



# **Lois du Jeu**

## **Soccer à 7**

**Cahier de l'arbitre**

## Table des matières

	<b>Page</b>
Remarques relatives aux Lois du Jeu.....	3
Loi 1 : Terrain de jeu.....	4
Loi 2 : Ballon.....	7
Loi 3 : Nombre de joueurs.....	7
Loi 4 : Équipement des joueurs.....	8
Loi 5 : Arbitre.....	9
Loi 6 : Arbitres assistants.....	11
Loi 7 : Durée du match.....	12
Loi 8 : Coup d'envoi et reprise du jeu.....	12
Loi 9 : Ballon en jeu et hors du jeu.....	14
Loi 10 : But marqué.....	15
Loi 11 : Hors-jeu.....	16
Loi 12 : Fautes et incorrections.....	16
Loi 13 : Coups francs directs.....	19
Loi 14 : Coup de pied de réparation.....	19
Loi 15 : Rentrée de touche.....	20
Loi 16 : Coup de pied de but.....	21
Loi 17 : Coup de pied de coin.....	22
Les signaux de l'arbitre.....	23

## **Remarques relatives aux Lois du Jeu**

### **Évolutions :**

Avec l'accord de l'association membre concernée et sous réserve du respect de leurs principes fondamentaux, les présentes Lois du Jeu peuvent être modifiées dans leur application lors de matches disputés entre joueurs de moins de 16 ans, entre équipes féminines, entre joueurs vétérans (plus de 35 ans) et entre joueurs handicapés.

Les dérogations suivantes sont autorisées :

- Dimensions du terrain de jeu
- Circonférence, poids et matière du ballon
- Dimensions des buts
- Durée des périodes du jeu
- Remplacements

Toute autre modification ne pourra être effectuée qu'avec l'autorisation de l'International Football Association Board.

### **Masculin et féminin :**

Par souci de simplification, c'est le genre masculin qui est utilisé dans le pr/sent cahier quand il s'agit des arbitres, des joueurs et des entraîneurs, mais il va de soi que les deux sexes sont concernés.

# **Loi 1 : Terrain de jeu**

## **Dimensions :**

Le terrain de jeu doit être rectangulaire. La longueur des lignes de touche doit absolument être supérieure à la longueur des lignes de but.

Longueur :	minimum	25 m
	maximum	45 m
Largeur :	minimum	45 m
	maximum	60 m

## **Marquage du terrain :**

Le terrain de jeu est délimité par des lignes. Ces lignes font partie intégrante des surfaces qu'elles délimitent.

Les deux lignes de démarcation les plus longues sont appelées lignes de touche. Les deux plus courtes sont nommées lignes de but.

Le terrain de jeu est divisé en deux moitiés par la ligne médiane qui joint le milieu des lignes de touche. Le point central est marqué au milieu de la ligne médiane. Autour de ce point, est tracé un cercle de 6 m de rayon.

Toutes les lignes n'ont pas plus de 12 cm de largeur et sont bien visibles.

L'arbitre ne peut pas prendre la responsabilité de jouer un match sur un terrain non-ligné.

## **La surface de réparation :**

La surface de réparation est définie comme suit : deux lignes sont tracées perpendiculairement à la ligne de but, à 5,50 m de l'intérieur de chaque montant du but. Ces deux lignes avancent sur le terrain de jeu sur une distance de 7,30 m et sont réunies par une ligne tracée parallèlement à la ligne de but. L'espace délimité par ces lignes et la ligne de but est appelé surface de réparation.

## **La surface de coin et les drapeaux de coin :**

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

Un quart de cercle de 1 m de rayon ayant pour centre la base du drapeau de coin est tracé à l'intérieur du terrain de jeu.

## **Les Buts :**

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

Ils sont constitués de deux montants verticaux (poteaux) s'élevant à égale distance des drapeaux de coin et reliés en leur sommet par une barre transversale.

La distance séparant l'intérieur des deux poteaux est de 5,50 m et le bord inférieur de la barre transversale se situe à 1,80 m du sol.

Les poteaux et la barre transversale doivent avoir la même largeur et la même épaisseur, lesquelles ne doivent pas excéder 12 cm et ils doivent être de couleur blanche. La ligne de but doit en outre avoir la même largeur que les poteaux et la barre transversale.

Des filets peuvent être attachés aux buts et au sol derrière le but à condition toutefois qu'ils soient convenablement soutenus afin de ne pas gêner le gardien de but.

Pour des raisons de sécurité, les buts doivent être fixés au sol de manière sûre. Des buts amovibles ne peuvent être utilisés que s'ils satisfont à cette exigence.

L'arbitre est responsable de s'assurer que les buts sont sécuritaires pour les joueurs.

## **Bancs des joueurs et périmètre de sécurité :**

Les bancs des joueurs doivent être installés du côté opposé du terrain à celui des spectateurs. L'arbitre doit s'assurer que cet article est respecté même si le terrain est dépourvu de bancs des joueurs ou d'estrades pour les spectateurs.

Un périmètre de sécurité d'au moins 3 m à l'extérieur des lignes de touche et 4 m derrière les lignes de but doit être libre de tout obstacle, incluant joueurs et spectateurs.

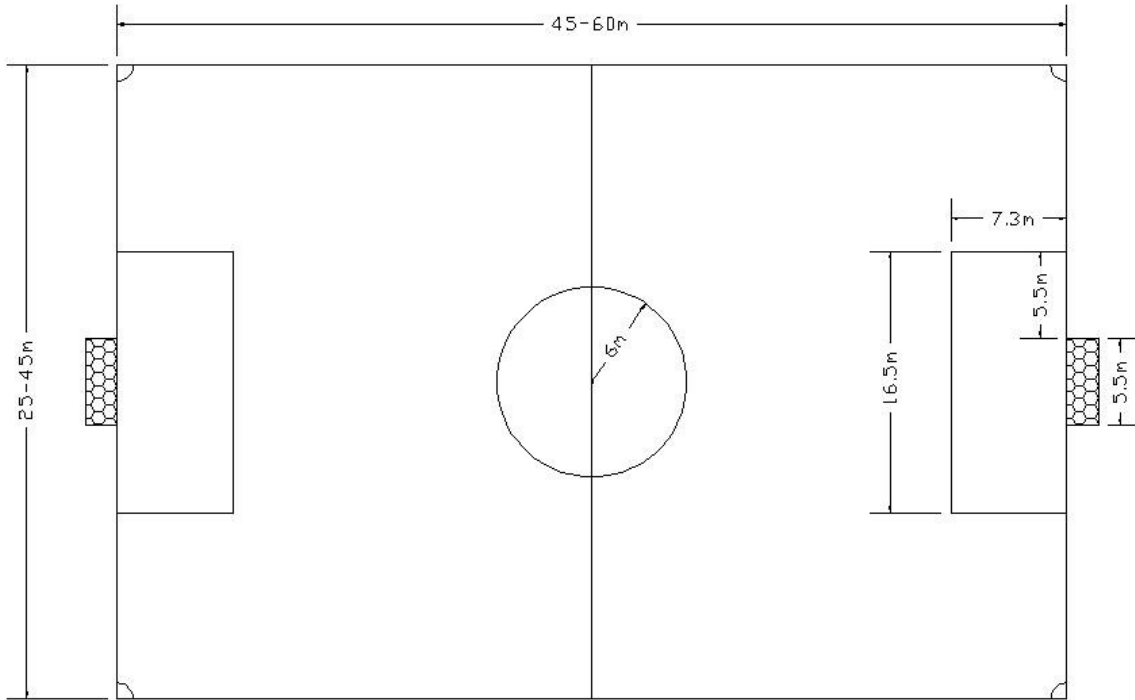
## **Terrain impraticable :**

Seul l'arbitre ou le responsable du terrain ont le pouvoir de déclarer le terrain impraticable.

Le terrain est déclaré impraticable dans les circonstances suivantes :

- Le terrain est inondé
- Le ballon ne peut pas rebondir normalement à cause de trous ou d'autres irrégularités importantes et dangereuses dans le terrain.
- Des objets dangereux sont présents sur le terrain et ne peuvent pas être enlevés.
- Les buts ne sont plus visibles à partir de la ligne médiane à cause de brouillard ou de pluie très forte
- Les conditions météorologiques sont dangereuses, par exemple lorsqu'il y a des orages électriques ou de la grêle.
- Toute autre raison qui empêche le jeu de se dérouler de façon sécuritaire.

**Le terrain de jeu :**



**Question :**

*Sur le terrain ci-dessus, identifiez les lignes de touche, les lignes de but et les surfaces de réparation. Indiquez aussi l'endroit où doivent se situer les bancs des joueurs et les estrades des spectateurs.*

## **Loi 2: Ballon**

### **Spécifications :**

Le ballon doit être sphérique et fait de cuir ou d'une autre matière adéquate.

Le ballon utilisé est de taille #4.

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

L'équipe receveuse est responsable de fournir deux ballons de match convenables. Si elle est incapable de le faire, l'arbitre peut utiliser des ballons de l'équipe visiteuse ou d'une autre source.

### **Remplacement d'un ballon défectueux :**

Si le ballon éclate ou est endommagé en cours de match, le match est arrêté et **repris** par une balle à terre à l'endroit où le ballon est devenu défectueux, à moins que le ballon ne soit devenu défectueux dans la surface de réparation auquel cas la balle à terre sera jouée sur la ligne délimitant la surface de but parallèle à la ligne de but, à l'endroit le plus proche du lieu où le ballon était lorsque le jeu a été arrêté.

Si le ballon éclate ou est endommagé alors qu'il n'est pas en jeu avant l'exécution d'un coup d'envoi, d'un coup de pied de but, d'un coup de pied de coin, d'un coup franc, d'un coup de pied de réparation ou d'une rentrée de touche, le match reprend en conséquence.

## **Loi 3: Nombre de joueurs**

### **Joueurs :**

Tout match est disputé par deux équipes composées chacune de 7 joueurs au maximum, dont l'un sera gardien de but. Le nombre maximum de joueurs en uniforme est de 13 pour les compétitions officielles.

Aucun match ne peut avoir lieu si l'une ou l'autre équipe dispose de moins de 5 joueurs.

Chacun des joueurs peut prendre la place du gardien de but pourvu que :

- L'arbitre soit préalablement informé.
- Le remplacement s'effectue pendant un arrêt du jeu.

## **Substitutions :**

Les substitutions sont illimitées.

Elles prennent place en accord avec les conditions suivantes :

- L'arbitre est informé avant que le changement n'ait lieu et donne son accord.
- Elles sont faites lors de l'un des arrêts de jeu suivants :
  - Après un but
  - Avant un coup de pied de but de l'une ou l'autre des 2 équipes
  - Avant une touche offensive (seule l'équipe en possession du ballon peut demander un changement, si elle l'effectue, l'autre équipe pourra faire de même)
  - À la mi-temps
  - Lorsque le jeu est arrêté à cause d'un joueur blessé
- Pendant la procédure de remplacement, tous les joueurs doivent pénétrer/sortir du terrain de jeu par la ligne médiane

Un joueur expulsé (qui reçoit un carton rouge) ne peut être remplacé sur le terrain.

### Question :

*Si une équipe qui ne présente que 5 joueurs en uniforme voit l'un de ses joueurs expulsé, le match peut-il continuer? Pourquoi?*

---

---

## **Entraîneurs :**

Un maximum de 3 entraîneurs peuvent prendre place au banc des joueurs.

Les entraîneurs doivent se tenir à une distance minimum de 1 m de la ligne de touche en tout temps. Ils doivent aussi maintenir une distance raisonnable avec le banc de leur équipe.

Les entraîneurs peuvent être expulsés du terrain de jeu par l'arbitre s'ils adoptent une attitude inacceptable.

Les entraîneurs sont responsables de l'attitude des spectateurs et parents de leur équipe.



## **Loi 4 : Équipement des joueurs**

Un joueur ne doit pas porter d'équipement potentiellement dangereux pour lui ou tout autre joueur (y compris tout type de bijou).

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

- Un maillot numéroté (doit être porté à l'intérieur du short)
- Un short
- Des chaussettes
- Des protège-tibias (ils doivent être entièrement recouverts par les chaussettes et offrir un degré de protection raisonnable)
- Des chaussures (Les crampons ne sont pas obligatoires, mais les chaussures doivent être adéquates pour la course et ne présenter aucun danger pour le joueur lui-même ou pour les autres joueurs.)

Les deux équipes doivent porter des couleurs les distinguant l'une de l'autre et aussi de l'arbitre. Chaque gardien de but doit porter des couleurs distinctes de celles portées par les autres joueurs et si possible, de l'arbitre.

Si les 2 équipes portent un maillot de la même couleur, l'équipe visiteuse est responsable de changer de couleur.

L'arbitre est responsable de s'assurer que l'équipement de tous les joueurs est adéquat pour toute la durée du match.

## **Loi 5 : Arbitre**

### **L'équipement de l'arbitre :**

L'équipement de base de l'arbitre comporte les éléments suivants :

- Un short noir
- Des bas noirs (les protèges-tibias ne sont pas nécessaires)
- Des chaussures adéquates
- Une chandail d'arbitre noir (ou d'une autre couleur lorsque nécessaire)
- Un écusson certifiant son niveau de compétence

L'uniforme de l'arbitre représente l'autorité et le respect. Comme pour les joueurs, le maillot doit être porté à l'intérieur du short et les bas doivent être montés sous les genoux.

L'arbitre devrait aussi avoir sur lui les objets suivants pendant le match :

- Un crayon
- Un carton rouge et un carton jaune
- Un papier ou calepin pour noter buts, sanctions et observations
- Une pièce de monnaie
- Un sifflet
- Une montre de sport avec un chronomètre

### **L'autorité de l'arbitre :**

Un match se dispute sous le contrôle d'un arbitre disposant de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des Lois du Jeu. Son autorité commence dès qu'il met le pied sur le terrain de jeu et se termine lorsqu'il quitte le terrain de jeu.

### **Les devoirs de l'arbitre :**

Avant le début du match, l'arbitre doit :

- Arriver suffisamment à l'avance pour s'assurer que le match débute à l'heure.
- S'assurer que le ballon qui sera utilisé durant le match se conforme à la Loi 2.
- Inspecter l'équipement de tous les joueurs et s'assurer qu'il se conforme à la Loi 4.
- Vérifier la feuille de match et confirmer l'identité de tous les joueurs et entraîneurs. Pour les compétitions officielles, tous les joueurs et entraîneurs DOIVENT présenter un passeport valide pour jouer ou rester sur le banc.
- Vérifier le terrain de jeu et s'assurer qu'il est sécuritaire et adéquat.

Pendant le match, l'arbitre doit :

- Veiller à l'application des lois du jeu
- Remplir la fonction de chronométreur et prendre note des buts, sanctions et incidents
- Décider à chaque infraction aux Lois du Jeu d'arrêter le jeu, de suspendre le match ou de l'arrêter définitivement
- Laisser le jeu se poursuivre si l'équipe contre laquelle une faute a été commise se retrouve néanmoins en situation avantageuse, et sanctionner la faute commise initialement si l'avantage escompté ne se concrétise pas
- Sanctionner la faute la plus grave quand un joueur commet simultanément plusieurs fautes
- Prendre des mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une faute passible d'avertissement ou d'exclusion. Il n'est pas tenu d'infliger le carton immédiatement mais doit le faire lors du prochain arrêt de jeu
- Prendre des mesures à l'encontre des entraîneurs qui n'ont pas un comportement responsable et, à sa discrétion, expulser ceux-ci du terrain et de ses abords immédiats
- Décider d'arrêter le jeu, de suspendre le match ou de l'arrêter définitivement en raison d'une quelconque interférence extérieure
- S'assurer qu'aucune personne non autorisée ne pénètre sur le terrain de jeu
- Donner le signal de la reprise du match après une interruption du jeu

Après le match, l'arbitre doit :

- Remplir la feuille de match en y indiquant tous les buts, les cartons ainsi que tout incident majeur tel qu'un joueur sérieusement blessé ou un entraîneur expulsé

### **Joueur blessé :**

L'arbitre arrête le jeu dès qu'il juge qu'un joueur est blessé et s'assure que le joueur blessé est transporté hors du terrain en sécurité.

Un joueur blessé ne peut retourner sur le terrain qu'une fois que le match a repris et que l'arbitre lui a donné le signal.

Un joueur qui saigne ou qui a du sang sur son uniforme doit quitter le terrain de jeu immédiatement. Il ne pourra retourner sur le terrain de jeu qu'avec l'accord de l'arbitre qui doit vérifier que le saignement est arrêté, que la plaie est bien pansée et que l'uniforme est suffisamment propre de sang.

### **État du terrain et conditions météorologiques :**

L'arbitre doit s'assurer que le terrain de jeu et les conditions météorologiques sont suffisamment sécuritaires pour que le match ait lieu. Si ce n'est pas le cas, le match doit être suspendu ou arrêté.

### **Les décisions de l'arbitre :**

Les décisions de l'arbitre sur des faits en relation avec le jeu sont sans appel, y compris la validation d'un but et le résultat du match.

L'arbitre ne peut revenir sur une décision que s'il réalise que celle-ci n'est pas la bonne, le tout sous réserve que le jeu n'ait pas repris ou que le match ne soit pas terminé.

## **Loi 6 : Arbitres assistants**

Il n'y a pas d'arbitres assistants en soccer à 7.

## **Loi 7 : Durée du match**

Le match est composé de 2 mi-temps égales séparées par une pause de 5 minutes.

U-9 et moins 2 × 20 minutes

U-10, U-11 2 × 25 minutes

La durée des mi-temps pour d'autres catégories seraient spécifiées par les organisations locales.

L'arbitre peut ajouter du temps à chaque mi-temps pour compenser pour le temps perdu à cause des arrêts de jeu, des joueurs blessés ou d'autres pertes de temps.

Si, en fin de période, un coup de pied de réparation doit être exécuté ou recommencé, la durée de cette période sera prolongée pour en permettre l'exécution.

## **Loi 8 : Coup d'envoi et reprise du jeu**

Avant le début du match :

- L'arbitre procède au tirage au sort à l'aide d'une pièce de monnaie. L'équipe gagnante du tirage choisit le but en direction duquel elle attaquera durant la première période
- L'autre équipe se voit attribuer le coup d'envoi du match
- L'équipe ayant choisi le camp effectuera le coup d'envoi de la seconde période
- L'arbitre doit prendre note de quelle équipe gagne le tirage au sort pour éviter la confusion en deuxième période
- Pour la seconde période, les équipes changent de camp

### **Le coup d'envoi :**

Le coup d'envoi est la procédure qui permet de débiter une partie ou de reprendre le jeu :

- Au début du match
- Après qu'un but a été marqué
- Au début de la seconde période
- Au début de chaque période des prolongations, le cas échéant

Il est possible de marquer un but directement sur coup d'envoi.

### **Procédure pour le coup d'envoi :**

- Tous les joueurs doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain.
- Les joueurs de l'équipe ne procédant pas au coup d'envoi doivent se tenir au moins à 6 m du ballon tant qu'il n'est pas en jeu
- Le ballon doit être positionné sur le point central
- L'arbitre donne le signal du coup d'envoi
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé en direction du but adverse
- L'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.
- Quand une équipe a marqué un but, c'est l'équipe contre laquelle le but a été marqué qui procède au coup d'envoi.

### **Infractions et sanctions :**

Si l'exécutant du coup d'envoi joue le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur, un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où le ballon se trouvait lorsque l'infraction a été commise.

Pour toute autre infraction à cette Loi, le coup d'envoi doit être rejoué.

### **Balle à terre :**

Si, lorsque le ballon est en encore jeu, l'arbitre doit momentanément interrompre le jeu pour une quelconque raison non mentionnée dans le Lois du Jeu, le jeu reprendra par une balle à terre.

### **Procédure pour la balle à terre :**

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

### **Infractions et sanctions :**

La balle à terre doit être rejouée si :

- Le ballon a été touché par un joueur avant d'être entré en contact avec le sol
- Le ballon a quitté le terrain de jeu après avoir rebondi sur le sol sans qu'un joueur ne l'ait touché

## Loi 9 : Ballon en jeu et hors du jeu

Les lignes sur le terrain font partie intégrante des surfaces qu'elles délimitent.

### Ballon hors du jeu :

Le ballon est hors du jeu quand :

- Il a entièrement franchi une ligne de but ou une ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air
- Le jeu a été arrêté par l'arbitre

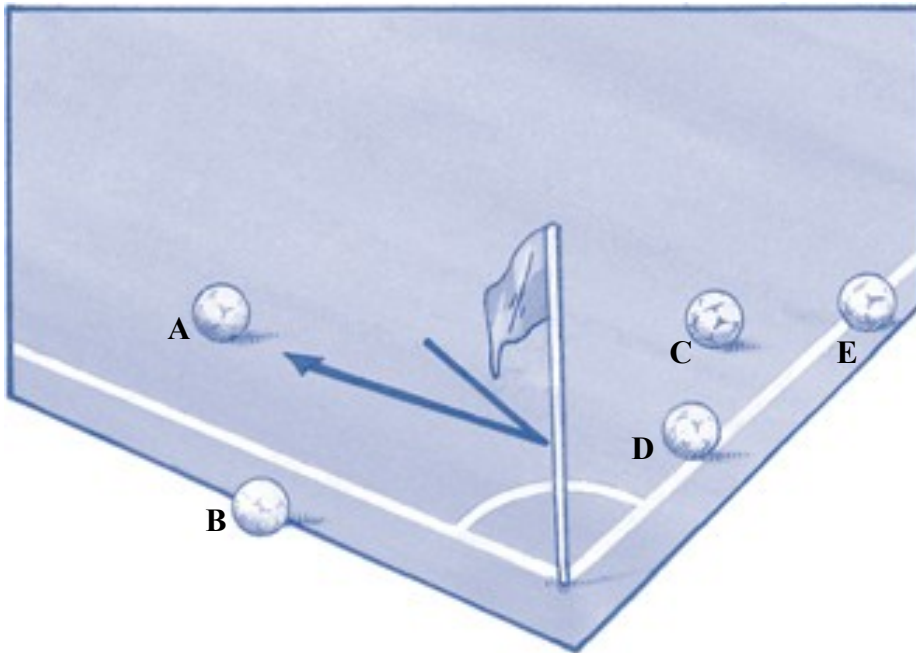
### Ballon en jeu :

Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations, y compris quand :

- Il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché un poteau, la barre transversale ou un drapeau de coin
- Il rebondit après avoir touché l'arbitre se trouvant sur le terrain.

### Question :

*Indiquez si le ballon est en jeu ou hors du jeu.*



A: \_\_\_\_\_

B: \_\_\_\_\_

C: \_\_\_\_\_

D: \_\_\_\_\_

E: \_\_\_\_\_

## Loi 10: But marqué

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

### Question :

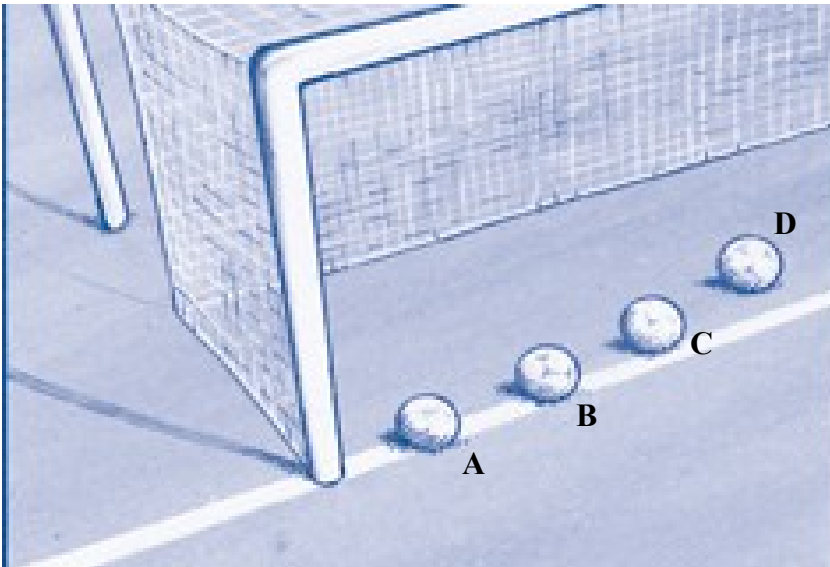
*Si un joueur de l'équipe défendante frappe intentionnellement ou accidentellement le ballon dans son propre but avec les mains, est-ce que l'arbitre doit accorder le but? Expliquez.*

---

---

### Question :

*Indiquez si le but est marqué ou non.*



A: \_\_\_\_\_

B: \_\_\_\_\_

C: \_\_\_\_\_

D: \_\_\_\_\_

### **Équipe victorieuse :**

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

## **Loi 11 : Hors-Jeu**

La loi du hors-jeu ne s'applique pas au soccer à 7.

## **Loi 12 : Fautes et comportements antisportifs**

Les conditions suivantes doivent être remplies pour qu'une offense soit considéré comme une faute :

- L'offense est commise par un joueur
- L'offense est commise sur le terrain de jeu
- L'offense a lieu alors que le ballon est en jeu

### Question :

*Si l'arbitre arrête le jeu à cause d'une offense commise à l'extérieur du terrain de jeu, alors que le ballon est en jeu, où et comment doit l'arbitre reprendre le jeu?*

---

---

Une faute peut être commise pour l'une des raisons suivantes :

- Par inadvertance
- Par imprudence ou par témérité
- Par excès de combativité ou d'engagement

### **Fautes majeures :**

- Donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire
- Faire ou essayer de faire un croche-pied à l'adversaire
- Sauter sur un adversaire
- Charger un adversaire
- Frapper ou essayer de frapper un adversaire
- Bousculer (pousser) un adversaire
- Tacler un adversaire
- Tenir un adversaire
- Cracher sur un adversaire
- Toucher délibérément le ballon de la main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation)



### **Fautes mineures :**

- Jouer d'une manière dangereuse
- Faire obstacle à la progression d'un adversaire
- Empêcher le gardien de but de lâcher le ballon des mains
- Commettre d'autres fautes non mentionnées dans la Loi 12 et pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'expulser un joueur

### **Fautes mineures commises par le gardien de but :**

- Garder le ballon en main pendant plus de six secondes avant de le relâcher
- Toucher une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur
- Toucher le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par un coéquipier
- Toucher le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier

### **Reprise du jeu après qu'une faute ait été commise:**

Si la faute est commise à l'intérieur de la surface de réparation :

- Pour une faute majeure commise par un joueur de l'équipe défendante, un coup de pied de réparation est donné à l'équipe attaquante
- Pour une faute majeure commise par un joueur de l'équipe attaquante, un coup franc direct est donné à l'équipe défendante. Le ballon peut être placé n'importe où dans la surface de réparation
- Pour une faute mineure commise par un joueur de l'équipe défendante, un coup franc direct est donné à l'équipe attaquante à l'extérieur de la surface de réparation, sur la ligne parallèle à la ligne de but et au point le plus proche de l'endroit où la faute a été commise.
- Pour une faute mineure commise par un joueur de l'équipe attaquante, un coup franc direct est donné à l'équipe défendante. Le ballon peut être placé n'importe où dans la surface de réparation

Pour toute faute commise sur le terrain de jeu, à l'extérieur de la surface de réparation, le jeu est repris par un coup franc direct à l'endroit où la faute a été commise et donné à l'équipe adverse du joueur qui a commis la faute.

### **Avertissements (cartons jaunes) :**

Le carton jaune est utilisé pour indiquer qu'un joueur, remplaçant ou joueur remplacé est averti.

Il ne peut être montré un carton jaune qu'à un joueur, un remplaçant ou un joueur remplacé.

### **Expulsions (cartons rouges) :**

Le carton rouge est utilisé pour indiquer qu'un joueur, remplaçant ou joueur remplacé est expulsé.

Il ne peut être montré un carton rouge qu'à un joueur, un remplaçant ou un joueur remplacé.

### **Fautes passibles d'avertissement :**

Un joueur se voit infliger un carton jaune quand il :

- Se rend coupable de comportement antisportif
- Manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes
- Enfreint avec persistance les Lois du Jeu
- Retarde la reprise du jeu
- Ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, d'un coup franc ou d'une rentrée de touche
- Pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre
- Quitte délibérément le terrain sans l'autorisation préalable de l'arbitre

Un remplaçant ou un joueur se voit infliger un carton jaune s'il :

- Se rend coupable de comportement antisportif
- Manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes
- Retarde la reprise du jeu

### **Fautes passibles d'expulsion :**

Un joueur, un remplaçant ou un joueur remplacé est expulsé s'il :

- Commet une faute grossière
- Adopte un comportement violent
- Crache sur un adversaire ou sur toute autre personne
- Empêche l'équipe adverse de marquer un but, ou annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main (cela ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation)
- Annihile une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation
- Tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers
- Reçoit un second avertissement au cours du même match.

Tout joueur, remplaçant ou joueur remplacé ayant été expulsé doit quitter la proximité du terrain de jeu.

## **Loi 13 : Coups francs directs**

Un coup franc direct est donné à l'équipe adverse du joueur qui commet une faute.

Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, le but est accordé

Si le coup franc est tiré directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse.

### **Procédure :**

- Le ballon doit être immobile au moment de l'exécution, et l'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur. Si le joueur retouche le ballon, le coup franc est donné à l'autre équipe.
- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 6 m du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé.
- Le coup franc doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise ou à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu
- Si le coup franc direct est accordé à l'équipe défendante dans sa propre surface de réparation, le ballon est en jeu dès qu'il est frappé directement hors de la surface de réparation. Si le ballon n'est pas botté directement hors de la surface, le coup franc doit être rejoué.

## **Loi 14 : Coup de pied de réparation**

Un coup de pied de réparation (penalty) est accordé contre l'équipe qui commet une faute majeure dans sa propre surface de réparation alors que le ballon est en jeu.

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

Du temps supplémentaire doit être accordé pour tout coup de pied de réparation devant être exécuté à la fin de chacune des périodes du temps réglementaire ou à la fin de chacune des périodes de la prolongation.

### **Position du ballon et des joueurs :**

Le ballon :

- Doit être placé sur le point de réparation ou à 7 m de la ligne de but, vis-à-vis le centre du but.

Le gardien de but de l'équipe qui défend :

- Doit rester sur sa ligne de but, face à l'exécutant et entre les poteaux jusqu'à ce que le ballon ait été botté.

Tous les joueurs autres que l'exécutant doivent se trouver :

- Dans les limites du terrain de jeu
- Hors de la surface de réparation
- Derrière le ballon
- Au moins à 6 m du ballon

### **Procédure :**

- Une fois que les joueurs sont positionnés conformément à la présente Loi, l'arbitre donne le signal de tirer le coup de pied de réparation par un coup de sifflet
- Le tireur du coup de pied de réparation botte le ballon en direction du but
- L'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur. Si tel est le cas, un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé en direction du but adverse

Quand un coup de pied de réparation est exécuté pendant le temps réglementaire ou pendant le temps additionnel prévu en fin de période ou en fin de match pour permettre son exécution ou sa répétition, le but est accordé si, avant de passer entre les poteaux et sous la barre transversale :

- Le ballon touche l'un ou l'autre ou les deux poteaux et/ou la barre transversale et/ou le gardien de but.

L'arbitre décide quand le coup de pied de réparation est considéré comme exécuté.

Le coup de pied de réparation doit être repris si, après que l'arbitre ait donné le signal et avant que le ballon ne soit en jeu, l'une des situations suivantes survient :

- L'équipe offensive enfreint les Lois du Jeu (par exemple, un joueur entre dans la surface de réparation trop rapidement) ET qu'un but est marqué
- L'équipe défensive enfreint les Lois du Jeu ET qu'un but n'est pas marqué
- Les 2 équipes enfreignent les lois du jeu en même temps

## **Loi 15 : Rentrée de touche**

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

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

## **Procédure :**

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

- Faire face au terrain de jeu
- Avoir, au moins partiellement, les deux pieds soit sur la ligne de touche soit à l'extérieur du terrain
- Tenir le ballon avec ses deux mains
- Lancer le ballon depuis la nuque et par-dessus la tête
- Lancer le ballon depuis l'endroit où il est sorti du terrain

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

Le ballon est en jeu dès l'instant où il pénètre sur le terrain.

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

### Question :

*Si le joueur qui exécute la rentrée de touche retouche le ballon une deuxième fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur, quelle doit être la reprise de jeu?*

---

## **Loi 16 : Coup de pied de but**

Un coup de pied de but est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui attaque, franchit entièrement la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air et sans qu'un but ait été marqué conformément à la Loi 10.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de but, mais uniquement contre l'équipe adverse.

### **Procédure :**

- Le ballon est botté d'un point quelconque de la surface de but par un joueur de l'équipe qui défendait
- Les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu
- L'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur
- Le ballon est en jeu dès qu'il est frappé directement hors de la surface de réparation

### Question :

*Sur un coup de pied de but, le ballon est botté et un attaquant adverse intercepte le ballon et compte un but **avant que le ballon n'ait quitté la surface de réparation**. Quelle est la décision de l'arbitre? Expliquez.*

---

---

## **Loi 17 : Coup de pied de coin**

Un coup de pied de coin (corner) est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui défend, franchit entièrement la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air et sans qu'un but ait été marqué conformément à la Loi 10.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de coin, mais uniquement contre l'équipe adverse.

### **Procédure :**

- Le ballon doit être positionné à l'intérieur de l'arc de cercle de coin le plus proche de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de but.
- Le drapeau de coin ne peut être enlevé.
- Les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir au moins à 6 m de l'arc de cercle du coin jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.
- Le ballon doit être botté par un joueur de l'équipe qui attaque.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé.
- L'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

# Les signaux de l'arbitre

Identifiez et décrivez les signaux suivants:



---

---

---

---

---

---

---

---



---

---

---

---

---

---

---

---



---

---

---

---

---

---

---

---



---

---

---

---

---

---

---

---



---

---

---

---

---

---

---

---