lors de l'exécution du coup de pied de but, tente, en partant de cet endroit, de jouer le ballon, entre-temps mis en jeu, ou que le ballon lui est tout de suite transmis par un autre joueur, le jeu doit être interrompu. L'arbitre reprend le jeu par un coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le joueur fautif dans la surface de réparation, lors de l'exécution du coup de pied de but.
- 16.7. Si, lors d'un coup de pied de but, le ballon sort du terrain de jeu:
- Entre un des montants de but et la ligne latérale des 16,50 m le coup de pied de but est à répéter;
 - Entre la ligne latérale des 16,50 m et le piquet de corner, le jeu reprend par un coup de pied de coin.

17. LOI 17: COUP DE PIED DE COIN

17.1. Lorsque le ballon à terre ou en l'air, après avoir été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe défendante, a entièrement dépassé la ligne de but, en dehors de la partie de cette ligne comprise entre les montants de but, le jeu reprend par un coup de pied de coin.

Le coup de pied de coin doit être indiqué par l'arbitre d'un coup de sifflet. Dans les cas très clairs, le coup de sifflet est superflu.

17.2. S'il y a doute entre coup de pied de coin et coup de pied de but pour la reprise du jeu, l'arbitre ordonne un coup de pied de but.

17.3. Pour l'exécution du coup de pied de coin, le ballon doit être placé dans la surface de coin du poteau de coin le plus proche.

17.4. Les joueurs de l'équipe défendante doivent se tenir à au moins 9,15 m du quart de cercle jusqu'à ce que le ballon soit réglementairement en jeu.

17.5. Lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, le drapeau ne peut pas être enlevé ou plié.

17.6. En règle générale l'arbitre ne siffle pas l'exécution du coup de pied de coin, mais fait un signe de la main.

17.7. Un but peut être marqué directement sur un coup de pied de coin.

17.8. Pendant l'exécution d'un coup de pied de coin la loi du hors-jeu est suspendue jusqu'au moment où le ballon est joué ou touché par un deuxième joueur.

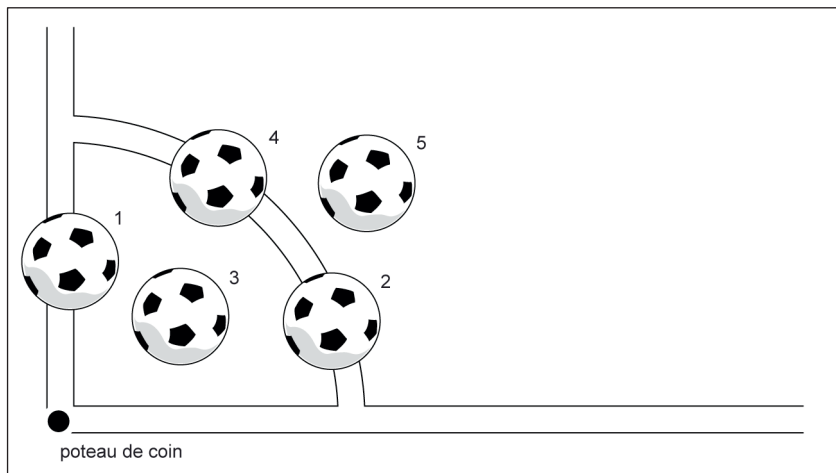
- 17.9. Le ballon est en jeu lorsqu'il a été joué du pied et mis en mouvement.

Le joueur qui exécute le coup de pied de coin, ne peut pas jouer le ballon une deuxième fois avant qu'un autre joueur ne l'ait touché ou joué.

Sanction:

- a) Si le joueur qui exécute le coup de pied de coin, joue le ballon une deuxième fois avant qu'il ait été touché ou joué par un autre joueur, l'arbitre reprend le jeu par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse, à l'endroit où l'infraction a été commise.
 - b) Pour toute autre infraction, le coup de pied de coin est à répéter.
- 17.10. L'arbitre doit avertir un joueur avec signalisation optique du carton jaune, s'il retarde l'exécution du coup de pied de coin, notamment en ne respectant pas la distance pour en tirer un avantage.
- 17.11. Pour l'exécution d'un coup de pied de coin, l'arbitre peut choisir de se placer sur la ligne de but ou dans l'angle de la surface de réparation. Il doit veiller à ce que la position choisie lui assure la meilleure vue d'ensemble du jeu sans gêner les joueurs dans leurs actions.
- 17.12. Lorsque le temps réglementaire est écoulé, un coup de pied de coin n'est plus exécuté.

- 17.13. En juniors C, le coup de pied de coin est effectué à l'intersection de la ligne de but et de la ligne de la surface de réparation (aussi appelé corner court).



ill.: Exécution du coup de pied de coin

1 = correct

2 = correct

3 = correct

4 = correct

5 = incorrect



Schweizerischer Fussballverband

Association Suisse de Football

Associazione Svizzera di Football

Swiss Football Association



Postfach · 3000 Bern 15 · Schweiz
Case postale · 3000 Berne 15 · Suisse
Casella postale · 3000 Berna 15 · Svizzera
P.O. Box · 3000 Bern 15 · Switzerland

Haus des Schweizer Fussballs
Maison du football suisse
Casa del calcio svizzero
The House of Swiss Football
Worbstrasse 48 · 3074 Muri

T +41 31 950 81 11

F +41 31 950 81 81

info@football.ch · www.football.ch