

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

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

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

#### **Avertissements pour comportement antisportif**

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

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

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

#### **Célébration d'un but**

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

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

Un joueur doit être averti si :

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

#### **Retarder la reprise du jeu**

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

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

### Fautes passibles d'exclusion

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

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

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

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

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

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

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

Les critères suivants doivent alors être pris en compte :

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

### Faute grossière

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

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

### Acte de brutalité

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

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

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

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

- imprudence, avertir le joueur fautif pour comportement antisportif ;
- violence, exclure le joueur fautif pour acte de brutalité.

#### 4. Reprise du jeu après des fautes et incorrections

- Si le ballon n'est pas en jeu, le jeu reprendra conformément à la procédure applicable à la décision prise.
- Si le ballon est en jeu et si le joueur commet la faute à l'intérieur du terrain contre :
  - un adversaire : coup franc indirect ou direct ou penalty ;
  - un coéquipier, un remplaçant, un joueur remplacé ou exclu, un officiel d'équipe ou un arbitre : coup franc direct ou penalty ;
  - toute autre personne : balle à terre.
- Si, lorsque le ballon est en jeu :
  - un joueur commet une faute contre un officiel de match ou un joueur, remplaçant, joueur remplacé ou exclu adverse, ou un officiel d'équipe en dehors du terrain ou
  - un remplaçant, un joueur remplacé ou exclu, ou un officiel d'équipe commet une faute contre, ou interfère avec, un joueur adverse ou un officiel de match en dehors du terrain,

le jeu reprendra par un coup franc exécuté sur le point de la limite du terrain le plus proche de l'endroit où la faute ou l'interférence a été commise ; si la faute est passible d'un coup franc direct et si ledit point se trouve sur une des parties de la ligne de but délimitant la surface de réparation du joueur fautif, l'arbitre accordera un penalty.

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

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

Si un joueur – situé à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain – jette un objet (y compris le ballon) sur un joueur, remplaçant, joueur remplacé ou exclu adverse, ou sur un officiel d'équipe, un officiel de match ou le ballon, le jeu reprendra par un coup franc direct selon l'endroit où l'objet a touché ou aurait pu toucher la personne ou le ballon. Si cet endroit est en dehors du terrain, le coup franc est exécuté sur le point de la limite du terrain le plus proche ; si ledit point se trouve sur une des parties de la ligne de but délimitant la surface de réparation du joueur fautif, l'arbitre accordera un penalty.

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

# Coups francs

## Loi

# 13

### 1. Types de coups francs

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

#### Signal du coup franc indirect

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

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

#### Le ballon pénètre dans le but

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

### 2. Procédure

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

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

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

Le ballon :

- doit être immobile et l'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur ;
- est en jeu dès qu'il a été botté et a clairement bougé sauf pour un coup franc accordé à l'équipe qui défend à l'intérieur de sa propre surface de réparation auquel cas le ballon est en jeu dès qu'il est frappé directement hors de la surface de réparation.

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

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

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

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

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

### 3. Infractions et sanctions

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

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

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

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

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

# Loi

# 14

## Penalty

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

Un but peut être marqué directement sur penalty.

### 1. Procédure

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

Le tireur doit se faire clairement identifié.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## 2. Infractions et sanctions

**Une fois que l'arbitre a donné le signal de l'exécution du penalty, celui-ci doit être exécuté. Avant que le ballon ne soit en jeu :**

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

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

### Après le penalty :

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



### 3. Tableau récapitulatif

	Résultat du penalty	
	But	Pas but
<b>Empiètement d'un joueur en attaque</b>	À retirer	Coup franc indirect
<b>Empiètement d'un joueur en défense</b>	But	À retirer
<b>Faute du gardien</b>	But	À retirer + avertissement pour le gardien
<b>Ballon botté vers l'arrière</b>	Coup franc indirect	Coup franc indirect
<b>Feinte illégale</b>	Coup franc indirect + avertissement pour le tireur	Coup franc indirect + avertissement pour le tireur
<b>Mauvais tireur</b>	Coup franc indirect + avertissement pour le mauvais tireur	Coup franc indirect + avertissement pour le mauvais tireur
<b>Gardien de but et tireur au même moment</b>	Coup franc indirect et avertissement au tireur	Tir au but à refaire et avertissement pour le tireur et le gardien de but





# Rentrée de touche

## Loi

# 15

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

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

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

### 1. Procédure

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

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

Tous les adversaires doivent se trouver à au moins 2 m de l'endroit où est effectuée la rentrée de touche.

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

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

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

## 2. Infractions et sanctions

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

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

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

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



# Coup de pied de but

## Loi

# 16

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

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

### 1. Procédure

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

### 2. Infractions et sanctions

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

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

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

Si un adversaire se trouvant dans la surface de réparation lorsque le coup de pied de but est exécuté, ou entrant dans la surface de réparation avant que le ballon ne soit en jeu touche ou dispute le ballon avant qu'il n'ait touché un autre joueur, le coup de pied de but doit être retiré.

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

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





# Loi

# 17

## Corner

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

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

### 1. Procédure

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

### 2. Infractions et sanctions

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

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

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

Pour toute autre infraction, le corner doit être rejoué.





# VAR protocole

## Protocole – principes, dispositions pratiques et procédures

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

L'utilisation de l'assistance vidéo à l'arbitrage est uniquement permise lors de matches/compétitions pour 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 également reçu l'autorisation écrite de l'IFAB et de la FIFA.

### Principes

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

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

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

### **Les incidents/décisions susceptibles de changer le cours du match qui peuvent faire l'objet d'une analyse**

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

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

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

#### **a. Buts**

Infraction commise par l'équipe ayant marqué un but durant la phase offensive ayant amené le but, comprenant

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

#### **b. Penalty/pas penalty**

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

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

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

### d. Identité erronée (pour carton jaune ou rouge)

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

## Dispositions pratiques

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

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

## Procédures

### Décision initiale

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

### Vérification

- L'arbitre assistant vidéo « vérifie » automatiquement les images lors de chaque décision relative à un but, penalty ou carton rouge direct (avéré ou potentiel) ou en cas d'identité erronée, utilisant différents angles et différentes vitesses de diffusion.
- L'arbitre assistant vidéo peut « vérifier » les images à vitesse réelle et/ou au ralenti mais, en règle générale, le ralenti sera utilisé pour des faits tels que l'emplacement d'une infraction/d'un joueur, le point de contact pour les infractions physiques ou les fautes de main, les situations où le ballon est hors du jeu (y compris but/pas but) ; tandis que la vitesse réelle sera utilisée pour l'« intensité » d'une infraction ou décider si une main est « intentionnelle ».
- Si la « vérification » n'indique pas d'« erreur manifeste » ou d'« incident grave manqué », il n'est alors souvent pas nécessaire pour l'arbitre assistant vidéo de communiquer avec l'arbitre – il s'agit alors d'une « vérification silencieuse » ; cependant, à des fins de gestion des joueurs/du match, il peut

être utile à l'arbitre et/ou à l'arbitre assistant que l'arbitre assistant vidéo confirme qu'il n'y a pas eu d'« erreur manifeste » ou d'« incident grave manqué ».

- Si la reprise du jeu est retardée par une « vérification », l'arbitre en fera le signal en plaçant clairement son doigt sur son oreillette et en tendant son autre bras. Ce signal, qui indique que l'arbitre reçoit des informations (de l'arbitre assistant vidéo ou d'un autre officiel de match) doit être maintenu jusqu'à la fin de ladite « vérification ».
- Si la « vérification » indique une probable « erreur manifeste » ou un « incident grave manqué », l'arbitre assistant vidéo communiquera cette information (mais pas la décision à prendre) à l'arbitre qui décidera alors d'initier ou non une analyse.

### Analyse

- L'arbitre peut initier une analyse pour déterminer si une « erreur manifeste » ou un « incident grave manqué » est survenu lorsque :
  - l'arbitre assistant vidéo (ou un autre officiel de match) recommande une analyse
  - l'arbitre suspecte qu'un incident grave a échappé à sa vigilance
- Si le jeu a été interrompu, l'arbitre retardera sa reprise
- Si le jeu n'a pas été interrompu, l'arbitre l'interrompra dès que possible lorsque le ballon sera dans une zone/situation neutre (généralement lorsqu'aucune des deux équipes n'est en situation offensive)
- Dans ces deux situations, l'arbitre doit indiquer qu'une analyse sera menée à bien en effectuant le signe « télévision » (en dessinant les contours d'un écran de télévision)
- L'arbitre assistant vidéo décrit à l'arbitre ce qui apparaît sur les images mais ne lui indique pas la décision à prendre. Ensuite, l'arbitre :
  - prend une décision finale sur la base de sa propre perception et des informations communiquées par l'arbitre assistant vidéo, et, le cas échéant, des contributions des autres arbitres – il s'agit dès lors d'une analyse effectuée uniquement par l'arbitre assistant vidéo.

ou

- se rend dans la zone de visionnage pour regarder personnellement les images avant de prendre une décision finale – on parle alors d'analyse au bord du terrain. Les autres arbitres ne visionneront pas les images sauf si, à titre exceptionnel, l'arbitre leur demande de le faire.
- À la fin de ces deux procédures d'analyse, l'arbitre doit de nouveau faire le signe « télévision », puis il doit immédiatement indiquer sa décision finale
- Pour des décisions factuelles telles que l'emplacement d'une infraction ou la position d'un joueur (hors-jeu), le point de contact (main/faute), l'emplacement d'une faute (dans la surface/hors de la surface), les situations où le ballon est hors du jeu, etc., une analyse par l'arbitre assistant vidéo est généralement appropriée mais une analyse au bord du terrain peut cependant être effectuée si cela permet de contribuer à la bonne gestion des joueurs/du match, ou à faire accepter la décision (par ex. : décision capitale à la fin d'un match).
- Pour les décisions subjective, comme l'intensité d'une faute, l'interférence lors d'un hors-jeu, les considérations liées aux fautes de main (emplacement, caractère intentionnel, etc.), une analyse au bord du terrain est souvent appropriée.
- L'arbitre peut demander des angles de caméras différents ou des ralentis mais, en règle générale, le ralenti sera utilisé pour des faits tels que l'emplacement d'une infraction/d'un joueur, le point de contact pour les infractions physiques ou les fautes de main, les situations où le ballon est hors du jeu (y compris but/pas but) ; tandis que la vitesse réelle sera utilisée pour l'intensité d'une infraction ou décider si une main est intentionnelle.
- Pour les décisions/incidents lié(e)s à des buts, situations de penalty/pas penalty et des cartons rouges directs pour annihilation d'une occasion de but manifeste, il peut être nécessaire d'analyser la phase offensive ayant abouti à la décision/l'incident ; cela peut notamment comprendre la façon dont l'équipe a récupéré le ballon dans le jeu.
- Les Lois du Jeu ne permettent pas de modifier des décisions relatives à la reprise du jeu (corners, rentrées de touche, etc.) une fois que le jeu a repris ; ces décisions ne peuvent donc pas faire l'objet d'une analyse.

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

#### Décision finale

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

#### Joueurs, remplaçants et officiels d'équipe

- Étant donné que chaque décision/incident sera vérifié, les entraîneurs ou les joueurs n'ont pas à demander une **vérification** ou une **analyse**
- Les joueurs, les remplaçants et les officiels d'équipe ne doivent pas essayer d'influencer ni d'interférer dans la procédure d'analyse, y compris lorsque la décision finale est communiquée
- Durant la procédure d'analyse, les joueurs doivent rester sur le terrain, et les remplaçants et officiels d'équipe doivent rester hors du terrain de jeu
- Un joueur, remplaçant ou joueur remplacé qui effectue avec insistance le signe « télévision » ou qui entre dans la zone de visionnage sera averti
- Un officiel d'équipe qui effectue avec insistance le signe « télévision » ou qui entre dans la zone de visionnage sera officiellement mis en garde (ou averti si les cartons jaunes et rouges sont appliqués aux officiels d'équipe)
- Un joueur, remplaçant ou joueur remplacé qui entre dans la salle de visionnage sera expulsé ; tandis qu'un officiel d'équipe sera exclu de la zone technique

#### Validité du match

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

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

# Modifications apportées aux Lois

# 2018/19

## Résumé des modifications des Lois du Jeu

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

### **Modifications apportées aux Lois du jeu**

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

### **Loi 01**

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

### **Loi 03**

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



**Loi 04**

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

**Loi 05**

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

**Loi 06**

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

**Loi 07**

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

**Loi 10**

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

**Loi 11**

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

**Loi 12**

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

**Loi 13**

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

**Loi 15**

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

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

**Loi 02**

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



# Détails des modifications des Lois du Jeu

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

## Modifications apportées aux lois du jeu

### Texte supplémentaire

[...] pour donner aux fédérations nationales (et aux confédérations et à la FIFA) la possibilité de modifier certaines des sections organisationnelles suivantes des Lois du Jeu pour le football dont elles sont responsables :

[...]

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

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

### Explication

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

## Autorisation pour d'autres modifications

### Texte supplémentaire

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

### Explication

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

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

### Texte supplémentaire

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

**Explication**

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

**Loi 01 – Terrain****Marquage du terrain****Texte supplémentaire**

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

**Explication**

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

**9. Surface technique****Texte supplémentaire**

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

**Explication**

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

**12. Publicité commerciale****Texte supplémentaire**

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

**Explication**

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

**14. Assistance vidéo à l'arbitrage****Texte supplémentaire**

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

**Salle de visionnage**

La salle de visionnage est celle dans laquelle l'arbitre assistant vidéo, son/ses adjoint(s) et le(s) technicien(s) vidéo travaillent ; elle peut être située dans ou 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).

**Explication**

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

**Loi 03 – Joueurs****2. Nombre de remplacements** – Compétitions officielles**Texte supplémentaire**

Le règlement de la compétition doit préciser :

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

**Explication**

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

**2. Nombre de remplacements** – Autres matches

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

**Explication**

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

**Loi 04 – Équipement des joueurs****4. Autre équipement** – Systèmes de communication électronique

Ancien texte	Nouveau texte
Les joueurs [...]. Les officiels d'équipe ne peuvent utiliser aucune forme de système de communication électronique sauf lorsque cela implique directement le bien-être ou la sécurité des joueurs.	Les joueurs [...]. Les officiels d'équipe <del>ne</del> peuvent utiliser <del>aucune forme</del> des systèmes de communication électronique <del>sauf</del> lorsque cela implique directement le bien-être ou la sécurité des joueurs, <u>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.</u>

## Explication

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

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

#### Texte supplémentaire (et amendé)

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



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

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

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



## Explication

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

### 5. Slogans, déclarations, images, publicité

#### Texte supplémentaire

#### Principes

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



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

### **Interprétation de la Loi**

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

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

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

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

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

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

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

### **Explication**

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

## **6. Infractions et sanctions**

### **Texte supplémentaire**

[...]

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

### **Explication**

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

## **Loi 05 – Arbitre**

### **4. Assistance vidéo à l'arbitrage**

#### **Texte supplémentaire**

Le recours à l'assistance vidéo à l'arbitrage est uniquement permis lors de matches/compétitions pour 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.

### Explication

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

## 5. Équipement de l'arbitre – Autre équipement

### Texte supplémentaire

[...]

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

### Explication

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

## Loi 06 – Autres arbitres

### Texte supplémentaire (et amendé)

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

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

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

[...]

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

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

## Explication

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

## 5. Arbitres vidéo

### Texte supplémentaire

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

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

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

communiquant les informations relatives à une décision découlant de l'assistance vidéo aux parties concernées.

## Explication

Permet de préciser les principales tâches des arbitres vidéo.

## Loi 07 – Durée du match

### 2. Mi-temps

#### Texte supplémentaire

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

#### Explication

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

### 3. Récupération des arrêts de jeu

#### Texte supplémentaire

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

[...]

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

#### Explication

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

## Loi 10 – Déterminer l'issue d'un match

### 3. Tirs au but – Procédure

#### Texte supplémentaire

- Un gardien de but n'étant plus en mesure de continuer avant ou pendant les tirs au but peut être remplacé [...]. Le gardien remplacé ne pourra plus participer aux tirs au but ni exécuter de tir. Si le gardien a déjà exécuté un tir, son remplaçant ne peut tirer lors du même passage.

#### Explication

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

## Loi 11 – Hors-jeu

### 2. Infraction de hors-jeu

#### Texte supplémentaire

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

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

#### Explication

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

## Loi 12 – Fautes et incorrections

### 1. Coup franc direct

#### Texte supplémentaire

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

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

#### Toucher le ballon de la main

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

#### Explication

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

### 2. Coup franc indirect

#### Texte supplémentaire

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

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

**Explication**

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

**3. Mesures disciplinaires – Avantage****Texte supplémentaire**

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

**Explication**

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

**3. Mesures disciplinaires – Fautes passibles d'avertissement****Texte supplémentaire**

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

- pénétrer dans la zone de visionnage ;
- faire un usage excessif du signal d'analyse vidéo (écran de télévision).

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

[...]

- pénétrer dans la zone de visionnage ;
- faire un usage excessif du signal d'analyse vidéo (écran de télévision).

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

**Explication**

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

### 3. Mesures disciplinaires – Fautes passibles d'exclusion

#### Texte supplémentaire

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

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

#### Explication

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

### 4. Reprise du jeu après des fautes et incorrections

#### Texte supplémentaire

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

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

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

#### Explication

Permet de clarifier :

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

### Loi 13 – Coups francs

#### 1. Types de coups francs

#### Texte supplémentaire

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

#### Explication

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

### Loi 15 – Rentrée de touche

#### 1. Procédure

#### Texte supplémentaire

touche, l'exécutant doit :

- se tenir debout faire face au terrain ;

#### Explication

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



# Glossaire

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

## Instances du football

### **IFAB – International Football Association Board**

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

### **FIFA – Fédération Internationale de Football Association**

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

### **Confédération**

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

### **Fédération nationale de football**

instance responsable du football dans un pays.

# Termes du football

## A

### Acte de brutalité

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

### Agent extérieur

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

### Arrêter définitivement

Mettre prématurément fin à un match.

### Avantage

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

### Avertissement

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

## B

### Balle à la terre

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

### Botter

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

### Brutalité

Attitude délibérément violente.

## C

### Charge

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

### Comportement antisportif

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

### Coup franc direct

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

### Coup franc indirect

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

### Coup franc rapidement joué

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

## D

**Désapprobation**

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

**Discrétion**

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

**Distance de jeu**

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

**Distraire**

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

## E

**Encadrement**

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

**Esprit du jeu**

Grands principes du football.

**Évaluation d'une blessure**

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

**Exclusion**

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

**Exclusion temporaire**

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

**Expulsion**

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

## F

**Faire obstacle à la progression d'un adversaire**

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

**Faute**

Action qui enfreint les Lois du Jeu.

**Faute grossière**

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

**Feinte**

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

**Feuille de match**

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

## I

**Imprudence**

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

**Ingérence**

Action ou interférence inutile.

**Intentionnel**

Caractère délibéré (pas accidentel) d'une intervention.

**Intercepter**

Empêcher un ballon d'atteindre sa destination prévue.

## J

**Jouer**

Action pour un joueur de toucher le ballon.

## M

**Mettre en danger l'intégrité physique d'un adversaire**

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

## N

**Négligeable**

Anodin, infime.

## O

**Officiel d'équipe**

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

## P

**Prolongations**

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

**Propos/gestes blessants, injurieux ou grossiers**

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

## R

**Règle des buts inscrits à l'extérieur**

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

**Repousser**

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

**Reprise**

Moyen de remettre le ballon en jeu après une interruption.

## S

**Sanction**

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

**Sanctionner**

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

**Signal**

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

**Simulation**

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

**Surface technique**

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

**Suspendre**

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

**Système hybride**

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

**Système électronique de suivi et d'évaluation des performances**

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

## T

**Tacler/disputer le ballon**

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

**Technologie sur la ligne de but**

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

**Temps additionnel**

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

**Terrain**

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

**Tirs au but**

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

**Tromper**

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

**Violence**

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

# Arbitres

**Officiel de match**

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

**Arbitre**

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

**Autres arbitres**

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

- **Arbitre assistant**

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

- **Quatrième arbitre**

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

- **Arbitre assistant supplémentaire**

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

- **Arbitre assistant de réserve**

Officiel de match qui remplacera un arbitre assistant (et, si les règles de la compétition le permettent, un quatrième arbitre et/ou un arbitre assistant supplémentaire) dans l'incapacité de poursuivre le match.

# Directives pratiques pour les arbitres

## Introduction

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

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

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

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

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



# Positionnement, mouvement et coopération

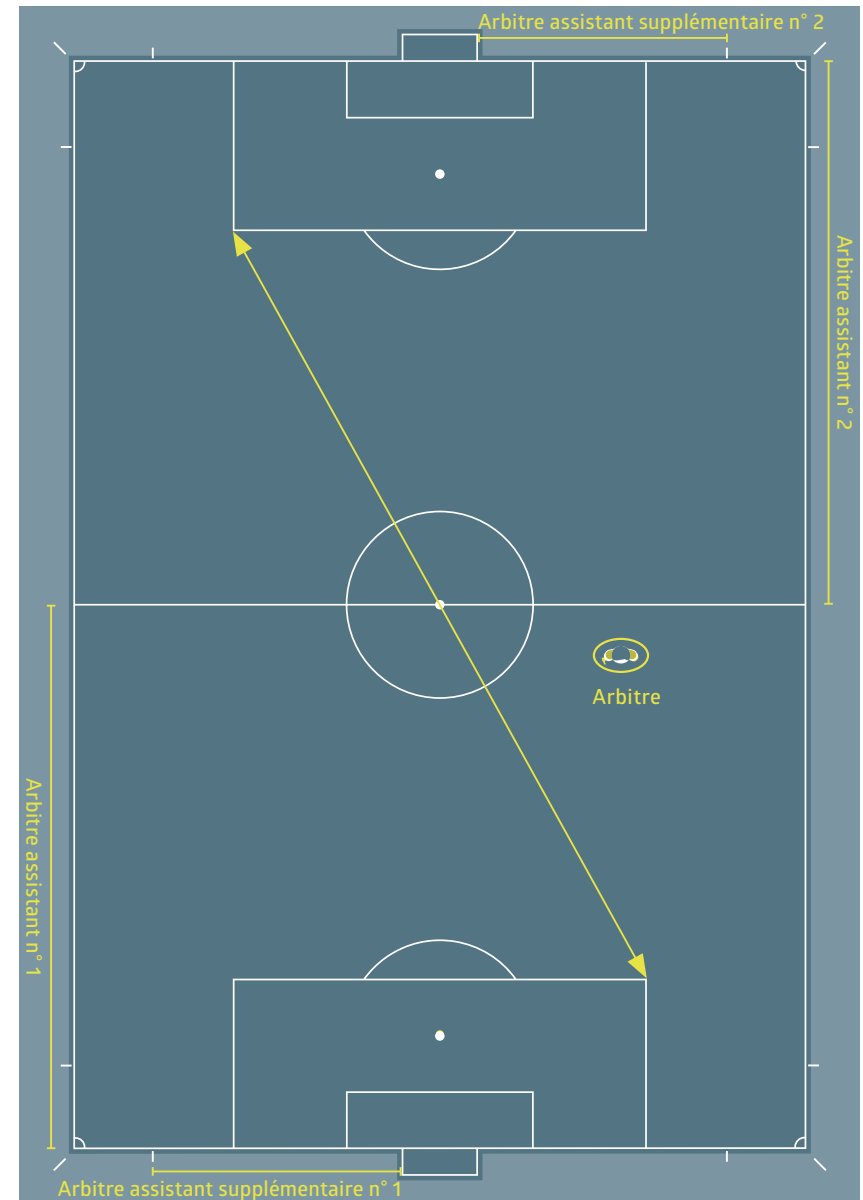
## 1. Positionnement et mouvement en général

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

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

### Recommandations :

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



### Positionnement des arbitres assistants et des arbitres assistants supplémentaires

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

L'arbitre assistant doit toujours faire face au terrain, même quand il court. Les déplacements en pas chassés sont de rigueur sur de courtes distances. Ceci est particulièrement important pour l'évaluation des hors-jeu et garantit un meilleur champ de vision.

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



Gardien



Défenseur



Attaquant



Arbitre



Arbitre assistant



Arbitre assistant supplémentaire

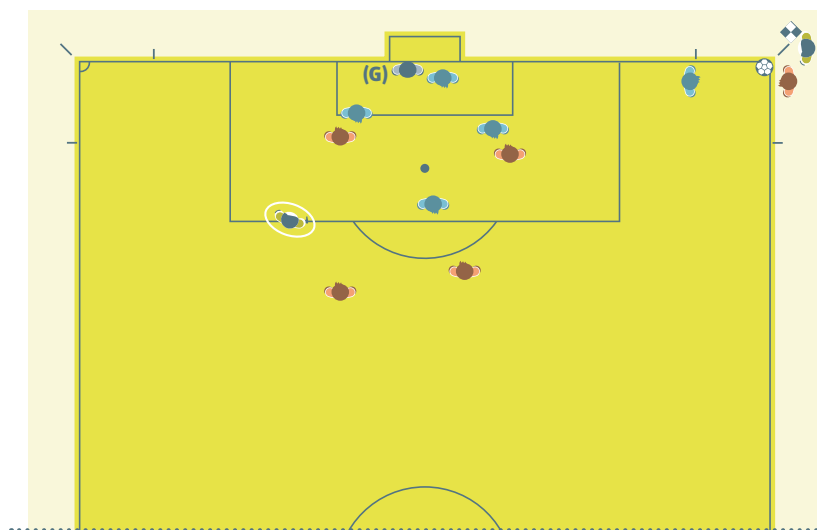
## 2. Positionnement et coopération avec l'arbitre

### Consultation

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

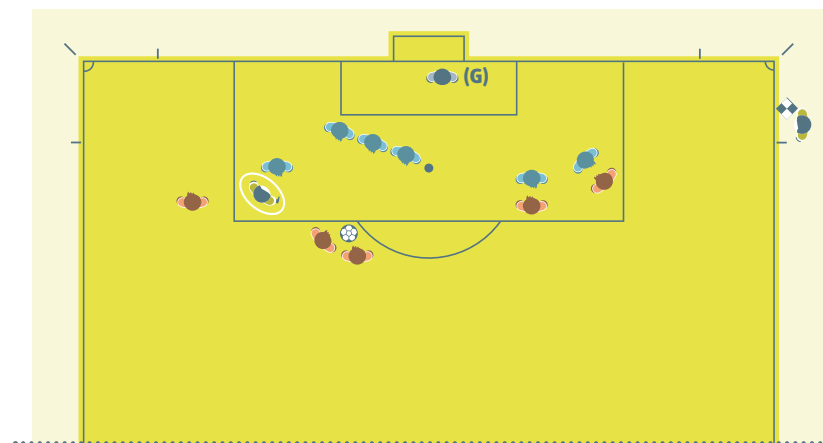
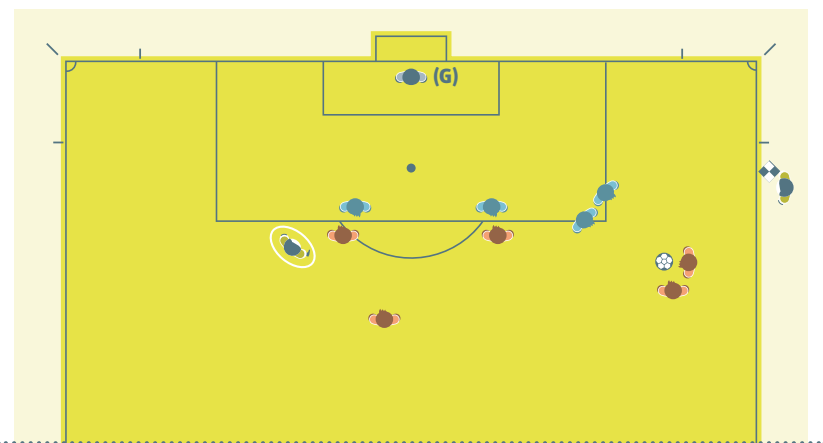
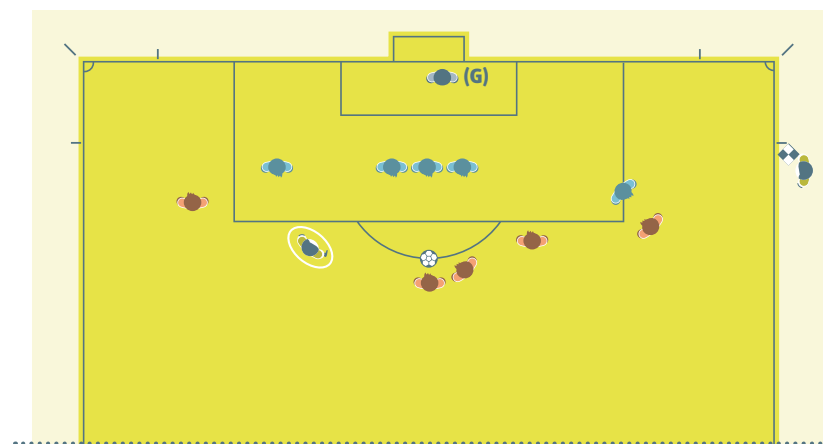
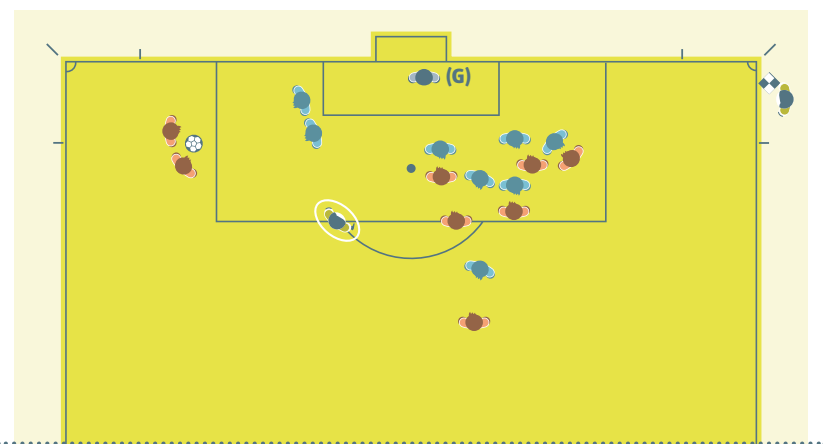
### Corner

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



### Coup franc

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

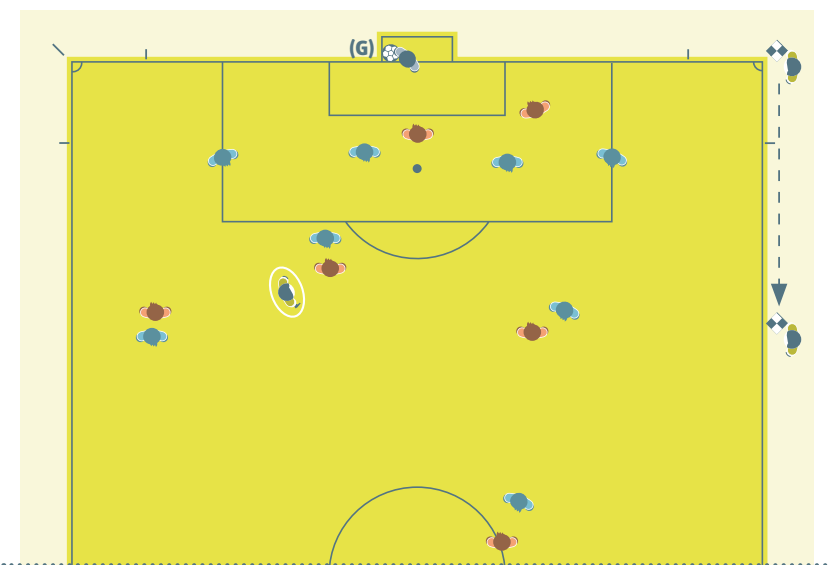


### But marqué ou non marqué

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

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

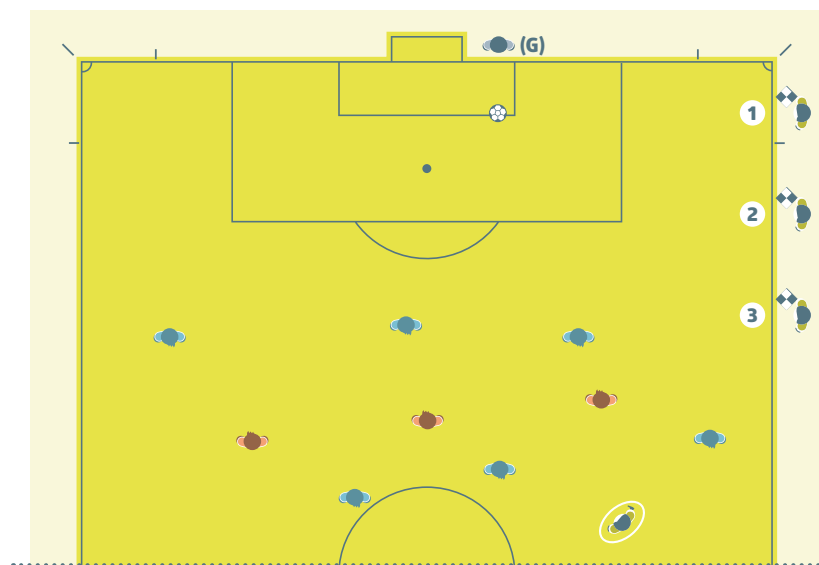
Si le ballon n'a pas franchi entièrement la ligne de but et que le match se poursuit normalement parce que le but n'a pas été marqué, l'arbitre échangera un regard avec l'arbitre assistant et lui fera, si nécessaire, un signe discret de la main.



### Coup de pied de but

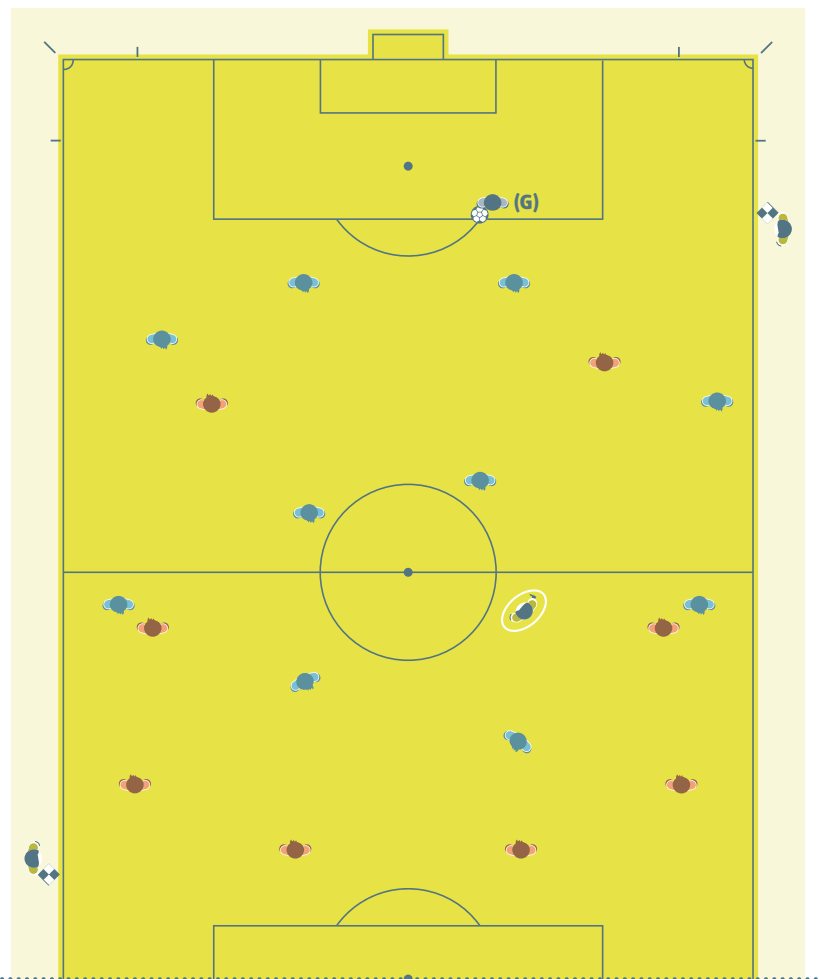
L'arbitre assistant doit commencer par vérifier que le ballon est dans la surface de but. Si le ballon n'est pas placé au bon endroit, l'arbitre assistant doit, sans quitter sa place, avertir l'arbitre du regard et lever son drapeau. Une fois que le ballon est bien placé dans la surface de but, l'arbitre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

Cependant, en cas de présence d'un arbitre assistant supplémentaire, l'arbitre assistant doit se placer à hauteur de la ligne des 16,50 m puis de manière à surveiller la ligne de hors-jeu tandis que l'arbitre assistant supplémentaire doit se placer à l'intersection de la ligne de but et de la surface de but et vérifier que le ballon est placé comme il convient dans la surface de but. Si le ballon n'est pas placé correctement, l'arbitre assistant supplémentaire doit en avertir l'arbitre.



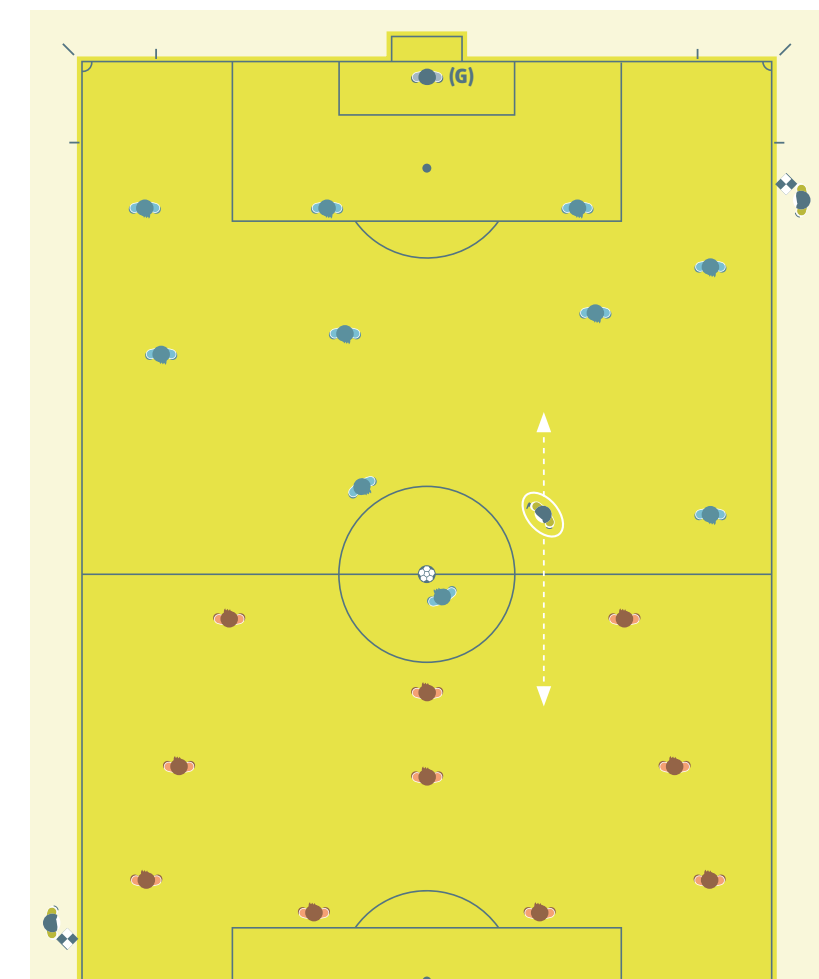
### Contrôle du gardien

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



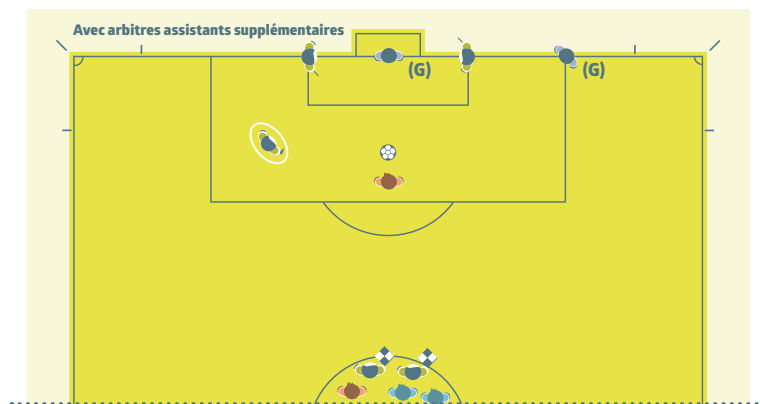
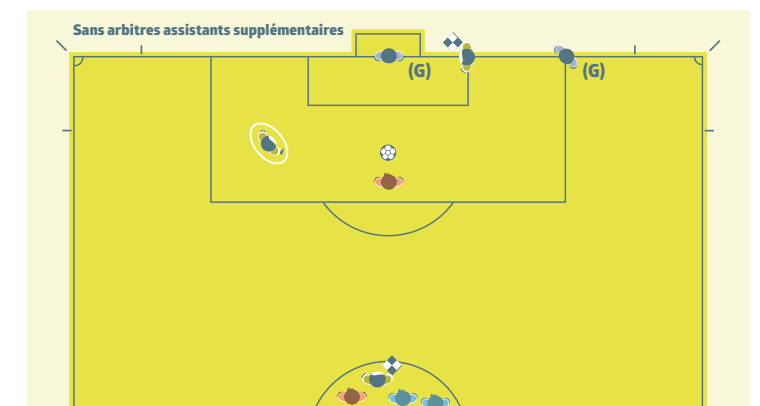
### Coup d'envoi

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



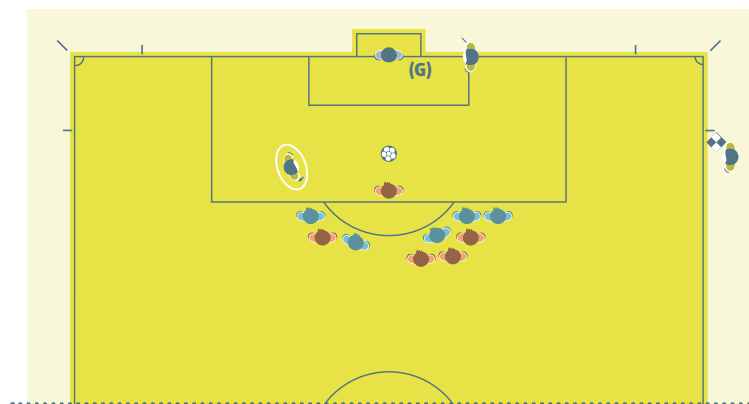
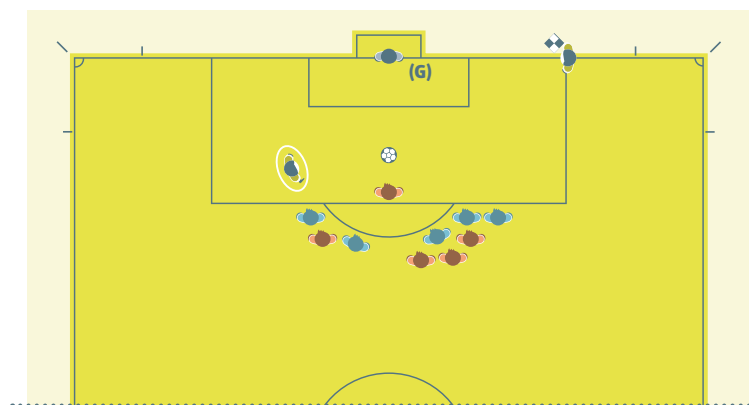
### Tirs au but

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



### Penalty

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



**Altercation générale**

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

**Distance du mur**

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

**Remplacement**

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

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





# Langage corporel, communication et usage du sifflet

## 1. Arbitres

### Langage corporel

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

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

Le langage corporel n'est pas l'explication d'une décision.

### Signaux

Voir la Loi 5 pour consulter les illustrations des signaux.

### Usage du sifflet

Un coup de sifflet est nécessaire pour signifier :

- le coup d'envoi (1<sup>re</sup> et 2<sup>e</sup> période du temps réglementaire et des prolongations) et la reprise du jeu après un but ;
- l'interruption du jeu :
  - pour un coup franc ou un penalty ;
  - pour suspendre ou arrêter le match définitivement ;
  - à la fin de chaque période.
- la reprise du jeu lors d'un :
  - coup franc lorsque le mur est placé à distance réglementaire ;
  - penalty.
- la reprise du jeu après une interruption due à :
  - un avertissement ou une exclusion ;
  - une blessure ;
  - un remplacement.

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

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

Un usage trop fréquent du sifflet affaiblira son impact.

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

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

## 2. Arbitres assistants

### Signal sonore

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

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

### Système de communication électronique

En cas d'utilisation d'un système de communication électronique, l'arbitre informera les arbitre assistant avant le match des moments où il est adapté d'utiliser ce système de communication en même temps qu'un signal physique ou à sa place.

### Technique de drapeau

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

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

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

### Gestuelle

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

### Signaux

Voir la Loi 6 pour consulter les illustrations des signaux.

### Corner / Coup de pied de but

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

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

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

### Fautes

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

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

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

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

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

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

#### **Fautes à l'intérieur de la surface de réparation**

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

#### **Fautes commises hors de la surface de réparation**

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

#### **But marqué ou non marqué**

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

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

#### **Hors-jeu**

En cas de hors-jeu, l'arbitre assistant doit tout d'abord lever son drapeau (de la main droite afin d'avoir un meilleur champ de vision) et si l'arbitre interrompt le jeu, l'arbitre assistant doit utiliser son drapeau pour indiquer à quel endroit du terrain l'infraction a été commise. Si l'arbitre ne voit pas immédiatement le drapeau, l'arbitre assistant devra maintenir son signal jusqu'à ce que l'arbitre en prenne acte ou que le ballon soit clairement contrôlé par l'équipe en défense.

#### **Penalty**

Si le gardien de but a quitté sa ligne avant que le ballon n'ait été botté et si le but n'a pas été marqué, l'arbitre assistant lèvera son drapeau.

#### **Remplacement**

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

#### **Rentrée de touche**

Si le ballon franchit entièrement la ligne de touche :

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

### 3. Arbitres assistants supplémentaires

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

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

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

L'arbitre prendra la décision finale.



# Autres conseils

## 1. Avantage

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

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

## 2. Récupération des arrêts de jeu

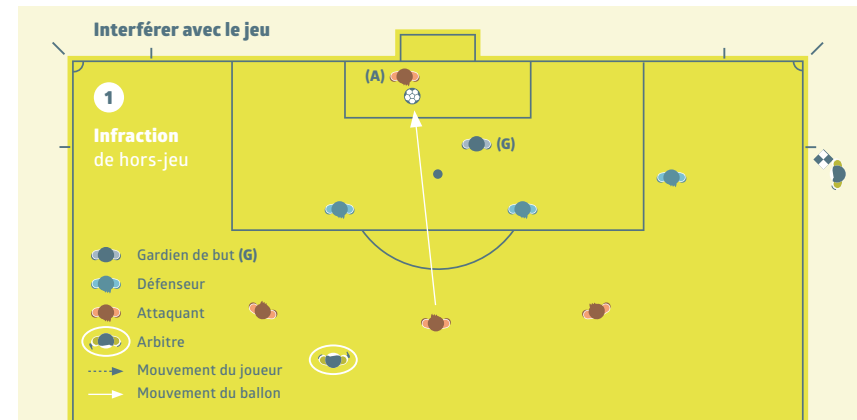
De nombreux arrêts de jeu sont tout à fait normaux (rentrées de touche, coups de pied de but, etc.). Il convient donc de n'accorder de temps additionnel que si ces arrêts de jeu sont excessifs.

## 3. Tenir/retenir un adversaire

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

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

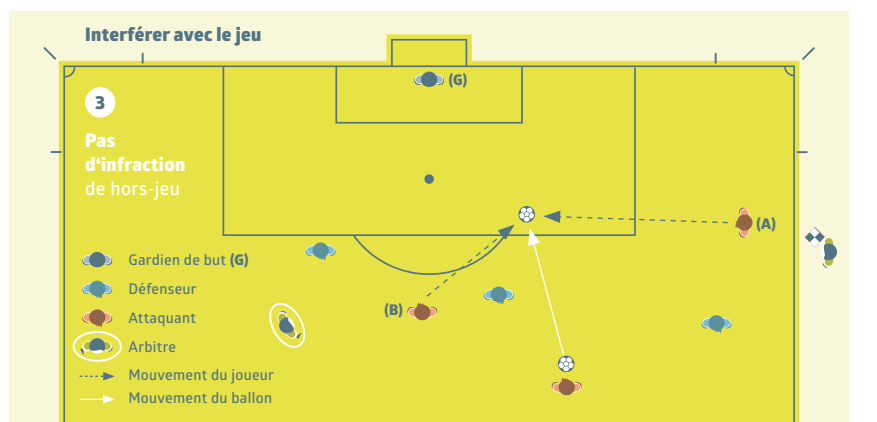
## 4. Hors-jeu



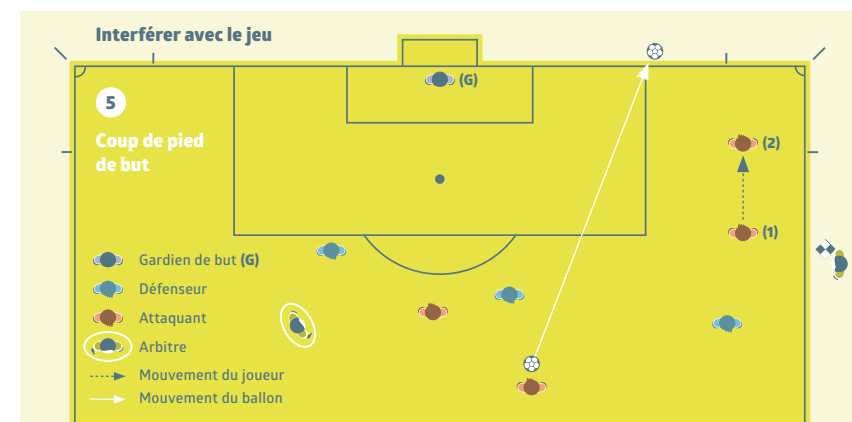
Un attaquant **en position de hors-jeu (A)**, n'interférant pas avec un adversaire, **touche le ballon**. L'arbitre assistant doit lever son drapeau lorsque le joueur **touche le ballon**.



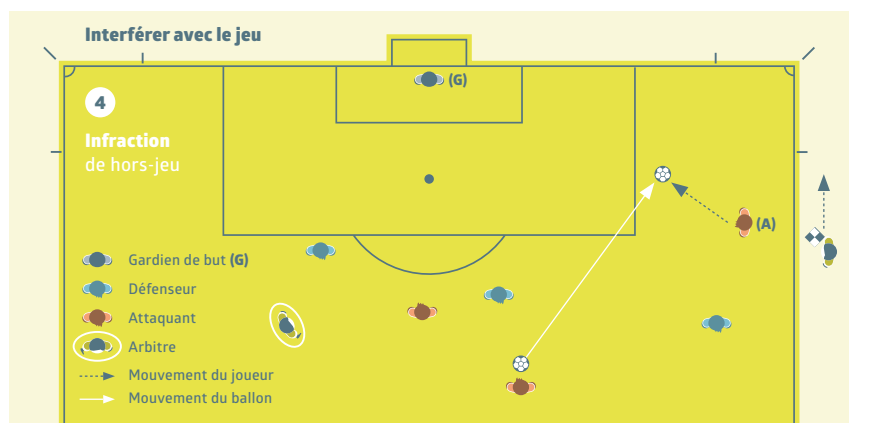
Un attaquant **en position de hors-jeu (A)**, n'interférant pas avec un adversaire, **ne touche pas le ballon**. Le joueur n'a pas touché le ballon et ne peut donc pas être sanctionné.



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



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



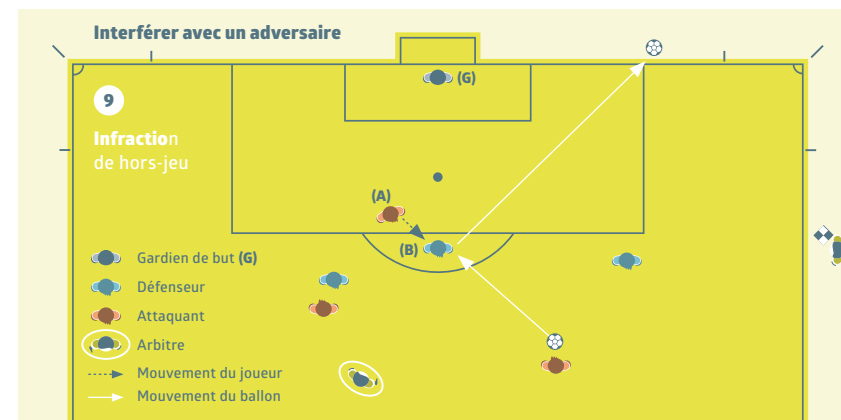
Un joueur **en position de hors-jeu** (A) peut être sanctionné avant que le ballon ne soit joué ou touché si, de l'avis de l'arbitre, aucun autre coéquipier qui n'est pas en position de hors-jeu n'est en mesure de jouer le ballon.



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



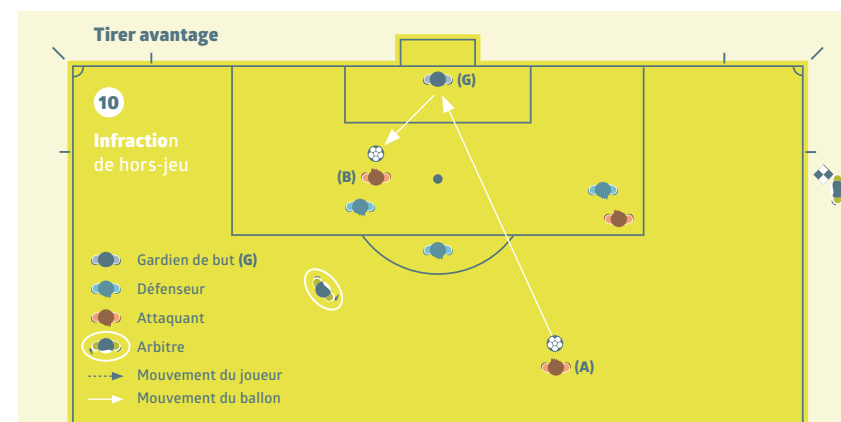
Un attaquant **en position de hors-jeu** (A) n'obstrue **pas** clairement le champ de vision du gardien de but ni ne dispute le ballon à un adversaire.



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

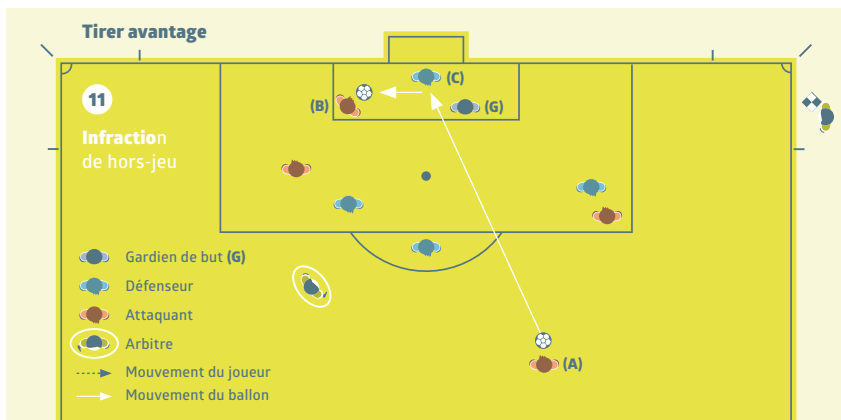


Un attaquant **en position de hors-jeu** (A) court en direction du ballon mais n'empêche pas l'adversaire de jouer ou de pouvoir jouer le ballon. Le joueur A ne dispute **pas** le ballon à son adversaire B.

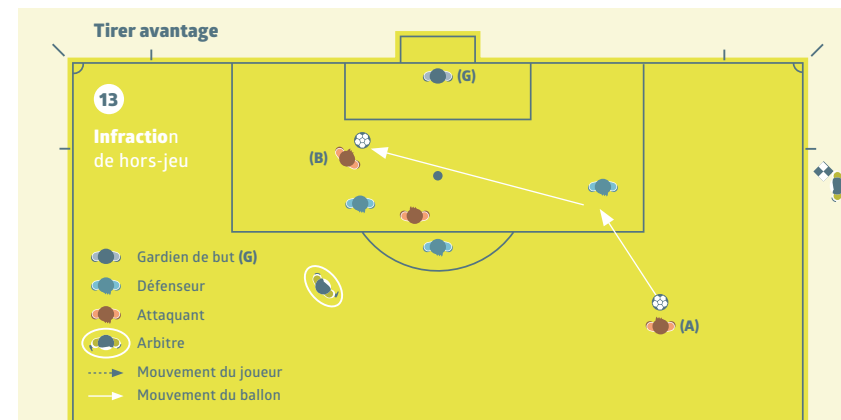


Un attaquant **en position de hors-jeu** (B) est sanctionné pour avoir **joué ou touché le ballon** qui a rebondi, a été dévié ou a été repoussé par le gardien.

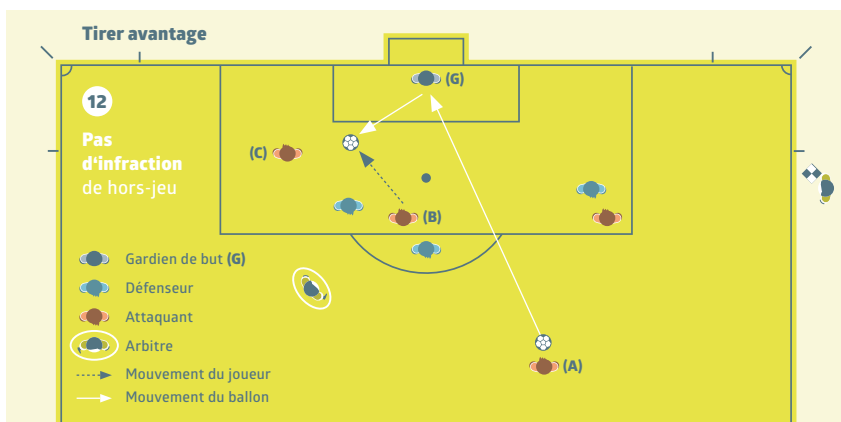




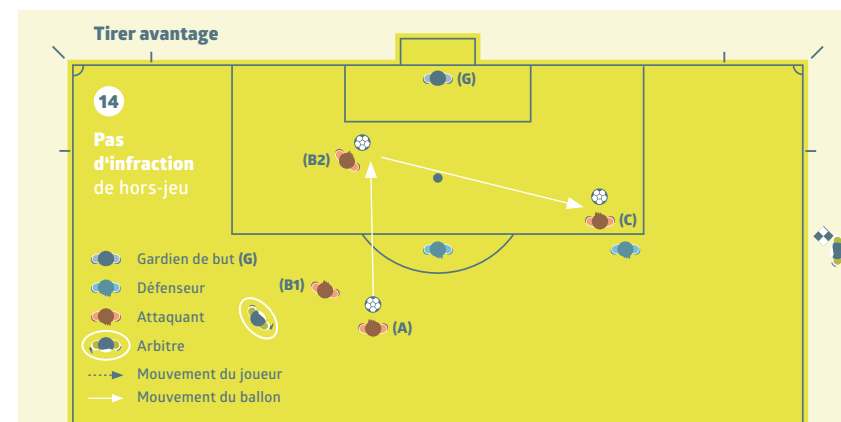
Un attaquant **en position de hors-jeu** (B) est sanctionné pour avoir **joué ou touché le ballon** qui a rebondi ou a été volontairement repoussé par un joueur de l'équipe en défense (C).



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



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



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

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

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

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

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

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

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

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

Lorsque l'arbitre décide que le jeu doit reprendre :

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

En règle générale, il est recommandé de ne pas retarder la reprise du jeu de plus de 20-25 secondes après le moment où tout le monde est prêt à reprendre le jeu.

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

# Notes

# Notes

# Notes







IFAB®

THE  
INTERNATIONAL  
FOOTBALL  
ASSOCIATION  
BOARD