

IFAB[®]

THE
INTERNATIONAL
FOOTBALL
ASSOCIATION
BOARD



THEIFAB.COM
SINCE 1886

Lois du Jeu

2018/19



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

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

En vigueur depuis le 1^{er} juin 2018

Lois du Jeu

2018/19

Table des matières

8 Introduction

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

18 Remarques relatives aux Lois du Jeu

20 Lois du Jeu 2018/19

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

138 VAR protocole

150 Modifications apportées aux Lois 2018/19

- 151 Résumé des modifications des Lois du Jeu
- 156 Détails des modifications des Lois du Jeu

176 Glossaire

- 177 Instances du football
- 178 Termes du football
- 187 Arbitres

188 Directives pratiques pour les arbitres

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

Introduction

La philosophie et l'esprit des Lois du Jeu

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

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

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

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

Gestion des modifications des Lois du Jeu

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

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

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

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

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

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

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

Origines de la révision 2018/19 des Lois du Jeu

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

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

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

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

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

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

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

L'avenir

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

- **Équité et intégrité**

- les modifications proposées renforceront-elles l'équité et l'intégrité du football sur le terrain ?

- **Universalité et intégration**

- les modifications proposées profiteront-elles au football à tous les niveaux et dans le monde entier ?
- les modifications proposées inciteront-elles plus de personnes de toutes origines et capacités à pratiquer le football et à prendre du plaisir ?

- **Avancées technologiques**

- les modifications proposées auront-elles un impact positif sur le football ?

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

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

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

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

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

Remarques relatives aux Lois du Jeu

Langues officielles

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

Autres langues

Les fédérations nationales qui traduisent les Lois du Jeu peuvent obtenir le modèle pour l'édition 2018/19 des Lois du Jeu auprès de l'IFAB en envoyant un e-mail à l'adresse suivante : info@theifab.com.

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

Application des Lois du Jeu

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

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

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

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

Légende

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

IFAB®

**Lois
du Jeu**

2018/19

Modifications apportées aux Lois du Jeu

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

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

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

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

Catégories de jeunes, vétérans, handicapés et de base:

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

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

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

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

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

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

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

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



Directives pour les exclusions temporaires

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

Vous trouverez des références aux exclusions temporaires dans:

Loi 5 – Arbitre (Pouvoirs et devoirs):

Mesures disciplinaires

L'arbitre:

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

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

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

Réservées aux joueurs

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

Signal de l'arbitre

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

Durée de l'exclusion temporaire

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

Zone d'exclusion temporaire

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

Fautes commises avant/pendant/après une exclusion temporaire

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

Autres mesures disciplinaires

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

Systèmes d'exclusion temporaire

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

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

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

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

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

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

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

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

Directives pour les remplacements libres

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

Vous trouverez des références aux remplacements libres dans:

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

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

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

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



Loi

01

Terrain

1. Surface

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

Les surfaces artificielles doivent être de couleur verte.

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

2. Marquage du terrain

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3. Dimensions

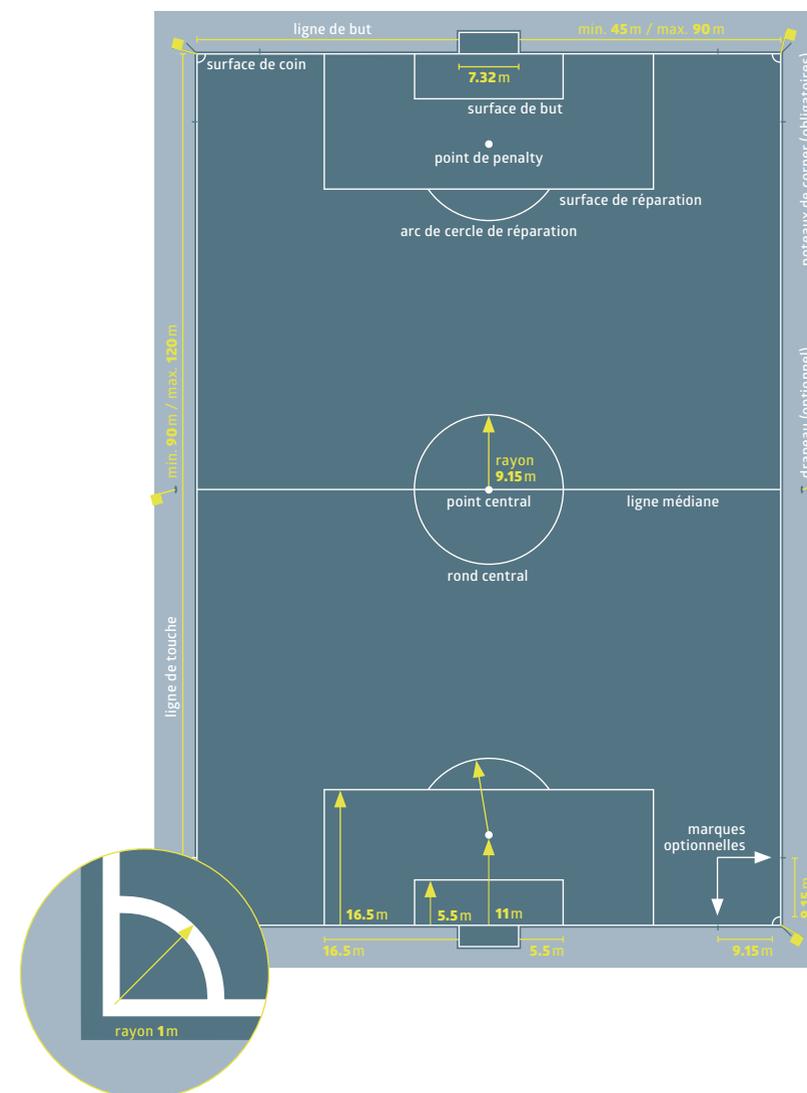
Les lignes de touche doivent être plus longues que les lignes de but.

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

4. Dimensions pour les matches internationaux

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

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



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

5. Surface de but

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

6. Surface de réparation

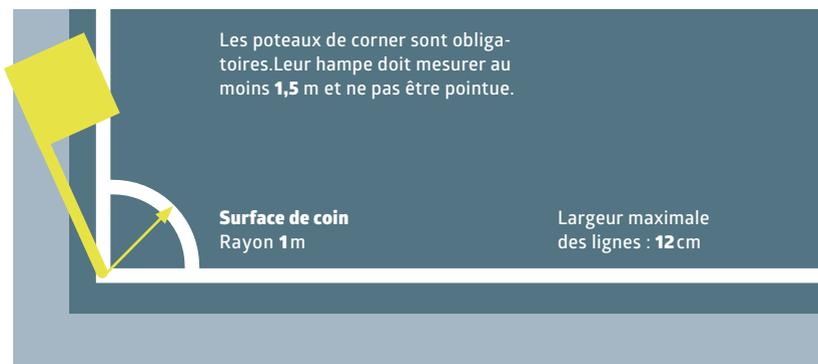
Deux lignes sont tracées perpendiculairement à la ligne de but, à 16,5 m de l'intérieur de chaque poteau du but. Ces deux lignes avancent sur le terrain sur 16,5 m et sont réunies par une ligne tracée parallèlement à la ligne de but. L'espace délimité par ces lignes et la ligne de but est appelé surface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

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

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

7. Surface de coin

La surface de coin correspond à un quart de cercle de 1 m de rayon à partir du poteau de corner tracé à l'intérieur du terrain.



8. Drapeaux de coin / poteaux de corner

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

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

9. Surface technique

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

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

10. Buts

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

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

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

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

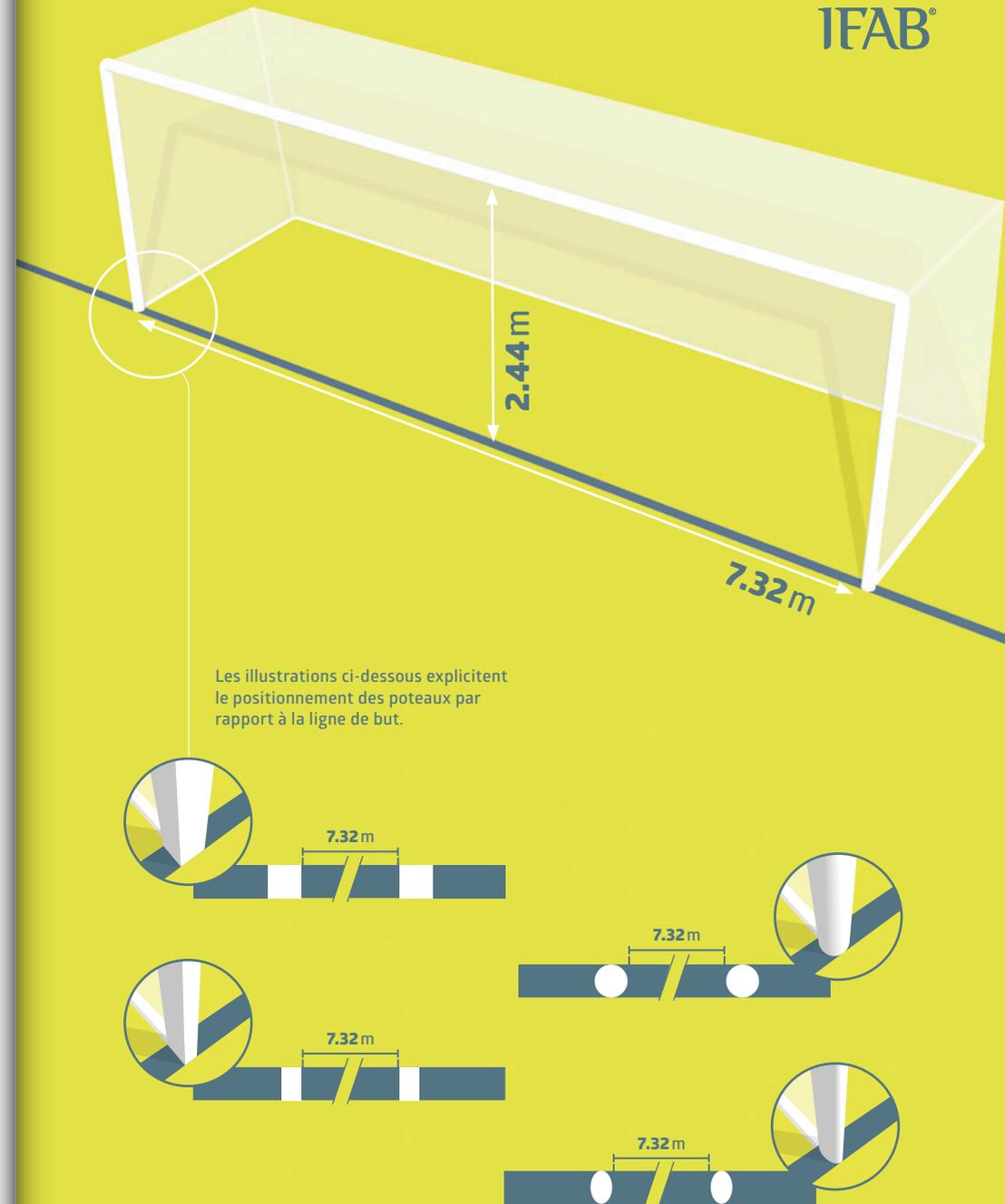
Les poteaux et la barre doivent être de couleur blanche et avoir la même largeur et la même épaisseur, lesquelles ne doivent pas excéder 12 cm.

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

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

Sécurité

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



11. Technologie sur la ligne de but

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

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

Principe de la technologie sur la ligne de but

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

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

Exigences et spécifications de la technologie sur la ligne de but

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

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

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

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

12. Publicité commerciale

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

En outre, les publicités verticales doivent être au moins :

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

13. Logos et emblèmes

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

14. Assistance vidéo à l'arbitrage

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

Salle de visionnage

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

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

Zone de visionnage

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

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

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



Loi

02

Ballon

1. Spécifications

Tous les ballons doivent être :

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

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



• FIFA Quality PRO



• FIFA Quality



• IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD

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

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

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

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

2. Remplacement d'un ballon défectueux

Si le ballon est endommagé :

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

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

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

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

3. Ballons supplémentaires

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



Loi

03

Joueurs

1. Nombre de joueurs

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

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

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

2. Nombre de remplacements**Compétitions officielles**

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

Le règlement de la compétition doit préciser:

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

Autres matches

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

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

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

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

Remplacements libres

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

3. Procédure de remplacement

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

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

- L'arbitre doit être préalablement informé de chaque remplacement.
- Le joueur remplacé reçoit de l'arbitre l'autorisation de quitter le terrain, à moins qu'il n'en soit déjà sorti.
- Le joueur remplacé n'est pas tenu de quitter le terrain au niveau de la ligne médiane et ne peut plus participer au match, sauf lorsque les remplacements libres sont permis.
- Si un joueur amené à être remplacé refuse de quitter le terrain, le jeu se poursuit.

Le remplaçant ne pénètre sur le terrain :

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

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

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

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

4. Permutation avec le gardien de but

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

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

5. Fautes et sanctions

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

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

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

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

Pour toute autre infraction à la présente Loi :

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

6. Exclusion de joueurs ou de remplaçants

Un joueur qui est exclu :

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

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

7. Personne supplémentaire sur le terrain

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

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

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

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

- un officiel d'équipe, un remplaçant, un joueur remplacé ou exclu, le jeu devra reprendre par un coup franc direct ou un penalty ;
- prendre les mesures disciplinaires appropriées.

Si un ballon se dirige vers le but et que l'interférence n'empêche pas le joueur de l'équipe qui défend de jouer le ballon, le but est accordé si le ballon franchit la ligne de but (même s'il y a eu contact avec le ballon) à moins que le ballon n'entre dans le but adverse.

8. Joueur hors du terrain

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

- interrompre le jeu (mais pas immédiatement si le joueur n'entrave pas le déroulement du jeu ou un officiel de match ou si la règle de l'avantage peut être appliquée) ;
- avertir le joueur pour être entré sur le terrain sans autorisation ;

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

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

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

9. But marqué avec personne supplémentaire sur le terrain

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

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

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

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

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

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

10. Capitaine de l'équipe

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



Loi

04

Équipement des joueurs

1. Sécurité

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

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

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

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

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

2. Équipement obligatoire

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

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

Les gardiens de but peuvent porter des pantalons de survêtements.

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

3. Couleurs

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

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

4. Autre équipement

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

Couvre-chefs

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

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

Systèmes de communication électroniques

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

Systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances

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



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

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

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



5. Slogans, déclaration, images, publicité

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

Principes

- La Loi 4 s'applique à tout type d'équipement (y compris les vêtements) susceptible d'être portés par les joueurs, les remplaçants et les joueurs remplacés ; ses principes s'appliquent également à tous les officiels d'équipe présents dans la surface technique.
- Les éléments suivants sont (généralement) autorisés :
 - le numéro et le nom du joueur, le logo du club, les slogans/emblèmes faisant la promotion du football, du respect et de l'intégrité, ainsi que toute publicité autorisée par le règlement de la compétition ou celui de la fédération nationale, de la confédérations ou de la FIFA ;
 - les détails essentiels d'un match : équipes, date, compétition/événement, site ;
- les slogans, déclarations ou images autorisé(e)s doivent dans la mesure du possible être limité(e)s à l'avant du maillot et/ou à un brassard ;
- dans certains cas, le slogan, la déclaration ou l'image peut n'apparaître que sur le brassard du capitaine.

Interprétation de la Loi

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

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

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

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

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

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

Le règlement d'une compétition peut contenir d'autres restrictions/limitations, notamment en termes de taille, de nombre et d'emplacement des slogans, déclarations et images autorisé(e)s. Il est recommandé de résoudre tout litige découlant de slogans, déclarations ou images avant que le match ou la compétition n'ait lieu.

6. Infractions et sanctions

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

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

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

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

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



Loi

05

Arbitre

1. Autorité de l'arbitre

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

2. Décisions de l'arbitre

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

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

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

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

3. Pouvoirs et devoirs

L'arbitre :

- veille à l'application des Lois du Jeu ;
- contrôle le match en collaboration avec les autres arbitres ;

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

Avantage

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

Mesures disciplinaires

- sanctionne la faute la plus grave – en termes de sanction, reprise du jeu, gravité physique et impact tactique – quand plusieurs fautes se produisent en même temps ;
- prend des mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une faute passible d'avertissement ou d'exclusion ;
- est habilité à prendre des mesures disciplinaires à partir du moment où il pénètre sur le terrain pour l'inspection d'avant-match et jusqu'à ce qu'il le quitte après la fin du match (séance de tirs au but comprise). Si, avant de pénétrer sur le terrain au début du match, un joueur commet une faute passible d'exclusion, l'arbitre est habilité à empêcher le joueur de disputer le match (voir Loi 3.6) ; l'arbitre signalera toute autre incorrection ;
- est habilité à infliger des cartons jaunes et rouges et, lorsque le règlement de la compétition l'autorise, à exclure temporairement un joueur, à partir du moment où il pénètre sur le terrain au début du match et jusqu'après la fin du match, y compris pendant la mi-temps, les prolongations et les tirs au but ;
- prend des mesures à l'encontre des officiels d'équipe qui n'ont pas un comportement responsable et peut les exclure du terrain et de ses abords immédiats ; un officiel d'équipe médical commettant une faute passible d'exclusion peut rester si l'équipe ne dispose d'aucune autre personne du corps médical, et peut intervenir si un joueur a besoin d'assistance médicale.
- intervient sur indication des autres arbitres en ce qui concerne les incidents qu'il n'a pas pu constater lui-même ;

Blessures

- laisse le jeu se poursuivre si un joueur n'est que légèrement blessé ;
- arrête le jeu si un joueur est sérieusement blessé, et s'assure que le joueur est transporté hors du terrain. Un joueur blessé ne peut être soigné sur le terrain et ne peut y retourner qu'une fois que le match a repris : si le ballon est en jeu, le joueur doit retourner sur le terrain depuis la ligne de touche ; si le ballon est hors du jeu, il peut retourner sur le terrain depuis n'importe quelle limite du terrain. Il ne peut être dérogé à cette exigence de quitter le terrain que si :
 - un gardien de but est blessé ;
 - un gardien de but et un joueur de champ sont entrés en collision et nécessitent des soins ;
 - des joueurs de la même équipe sont entrés en collision et nécessitent des soins ;
 - une grave blessure est constatée ;
 - un joueur est blessé à la suite d'une faute physique pour laquelle l'adversaire est averti ou exclu (ex. : faute avec imprudence ou violence ou faute grossière), pour autant que l'évaluation de la blessure ou les soins soient effectués rapidement ;
- fait en sorte que tout joueur présentant un saignement quitte le terrain. Le joueur ne pourra y revenir que sur un signe de l'arbitre après que celui-ci s'est assuré que le saignement s'est arrêté et que son équipement n'est pas taché de sang ;
- si l'arbitre a autorisé les médecins et/ou les brancardiers à pénétrer sur le terrain, le joueur doit quitter celui-ci, soit sur une civière soit en marchant ; un joueur ne respectant pas les instructions recevra un avertissement pour comportement antisportif ;
- si l'arbitre a décidé d'avertir ou d'exclure le joueur blessé et si ce dernier doit quitter le terrain pour se faire soigner, l'arbitre doit montrer le carton avant que le joueur quitte le terrain ;
- si le jeu n'a pas été arrêté pour une autre raison ou si la blessure d'un joueur n'est pas causée par une infraction aux Lois du Jeu, la reprise du jeu se fait par une balle à terre ;

Interférence extérieure

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

4. Assistance vidéo à l'arbitrage

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

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

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

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

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

Analyse vidéo après la reprise du jeu

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

5. Équipement de l'arbitre

Équipement obligatoire

Les arbitres doivent avoir les équipements suivants:

- Sifflet(s)
- Montre(s)
- Cartons rouge et jaune
- Carnet (ou autre moyen de noter par écrit les événements du match)

Autre équipement

L'arbitre est autorisé à utiliser :

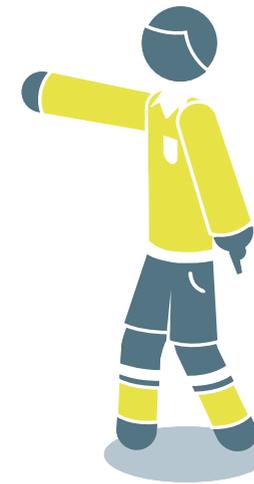
- des équipements pour communiquer avec les autres arbitres – drapeaux électroniques, oreillettes, etc. ;
- des systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances ou autres équipements d'évaluation physique.

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

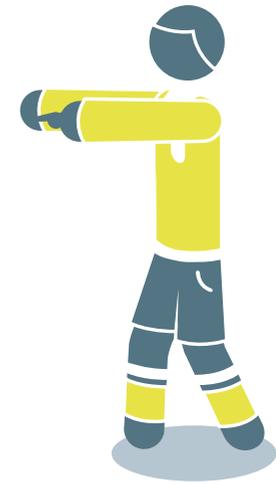
6. Signaux de l'arbitre

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

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



Avantage (1)



Avantage (2)



Corner



Penalty



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



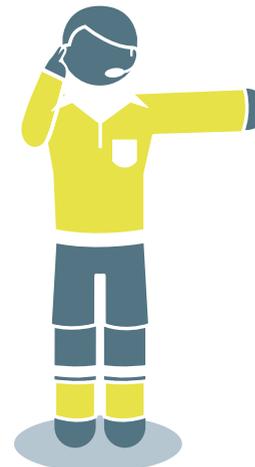
Coup de pied **de but**



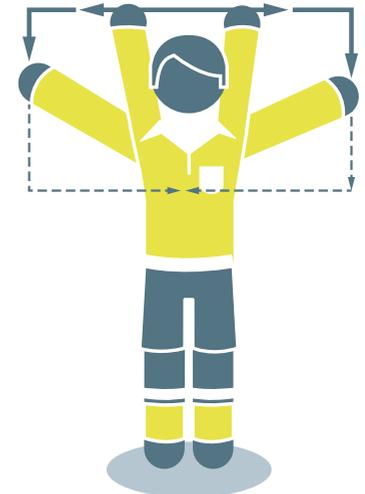
Coup franc **indirect**



Coup franc **direct**



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



Analyse vidéo – signal « télévision »

7. Responsabilités des arbitres

Les arbitres ne peuvent être tenus pour responsable :

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

Il peut s'agir de la décision :

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



Loi

06

Autres arbitres

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

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

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

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

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

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

1. Arbitres assistants

Les arbitres assistants sont chargés d'indiquer :

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

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

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

2. Quatrième arbitre

Le quatrième arbitre est chargé de :

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

3. Arbitres assistants supplémentaires

Les arbitres assistants supplémentaires peuvent indiquer :

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

4. Arbitre assistant de réserve

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

5. Arbitres vidéo

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

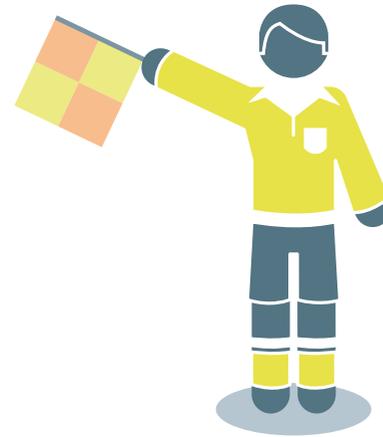
L'adjoint à l'arbitre assistant vidéo soutient principalement ce dernier en :

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

6. Signaux des arbitres assistants



Remplacement



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



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



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



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



Corner



Coup de pied **de but**

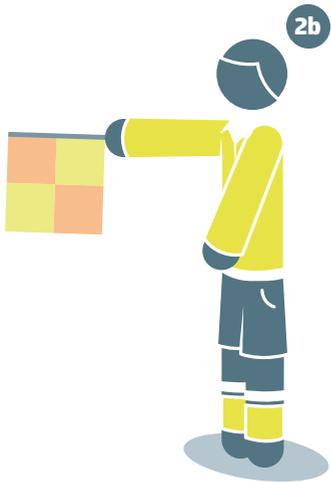
7. Signaux des arbitres assistants supplémentaires



Hors-jeu



Hors-jeu de ce côté du terrain



Hors-jeu au centre du terrain



Hors-jeu à l'opposé du terrain



but
(en cas de décision litigieuse)

Loi

07

Durée du match

1. Périodes de jeu

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

2. Mi-temps

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

3. Récupération des arrêts de jeu

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

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

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

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

4. Penalty

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

5. Arrêt définitif du match

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



Coup d'envoi et reprise du jeu

Loi

08

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

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

1. Coup d'envoi

Procédure

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

À chaque coup d'envoi :

- tous les joueurs, à l'exception du joueur donnant le coup d'envoi, doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain ;
- les adversaires de l'équipe procédant au coup d'envoi doivent se tenir au moins à 9,15 m du ballon tant qu'il n'est pas en jeu ;
- le ballon doit être positionné sur le point central et être immobile ;
- l'arbitre donne le signal du coup d'envoi ;
- le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a clairement bougé ;
- il est possible de marquer un but à l'adversaire directement sur coup d'envoi ; si le ballon entre directement dans le but de l'exécutant, un corner est accordé à l'adversaire.

Fautes et sanctions

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

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

2. Balle à terre

Procédure

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

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

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

Fautes et sanctions

La balle à terre doit être rejouée si le ballon :

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

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

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



Loi

09

Ballon en jeu et hors du jeu

1. Ballon hors du jeu

Le ballon est hors du jeu quand :

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

2. Ballon en jeu

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

Loi

10

Déterminer le résultat d'un match

1. But marqué

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

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

2. Équipe victorieuse

L'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts remporte la victoire. Si les deux équipes ne marquent aucun but ou marquent le même nombre de buts, le match est déclaré nul.

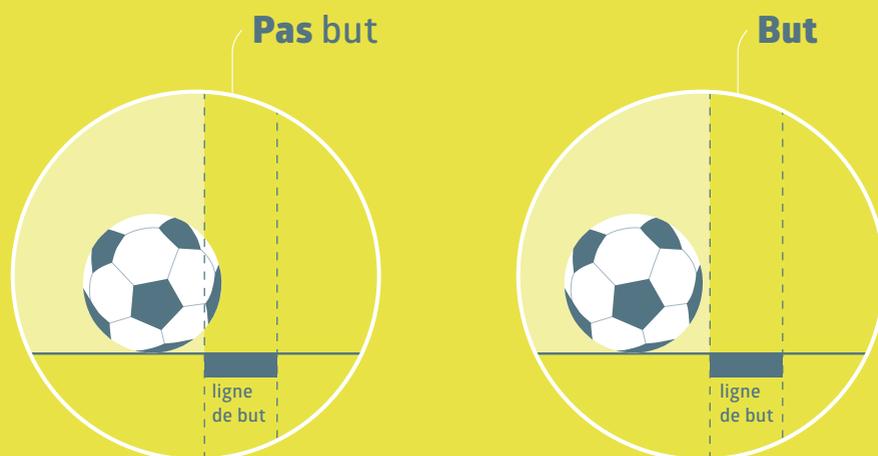
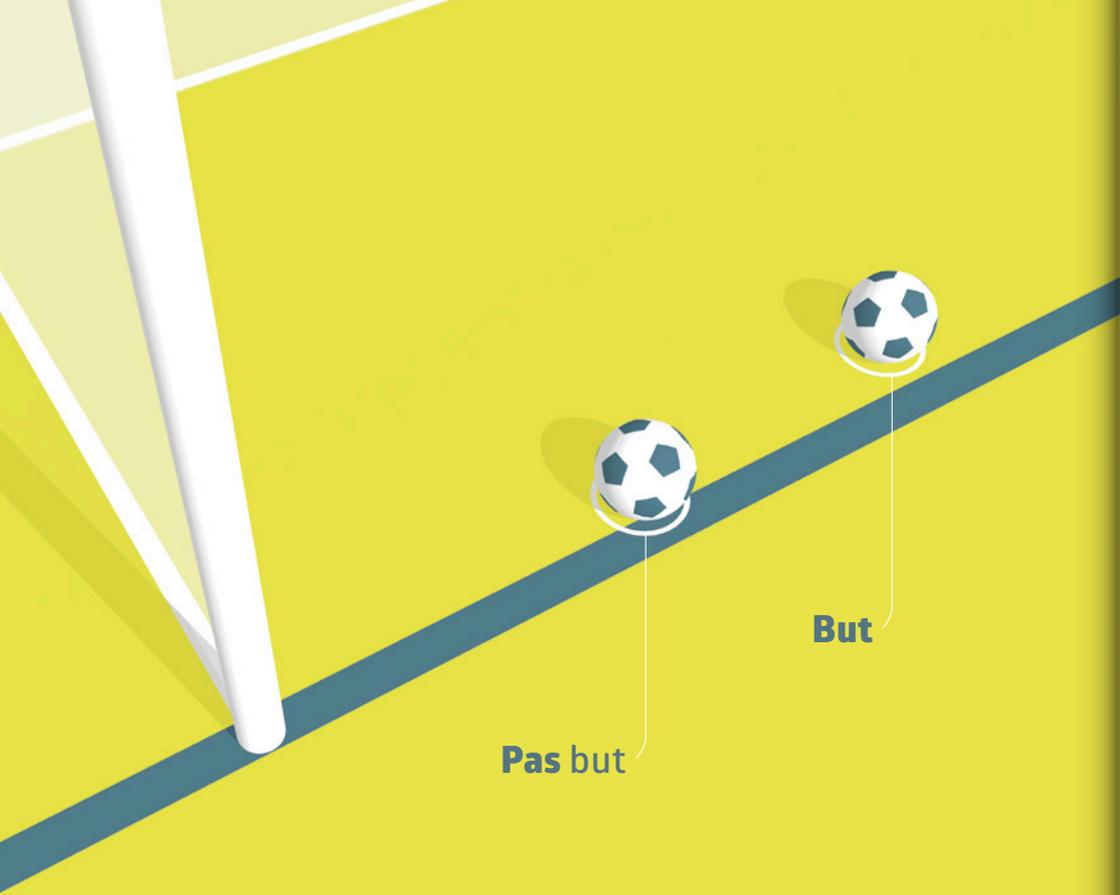
Lorsque le règlement de la compétition exige qu'une équipe soit déclarée vainqueur après un match nul ou une confrontation aller-retour, seules les procédures suivantes sont permises :

- règle des buts inscrits à l'extérieur ;
- deux périodes égales de prolongations ne dépassant pas 15 minutes chacune ;
- tirs au but.

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

3. Tirs au but

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



Procédure

Avant le début des tirs au but

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

Pendant les tirs au but

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

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

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

Remplacements et exclusions pendant les tirs au but

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

Loi

11

Hors-jeu

1. Position de hors-jeu

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

Un joueur est en position de hors-jeu si :

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

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

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

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

2. Infraction de hors-jeu

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

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

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

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

ou

- en tirant un avantage, car il joue le ballon ou interfère avec un adversaire après que le ballon a
 - rebondi ou été dévié par un poteau, la barre transversale, un officiel de match ou un adversaire ;
 - été repoussé délibérément par un adversaire.

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

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

Dans les situations où :

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

3. Pas d'infraction

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

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

4. Infractions et sanctions

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

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

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

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

Loi

12

Fautes et incorrections

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

1. Coup franc direct

Un coup franc direct est accordé si, de l'avis de l'arbitre, un joueur commet l'une des fautes suivantes par mégarde, avec imprudence ou avec violence :

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

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

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

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

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

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

Voir également les fautes de la Loi 3.

Toucher le ballon de la main

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

Les critères suivants doivent être pris en compte :

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

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

2. Coup franc indirect

Un coup franc indirect est accordé lorsqu'un joueur :

- joue d'une manière dangereuse ;
- fait obstacle à la progression d'un adversaire sans qu'il y ait contact ;
- manifeste sa désapprobation en tenant des propos ou fait des gestes blessants, injurieux ou grossiers ou d'autres infractions orales.
- empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains, ou joue ou essaie de jouer le ballon alors que le gardien est en train de le lâcher ;
- commet d'autres fautes non mentionnées dans les Lois du Jeu et pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'exclure un joueur.

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

- est en possession du ballon avec ses mains pendant plus de six secondes avant de le relâcher ;
- touche le ballon des mains :
 - après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur ;
 - sur une passe bottée délibérément par un coéquipier ;
 - directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.

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

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

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

Jeu dangereux

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

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

Faire obstacle à la progression d'un adversaire sans contact

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

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

Un joueur a le droit de protéger le ballon en se plaçant entre un adversaire et le ballon pour autant que le ballon reste à distance de jeu et que le joueur ne maintienne pas l'adversaire à distance avec ses bras ou son corps. Si le ballon se trouve à distance de jeu, le joueur peut être chargé (dans le respect des Lois du Jeu) par un adversaire.

3. Mesures disciplinaires

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

Si, avant de pénétrer sur le terrain au début du match, un joueur commet une faute passible d'exclusion, l'arbitre est habilité à empêcher le joueur de disputer le match (voir Loi 3.6) ; l'arbitre signalera toute autre incorrection.

Qu'il soit sur le terrain ou en dehors, un joueur qui commet une faute passible d'avertissement ou d'exclusion – et ce à l'égard d'un adversaire, d'un coéquipier, d'un arbitre ou de toute autre personne ou des Lois du Jeu – doit être sanctionné conformément à la nature de la faute commise.

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

Les cartons (jaune ou rouge) ne peuvent être montrés/sortis qu'aux joueurs (titulaires, remplaçants ou remplacés).

Reprise du jeu retardée pour infliger un carton

Lorsque l'arbitre a décidé d'avertir ou d'exclure un joueur, le jeu ne doit pas reprendre avant que la sanction ait été infligée.

Avantage

Si l'arbitre décide d'appliquer la règle de l'avantage après une faute justifiant un avertissement ou une exclusion, il devra signifier cet avertissement ou cette exclusion au prochain arrêt de jeu, excepté lorsqu'un joueur a tenté d'annihiler une occasion de but manifeste, auquel cas le joueur sera uniquement averti pour comportement antisportif.

La règle de l'avantage ne doit pas être appliquée dans des situations impliquant une faute grossière, un acte de brutalité ou une faute passible d'un second avertissement à moins qu'une occasion de but manifeste ne se dessine. L'arbitre devra alors exclure le joueur au prochain arrêt de jeu, à moins que le joueur joue ou dispute le ballon ou interfère avec un adversaire, auquel cas l'arbitre devra interrompre le jeu, exclure le joueur et faire reprendre le jeu par un coup franc indirect, à moins que le joueur n'ait commis une faute plus grave.

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

Fautes passibles d'avertissement

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

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