FIFA

Lois de jeu

Conformément aux dispositions des statuts de la FLF
Guide d'utilisateur dans le cadre des rencontres de la FLF

Rédigé par : Georges HILGER, Charles SCHAACK, Alex KRÜGER, Fränk BOURGNON, Jeannot POGGI, Christian RICHARTZ

Février 2014

LOIS DE JEU – SOMMAIRE

LOI 1 : TERRAIN DE JEU 5

LOI 2 : BALLON 15

LOI 3 : NOMBRE DE JOUEURS 17

LOI 4 : ÉQUIPEMENT DES JOUEURS 23

LOI 5 : ARBITRE 27

LOI 6 : ARBITRE ASSISTANT 33

LOI 7 : DUREE DU MATCH 35

LOI 8 : COUP D'ENVOI ET REPRISE DE JEU 39

LOI 9 : BALLON EN JEU ET HORS DU JEU L 43

LOI 10 : BUT MARQUE 45

LOI 11 : HORS-JEU 47

LOI 12 : FAUTES ET INCORRECTIONS 49

LOI 13 : COUPS FRANCS 55

LOI 14 : COUP DE PIED DE REPARATION 59

LOI 15 : RENTREE DE TOUCHE 63

LOI 16 : COUP DE PIED DE BUT 65

LOI 17 : COUP DE PIED DE COIN 67

PROCEDURES POUR DETERMINER LE VAINQUEUR D'UN MATCH OU D'UNE RENCONTRE ALLER-RETOUR 69

SURFACE TECHNIQUE 73

QUATRIEME OFFICIEL ET ARBITRE ASSISTANT DE RESERVE 75

ARBITRES ASSISTANTS SUPPLEMENTAIRES 77

INTERPRETATION DES LOIS DU JEU ET DIRECTIVES POUR ARBITRES 79

Loi 1 : Terrain de jeu

Surface

Les matches peuvent être disputés sur des surfaces naturelles ou artificielles, conformément au règlement de la compétition en question.

Les terrains artificiels doivent être de couleur verte.

Lorsque des surfaces artificielles sont utilisées pour des matches de compétition entre équipes représentatives des associations affiliées à la FIFA ou pour des matches de compétitions internationales de clubs, les surfaces doivent satisfaire aux exigences du Concept qualité de la FIFA pour les surfaces Football Turf ou de l'International Artificial Turf Standard sauf en cas de dérogation exceptionnelle accordée par la FIFA.

Marquage du terrain

Le terrain de jeu doit être rectangulaire et 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 9,15 m de rayon.

Afin de matérialiser la distance à observer par l'adversaire lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, il est possible de tracer une marque à 9,15 m de l'arc de cercle de coin, à l'extérieur du terrain de jeu, perpendiculairement à la ligne de but et à la ligne de touche.

Dimensions

La longueur des lignes de touche doit être supérieure à la longueur des lignes de but.

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

Matches internationaux

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

Surface de but

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 5,50 m et sont réunies par une ligne tracée parallèlement à la ligne de but. L'espace délimité par ces lignes et la ligne de but est appelé surface de but.

Surface de réparation

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

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

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

Drapeaux

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

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

Arc de cercle de coin

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

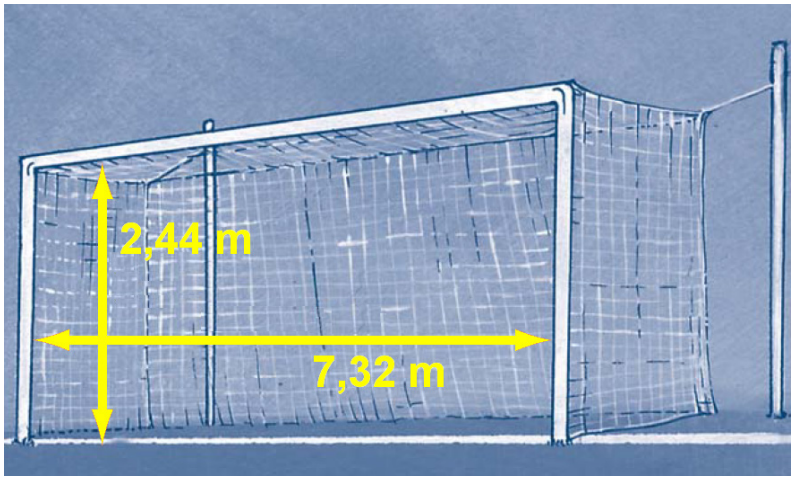
Buts

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. Les poteaux et la barre transversale doivent être en bois, en métal ou dans une autre matière agréée. Ils doivent être de forme carrée, rectangulaire, circulaire ou elliptique et ne doivent en aucun cas présenter un danger pour les joueurs.

La distance séparant l'intérieur des deux poteaux est de 7,32 m.

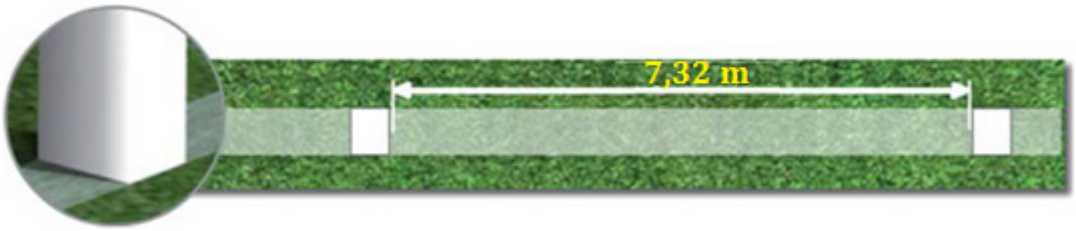
Le bord inférieur de la barre transversale se situe à 2,44 m du sol.



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

Si les poteaux sont carrés (coupe transversale), les côtés doivent être parallèles ou perpendiculaires à la ligne de but. De même, les côtés de la barre transversale doivent être parallèles ou perpendiculaires au plan du terrain.

Si les poteaux sont elliptiques (coupe transversale), l'axe le plus long doit être perpendiculaire à la ligne de but. De même, l'axe le plus long de la barre transversale doit être parallèle au plan du terrain.



Si les poteaux sont rectangulaires (coupe transversale), l'axe le plus long doit être perpendiculaire à la ligne de but. De même, le côté le plus long de la barre transversale doit être parallèle au plan du terrain.

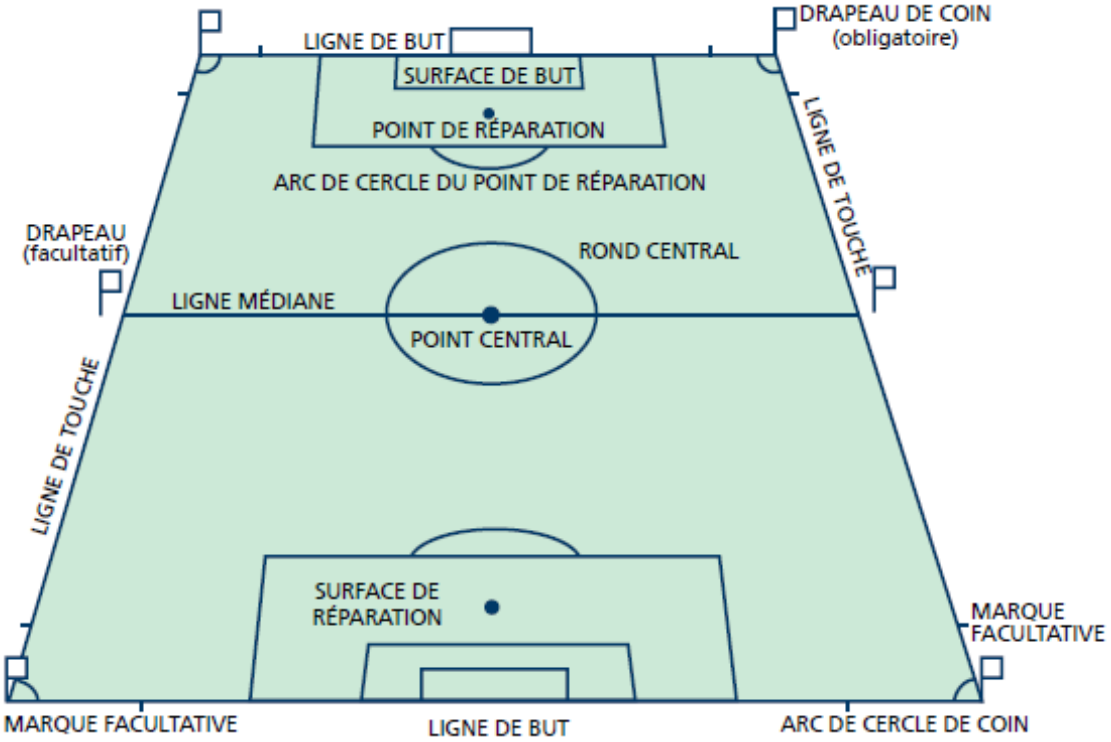
Les poteaux et la barre doivent avoir la même largeur et la même épaisseur, lesquelles ne doivent pas excéder 12 cm. La ligne de but doit en outre avoir la même largeur que les poteaux et la barre transversale. Des filets peuvent être attachés aux buts et au sol derrière le but à condition toutefois qu'ils soient convenablement soutenus afin de ne pas gêner le gardien de but.

Les poteaux et la barre transversale doivent être de couleur blanche.

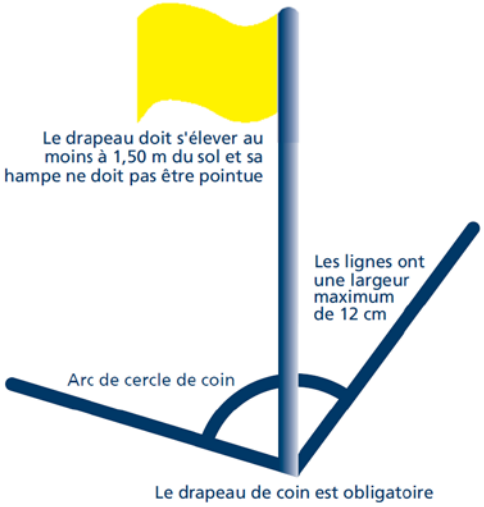
Sécurité

Les buts doivent être fixés au sol de manière sûre. Des buts amovibles ne peuvent être utilisés que s'ils satisfont à cette exigence.

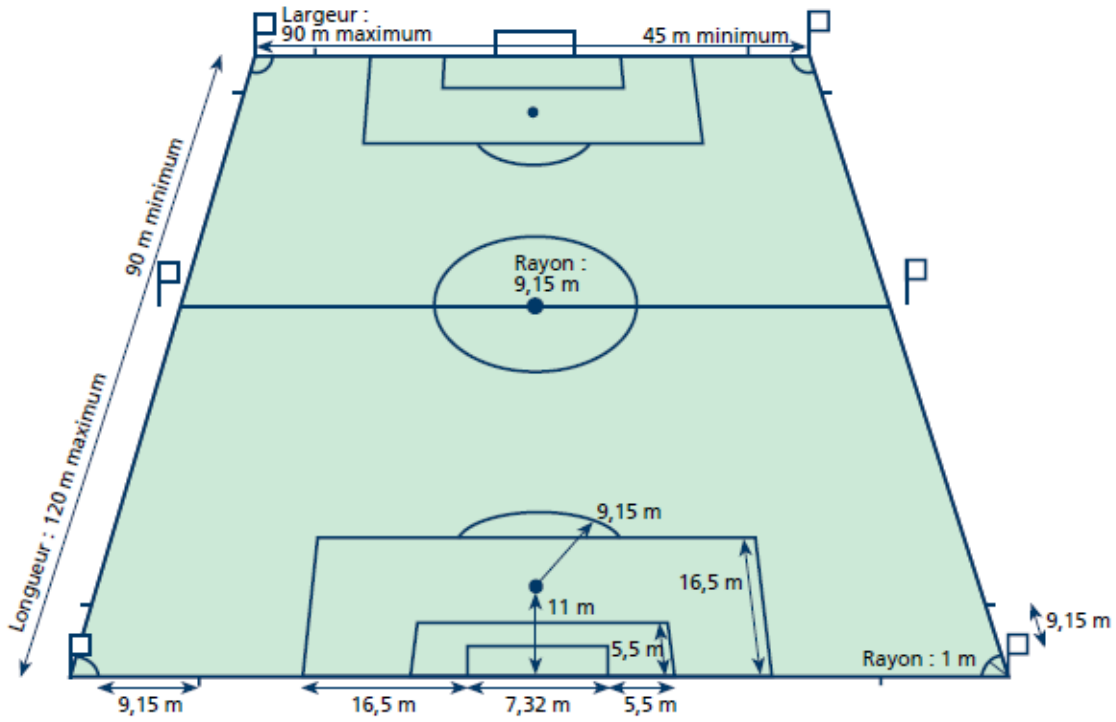
Terrain de jeu



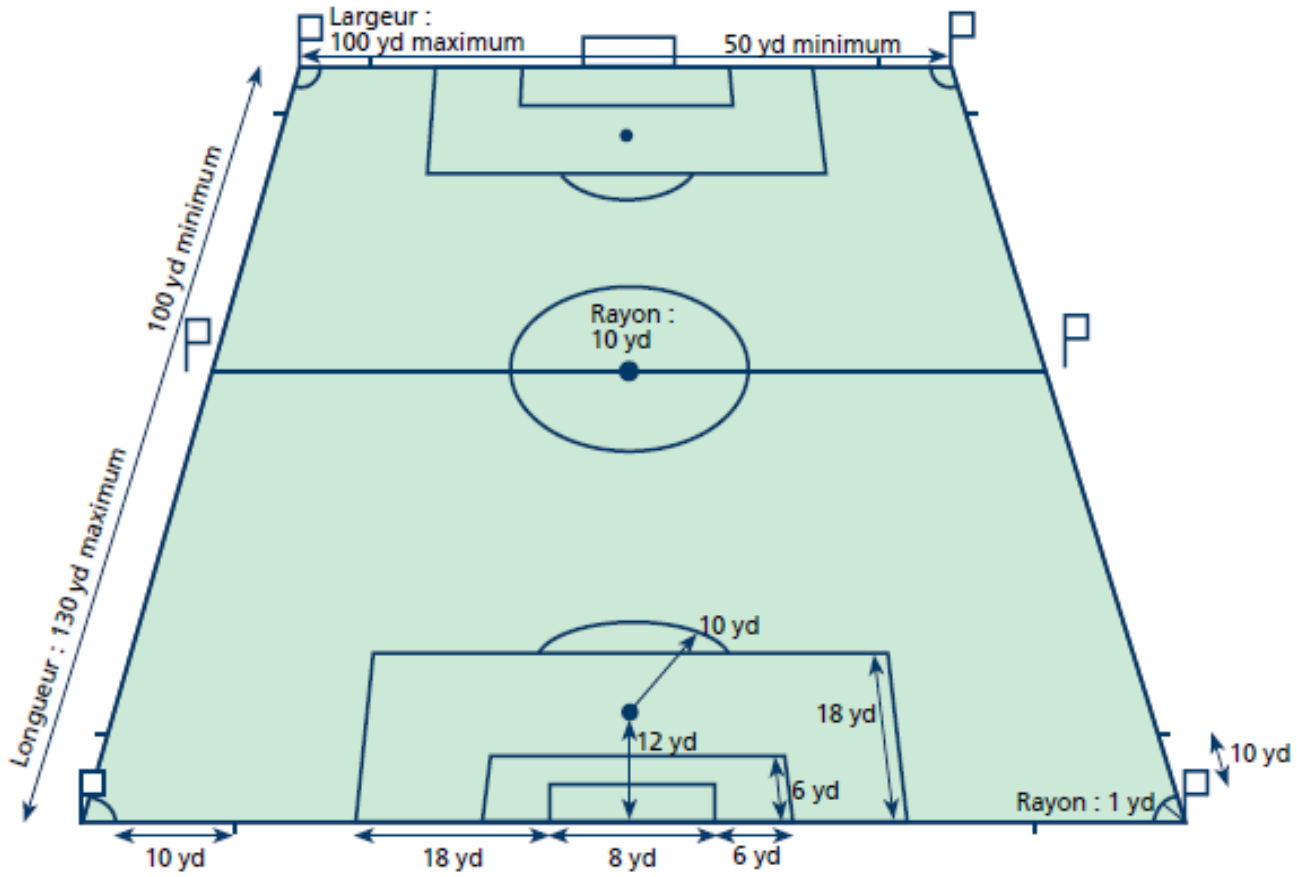
Drapeau de coin



Dimensions selon le système métrique



Dimension selon le système anglo-saxon



Décisions de l'International Football Association Board

Décision 1

La surface technique doit correspondre aux normes approuvées par l'International Football Association Board, qui sont énoncées dans la section « Surface technique » de ce livret.

Décision 2

Quand la technologie sur la ligne de but (GLT) est utilisée, des modifications peuvent être apportées aux buts. Ces modifications doivent se conformer aux spécifications énoncées dans le Programme Qualité de la FIFA pour la technologie sur la ligne de but, de même qu'à la description des buts expliquée au point « Buts » ci-avant.

Règles supplémentaires selon les statuts de la FLF

Filets de but

Les buts doivent être équipés d'un filet non métallique.
Les filets de but

- ne doivent pas gêner le gardien de but ;
- doivent être fixés au sol ;
- doivent être serrés de manière à empêcher le ballon de le traverser ; et
- doivent être suspendus aux barres des buts de manière à éviter que le ballon ne rebondisse.

Annulation de rencontre par l'arbitre

Si un match n'est pas annulé à l'avance, l'arbitre décide de la praticabilité du terrain. En cas d'impraticabilité du terrain déclarée par l'arbitre, la tenue d'un match amical est également interdite.

Nocturne

Tous les matchs peuvent être disputés en nocturne lorsque les installations d'éclairage correspondent aux normes. Les valeurs minimales suivantes relatives à la luminosité des installations d'éclairage sont requises :

- Matchs de coupe et de championnat d'équipes premières Seniors : Degré de luminosité>0,6, 150 lux minimum
- Matchs de coupe et de championnat d'équipes réserve Seniors, d'équipes féminines, d'équipes de jeunes ainsi que des matchs amicaux et les rencontres du FCL : Degré de luminosité>0,6, 80 lux minimum
- Lors de rencontres se déroulant en nocturne, l'allumage des installations d'éclairage incombe au Club local, sur ordre de l'arbitre.

Terrain annexe

Les matchs officiels d'un Club sont fixés en raison d'une disposition générale du Club local sur un de ses terrains de jeu.
Si un match est programmé de manière formelle sur le terrain annexe, alors que l'état de celui-ci est mauvais, ou bien si l'arbitre le déclare impraticable et si le terrain principal sur lequel aucun match n'a lieu en même temps se trouve dans un meilleur état, le club local peut décider de reprogrammer la rencontre sur le terrain principal.
L'arbitre et l'équipe visiteuse doivent accepter la décision du Club local.

En aucun cas, une rencontre fixée sur le terrain principal ne peut être transférée sur le terrain annexe.

Terrain impraticable

En cas d'impraticabilité d'un terrain en raison de force majeure, le match est reporté. Cependant, en cas de responsabilité du Club, ce dernier perd la rencontre par forfait ; s'agissant d'une rencontre ayant lieu sur terrain neutre, le Club local est responsable en cas de manquement au règlement.

En cas de situation de force majeure, l'arbitre peut interrompre le match de manière temporaire (jusqu'à 30 minutes) ou l'arrêter définitivement : dans ce dernier cas, la rencontre est reprogrammée.

Un terrain de football est impraticable :

- en cas de neige : si le manteau neigeux dépasse 10 cm de hauteur, si les lignes ne sont plus visibles ou si la neige reste collée au ballon ;
- en cas de gel : en cas de température inférieure à –10°, si un danger existe pour les joueurs en raison de flaques d'eau gelées, de trous gelés dans la terre ou en cas de surface de jeu glissante ou inégale ;
- en cas de terrain mou et gras : si le sol colle et que la course n'est plus possible ;
- en cas de pluie : si la majeur partie du terrain est inondée et si le ballon flotte ;
- si la hauteur du gazon (supérieure à 10 cm) empêche le mouvement du ballon.

Loi 2 : Ballon

Spécifications

Le ballon doit être :

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

Remplacement d'un ballon défectueux

Si le ballon éclate ou est endommagé en cours de match :

- le match est arrêté ;
- le match reprend 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 but 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 durant l'exécution d'un coup de pied de réparation ou d'un tir au but – une fois frappé vers l'avant et avant de toucher un autre joueur ou la barre ou les poteaux :

- le coup de pied de réparation doit être rejoué.

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.

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

Décisions de l'International Football Association Board

Décision 1

En plus des dispositions de la Loi 2, un ballon ne sera homologué pour des matches de compétitions disputés sous l'égide de la FIFA ou des confédérations que s'il porte l'un des logos suivants :

- *le logo officiel « FIFA APPROVED »*
- *le logo officiel « FIFA INSPECTED »*
- *le logo « INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD »*

Ces logos indiquent que le ballon a été dûment testé et qu'il satisfait aux spécifications techniques définies pour la catégorie concernée, en plus de spécifications minimum stipulées dans la Loi 2. La liste des spécifications supplémentaires exigées pour chacune des catégories considérées doit être approuvée par l'IFAB. Les instituts habilités à effectuer les tests en question doivent être agréés par la FIFA.

Les associations membres peuvent exiger l'utilisation de ballons portant l'un de ces trois logos à l'occasion des compétitions qu'elles organisent.

Décision 2

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

Décision 3

Quand la technologie sur la ligne de but est utilisée, les ballons avec technologie intégrée sont autorisés mais ils doivent posséder le label « FIFA APPROVED », « FIFA INSPECTED » ou « INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD » (cf. décision 1).

Loi 3 : Nombre de joueurs

Nombre de joueurs

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

Nombre de remplacements

Compétitions officielles

Lors de tout match disputé dans le cadre de compétitions officielles organisées par la FIFA, les confédérations ou les associations membres, le nombre maximum de remplacements auxquels il est possible de procéder est de trois.

Le règlement de la compétition doit préciser le nombre de remplaçants – entre trois et douze – qu'il est possible de désigner en tant que tels.

Autres matches

Lors de matches entre équipes nationales « A », il est possible d'avoir recours à six remplaçants tout au plus.

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

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

Si l'arbitre n'a pas été informé ou si aucun accord ne survient avant le début de la rencontre, il ne sera pas possible de recourir à plus de six remplaçants.

Procédure de remplacement

Quel que soit le match, le nom des remplaçants doit être communiqué à l'arbitre avant le début de la rencontre. Tout remplaçant dont le nom n'aurait pas été donné à l'arbitre avant la rencontre ne peut prendre part au match.

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

- L'arbitre doit être préalablement informé de chaque remplacement envisagé.
- Le remplaçant ne pénètre sur le terrain de jeu qu'après la sortie du joueur qu'il doit remplacer et après y avoir été invité par un signe de l'arbitre.
- Le remplaçant ne pénètre sur le terrain de jeu qu'au niveau de la ligne médiane et pendant un arrêt du jeu.
- La procédure de remplacement s'achève au moment où le remplaçant pénètre sur le terrain de jeu.
- Le remplaçant devient alors joueur et le joueur qu'il a remplacé devient un joueur remplacé.
- Le joueur remplacé ne peut plus participer au match.
- Tout remplaçant est soumis à l'autorité et aux décisions de l'arbitre, qu'il soit appelé à jouer ou non.

Changement de gardien de but

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

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

Infractions et sanctions

Si un remplaçant ou un joueur remplacé pénètre sur le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre :

- l'arbitre doit interrompre le jeu (mais pas immédiatement si le remplaçant ou le joueur remplacé n'entrave pas le déroulement de la partie) ;
- l'arbitre l'avertit pour comportement antisportif et lui ordonne de quitter le terrain de jeu ;
- si l'arbitre a interrompu la partie, le jeu reprendra par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse, à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si un remplaçant désigné comme tel pénètre sur le terrain au début du match à la place d'un joueur titulaire désigné comme tel et que l'arbitre n'est pas informé de ce changement :

- l'arbitre autorise le remplaçant désigné comme tel à continuer le match ;
- aucune sanction disciplinaire n'est prise contre le remplaçant désigné comme tel ;
- le nombre de remplacements autorisés pour l'équipe fautive n'est pas réduit ;
- l'arbitre rend compte de cet incident à l'autorité compétente.

Si un joueur remplace le gardien de but sans que l'arbitre en ait été préalablement informé :

- l'arbitre laisse le jeu se poursuivre ;
- l'arbitre infligera un carton jaune aux joueurs concernés à l'occasion du prochain arrêt de jeu.

Pour toute autre infraction à la présente Loi :

- les joueurs concernés seront avertis ;
- le jeu reprendra par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse, à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Expulsion de joueurs ou de remplaçants

Un joueur expulsé avant le coup d'envoi du match ne peut être remplacé que par l'un des remplaçants désignés comme tels.

Un remplaçant expulsé soit avant soit après le coup d'envoi du match ne peut être remplacé.

Règles supplémentaires selon les statuts de la FLF

Joueurs extérieurs

Des rencontres entre équipes de clubs mixtes ne sont autorisées qu'aux conditions suivantes :
L'équipe désirant, lors d'un match amical, aligner un joueur non licencié au club, doit présenter à l'arbitre, avant la rencontre, l'autorisation écrite du club d'origine ainsi que la licence du joueur en question. Seulement sur base de ces documents, l'arbitre autorise la participation du joueur en question au match. L'autorisation du club d'origine du joueur en question ainsi que le rapport d'arbitre (feuille de match) sont à renvoyer à la FLF. Les amendes éventuelles infligées à un joueur étranger au club pour lequel il a joué sont à régler par le club pour lequel ce joueur a joué.

Une équipe mixte ne peut être composée de joueurs de plus de trois clubs différents.

Le club qui bénéficie de renfort extérieur doit aligner au minimum 5 joueurs issus de ses propres rangs.

Nombre de joueurs / Echange de joueurs

Les règles relatives quant au remplacement de joueurs sont les suivantes :
Lors d'un match officiel, trois joueurs sur le terrain peuvent être remplacés pendant le temps réglementaire (90 minutes) ainsi que pendant une éventuelle prolongation.

Cette règle s'applique également aux matchs amicaux sauf si les Clubs n'ont convenus autrement avant le début du match.

Seulement les 5 personnes inscrites en tant que remplaçant sur le rapport d'arbitre (feuille de match) avant le début du match sont à considérer comme remplaçant. Seulement un remplaçant peut remplacer un joueur.

Un remplaçant qui a accédé au terrain selon les modalités décrites ci-dessous devient un joueur. Un joueur qui a été remplacé perd sa qualité de joueur et ne devient pas un remplaçant. Il n'est pas nécessaire que ces 5 remplaçants soient présents avant le début du match. Lorsqu'une équipe souhaite effectuer un changement, elle doit en informer l'arbitre. Un remplaçant ne peut accéder au terrain que pendant l'interruption du jeu et seulement à partir de la ligne de touche après en avoir été autorisé par l'arbitre.

Un changement effectué ne peut pas être annulé.

Les remplaçants font partie de l'équipe et relèvent de l'autorité de l'arbitre.

Le gardien de but peut être remplacé soit par un joueur, soit par un remplacent. Ce remplacement du gardien de but doit être signalé au préalable à l'arbitre.

Lorsqu'un joueur est expulsé du terrain avant le début du match, il ne peut être remplacé que par un remplaçant. Cependant, l'arbitre n'a pas besoin de reporter le coup d'envoi du match afin de permettre au remplaçant d'accéder au le terrain.

Un joueur expulsé par l'arbitre après le début de la partie ne peut pas être remplacé.

Un remplaçant, expulsé avant ou après le début du match pour violation de la réglementation XII (jeu irrégulier ou comportement antisportif), ne peut pas être remplacé. Cette disposition ne concerne pas les remplaçants qui ont été expulsé pour des infractions relatives à la réglementation IV (équipement).

Loi 4 : Équipement des joueurs

Sécurité

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

Équipement de base

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

- un maillot avec des manches – si le joueur porte un maillot de corps, la couleur des manches de celui-ci doit être de la couleur dominante des manches du maillot ;
- un short – si le joueur porte des cuissards ou des collants, ceux-ci doivent être de la même couleur que la couleur dominante du short ;
- des chaussettes – si un ruban adhésif ou matériau similaire est appliqué à l'extérieur, il doit être de la même couleur que la partie de la chaussette sur laquelle il est appliqué ;
- des protège-tibias ;
- des chaussures.

Protège-tibias

- Ils doivent être entièrement recouverts par les chaussettes ;
- Ils doivent être en matière plastique ou autre matière similaire adéquate ;
- Ils doivent offrir un degré de protection raisonnable.

Couleurs

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

Infractions et sanctions

Pour toute infraction à la présente Loi :

- le jeu ne doit pas nécessairement être arrêté ;
- le joueur contrevenant doit quitter le terrain de jeu pour changer de tenue ;
- le joueur contrevenant devra quitter le terrain dès le prochain arrêt de jeu, à moins qu'il n'ait déjà changé de tenue ;
- tout joueur ayant quitté le terrain pour changer de tenue ne pourra y revenir sans y avoir été préalablement autorisé par l'arbitre ;
- l'arbitre devra contrôler la conformité de l'équipement du joueur avant de l'autoriser à revenir sur le terrain ;
- le joueur ne pourra revenir sur le terrain que lors d'un arrêt de jeu.

Un joueur qui aura dû quitter le terrain pour avoir enfreint la présente Loi et qui revient sur le terrain sans l'autorisation préalable de l'arbitre doit être averti.

Reprise du jeu

Si le jeu a été arrêté par l'arbitre pour donner un avertissement :

- le match reprendra par un coup franc indirect exécuté par un joueur de l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment où l'arbitre a arrêté le jeu (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Décisions de l'International Football Association Board

1Décision 1

Les joueurs ne sont pas autorisés à exhiber des slogans ou de la publicité figurant sur leurs sous-vêtements. L'équipement de base obligatoire ne doit présenter aucune inscription politique, religieuse ou personnelle.
Un joueur ôtant son maillot pour dévoiler tout type de slogan ou publicité sera sanctionné par l'organisateur de la compétition. L'équipe d'un joueur dont l'équipement de base obligatoire présente une inscription ou un slogan politique, religieux ou personnel sera sanctionné par l'organisateur de la compétition ou par la FIFA.

Règles supplémentaires selon les statuts de la FLF

Tenue des joueurs et des dirigeants

Tous les joueurs d'une équipe se présentent en maillots de même couleur et doivent porter une tenue homogène, exception faite de celle du gardien, qui peut être d'une autre couleur à condition qu'elle soit différente de celle des autres joueurs de champ et de l'arbitre et des arbitres-assistants.

Si les joueurs d'une équipe portent des maillots numérotés dans le dos, ces numéros doivent être identiques à ceux indiqués sur le rapport d'arbitre (feuille de match).

Les couleurs des équipements ainsi que des équipements de réserve doivent correspondre aux indications officielles des Clubs publiées dans le manuel: "Liste des adresses et coordonnées des Clubs". (Voire : www.flf.lu)

Pour les équipes de Seniors 1, hommes et femmes, les numéros sont obligatoires et doivent mesurer au minimum 20 cm de hauteur.

Le nom du joueur ou du club, ou encore une publicité peuvent figurer au-dessus du numéro. Il est interdit que seuls quelques joueurs au sein d'une équipe portent un maillot numéroté ou une publicité.

Le capitaine de l'équipe porte un brassard large de 6 cm, qui se distingue nettement de la couleur du reste de sa tenue.

Le gardien de but est autorisé à porter un pantalon de survêtement.

En cas de grand froid, il est permis que les joueurs de champ d'une équipe jouent en collants homogènes et monochromes.

Si un arbitre estime que la tenue d'une équipe risque d'être trop facilement confondue avec la tenue de l'équipe adverse ou si les deux équipes ont la même couleur de maillots, le Club qui reçoit est tenu de changer de tenue. Si le Club visiteur se présente en tenue de remplacement, il doit en informer le Club qui reçoit. Exception: FCL.

Si la rencontre se déroule sur terrain neutre, le Conseil d'Administration décide par tirage au sort quel Club n'est pas autorisé à se présenter sous ses couleurs habituelles.

Loi 5 : Arbitre

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.

Pouvoirs et devoirs

L'arbitre :

- veille à l'application des Lois du Jeu ;
- contrôle le match en collaboration avec les arbitres assistants et, le cas échéant, avec le quatrième officiel ;
- s'assure que chaque ballon utilisé satisfait aux exigences de la Loi 2 ;
- s'assure que l'équipement des joueurs satisfait aux exigences de la Loi 4 ;
- remplit la fonction de chronométreur et consigne par écrit les événements du match ;
- décide à chaque infraction aux Lois du Jeu d'arrêter le jeu, de suspendre le match ou de l'arrêter définitivement ;
- décide d'arrêter le jeu, de suspendre le match ou de l'arrêter définitivement en raison d'une quelconque interférence extérieure ;
- arrête le match s'il considère qu'un joueur est sérieusement blessé, et s'assure que le joueur est transporté hors du terrain de jeu. Un joueur blessé ne peut retourner sur le terrain qu'une fois que le match a repris ;
- laisse le jeu se poursuivre si, à son avis, un joueur n'est que légèrement blessé ;
- fait en sorte que tout joueur présentant un saignement quitte le terrain. Le joueur ne pourra y revenir que sur un signe de l'arbitre après que celui-ci s'est assuré que le saignement s'est arrêté ;
- laisse le jeu se poursuivre si l'équipe contre laquelle une faute a été commise se retrouve néanmoins en situation avantageuse, et sanctionne la faute commise initialement si l'avantage escompté n'intervient pas ;

- sanctionne la faute la plus grave quand un joueur commet simultanément plusieurs fautes ;
- prend 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;
- prend des mesures à l'encontre des officiels de l'équipe qui n'ont pas un comportement responsable et, à sa discrétion, expulse ceux-ci du terrain et de ses abords immédiats ;
- intervient sur indication des arbitres assistants en ce qui concerne les incidents qu'il n'a pas pu constater lui-même ;
- fait en sorte qu'aucune personne non autorisée ne pénètre sur le terrain de jeu ;
- donne le signal de la reprise du match après une interruption du jeu ;
- remet aux autorités compétentes un rapport consignant les informations relatives à toute mesure disciplinaire qu'il a prise à l'encontre des joueurs et/ ou d'officiels, ainsi que tout autre incident survenu avant, pendant ou après le match.

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 ou, à sa discrétion, après avoir consulté un arbitre assistant ou le quatrième officiel, le tout sous réserve que le jeu n'ait pas repris ou que le match ne soit pas terminé.

Décisions de l'International Football Association Board

Décision 1

L'arbitre (ou, le cas échéant, un arbitre assistant ou le quatrième officiel) ne peut être tenu pour responsable d'aucune blessure d'un joueur, officiel ou spectateur, d'aucun dégât matériel, quel qu'il soit, d'aucun préjudice causé à une personne physique, à un club, à une entreprise, à une association ou à tout autre organisme et qui soit imputé ou puisse être imputé à une décision prise conformément aux Lois du Jeu ou aux procédures normales requises pour organiser un match, le disputer ou le contrôler.

Il peut s'agir de :

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

Décision 2

Dans les tournois et compétitions pour lesquels est désigné un quatrième officiel, le rôle et les obligations de ce dernier doivent être en conformité avec les directives approuvées par l'IFAB et contenues dans ce livret.

Décision 3

Lorsque la technologie sur la ligne de but est utilisée (conformément au règlement de la compétition concernée), l'arbitre doit tester la fonctionnalité du système avant le match. Les tests à effectuer sont établis par le Manuel de tests du Programme Qualité de la FIFA pour la technologie sur la ligne de but. Si la technologie ne fonctionne pas conformément au Manuel de tests, l'arbitre ne devra pas utiliser la technologie sur la ligne de but ; il devra rapporter cet incident à l'autorité compétente.

Règles supplémentaires selon les statuts de la FLF

Obligations de l'arbitre

L'arbitre a l'obligation de dénoncer chaque infraction d'un joueur, d'un officiel, d'un entraîneur, d'un assistant ou d'un spectateur. Il le fait un compte rendu détaillé sur son rapport d'arbitre (feuille de match). (Rapport séparé qui est mentionné par écrit sur la feuille de match).

Contrôle des licences des joueurs par l'arbitre

L'arbitre contrôle avant chaque match les licences des participants. Il inscrit la moindre irrégularité constatée sur le rapport d'arbitre (feuille de match).

Absence de l'arbitre

Si en cas d'absence de l'arbitre désigné deux arbitres-assistants officiels sont présents, l'assistant le plus ancien en rang dirige la rencontre.
Si aucun arbitre-assistant désigné officiellement n'est présent, les deux Clubs peuvent s'entendre pour désigner un arbitre présent.
En cas d'arrivée tardive de l'arbitre officiel, il peut reprendre la direction de la rencontre.
Si les deux Clubs ne peuvent pas s'entendre pour désigner un arbitre présent, le match n'a pas lieu.

Fonctions exclues concernant les arbitres

Les arbitres ne doivent exercer aucune fonction officielle dans un Club au cours des matchs.

Matches des catégories minimes, poussins, pupilles, bambini et « Jeunes Filles »

Les matches des catégories Bambinis, Pupilles, Poussin et des "Jeunes Filles», sont dirigés par un membre licencié du club.
Ce règlement peut être appliqué à la catégorie Minimes, à titre exceptionnel, en cas de manque d'arbitre.
En cas d'absence de l'arbitre fédéral pour les matches de la catégorie Minimes ou Scolaires, la rencontre peut avoir lieu si les deux clubs se mettent d'accord pour qu'un arbitre de club dirige la partie. Si les deux clubs n'arrivent pas à un commun accord pour la désignation d'un arbitre de club, le match sera reporté.

Tenue des arbitres

Les arbitres et arbitres assistants doivent porter une tenue homogène.
En cas de grand froid, il est permis aux arbitres et arbitres assistants de porter un pantalon de survêtement bleu foncé ou noir.

Loi 6 : Arbitre assistant

Devoirs

Deux arbitres assistants peuvent être désignés. Sous réserve de décision contraire de l'arbitre, ils ont pour mission de signaler :

- quand le ballon est entièrement sorti du terrain de jeu ;
- à quelle équipe revient la rentrée de touche, le coup de pied de coin ou le coup de pied de but ;
- quand un joueur peut être sanctionné parce qu'il se trouve en position de hors-jeu ;
- quand un remplacement est demandé ;
- quand un comportement répréhensible ou tout autre incident est survenu en dehors du champ de vision de l'arbitre ;
- quand des infractions sont commises et qu'ils ont un meilleur angle de vue que l'arbitre (y compris, dans certaines circonstances, les fautes commises dans la surface de réparation) ;
- si, lors de coups de pied de réparation, le gardien de but quitte sa ligne avant que le ballon n'ait été botté, et si le ballon a franchi la ligne.

Assistance

Les arbitres assistants aident également l'arbitre à contrôler le match en accord avec les Lois du Jeu. En particulier, ils peuvent pénétrer sur le terrain pour s'assurer que la distance de 9,15 m est respectée.

En cas d'ingérence ou de comportement incorrect d'un arbitre assistant, l'arbitre le relèvera de ses fonctions et fera un rapport à l'autorité compétente.

Règles supplémentaires selon les statuts de la FLF

Juge de touches de Club

Si aucun arbitre assistant n'est prévu par la FLF, le Club qui reçoit est tenu de désigner deux arbitres assistants. Le Club visiteur a le droit de désigner un de ces juges de touches.

Les juges de touches doivent :

- être en possession d'une licence FLF, qui doit être présentée à l'arbitre;
- pour les Seniors, Juniors, Vétérans et Féminines, être âgés de 16 ans au moins.

Pour des rencontres de la catégorie Jeunes inférieures, la présence de juges de touches n'est pas obligatoire.

Drapeaux pour arbitres-assistants

Le Club sur le terrain duquel une rencontre est organisée doit mettre à disposition deux drapeaux pour les 2 arbitres assistants (juges de touche) (dimensions : 30 cm x 40 cm). Les drapeaux des arbitres assistants (juges de touches) doivent correspondre aux normes des drapeaux pour arbitres assistants en vigueur.

Loi 7 : Durée du match

Périodes de jeu

Le match se compose de deux périodes de 45 minutes chacune, à moins qu'une autre durée n'ait été convenue d'un commun accord entre l'arbitre et les deux équipes participantes. Tout accord concernant une modification de la durée du match (par exemple une réduction de chaque période à 40 minutes en raison d'un éclairage insuffisant) doit impérativement intervenir avant le coup d'envoi et être en conformité avec le règlement de la compétition.

Mi-temps

Les joueurs ont droit à une pause entre les deux périodes.
La pause de la mi-temps ne doit pas excéder 15 minutes.
Les règlements des compétitions doivent clairement en définir la durée.
La durée de la pause ne peut être modifiée qu'avec le consentement de l'arbitre.

Récupération des arrêts de jeu

Chaque période doit être prolongée pour compenser les arrêts de jeu occasionnés par :

- les remplacements ;
- les soins prodigués aux joueurs blessés ;
- le transport des joueurs blessés hors du terrain de jeu ;
- les manœuvres visant à perdre du temps délibérément ;
- toute autre cause.

La durée du temps additionnel est à la discrétion de l'arbitre.

Coup de pied de réparation

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.

Arrêt définitif du match

Un match arrêté définitivement avant son terme doit être rejoué, sauf disposition contraire stipulée dans le règlement de la compétition.

Règles supplémentaires selon les statuts de la FLF

Programme des rencontres

La date et l'heure des rencontres sont déterminées par le Conseil d'Administration. Le programme d'une rencontre est publié au moins une semaine à l'avance dans l'organe officiel (BIO). (www.flf.lu)

Délai d'attende

Pour chaque rencontre, un délai de 10 minutes maximum peut être demandé par les équipes ou par l'arbitre.
Le capitaine (ou son remplaçant) doit inscrire les motifs de la demande sur la feuille du match au moment de la demande.
Lors de la dernière journée de championnat, aucun délai d'attente ne sera autorisé.

Interromption / Arrêt défintif

En cas de force majeure, l'arbitre peut interrompre le match de manière temporaire (jusqu'à 30 minutes) ou l'arrêter définitivement.

Temps de jeu

Seule la montre de l'arbitre fait foi pour la détermination du temps de jeu.
La durée officielle du temps de jeu dépend de la catégorie d'âge:

Catégorie d'âge	*Temps de jeu*	
Seniors	2 x 45 minutes	
Juniors	2 x 45 minutes	
Cadets	2 x 40 minutes	
Scolaires	2 x 35 minutes	
Minimes	2 x 30 minutes	terrain réduit
Poussins	2 x 30 minutes	terrain réduit
Pupilles	2 x 25 minutes	terrain réduit
Bambinis	2 x 25 minutes	terrain réduit
Dames	2 x 45 minutes	
Jeunes Filles à 7	2 x 30 minutes	terrain réduit

Lors de matchs de Coupe, de barrage et de finales disputés par des Seniors (sauf seniors réserves), une prolongation de 2 x 15 minutes avec changement de côté est prévue en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire.

Une pause dans le jeu de 5 minutes est accordée avant le début de la prolongation ; les prolongations n'ont pas de mi-temps.

Pour toutes les autres catégories, aucune prolongation n'est autorisée. (Décision par tirs au but)

Si l'arbitre constate qu'il a dépassé le temps de jeu réglementaire, il doit l'inscrire sur le rapport d'arbitre (feuille de match) en indiquant le résultat obtenu à la fin du temps de jeu réglementaire et ceci en présence des arbitres assistants officiels ainsi que des deux capitaines qui doivent signer le rapport d'arbitre (feuille de match).

Si l'arbitre remarque qu'il a sifflé la fin du match trop tôt, le match peut être repris. S'il est trop tard, il doit procéder de la même façon que pour un constat de dépassement du temps de jeu réglementaire.

Matchs amicaux et tournois ont le même temps de jeu pour toutes les équipes participantes. Le temps de jeu maximal prévu pour les rencontres officielles de

chaque catégorie d'âge ne doit pas être dépassé mais peut, cependant, être réduit en accord avec les deux équipes et de l'arbitre.

Loi 8 : Coup d'envoi et reprise de jeu

Définition de coup d'envoi

Le coup d'envoi est la procédure qui permet de débuter 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

Avant le coup d'envoi au début du match ou des prolongations

- le choix des camps est déterminé par un tirage au sort effectué au moyen d'une pièce de monnaie. L'équipe favorisée par le sort 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.
- pour la seconde période, les équipes changent de camp.

Coup d'envoi

- quand une équipe a marqué un but, c'est l'équipe contre laquelle le but a été marqué qui procède au 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 9,15 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.

Infractions et sanctions pour le coup d'envoi

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 indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où le ballon se trouvait lorsque l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Pour toute autre infraction à cette Loi :

- le coup d'envoi doit être rejoué.

Balle à terre

Une balle à terre est une manière de reprendre le jeu après que l'arbitre a momentanément dû interrompre le jeu pour une quelconque raison non mentionnée dans les Lois du Jeu.

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 pour la balle à terre

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.

Si le ballon entre dans le but :

- si une balle à terre est expédiée directement dans le but de l'équipe adverse, un coup de pied de but est accordé à celle-ci ;
- si une balle à terre est expédiée directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse.

Loi 9 : Ballon en jeu et hors du jeu l

Ballon hors du jeu

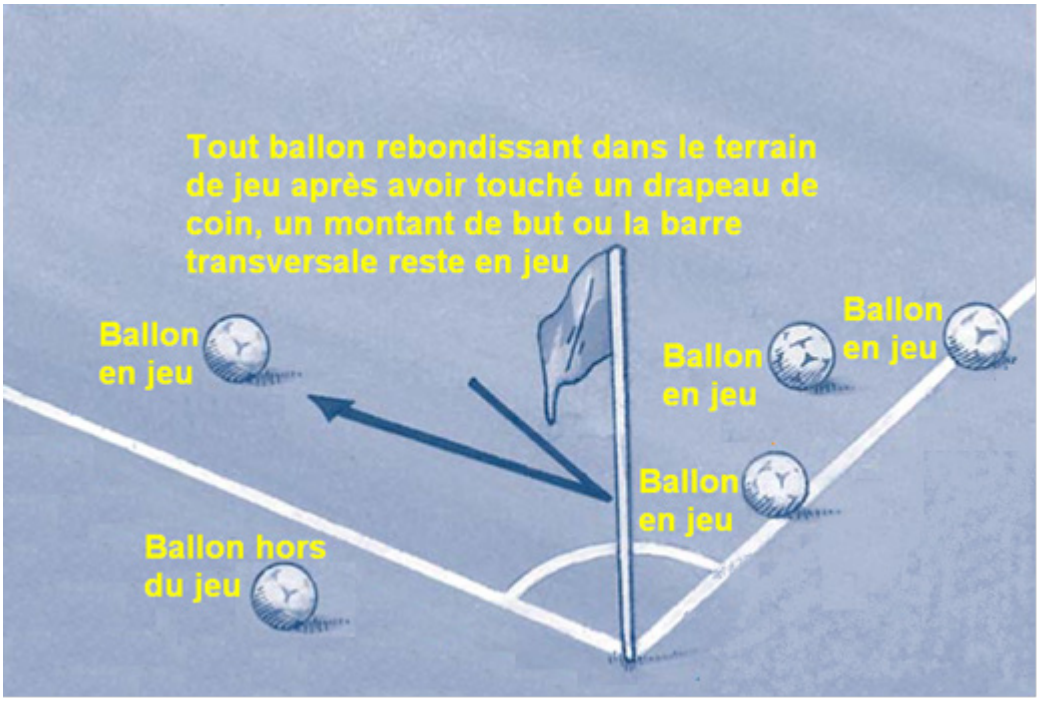
Le ballon est hors du jeu quand :

- 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 :

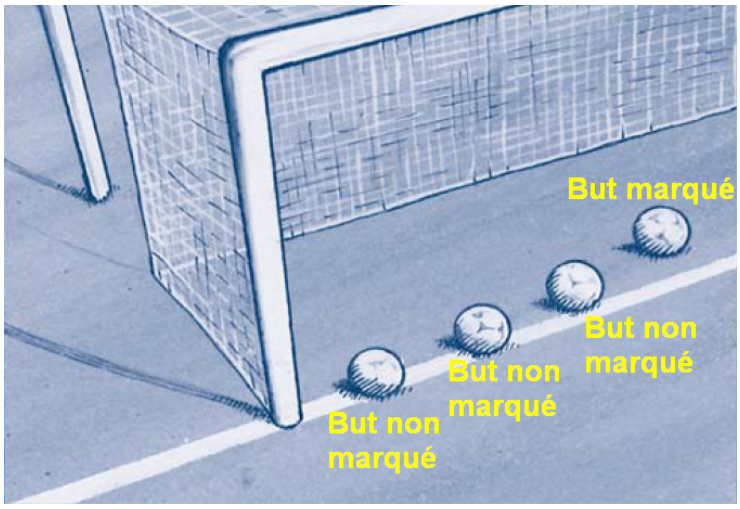
- il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché un poteau, la barre transversale ou un drapeau de coin ;
- il rebondit après avoir touché l'arbitre ou un arbitre assistant se trouvant sur le terrain.



Loi 10 : But marqué

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.



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.

Règlement de la compétition

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

- règle des buts inscrits à l'extérieur ;
- prolongations ;
- tirs au but.

Technologie sur la ligne de but (GLT)

Des systèmes de technologie sur la ligne de but peuvent être utilisés pour vérifier qu'un but a été inscrit ou non, et ce, afin d'aider l'arbitre dans ses décisions. L'utilisation de la technologie sur la ligne de but doit être stipulée dans le règlement des compétitions concernées.

Loi 11 : Hors-jeu

Position de hors-jeu

Être en position de hors-jeu n'est pas une infraction en soi.
Un joueur est en position de hors-jeu si :

- il est plus près de la ligne de but adverse que le ballon et l'avant-dernier adversaire.

Un joueur n'est pas en position de hors-jeu s'il se trouve :

- dans sa propre moitié de terrain, ou
- à la même hauteur que l'avant-dernier adversaire, ou
- à la même hauteur que les deux derniers adversaires.

Infraction

La position de hors-jeu d'un joueur ne doit être sanctionnée que si, au moment où le ballon est touché ou joué par un coéquipier, le joueur prend, de l'avis de l'arbitre, une part active au jeu en :

- intervenant dans le jeu, ou
- interférant avec un adversaire, ou
- tirant un avantage de cette position.

Pas d'infraction

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

- sur un coup de pied de but, ou
- sur une rentrée de touche, ou
- sur un coup de pied de coin.

Infractions et sanctions

En cas d'infraction à cette Loi, l'arbitre accorde à l'équipe adverse un coup franc indirect qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Loi 12 : Fautes et incorrections

Les fautes et incorrections doivent être sanctionnées comme suit:

Coup franc direct

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, avec imprudence, témérité ou excès d'engagement :

- donne ou essaye de donner un coup de pied à l'adversaire ;
- fait ou essaye de faire un croche-pied à l'adversaire,
- saute sur un adversaire ;
- charge un adversaire ;
- frappe ou essaye de frapper un adversaire ;
- bouscule un adversaire ;
- tacle un adversaire.

Un coup franc direct est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui :

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

Le coup franc direct sera exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Coup de pied de réparation

Un coup de pied de réparation (penalty) est accordé quand l'une de ces dix fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, quel que soit l'endroit où se trouve le ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.

Coup franc indirect

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse si, à l'intérieur de sa propre surface de réparation, un gardien de but :

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

Un coup franc indirect est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre :

- joue d'une manière dangereuse ;
- fait obstacle à la progression d'un adversaire ;
- empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains ;
- commet d'autres fautes non mentionnées dans la Loi 12 et pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

Le coup franc indirect sera exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Sanctions disciplinaires

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

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

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

L'arbitre est habilité à infliger des sanctions disciplinaires à partir du moment où il pénètre sur le terrain et jusqu'à ce qu'il le quitte après le coup de sifflet final.

Un joueur qui se trouve sur le terrain ou en dehors et commet une faute passible d'avertissement ou d'exclusion à l'égard d'un adversaire, d'un coéquipier, de l'arbitre, d'un arbitre assistant ou de toute autre personne doit être sanctionné conformément à la nature de l'infraction commise.

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 remplacé 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'exclusion

Un joueur, un remplaçant ou un joueur remplacé est exclu 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 exclu doit quitter la proximité du terrain de jeu ainsi que la surface technique.

Règles supplémentaires selon les statuts de la FLF

Sanctions disciplinaires pour équipes de jeunes (Exclusion temporaire)

1. Pour les catégories bambinis, pupilles, poussins et minimes, l'arbitre doit exclure temporairement un joueur du terrain en cas de faute entraînant un avertissement.
   La durée d'une exclusion temporaire est de 5 minutes pour le football à l'extérieur (outdoor).

2. Aucun joueur temporairement exclu d'un match ne peut regagner le terrain de jeu sans l'autorisation formelle de l'arbitre. Aucune contestation y relative n'est admise.

3. Un joueur ne peut être exclu temporairement qu'une seule fois par match. Une deuxième expulsion prononcée à son encontre équivaut à une exclusion définitive.

4. L'arbitre doit noter les exclusions temporaires prononcées, le nom du joueur exclu temporairement ainsi que le Club auquel le joueur concerné appartient.

5. Si un joueur refuse de regagner le terrain à la fin de la durée d'exclusion temporaire, l'exclusion temporaire devient définitive. Cet incident doit être inscrit sur le rapport d'arbitre (feuille de match).

6. L'exclusion temporaire prononcée par l'arbitre doit être claire et non équivoque pour le joueur concerné, ainsi que pour les joueurs de l'équipe adverse. L'arbitre, après avoir annoncé l'exclusion temporaire au joueur concerné, doit indiquer la durée de l'exclusion temporaire.

7. Pendant toute la durée de l'exclusion temporaire, le joueur expulsé temporairement doit quitter le terrain et doit rester derrière la ligne de touche du terrain. Il n'a pas le droit de se positionner derrière la ligne du but.

8. Après l'expiration de la durée de l'exclusion temporaire, l'arbitre fait signe au joueur de regagner le terrain à partir de la ligne médiane du terrain.

9. Aucun joueur exclu temporairement ne peut être remplacé pendant son exclusion temporaire.

Loi 13 : Coups francs

Types de coups francs

Les coups francs sont soit directs soit indirects.

Coup franc direct

Le ballon pénètre dans le but

- 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.

Coup franc indirect

Signal de l'arbitre

L'arbitre signale le coup franc indirect en levant le bras au-dessus de la tête. 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.

Le ballon pénètre dans le but

Un but ne peut être marqué que si le ballon entre dans le but après avoir touché un autre joueur.

- Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, un coup de pied de but est accordé à celle-ci.
- 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

Pour le coup franc direct comme pour le coup franc indirect, 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.

Lieu d'exécution du coup franc

Coup franc dans la surface de réparation

Coup franc direct ou indirect en faveur de l'équipe qui défend :

- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 9,15 m du ballon.
- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est frappé directement hors de la surface de réparation.
- Un coup franc accordé dans la surface de but peut être exécuté de n'importe quel point de cette surface.

Coup franc indirect en faveur de l'équipe qui attaque :

- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 9,15 m du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu, sauf s'ils se trouvent sur leur propre ligne de but entre les poteaux.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé.
- Un coup franc indirect accordé dans la surface de but doit être exécuté depuis la ligne de la surface de but qui est parallèle à la ligne de but, et cela au point le plus proche de l'endroit où la faute a été commise.

Coup franc en dehors de la surface de réparation

- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 9,15 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.

Infractions et sanctions

Si un joueur de l'équipe adverse ne se trouve pas à la distance requise lors de l'exécution du coup franc :

- le coup franc doit être rejoué.

Si, lorsqu'un coup franc est exécuté par l'équipe qui défend dans sa propre surface de réparation, le ballon n'est pas botté directement hors de la surface :

- le coup franc doit être rejoué.

Coup franc exécuté par un autre joueur que le gardien de but

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche délibérément le ballon de la main 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 l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;
- un coup de pied de réparation est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise dans la surface de réparation de l'exécutant.

Coup franc exécuté par le gardien de but

Si le ballon est en jeu et que le gardien retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que le gardien de but touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise en dehors de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;
- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise à l'intérieur de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Loi 14 : Coup de pied de réparation

Un coup de pied de réparation (penalty) est accordé contre l'équipe qui commet, dans sa propre surface de réparation et alors que le ballon est en jeu, l'une des dix fautes pour lesquelles un coup franc direct doit être accordé.

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.

Le joueur exécutant le coup de pied de réparation :
- doit être clairement identifié.

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 point de réparation ;
- au moins à 9,15 m du point de réparation.

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.
- Le tireur du coup de pied de réparation doit botter le ballon 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.
- 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.

Infractions et sanctions

Si l'arbitre a donné le signal de l'exécution du coup de pied de réparation et que, avant que le ballon ne soit en jeu, les situations suivantes surviennent :

Le joueur exécutant le coup de pied de réparation enfreint les Lois du Jeu :

- l'arbitre laisse tirer le coup de pied de réparation ;
- si le ballon pénètre dans le but, le coup de pied de réparation devra être retiré ;
- si le ballon n'entre pas dans le but, l'arbitre arrête le jeu et le match reprend par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où la faute a été commise.

Le gardien de but enfreint les Lois du Jeu :

- l'arbitre laisse tirer le coup de pied de réparation ;
- si le ballon pénètre dans le but, le but est accordé ;
- si le ballon n'entre pas dans le but, le coup de pied de réparation doit être recommencé.

Un coéquipier de l'exécutant bottant le coup de pied de réparation, enfreint les Lois du Jeu :

- l'arbitre laisse tirer le coup de pied de réparation ;
- si le ballon pénètre dans le but, le coup de pied de réparation devra être retiré ;
- si le ballon n'entre pas dans le but, l'arbitre arrête le jeu et le match reprend par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où la faute a été commise.

Un coéquipier du gardien de but enfreint les Lois du Jeu :

- l'arbitre laisse tirer le coup de pied de réparation ;
- si le ballon pénètre dans le but, le but est accordé ;
- si le ballon ne pénètre pas dans le but, le coup de pied de réparation devra être retiré.

Un ou plusieurs joueurs des deux équipes enfreignent les Lois du Jeu :

- le coup de pied de réparation doit être retiré.

Si après le coup de pied de réparation :

L'exécutant retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

L'exécutant touche délibérément le ballon de la main 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 l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Le ballon entre en contact avec un corps étranger sur sa trajectoire :

- le coup de pied de réparation doit être retiré.

Le ballon, après avoir été repoussé par le gardien de but, un poteau ou la barre transversale, rebondit dans le terrain où il est alors touché par un corps étranger :

- l'arbitre interrompt le jeu ;
- le jeu reprend par une balle à terre à l'endroit où le ballon se trouvait au moment de l'interruption du jeu à moins qu'il ne se soit alors trouvé 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.

Loi 15 : Rentrée de touche

La rentrée de touche est une des procédures de reprise du jeu.

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.

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.

Infractions et sanctions

Rentrée de touche exécutée par un joueur de champ

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche délibérément le ballon de la main 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 l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;
- un coup de pied de réparation sera accordé si la faute a été commise dans la surface de réparation de l'exécutant.

Rentrée de touche exécutée par le gardien de but

Si le ballon est en jeu et que le gardien retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que le gardien de but touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct sera accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise en dehors de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;
- un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise à l'intérieur de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si un joueur de l'équipe adverse distrait ou gène abusivement l'exécutant de la rentrée de touche :

- il sera averti pour comportement antisportif.

Pour toute autre infraction à la présente Loi :

- la rentrée de touche doit être recommencée par un joueur de l'équipe adverse.

Loi 16 : Coup de pied de but

Le coup de pied de but est une des procédures de reprise du jeu.

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.

Infractions et sanctions

Si le ballon n'est pas botté directement hors de la surface :

- le coup de pied de but doit être retiré.

Coup de pied de but exécuté par un autre joueur que le gardien de but

Si le ballon est en jeu et si l'exécutant retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et si l'exécutant touche délibérément le ballon de la main 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 l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;
- un coup de pied de réparation est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise dans la surface de réparation de l'exécutant.

Coup de pied de but exécuté par le gardien de but

Si le ballon est en jeu et si le gardien retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et si le gardien de but touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise en dehors de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;
- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise à l'intérieur de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Pour toute autre infraction à cette Loi :

- le coup de pied de but doit être retiré.

Loi 17 : Coup de pied de coin

Le coup de pied de coin est une des procédures de reprise du jeu.

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 9,15 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.

Infractions et sanctions

Coup de pied de coin exécuté par un joueur de champ

Si le ballon est en jeu et si l'exécutant retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche délibérément le ballon de la main 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 l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).
- un coup de pied de réparation est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise dans la surface de réparation de l'exécutant.

Coup de pied de coin exécuté par le gardien de but

Si le ballon est en jeu et si le gardien retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et si le gardien de but touche délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise en dehors de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;
- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise à l'intérieur de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Pour toute autre infraction à la présente Loi :

- le coup de pied de coin doit être retiré.

Procédures pour déterminer le vainqueur d'un match ou d'une rencontre aller-retour

Les buts inscrits à l'extérieur, les prolongations et les tirs au but sont les trois méthodes pour déterminer le vainqueur quand le règlement de la compétition exige qu'il y ait une équipe victorieuse si les deux équipes sont à égalité.

Buts inscrits à l'extérieur

Le règlement de la compétition peut prévoir que lorsque des équipes s'affrontent en match aller-retour, si le score est nul à l'issue des deux matches, tout but marqué dans le stade de l'équipe adverse comptera double.

Prolongations

Le règlement de la compétition peut prévoir de jouer une prolongation de deux périodes égales ne dépassant pas 15 minutes chacune. En l'occurrence, les conditions stipulées dans la Loi 8 s'appliquent.

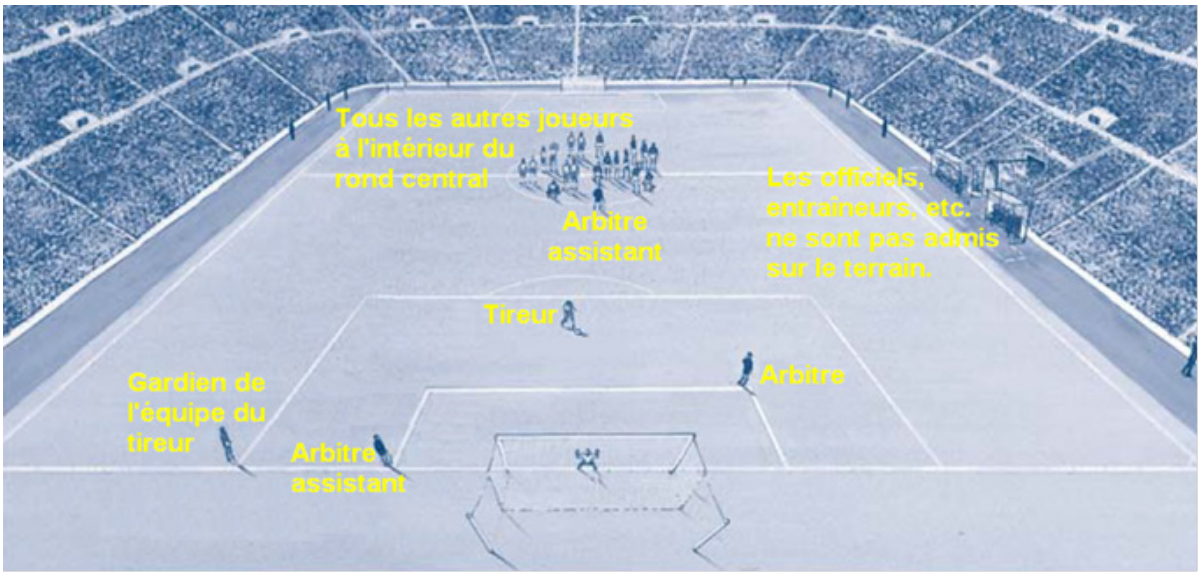
Coup de pied de réparation

Procédure

- L'arbitre choisit le but contre lequel les tirs seront exécutés.
- Le jet d'une pièce par l'arbitre détermine l'équipe qui choisira de tirer en premier ou en deuxième.
- L'arbitre consigne par écrit chaque tir au but effectué.
- Les deux équipes exécutent chacune cinq tirs au but conformément aux dispositions mentionnées ci-dessous.
- Les tirs sont exécutés alternativement par chaque équipe.
- Si, avant que les deux équipes n'aient exécuté leurs cinq tirs, l'une d'elles a déjà marqué plus de buts que l'autre ne pourra jamais en marquer même en finissant sa série de tirs, l'épreuve n'est pas poursuivie.

- Si, après que les deux équipes ont exécuté leurs cinq tirs, toutes deux ont marqué le même nombre de buts ou n'en ont marqué aucun, l'épreuve se poursuit dans le même ordre jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre au terme du même nombre de tentatives.
- Si un gardien de but se blesse pendant l'épreuve des tirs au but au point qu'il n'est plus en mesure de continuer, il peut être remplacé par un remplaçant, pourvu que son équipe n'ait pas déjà épuisé le nombre maximum de remplacements autorisés par le règlement de la compétition.
- À l'exception du cas précédent, seuls les joueurs présents sur le terrain de jeu au terme du match, ou des prolongations le cas échéant, sont autorisés à participer aux tirs au but.
- Chaque tir est exécuté par un joueur différent, et tous les joueurs autorisés doivent avoir exécuté un premier tir avant que l'un d'eux ne puisse en exécuter un second.
- Tout joueur autorisé peut à tout moment remplacer le gardien de but pendant l'épreuve des tirs au but.
- Seuls les joueurs autorisés et les officiels du match peuvent rester sur le terrain de jeu pendant l'épreuve des tirs au but.
- Tous les joueurs, excepté celui qui exécute le tir et les deux gardiens de but, doivent rester dans le rond central pendant l'épreuve des tirs au but.

TIRS AU BUT



- Le gardien dont le coéquipier exécute le tir au but doit rester sur le terrain de jeu et ce, hors de la surface de réparation dans laquelle se déroule l'épreuve et au niveau de l'intersection entre la ligne de but et la ligne de la surface de réparation.
- Sauf dispositions contraires, ce sont les dispositions des Lois du Jeu et les décisions de l'IFAB qui doivent être appliquées lors de l'épreuve des tirs au but.
- Si une équipe termine le match en supériorité numérique, elle devra réduire le nombre de ses joueurs autorisés afin d'être à égalité avec ses adversaires ; elle doit informer l'arbitre du nom et du numéro de chaque joueur exclu avant que l'épreuve des tirs au but ne commence. Un joueur exclu ne peut participer à la séance des tirs au but.
- Avant le début de l'épreuve des tirs au but, l'arbitre doit s'assurer que le même nombre de joueurs de chaque équipe se trouve dans le rond central et qu'ils sont habilités à tirer.

72 Procédures pour déterminer le vainqueur d'un match ou d'une rencontre aller-retour

Surface technique

La surface technique concerne les matches qui se disputent dans des stades offrant des places assises pour l'encadrement technique et les remplaçants, comme décrit plus bas.

La taille et l'emplacement des surfaces techniques pouvant varier d'un stade à l'autre, les notes suivantes ont une portée générale :

- La surface technique s'étend, sur les côtés, à 1 m de part et d'autre des places assises et, vers l'avant, jusqu'à 1 m de la ligne de touche.
- Il est recommandé de procéder au marquage de la surface technique.
- Le nombre de personnes autorisées à prendre place dans la surface technique est défini dans le règlement de chaque compétition.
- Les personnes autorisées à prendre place dans la surface technique doivent être identifiées avant le début du match conformément au règlement de chaque compétition.
- Une seule personne à la fois est autorisée à donner des instructions tactiques depuis la surface technique.
- L'entraîneur et les autres officiels ne peuvent sortir de la surface technique.
- Des circonstances particulières, comme par exemple l'intervention, avec l'autorisation de l'arbitre, du physiothérapeute ou du médecin sur le terrain de jeu pour soigner un joueur blessé, font exception à cette règle.
- L'entraîneur et les autres personnes présentes dans la surface technique doivent adopter un comportement responsable.

Règles supplémentaires selon les statuts de la FLF

Encadrement officiel des équipes

1. Division Nationale et Promotion d'Honneur :

Lors d'une rencontre officielle, les personnes suivantes ont le droit de se trouver à l'intérieur de la zone technique (zone de coaching) :

- jusqu'à 3 entraîneurs diplômés ;
- un accompagnateur de l'équipe
- un médecin ;
- un soigneur ;
- les remplaçants inscrits sur le rapport d'arbitre (feuille de match)

11 personnes au maximum ont le droit de se trouver à l'intérieur de la zone technique (zone de coaching). Au cas où la zone technique ne saurait être adaptée aux besoins énoncés ci-dessus, le club peut toutefois installer un banc **derrière** la clôture (en dehors de la zone technique).

2. Autres divisions et catégories d'âge :

Lors d'une rencontre officielle, les personnes suivantes ont le droit de se trouver à l'intérieur de la zone technique (zone de coaching) :

- Deux entraîneurs de clubs, accompagnateurs, formateurs pour jeunes lors de rencontres entre jeunes ;
- le médecin ;
- et le soigneur ;
- Les remplaçants inscrits sur le rapport d'arbitre (feuille de match).

3. Généralités :

Médecin et soigneur portent un brassard.

Les personnes autorisées à se trouver dans la zone technique doivent être mentionnées sur le rapport d'arbitre (feuille de match) et présenter leur licence à l'arbitre avant le début de la rencontre.

Ces mêmes personnes peuvent être expulsées hors de l'enceinte du terrain en cas de comportement antisportif.

Quatrième officiel et arbitre assistant de réserve

- Un quatrième officiel peut être désigné dans le règlement de la compétition et officier si l'un des trois officiels de match n'est pas en mesure de poursuivre, à moins qu'un arbitre assistant de réserve soit désigné. Il assiste l'arbitre à tout moment.
- L'organisateur doit clairement indiquer avant le début de la compétition qui, d'entre le quatrième officiel et le premier arbitre assistant, remplace l'arbitre en cas d'indisponibilité de ce dernier. S'il s'agit de l'arbitre assistant, le quatrième officiel devient alors arbitre assistant.
- Le quatrième officiel est chargé d'assister l'arbitre, à la demande de celui-ci, pour toutes tâches administratives survenant avant, pendant et après le match.
- Il est chargé d'assister l'arbitre lors des procédures de remplacement intervenant pendant le match.
- Il est chargé de contrôler l'équipement des remplaçants avant qu'ils ne pénètrent sur le terrain de jeu. Si leur équipement n'est pas en conformité avec les Lois du Jeu, il en informe l'arbitre.
- Si nécessaire, il contrôle les ballons de remplacement. Si le ballon doit être remplacé en cours de match, il fournit, à la demande de l'arbitre, un autre ballon en veillant à ce que la perte de temps soit réduite au minimum.
- Il aide l'arbitre à contrôler le match conformément aux Lois du Jeu. L'arbitre conserve toutefois l'entière prérogative de juger tous les faits de jeu.
- Après le match, le quatrième officiel doit remettre aux autorités compétentes un rapport sur tous les comportements répréhensibles ou autres incidents survenus en dehors du champ de vision de l'arbitre et des arbitres assistants. Il est tenu d'informer l'arbitre et ses assistants de la teneur dudit rapport.
- Il est chargé d'informer l'arbitre en cas de comportement déplacé d'un ou plusieurs occupants de la surface technique.

- Un arbitre assistant de réserve peut aussi être désigné dans le cadre du règlement de la compétition. Son seul devoir est, le cas échéant, de remplacer un arbitre assistant qui n'est pas en mesure de poursuivre la rencontre ou de remplacer le quatrième officiel.

Arbitres assistants supplémentaires

Des arbitres assistants supplémentaires peuvent être désignés en vertu du règlement de la compétition. Ils doivent être des arbitres actifs de la meilleure catégorie disponible.
Le règlement de la compétition doit prévoir la procédure à suivre quand un arbitre n'est pas en mesure de continuer à officier et que :

1. le quatrième officiel reprend le rôle de l'arbitre, ou
2. l'arbitre assistant supplémentaire en chef reprend le rôle de l'arbitre et le quatrième officiel devient arbitre assistant supplémentaire.

Tâches

S'ils sont désignés, les arbitres assistants supplémentaires doivent, sous réserve de la décision de l'arbitre, indiquer :

- quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but ;
- à quelle équipe revient le coup de pied de coin ou le coup de pied de but ;
- quand un comportement répréhensible ou tout autre incident est survenu en dehors du champ de vision de l'arbitre ;
- quand des infractions sont commises et que les arbitres assistants supplémentaires ont un meilleur angle de vue que l'arbitre, notamment dans la surface de réparation ;
- si, lors de coups de pied de réparation, le gardien de but quitte sa ligne avant que le ballon n'ait été botté, et si le ballon a franchi la ligne.

Assistance

Les arbitres assistants supplémentaires aident également l'arbitre principal à contrôler le match conformément aux Lois du Jeu, mais la décision définitive est toujours prise par l'arbitre.
En cas d'ingérence ou de comportement incorrect d'un arbitre assistant supplémentaire, l'arbitre le relèvera de ses fonctions et fera un rapport à l'autorité compétente.

Interprétation des Lois du Jeu et directives pour arbitres

Rédigé par : Georges HILGER, Charles SCHAACK, Alex KRÜGER, Fränk BOURGNON, Jeannot POGGI, Christian RICHARTZ

Saison 2013/2014

DIRECTIVES POUR ARBITRES – SOMMAIRE

LOI 1 – TERRAIN 83

LOI 2 – BALLON 87

LOI 3 – NOMBRE DE JOUEURS 89

LOI 4 – EQUIPEMENT DES JOUEURS 95

LOI 5 – ARBITRE 99

LOI 6 – ARBITRES ASSISTANTS 139

LOI 7 – DUREE DU MATCH 165

LOI 8 – COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU 169

LOI 9 – BALLON EN JEU ET HORS DU JEU 173

LOI 10 – BUT MARQUE 175

LOI 11 – HORS-JEU 177

LOI 12 – FAUTES ET INCORRECTIONS 187

LOI 13 – COUPS FRANCS 205

LOI 14 – COUP DE PIED DE REPARATION 207

LOI 15 – RENTREE DE TOUCHE 213

LOI 16 – COUP DE PIED DE BUT 215

LOI 17 – COUP DE PIED DE COIN 217

PROCEDURES POUR DETERMINER LE VAINQUEUR D'UN MATCH OU D'UNE CONFRONTATION ALLER-RETOUR 219

QUATRIEME OFFICIEL ET ARBITRE ASSISTANT DE RESERVE 221

Loi 1 – Terrain

Marquage

Il est interdit d'effectuer le marquage avec des lignes discontinues ou des sillons.

Si un joueur trace sur le terrain des marques non autorisées avec ses pieds, il sera averti pour comportement antisportif. Si l'arbitre se rend compte de l'infraction en cours de jeu, il avertira le joueur fautif pour comportement antisportif au premier arrêt de jeu.

Seules les lignes énoncées à la Loi 1 doivent être marquées sur le terrain. Lorsque des surfaces artificielles sont utilisées, d'autres lignes sont permises sous réserve qu'elles soient de couleur différente et clairement différentiables des lignes du terrain de football.

Buts

Si la barre transversale est déplacée ou se rompt, le jeu doit être arrêté jusqu'à ce qu'elle soit réparée ou remise en place. S'il n'est pas possible de la réparer, le match doit être définitivement arrêté. L'utilisation d'une corde en remplacement de la barre transversale n'est pas autorisée. Si la réparation est possible, le match reprendra par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, à moins qu'il ne se soit trouvé 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 celui où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été arrêté.

Publicités

Les publicités au sol doivent au moins être à 1 mètre des lignes délimitant le terrain.

Les publicités verticales doivent au moins être :

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

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

Logos et emblèmes

La reproduction, réelle ou virtuelle, des logos ou emblèmes de la FIFA, des confédérations, des associations membres, des ligues, des clubs ou d'autres associations est interdite sur le terrain de jeu, sur les surfaces délimitées au sol par les filets de but, sur les filets eux-mêmes, sur les buts ainsi que sur les poteaux et drapeaux de coin, et ce, pendant toute la durée du match.

Instructions du CAF aux arbitres

La clôture intérieure du terrain de jeu doit être située à une distance de 2,00 m des lignes de touche, parallèlement à celles-ci, et à une distance de 2,50 m des lignes de but, parallèlement à celles-ci. S'il n'y a pas de clôture entre le terrain de jeu et la tribune ou les vestiaires, la présence de spectateurs n'est pas autorisée dans cette surface.

En cas d'enneigement, le produit utilisé pour le marquage devra être d'une couleur sombre.

Les remplaçants ont le droit de se placer près de la ligne de touche, aux environs de la ligne médiane, s'il n'y pas de banc de touche.
Si les remplaçants s'échauffent dans la zone neutre, ils ne doivent pas influencer le bon déroulement du match.

Avant le début de chaque rencontre, l'arbitre doit contrôler le terrain de jeu et faire procéder aux améliorations, si nécessaire. Si des inconvénients sont constatés par l'arbitre ou signalés par l'équipe visiteuse à l'arbitre, qui ne mettent pas en question la praticabilité du terrain, mais qui nécessitent une amélioration, l'arbitre doit rapporter celles-ci dans la feuille du match.

L'arbitre doit contrôler si les buts et les filets. Ces mesures peuvent éviter des décisions précaires au cours de la rencontre.

Si nécessaire, l'arbitre doit faire retracer les lignes pendant la mi-temps.

Lors d'une interruption de la rencontre (maximum 30 minutes) ou d'un arrêt de match à cause d'une barre transversale ou d'un montant rompus, l'arbitre doit décrire dans son rapport sur la feuille du match la cause de l'incident, les efforts de l'équipe visité pour rectifier la situation et le résultat du match lors de l'arrêt.

L'arbitre est seul juge pour décider si le terrain est praticable ou non. Dans sa décision, il ne doit pas se laisser influencer par les officiels ou les joueurs. Seules ses constatations, prenant en considération la protection de la santé des joueurs, doivent être à la base de sa décision. Pour les équipes de jeunes, une échelle de mesure plus sévère doit être appliquée pour prendre la bonne décision.

Un match ne peut avoir lieu, si en cas de brouillard l'arbitre ne peut plus contrôler/voir à tout moment l'intégralité du terrain.

Loi 2 – Ballon

Ballons supplémentaires

Des ballons supplémentaires peuvent être placés autour du terrain et utilisés durant le match pour peu qu'ils satisfassent aux critères de la Loi 2 et que leur usage soit sous le contrôle de l'arbitre.

Instructions du CAF aux arbitres

Avant le début du match, l'arbitre doit contrôler les ballons qui sont prévus pour disputer la rencontre.

Taille du ballon

Taille du ballon :	Catégorie:
N° 3	Bambinis
N° 4	Pupilles, Poussins, Minimes, Jeunes Filles
N° 5	Scolaires, Cadets, Juniors, Seniors, Dames

La couleur des ballons doit être adaptée aux conditions du match. Ainsi, des ballons clairs doivent être utilisés en cas d'obscurité ou de mauvaise vue, ainsi que des ballons de couleur stridente lors de temps de neige.

Si au cours d'un match, il n y a plus de ballon réglementaire, le club visité a droit à un délai approprié pour mettre à disposition un autre ballon réglementaire. Si le club visité n'est pas en mesure de mettre à disposition un autre ballon réglementaire, l'arbitre doit arrêter le match et marquer les faits sur le rapport d'arbitre (feuille de match)

Loi 3 – Nombre de joueurs

Procédure de remplacement

- Un remplacement ne peut être effectué qu'à l'occasion d'un arrêt de jeu.
- L'arbitre assistant signale qu'un remplacement a été demandé.
- Le joueur remplacé reçoit de l'arbitre l'autorisation de quitter le terrain – à moins qu'il ne soit déjà hors du terrain pour une raison énoncée dans les Lois du Jeu.
- L'arbitre donne au remplaçant l'autorisation de pénétrer sur le terrain.
- Le remplaçant doit attendre que le joueur qu'il remplace ait quitté le terrain pour pénétrer sur la pelouse.
- Le joueur remplacé n'est pas tenu de quitter le terrain au niveau de la ligne médiane.
- L'autorisation de procéder à un remplacement peut être refusée dans certains cas, notamment si le remplaçant n'est pas prêt à entrer en jeu.
- Un remplaçant qui n'a pas exécuté la totalité de la procédure de remplacement en entrant physiquement sur le terrain ne peut réengager le jeu par une rentrée de touche ou un coup de pied de coin.
- Si le joueur amené à être remplacé refuse de quitter le terrain, le jeu se poursuit.
- S'il est procédé à un remplacement à la mi-temps ou avant les prolongations, la procédure de remplacement devra avoir été effectuée avant que le jeu ne reprenne.

Autres personnes sur le terrain de jeu

Agents extérieurs

Toute personne ne figurant pas sur la liste d'une équipe comme joueur, remplaçant ou officiel, est considérée comme un agent extérieur au même titre qu'un joueur expulsé.

Si un agent extérieur entre sur le terrain de jeu :

- l'arbitre doit interrompre le jeu (mais pas immédiatement si l'agent extérieur n'entrave pas le déroulement du jeu);
- l'arbitre doit lui faire quitter le terrain et ses abords immédiats;
- si l'arbitre interrompt le match, le jeu reprendra par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, à moins qu'il ne se soit trouvé 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 celui où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été arrêté.

Officiels d'équipe

L'entraîneur et les autres officiels indiqués sur le rapport d'arbitre (feuille de match) (à l'exception des joueurs et remplaçants).

Si un officiel d'équipe entre sur le terrain de jeu :

- l'arbitre doit interrompre le jeu (mais pas immédiatement si l'officiel d'équipe n'entrave pas le déroulement du jeu ou si la règle de l'avantage peut être appliquée) ;
- l'arbitre doit lui faire quitter le terrain de jeu et, si son comportement est irresponsable, il l'exclura du terrain et de ses abords immédiats ;
- si l'arbitre interrompt le match, le jeu reprendra par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, à moins qu'il ne se soit trouvé 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 celui où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été arrêté.

Joueur hors du terrain de jeu

Si, après avoir quitté le terrain pour changer sa tenue ou un équipement non réglementaire, pour se faire soigner, pour saignement, pour changer un maillot taché de sang ou pour toute autre raison ayant reçu l'autorisation de l'arbitre, un joueur regagne le terrain sans l'autorisation de l'arbitre, ce dernier doit alors :

- interrompre le jeu (mais pas immédiatement si le joueur n'entrave pas le déroulement du jeu ou si la règle de l'avantage peut être appliquée) ;
- avertir le joueur pour être entré sur le terrain de jeu sans autorisation ;
- ordonner au joueur de quitter le terrain si nécessaire (par ex. en cas d'infraction à la Loi 4).

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

- en l'absence d'autre infraction, par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse, à effectuer depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ;
- conformément à la Loi 12 si le joueur enfreint cette dernière.

Si un joueur franchit accidentellement l'une des limites du terrain, il n'est pas considéré comme fautif. Sortir des limites du terrain peut s'insérer dans une action de jeu.

Remplaçant ou joueur remplacé

Si un remplaçant ou un joueur remplacé entre sur le terrain de jeu sans autorisation :

- l'arbitre doit interrompre le jeu (mais pas immédiatement si le joueur en question n'entrave pas le déroulement du jeu ou si la règle de l'avantage peut être appliquée) ;
- le joueur doit être averti pour comportement antisportif ;
- le joueur doit quitter le terrain de jeu.

Si l'arbitre interrompt le match, le jeu reprendra par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse, à effectuer depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

But marqué avec personne supplémentaire sur le terrain de jeu

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

- l'arbitre doit refuser le but si :
  - la personne supplémentaire était un agent extérieur ayant interféré avec le jeu ;
  - la personne supplémentaire était un joueur, remplaçant, joueur remplacé ou officiel d'équipe associé à l'équipe ayant marqué le but ;
- l'arbitre doit valider le but si :
  - la personne supplémentaire était un agent extérieur n'ayant pas interféré avec le jeu ;
  - la personne supplémentaire était un joueur, remplaçant, joueur remplacé ou officiel d'équipe associé à l'équipe ayant encaissé le but.

Nombre minimum de joueurs

Si le règlement d'une compétition stipule que tous les joueurs et remplaçants doivent être désignés avant le coup d'envoi et qu'une équipe est contrainte de commencer un match avec moins de onze joueurs, seuls les joueurs désignés titulaires sur le rapport d'arbitre (feuille de match) pourront intégrer l'équipe à leur arrivée.

Si débuter un match n'est pas possible si l'une des équipes compte moins de sept joueurs, le nombre minimum de joueurs qu'une équipe doit compter en cours de match est laissé à la discrétion des associations membres. L'IFAB est cependant d'avis qu'un match ne devrait pas être poursuivi s'il y a moins de sept joueurs dans l'une des deux équipes.

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

Instructions du CAF aux arbitres

Les remplaçants ainsi que les joueurs remplacés doivent être considérés comme partie intégrale de l'équipe et sont par conséquence soumis à l'autorité et aux décisions de l'arbitre. (Sanctions personnelles).

Après une expulsion l'arbitre ne doit reprendre la partie, que si le joueur a quitté le terrain par le chemin le plus rapide. Le joueur doit se rendre immédiatement aux vestiaires.

Un remplaçant peut être expulsé par l'arbitre pour comportement antisportif. Dans ce cas aucun autre remplaçant ne peut être désigné.

Une équipe s'étant présentée avec moins de 11 joueurs a le droit de se compléter à tout moment de la rencontre (également avec des joueurs qui ne sont pas inscrits sur la feuille du match). Lors d'un arrêt de jeu et après avoir eu la permission de l'arbitre, les retardataires se présenteront avec leur licence à partir de la ligne de touche près de la ligne médiane.

Il n'est pas permis de signaler ou d'inscrire des remplaçants supplémentaires sur le rapport d'arbitre (feuille de match) après le coup d'envoi.

L'arbitre n'est pas autorisé de s'opposer à la participation d'un joueur non qualifié. S'il remarque un tel fait, il le rapportera sur la feuille du match et enverra la licence à l'Administration de la FLF.

Exceptionnellement une pièce d'identité officielle, soit la carte d'identité, le permis de conduire, la carte de séjour ou une licence du football coopérative peuvent remplacer une licence. Dans ces cas l'arbitre doit rapporter ce fait sur la feuille du match.

Chaque joueur, qui pendant le match quitte le terrain sans permission, excepté en cas d'accident, doit être averti pour comportement antisportif. En cas de répétition ou si le joueur a quitté le terrain pour contestation (mots ou gestes) contre une décision arbitrale, il ne sera plus autorisé à retourner sur le terrain.

Un joueur, qui a définitivement quitté le terrain avec la permission de l'arbitre ne doit plus intervenir dans le match. Dans le cas contraire, il sera averti et le jeu sera repris avec un coup franc indirect à l'endroit où l'intervention a eu lieu.

Loi 4 – Equipement des joueurs

Équipement de base

Couleurs :

Si la couleur des maillots des deux gardiens est la même et si aucun des deux gardiens n'a de maillot de remplacement, l'arbitre permettra que le match débute.

Si un joueur perd accidentellement une chaussure et joue immédiatement le ballon et/ou marque un but, il n'y a pas d'infraction et le but est accordé car la perte de la chaussure est accidentelle.

Les gardiens de but peuvent porter des pantalons de survêtements en tant qu'équipement de base.

Autre équipement

En plus de l'équipement de base, un joueur peut en utiliser un supplémentaire si toutefois son objectif est de protéger son intégrité physique et si cet équipement ne comporte aucun danger ni pour lui ni pour aucun autre joueur.

Tout type de vêtement ou équipement supplémentaire doit être inspecté par l'arbitre et confirmé comme non dangereux.

Compte tenu des matériaux souples, légers et rembourrés dont elles sont composées, les protections modernes telles que casques, masques faciaux, genouillères et coudières ne sont pas considérées comme dangereuses et sont donc autorisées.

Grâce aux nouvelles technologies, les sports sont plus sûrs – pour le joueur possédant l'équipement et pour les autres joueurs – et les arbitres devront se montrer tolérants quant à l'utilisation des protections, tout particulièrement chez les jeunes joueurs.

Si le vêtement ou l'équipement inspecté avant le match et qualifié de non dangereux par l'arbitre devient dangereux en cours de match ou est utilisé de manière dangereuse, son utilisation ne sera plus tolérée.

L'utilisation de systèmes de communication électroniques entre les joueurs et/ou l'encadrement technique est interdite.

Bijoux

Tout type de bijou (colliers, bagues, bracelets, boucles d'oreille, rubans de cuir ou de caoutchouc, etc.) est strictement interdits et doit être ôtés. Recouvrir les bijoux de sparadrap n'est pas autorisé.

Il est également interdit aux arbitres de porter des bijoux (exception faite des montres ou objets similaires dont ils ont besoin pour le match).

Sanctions disciplinaires

Les joueurs doivent être inspectés avant le début du match, et les remplaçants avant d'entrer en jeu. Si l'on découvre pendant le match qu'un joueur porte un article non autorisé ou un bijou, l'arbitre devra :

- informer le joueur qu'il doit ôter l'article en question ;
- ordonner au joueur de quitter le terrain au prochain arrêt de jeu s'il ne peut ou ne veut s'exécuter ;
- avertir le joueur si ce dernier refuse d'obtempérer ou s'il apparaît qu'il porte encore l'article interdit après avoir été sommé de l'ôter.

Si l'arbitre interrompt le jeu pour avertir le joueur, le jeu reprendra par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse, à tirer depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Instructions du CAF aux arbitres

L'arbitre doit examiner avant le début de la rencontre l'équipement des joueurs. Il doit veiller à ce qu'il n'y ait pas de changements ultérieurs. Les remplaçants doivent être contrôlés au moment de la montée sur le terrain.

L'arbitre doit définir lors de la première visite aux vestiaires la tenue à porter par les équipes. Il devra également contrôler l'équipement des gardiens de but. Ceci l'empêchera de changer son propre uniforme en dernière minute.

Si l'arbitre a des doutes sur l'état de l'équipement ou si une demande concernant l'équipement lui est adressée, il doit le contrôler à tout moment. S'il constate que l'équipement d'un joueur n'est pas conforme aux prescriptions ou constitue un danger pour les autres joueurs, l'arbitre invite le joueur de se remettre en situation conforme. Le joueur ne sera autorisé à participer au jeu qu'après avoir remédié aux manquements. Il devra attendre une interruption du jeu, et après avoir été contrôlé par l'arbitre il pourra reprendre la partie.

Loi 5 – Arbitre

Droits et devoirs

L'arbitre est autorisé à arrêter le match s'il est d'avis que l'éclairage est inadéquat.

Si l'arbitre, un des arbitres assistants, un joueur ou un officiel d'équipe est touché par un objet lancé par un spectateur, l'arbitre peut laisser le match se poursuivre, l'interrompre ou l'arrêter définitivement en fonction de la gravité de l'incident. Il doit dans tous les cas rapporter le(s) fait(s) aux autorités compétentes.

L'arbitre est habilité à infliger des cartons jaunes et rouges pendant la mi-temps ou après la fin du match ainsi que pendant les prolongations et les tirs au but car le match continue de relever de sa compétence à ces moments-là.

Si un arbitre est temporairement inconscient pour quelque raison que ce soit, le match peut continuer sous la direction des arbitres assistants jusqu'à la prochaine occasion où le ballon ne sera plus en jeu.

Si un spectateur donne un coup de sifflet que l'arbitre considère comme ayant interféré dans le match (un joueur prenant par exemple le ballon dans ses mains en pensant que le jeu a été interrompu), l'arbitre doit interrompre le match et le faire reprendre par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, à moins qu'il ne se soit trouvé 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 celui où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été arrêté.

Si un ballon supplémentaire, un objet ou un animal se retrouve sur le terrain durant la rencontre, l'arbitre n'est obligé d'arrêter le jeu que si le ballon interfère avec le jeu. Le match doit alors reprendre par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon du match au moment de l'interruption du jeu, à moins qu'il ne se soit trouvé 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 celui où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été arrêté. Si un ballon supplémentaire, un objet ou un animal se retrouve sur le terrain durant la rencontre mais n'interfère pas avec le jeu, l'arbitre devra s'assurer qu'il est retiré le plus vite possible.

Avantage

L'arbitre peut laisser jouer l'avantage lorsqu'une faute est commise.

L'arbitre décide d'appliquer la règle de l'avantage ou d'interrompre le jeu en fonction des critères suivants :

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

La décision de pénaliser la faute d'origine doit être prise en quelques secondes.

Si la faute justifie un avertissement, celui-ci doit être signifié lors de la prochaine interruption de jeu. Cependant, à moins qu'il n'y ait un clair avantage, il est recommandé à l'arbitre d'interrompre le match et d'avertir le joueur immédiatement. Si l'avertissement n'est PAS signifié lors de l'interruption suivante, il ne pourra plus l'être ultérieurement.

Joueurs blessés

Procédure

- L'arbitre doit laisser le jeu se poursuivre jusqu'à ce que le ballon ne soit plus en jeu s'il est d'avis que le joueur n'est que légèrement blessé.
- L'arbitre doit arrêter le jeu s'il est d'avis que le joueur est sérieusement blessé.
- Après avoir interrogé le joueur blessé, l'arbitre doit autoriser un ou tout au plus deux médecins à pénétrer sur le terrain de jeu pour évaluer la blessure et organiser la sortie du joueur rapidement et en toute sécurité.
- Les brancardiers ne peuvent pénétrer sur le terrain de jeu avec la civière qu'après y avoir été invités par l'arbitre.
- L'arbitre doit faire en sorte qu'un joueur blessé soit évacué du terrain en toute sécurité.
- Un joueur n'a pas le droit d'être soigné sur le terrain de jeu.
- Tout joueur présentant un saignement doit quitter le terrain. Il ne pourra revenir que sur un signe de l'arbitre qui se sera assuré au préalable que le saignement a cessé. Un joueur n'a pas le droit de porter des vêtements maculés de sang.
- Dès que l'arbitre a autorisé les médecins à pénétrer sur le terrain de jeu, le joueur doit quitter celui-ci, soit sur une civière soit en marchant. Si le joueur ne respecte pas les instructions de l'arbitre, il écopera d'un avertissement pour comportement antisportif.
- Un joueur blessé ne peut retourner sur le terrain qu'une fois que le match a repris.
- Si le ballon est en jeu, un joueur sorti se faire soigner devra regagner le terrain de jeu au niveau de la ligne de touche. Si le ballon n'est pas en jeu, le joueur pourra regagner le terrain de jeu depuis toute ligne de démarcation.
- Que le ballon soit en jeu ou non, seul l'arbitre peut autoriser un joueur blessé à regagner le terrain de jeu.
- L'arbitre peut autoriser un joueur blessé à regagner le terrain de jeu si un arbitre assistant ou le quatrième officiel a vérifié que le joueur est prêt.
- Si le jeu n'a pas été arrêté pour une autre raison ou si la blessure d'un joueur n'est pas causée par une atteinte aux Lois du Jeu, l'arbitre fera reprendre le jeu par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, à moins qu'il ne se soit trouvé 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 celui où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été arrêté.

- L'arbitre doit permettre de récupérer tout le temps perdu pour cause de blessures à la fin de chaque période de jeu.
- Si l'arbitre a décidé de sanctionner le joueur blessé par un carton et si ce dernier doit quitter le terrain de jeu pour se faire soigner, l'arbitre doit sanctionner le joueur avant que ce dernier quitte le terrain de jeu.

Il ne peut être dérogé à ces règles que si :

- un gardien de but est blessé ;
- un gardien de but et un joueur de champ sont entrés en collision et nécessitent des soins immédiats ;
- des joueurs de la même équipe sont entrés en collision et nécessitent des soins immédiats ;
- une grave blessure est constatée (langue avalée, commotion, jambe cassée, etc.).

Multiples fautes simultanées

- Fautes commises par deux joueurs de la même équipe :
  - L'arbitre doit sanctionner la faute la plus grave.
  - Le jeu doit reprendre selon la procédure applicable à la faute la plus grave.
- Fautes commises par des joueurs des deux équipes :
  - L'arbitre doit arrêter le match et faire reprendre le jeu par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, à moins qu'il ne se soit trouvé 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 celui où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été arrêté.

Positionnement lorsque le ballon est en jeu

Recommandations

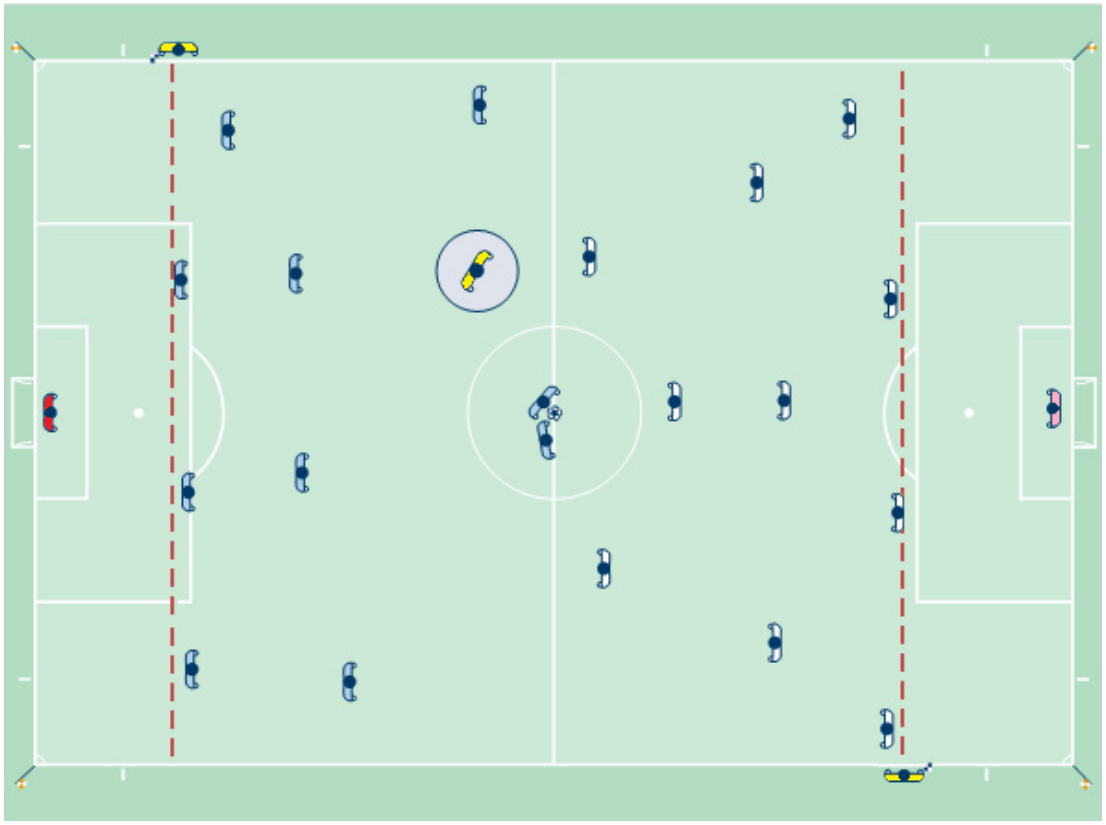
- Le jeu devrait se dérouler entre l'arbitre et l'arbitre assistant le plus concerné par le jeu de par sa position.
- L'arbitre assistant le plus proche du jeu doit se tenir dans le champ de vision de l'arbitre. Ce dernier doit, pour ses déplacements, utiliser un système de grande diagonale.
- Se tenir 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 :
  - l'agressivité des confrontations 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 sur coups de pied arrêtés

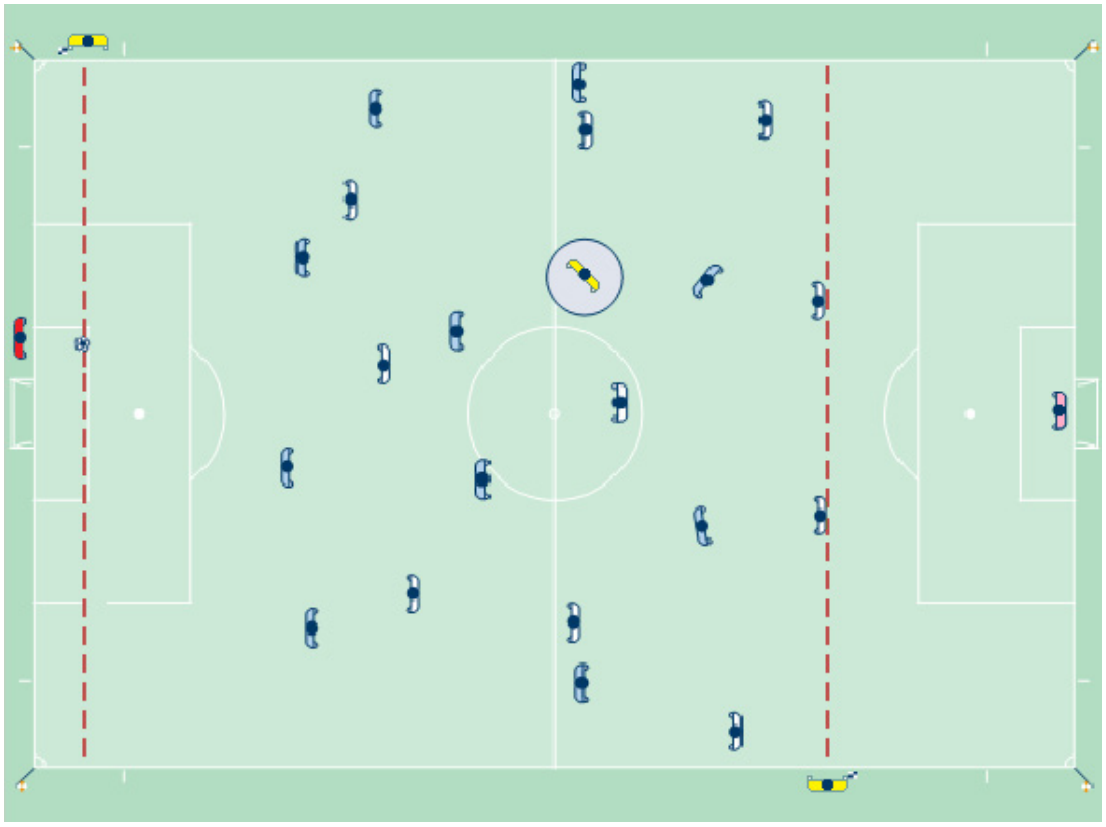
La meilleure position est celle d'où l'arbitre peut prendre la bonne décision. Toutes les recommandations concernant le positionnement sont basées sur des probabilités et doivent être adaptées en fonction des informations spécifiques sur les équipes, les joueurs et les événements survenus pendant le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

Les schémas ci-après représentent des placements basiques recommandés aux arbitres. La référence à une « zone » vise à souligner que la position recommandée couvre un espace à l'intérieur duquel la performance de l'arbitre doit pouvoir être optimale. Cet espace peut être plus ou moins grand, ou avoir une forme différente suivant les circonstances.

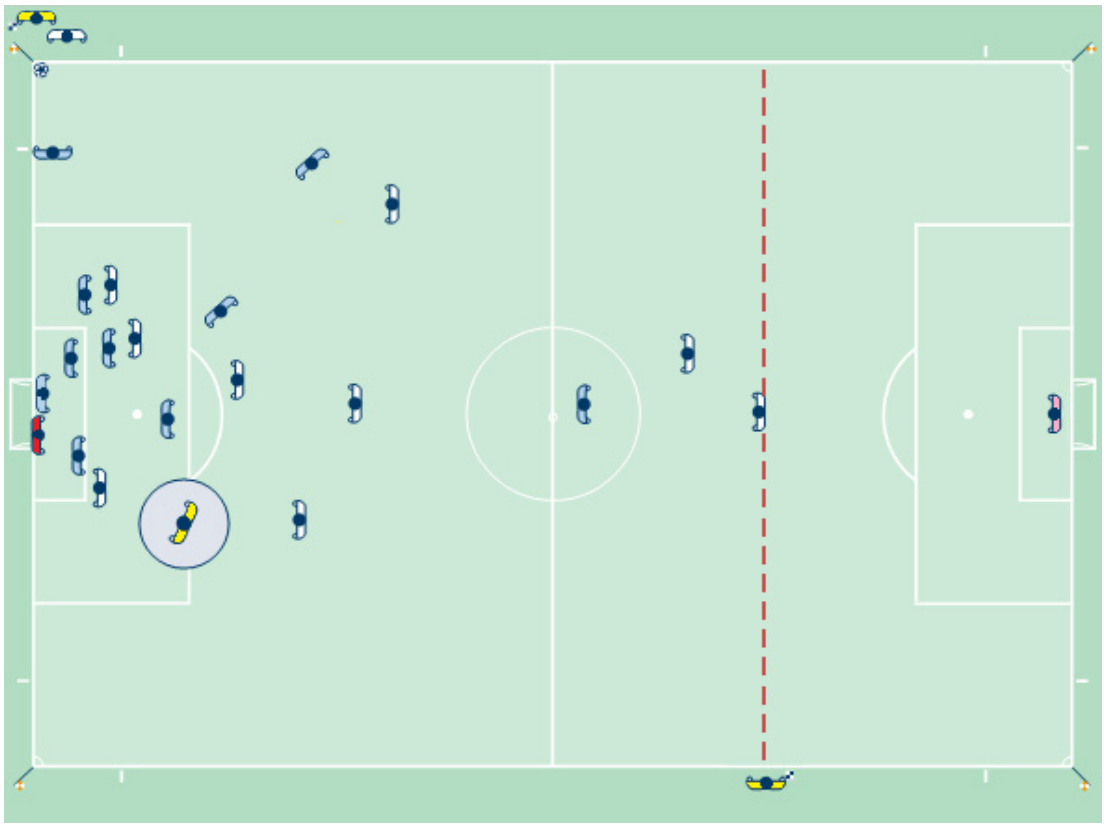
1. *Placement de l'arbitre avec assistants officiels sur coup d'envoi*



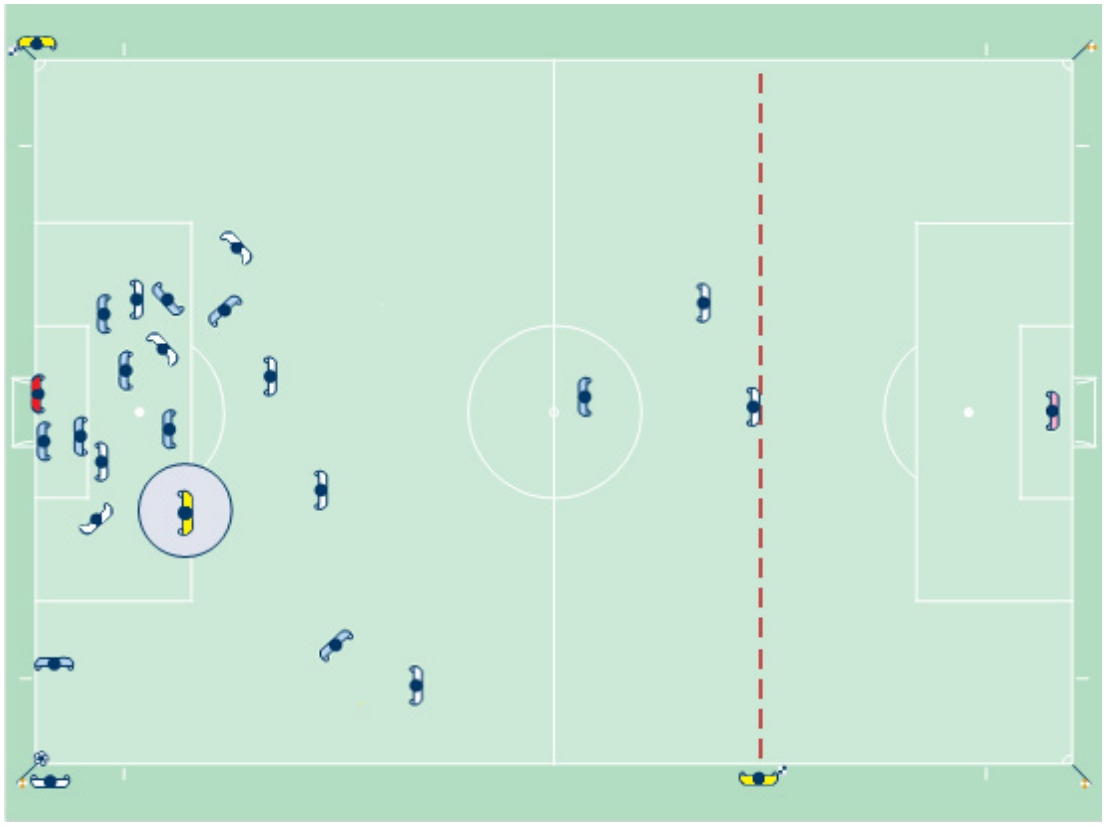
2. *Placement de l'arbitre avec assistants officiels sur coup de pied de but*



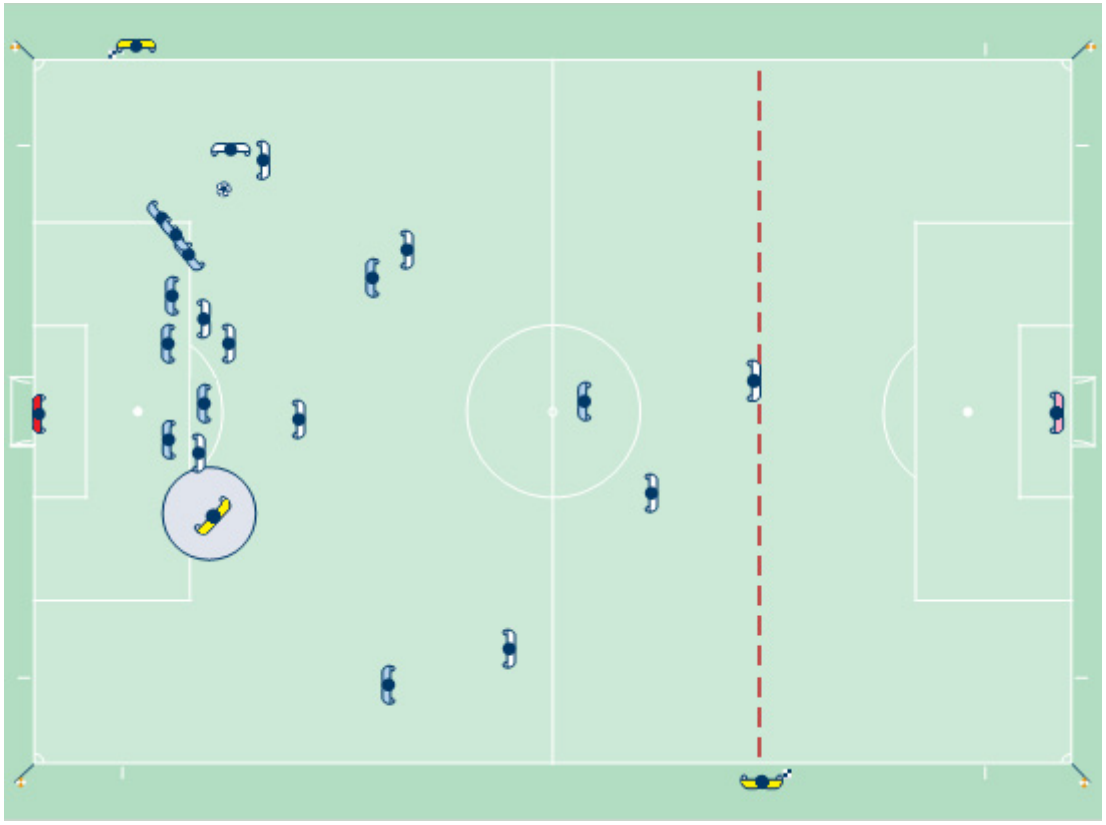
3. *Placement de l'arbitre avec assistants officiels sur coup de pied de coin (1)*



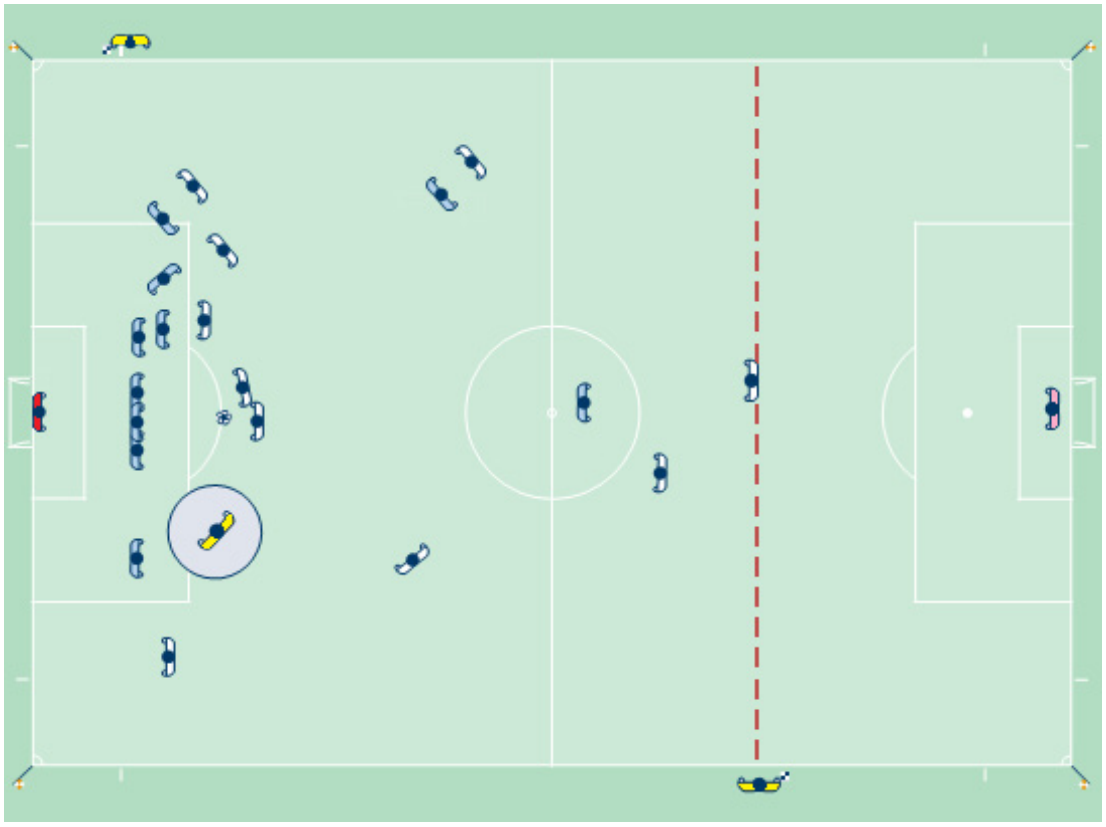
4. *Placement de l'arbitre avec assistants officiels sur coup de pied de coin (2)*



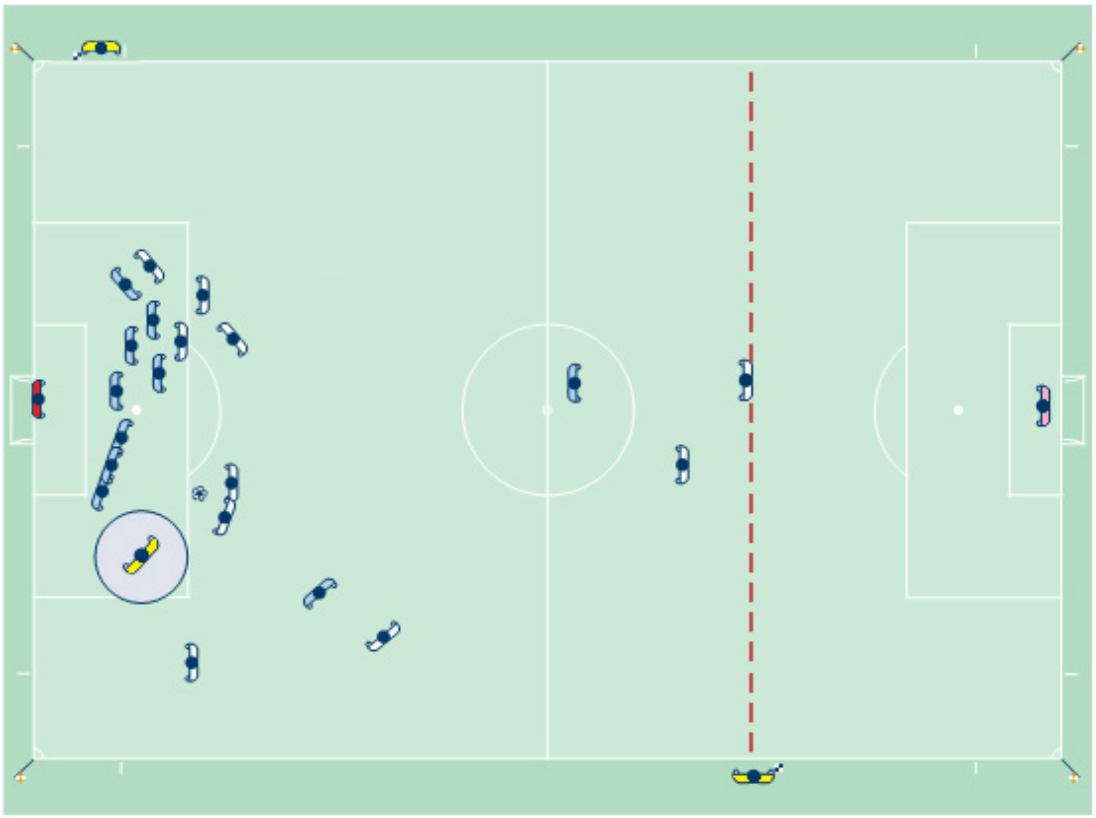
5. *Placement de l'arbitre avec assistants officiels sur coup franc (1)*



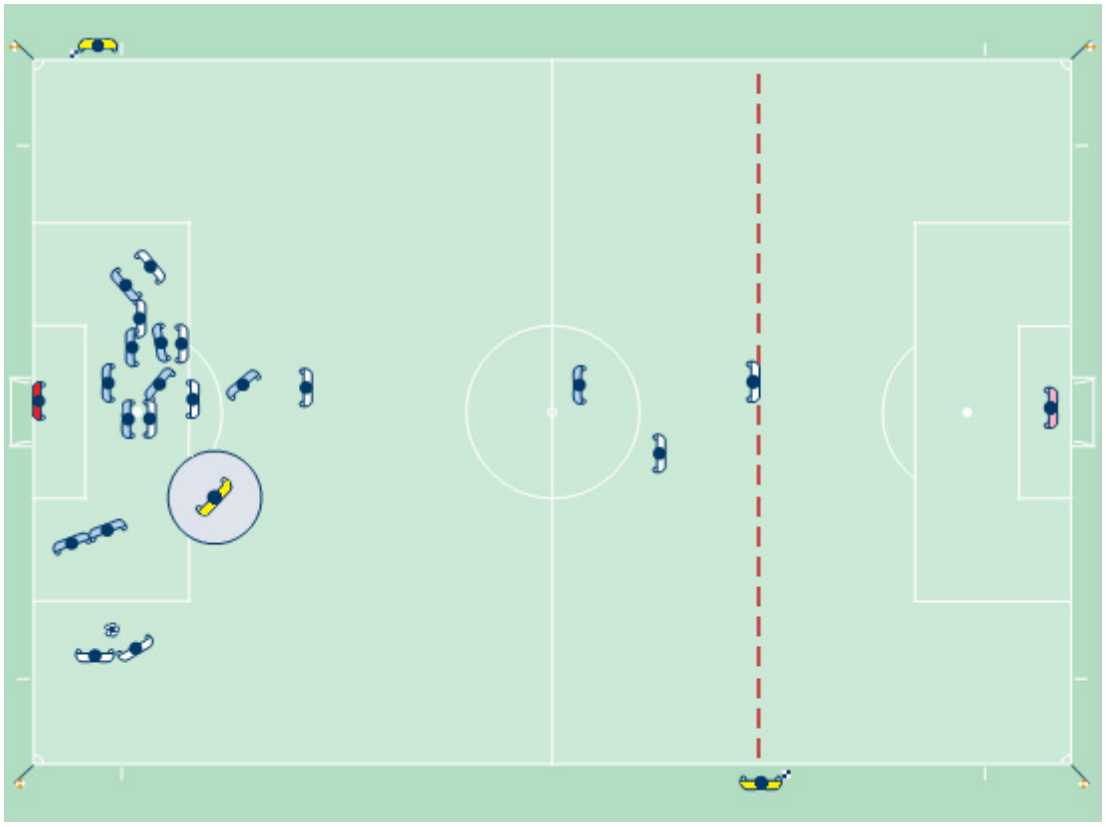
6. *Placement de l'arbitre avec assistants officiels sur coup franc (2)*



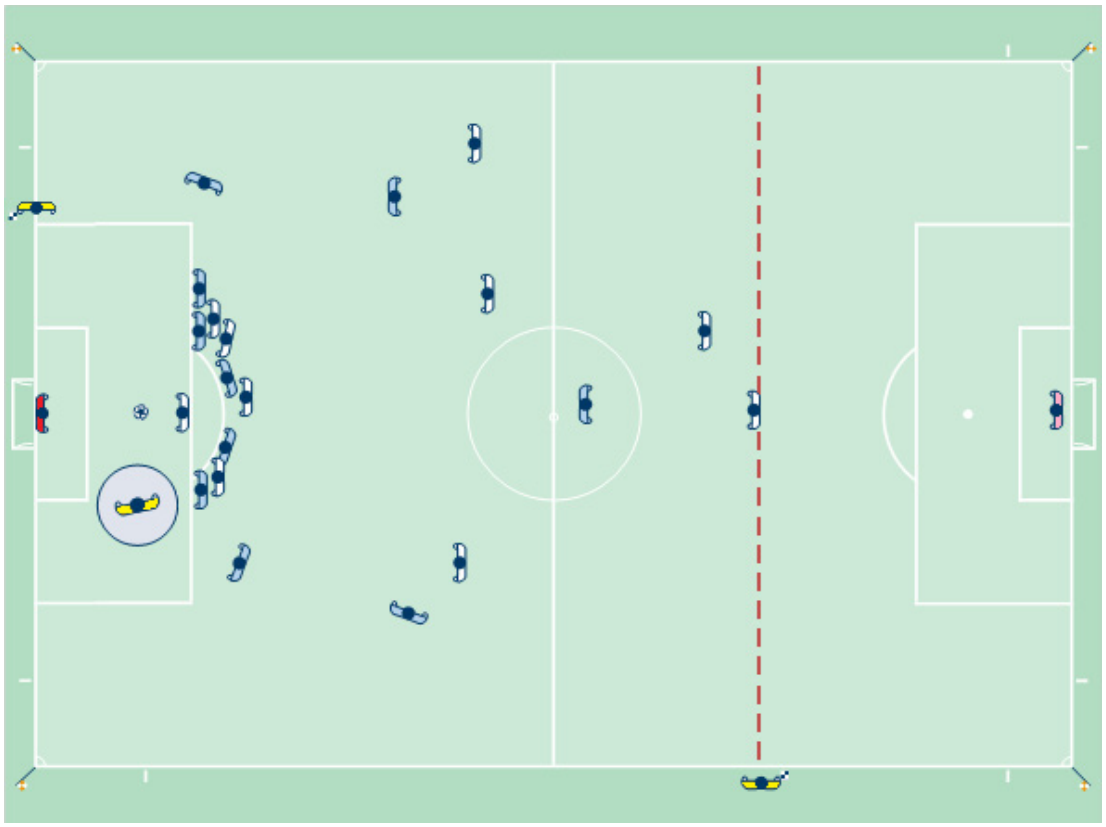
7. *Placement de l'arbitre avec assistants officiels sur coup franc (3)*



8. *Placement de l'arbitre avec assistants officiels sur coup franc (4)*

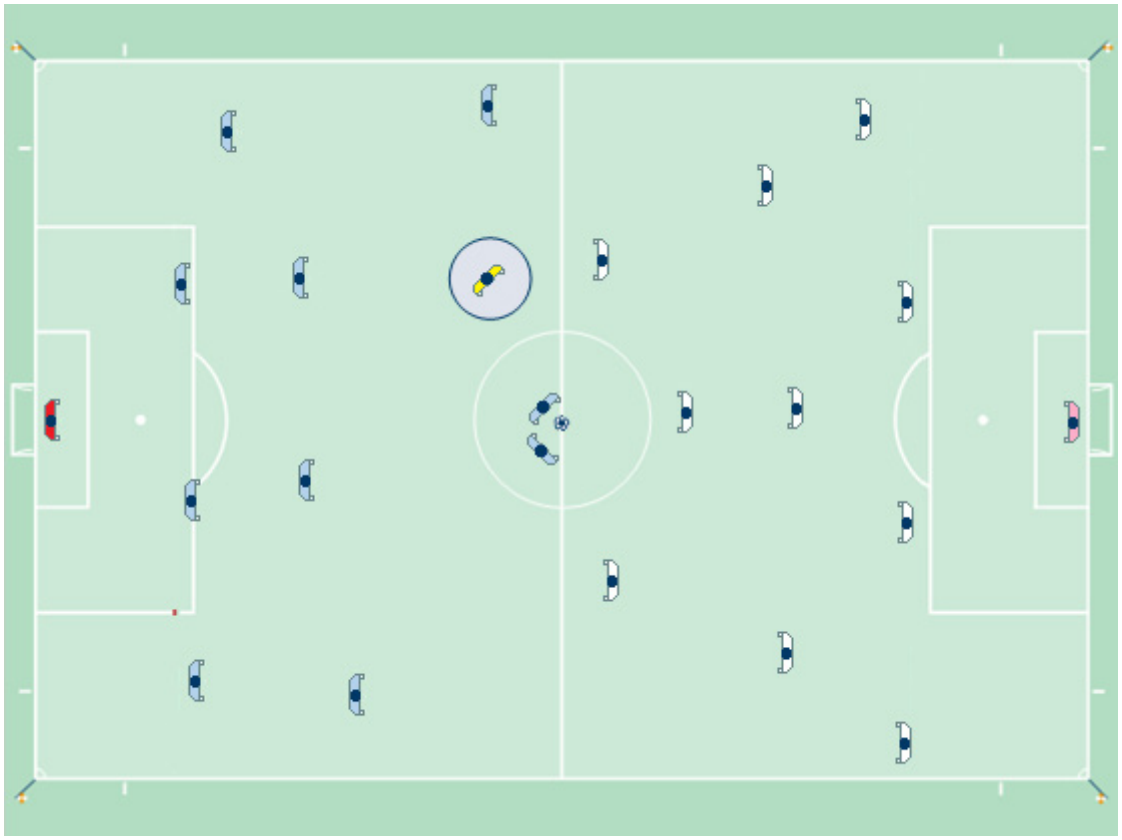


9. Placement de l'arbitre avec assistants officiels sur coup de pied de réparation

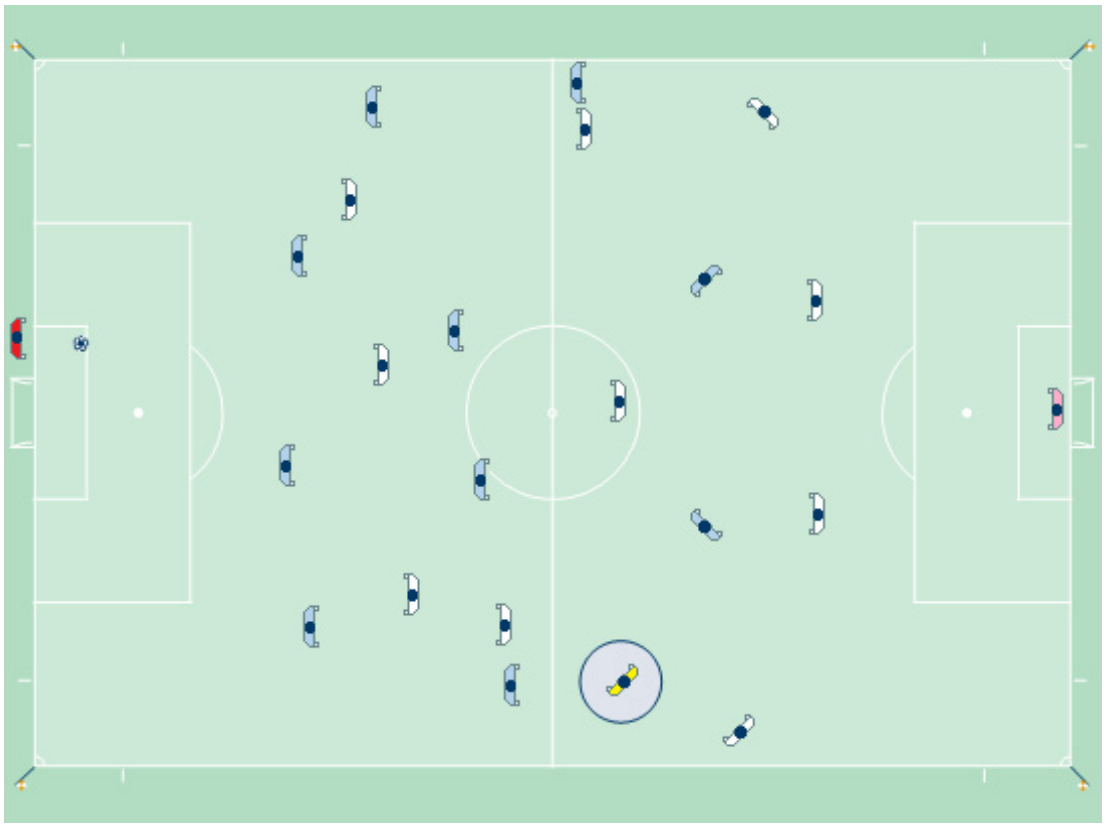


Instructions du CAF concernant le placement de l'arbitre sans assitants officiels

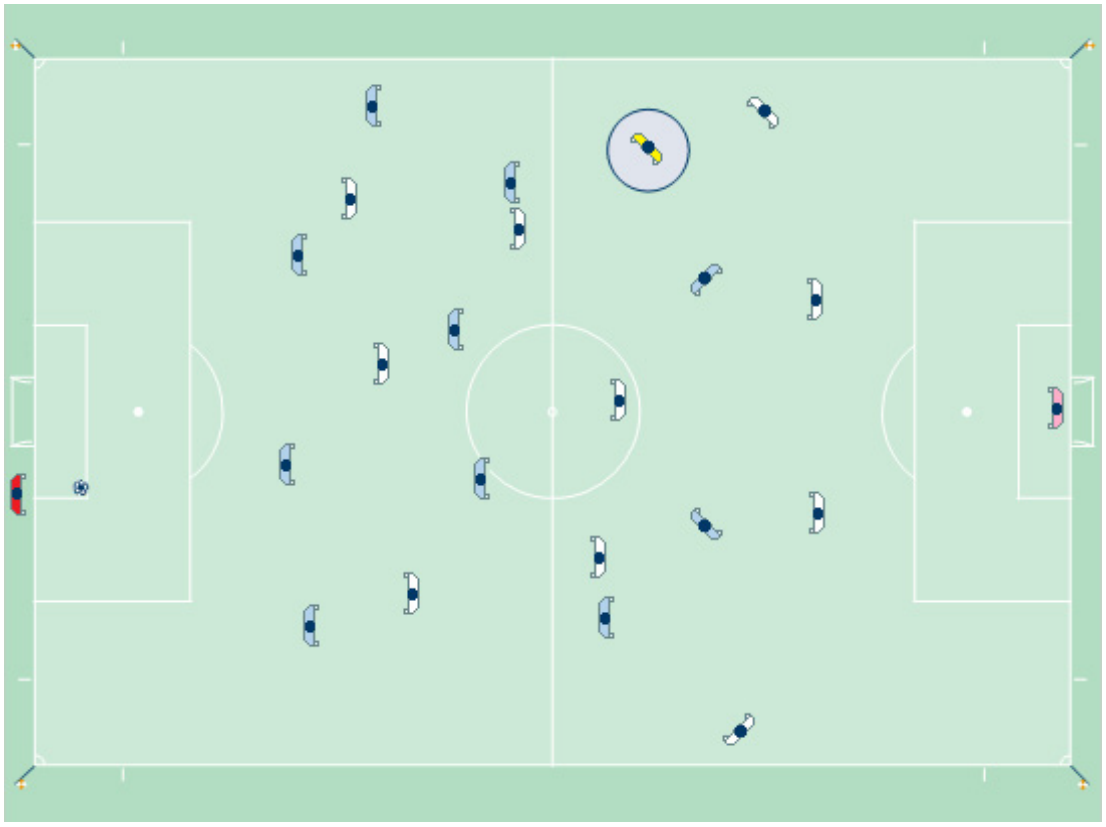
1. Placement de l'arbitre sans assistants officiels sur coup d'envoi



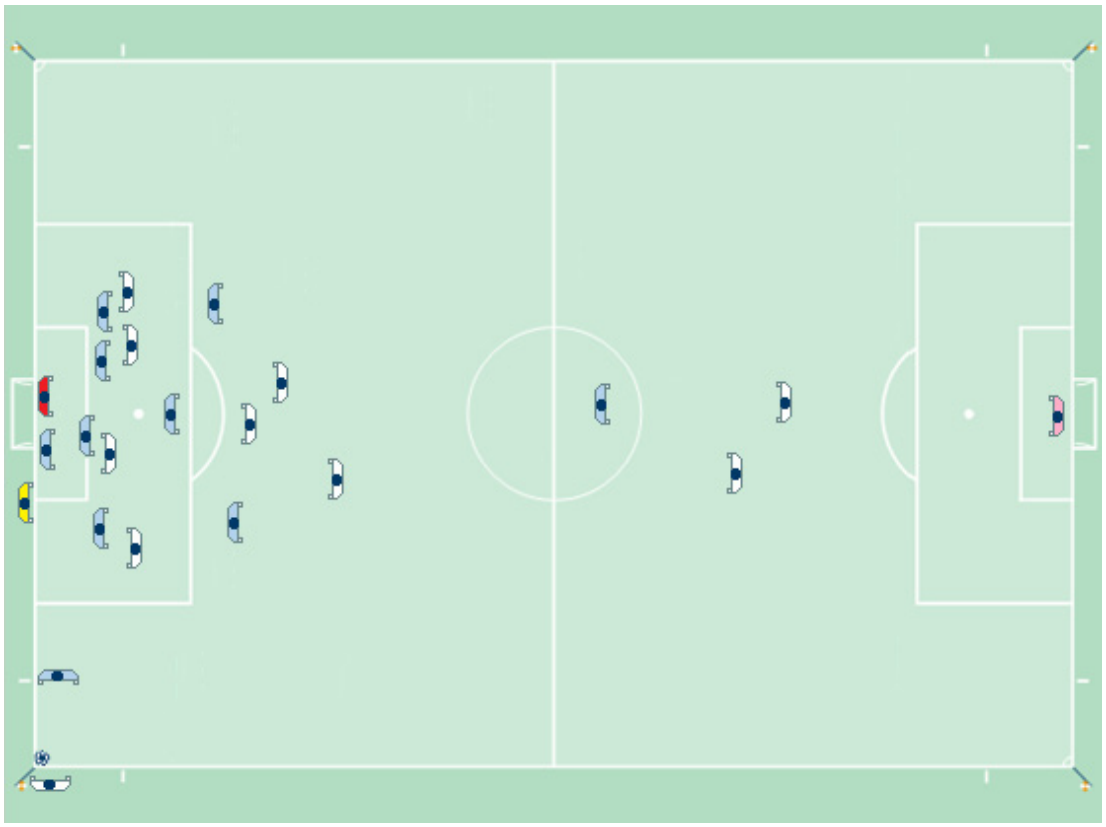
2. Placement de l'arbitre sans assistants officiels sur coup de pied de but (1)



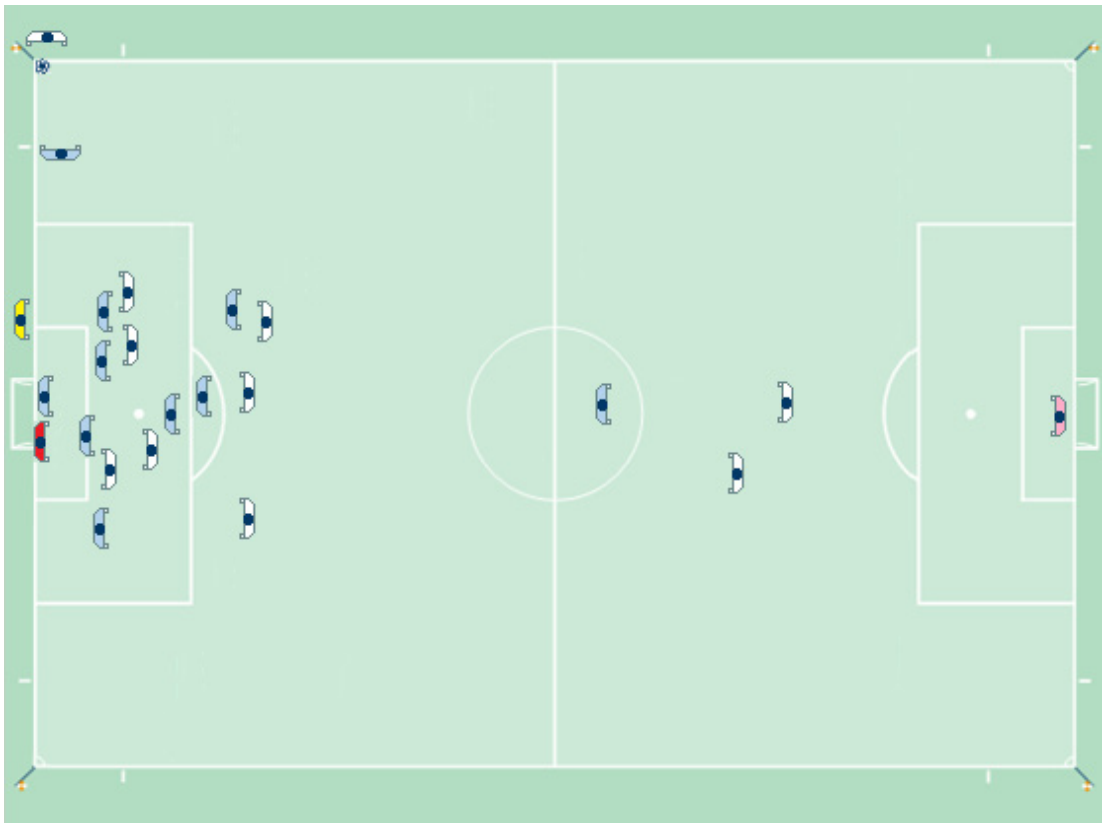
3 Placement de l'arbitre sans assistants officiels sur coup de pied de but (2)



4. Placement de l'arbitre sans assistants officiels sur coup de pied de coin (1)



5. Placement de l'arbitre sans assistants officiels sur coup de pied de coin (2)



Signaux de l'arbitre

Coup franc direct

Coup franc indirect

Avantage

Avertissement

Expulsion

Utilisation du sifflet

Un coup de sifflet est nécessaire pour signifier :

- le coup d'envoi (1re et 2e mi-temps) ou la reprise du jeu après un but :
- l'interruption du jeu
  - pour un coup franc ou un coup de pied de réparation ;
  - pour suspendre ou arrêter le match définitivement ;
  - lorsqu'une période de jeu s'achève car le temps est écoulé ;
- la reprise du jeu lors des
  - coups francs lorsque le mur est placé à distance réglementaire ;
  - coups de pied de réparation ;
- la reprise du jeu après une interruption due à
  - un carton jaune ou un carton rouge infligés pour incorrection ;
  - 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 coup de pied de coin ou une rentrée de touche ;
  - un but ;
- la reprise du jeu après :
  - un coup franc, un coup de pied de but, un coup de pied de coin ou une rentrée de touche.

Un usage trop fréquent du sifflet affaiblira son impact. Quand la reprise du jeu nécessite un coup de sifflet de l'arbitre, ce dernier doit annoncer clairement aux joueurs qu'ils doivent attendre ce signal.

Langage corporel

Le langage corporel est un instrument qui aide les arbitres à :

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

Le langage corporel n'est pas :

- l'explication d'une décision.

Tâches et responsabilités

Les arbitres assistants supplémentaires doivent aider l'arbitre à contrôler le match conformément aux Lois du Jeu. Ils lui apportent également leur assistance dans tous les autres domaines de la gestion du match, à sa demande et selon ses instructions. Leur champ d'activités consiste notamment à :

- inspecter le terrain, les ballons utilisés et l'équipement des joueurs ;
- déterminer si les problèmes d'équipement ou de saignement des joueurs ont été résolus ;
- contrôler le temps et consigner par écrit les buts et les incorrections.

Positionnement et coopération avec l'arbitre

1. Placement durant le match

Les arbitres assistants supplémentaires se placent derrière la ligne de but.

Les arbitres assistants supplémentaires ne sont pas autorisés à pénétrer sur le terrain de jeu sauf en cas de circonstances exceptionnelles.

Coup de pied de but

Les arbitres assistants supplémentaires doivent 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.

Coup de pied de réparation

L'arbitre assistant supplémentaire doit se placer à l'intersection de la ligne de but et de celle de la surface de réparation, et l'arbitre assistant doit se placer au niveau du dernier défenseur.

Tirs au but

Les arbitres assistants supplémentaires doivent se placer à l'intersection de la ligne de but et de celle de la surface de réparation, de chaque côté du but.
Les arbitres assistants supplémentaires sont responsables d'indiquer à l'arbitre si le ballon a entièrement franchi la ligne de but entre les poteaux et sous la barre transversale.

But marqué ou non marqué

L'arbitre assistant supplémentaire doit communiquer à l'arbitre quand un but a été inscrit.

Système de signalisation pour les arbitres assistants supplémentaires

Les arbitres assistants supplémentaires utiliseront uniquement un système de communication par radio, et non par drapeau, pour communiquer leurs décisions à l'arbitre principal.
En cas de panne du système de communication par radio, les arbitres assistants supplémentaires utiliseront une hampe de drapeau avec signal sonore électronique pour indiquer leurs décisions.
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 apporter une aide précieuse à l'arbitre. Tout geste de la main doit avoir une signification claire définie lors de la discussion précédant le match.

Instructions du CAF aux arbitres

Désignation pour un match

En principe, la convocation des arbitres et des arbitres assistants pour les matchs officiels se fait par la voie du «Bulletin d'information officiel» (BIO) de la FLF, lequel est publié hebdomadairement sur le site www.flf.lu

Pour des matchs amicaux ou des matchs du championnat du «Football Corporatif», ainsi que pour chaque disposition ultérieure, les arbitres sont convoqués personnellement par mail par la FLF.

Les arbitres ou arbitres assistants sont seulement autorisés à officier à un match s'ils ont été désignés pour le match en question.

Si en cas d'absence de l'arbitre désigné, l'assistant le plus ancien en rang dirigera le match (seulement s'il se déclare d'accord d'arbitrer le match).

Dans tous les cas énumérés ci-dessus, il faut mentionner le cas sur la feuille du match.

Des arbitres ou des arbitres assistants désignés, qui sont arrivés trop tard ou pas du tout sur le lieu d'un match, doivent informer le CAF dans un délai de 48 heures après la rencontre du motif de leur retard.

Pour des rencontres d'éliminatoires et de barrage des divisions inférieures ainsi que pour la finale de la « Coupe du Prince » et de la « Coupe des Cadets », l'arbitre est assisté d'arbitres assistants officiels.

Fonctions exclues pour l'arbitre

Les arbitres ne doivent exercer aucune fonction officielle dans un Club au cours des matchs.
Toutefois, pour des matchs amicaux ils peuvent officier comme arbitre assistant, s'ils ont été désignés officiellement par la fédération.

Tous les arbitres sont tenus à respecter le statut existant de la FLF « A-2. Règlement relatif à l'arbitrage » et « Les instructions annuelles du CAF ».

Code de conduite pour les annulations

Annulations à court terme sont à faire par téléphone et seulement au secrétariat de la FLF. Une confirmation écrite par courrier électronique est souhaitée. Pour des indisponibilités connues à l'avance, le secrétariat de la fédération doit être informé deux semaines avant cette date par mail, afin d'éviter les désignations inutiles.

Indemnité d'arbitrage

A l'exception de la BGL-Ligue, l'indemnité d'arbitrage est versée à l'arbitre et les arbitres assistants officiels avant le match dans le vestiaire. Une enveloppe correctement affranchie pour l'envoi des rapports de l'arbitre (feuilles de match) lui sera remise.

Au début de chaque saison, les tarifs des indemnisations sont ajustés à l'aide de l'indice et publiés.

Des subventions éventuelles de la fédération doivent être demandées selon les instructions existantes à l'aide du formulaire prévu.

Les arbitres sont invités à établir des quittances correctes et détaillées. Un arbitre facturant un montant plus élevé que celui auquel il a droit, ne nuit pas seulement à lui-même, mais surtout à la renommée de tout l'arbitrage. Si une telle infraction est détectée, les mesures disciplinaires prévues seront prises.

Equipement de l'arbitre

La tenue de l'arbitre doit faire une impression simple, uniforme et sportive et être pratique et adaptée à sa tâche. Toutes tenues conforment aux normes officielles sont autorisées. Toutefois, l'uniformité pour les arbitres et les arbitres assistants doit être assurée. L'empreinte de sponsors privés sur des pièces d'équipement n'est pas autorisée. En cas de période de froid, les arbitres et arbitres assistants sont autorisés de mettre des pantalons de training ou collants de couleur bleu foncé ou noir.

Les arbitres ne sont pas autorisés à porter des pantalons thermos.

Les arbitres doivent porter l'écusson national officiel.

Les arbitres et les arbitres assistants internationaux doivent porter l'écusson de la FIFA, celui-ci est à porter dans le cadre des rencontres pour lequel il a été attribué par la FIFA.
L'arbitre doit également être muni d'une montre, d'un sifflet (+ un sifflet de réserve), d'un bloc-notes avec stylo, d'une pièce de monnaie, d'un carton jaune et d'un carton rouge.

Vestiaires

Les vestiaires à disposition doivent être conformes au règlement de la FLF.

Seuls les joueurs et les officiels des clubs impliqués peuvent pénétrer dans les vestiaires.

En cas de non-conformité des vestiaires une notification est à faire sur le rapport de l'arbitre (feuille de match).

L'observateur officiel d'arbitres de la rencontre est autorisé à entrer dans le vestiaire de l'arbitre.

Obligations pour le club recevant

Le Club qui reçoit est responsable de la protection de l'arbitre, des arbitres assistants, avant, pendant et après le match, jusqu'à ce que ceux-ci soient à plus de 3 km de l'endroit où se déroule la rencontre. Les personnes susnommées doivent quitter les lieux dans les plus brefs délais.
La responsabilité du Club qui reçoit concerne la personne physique des intéressés dans le cadre des possibilités normales de protection. Une responsabilité pour leurs effets personnels comme par exemple leur véhicule, etc. n'est donc pas à prendre en considération, à moins qu'on puisse démontrer au club recevant un acte de malveillance délibérée.

Officiels locaux de sécurité

Pour les règles de discipline sur le terrain le nombre minimal d'Officiels de sécurité local est le suivant :

	Match officiel	Match amical
BGL-Ligue et Promotion d'Honneur	6	2
1e Division	4	2
2e et 3e Division	2	1
Seniors réserve	1	1
Jeunes, Vétérans, Féminines,	1	1

Le nombre minimal des officiels locaux de sécurité lors de matchs de coupe correspond à la division du Club le mieux classé.

Les officiels locaux de sécurité doivent avoir l'âge des seniors.

Les officiels locaux de sécurité doivent :

- se tenir à disposition de l'arbitre au moins 30 minutes avant le début de la rencontre ;
- présenter leur licence ou leur carte d'identité à l'arbitre ;
- signer la feuille du match avant le début de la rencontre ;
- porter un brassard blanc d'une largeur d'au moins 12 cm portant la mention « OFFICIEL ».

Les officiels locaux de sécurité sont tenus de suivre les instructions de l'arbitre; ils ne sont pas autorisés à exercer d'autres fonctions sur le terrain. Les officiels pourront pourtant assurer simultanément la fonction de délégué d'arbitre.

S'il n'y a aucun ou un nombre insuffisant d'officiels locaux de sécurité, la rencontre doit quand même être jouée. L'arbitre doit toutefois mentionner l'incident sur le rapport de l'arbitre.

Le devoir primaire des officiels locaux de sécurité consiste à assurer l'ordre autour du terrain. C'est pourquoi ils doivent se trouver dans la zone neutre à l'intérieur de la clôture du terrain de jeu. Ils constituent le lien entre les spectateurs et l'arbitre, ce dernier ne doit en aucun cas s'adresser directement au public, mais uniquement par l'intermédiaire des officiels locaux de sécurité.

En cas de comportement incorrect des officiels locaux de sécurité, l'arbitre dressera un rapport séparé au secrétariat de la FLF.

Le délégué d'arbitre

Les clubs mettront à disposition de l'arbitre un délégué d'arbitre, aussi bien pour les matchs de championnat et de coupe que pour les matchs amicaux. Pour des matchs officiels de la BGL-Ligue leur nombre est augmenté à deux. Les délégués d'arbitres sont autorisés à exécuter en même temps la charge d'officiel local de sécurité.

Missions du délégué d'arbitre :
Le délégué d'arbitre doit être présent au terrain, à la disposition de l'arbitre :

- en BGL-Ligue et la Promotion d'Honneur: 75 minutes avant le coup d'envoi
- en Division 1e, 2e et 3e ainsi que des matchs juniors 1e classe : 60 minutes avant le début du match
- pour tous les autres matchs, y compris les matchs amicaux 45 minutes avant le coup d'envoi.

Le délégué d'arbitre veillera à ce que :

- les arbitres trouvent un emplacement facile et adéquat pour garer leur voiture privé
- les vestiaires pour l'équipe arbitrale soient dans un état propre avec toutes les facilités nécessaires prévues par les règlements
- le payement des indemnités d'arbitrage sur présentation de la facture par l'arbitre soit effectué
- les officiels locaux de sécurité soient présents en temps utile (au plus tard 20 minutes avant le coup d'envoi).

Le délégué d'arbitre assistera l'arbitre sur sa demande :

- au contrôle du terrain et des installations de jeu avant le match. Il veillera à ce que toutes les améliorations nécessaires demandées par l'arbitre soient faites aussi rapidement que possible ;
- aux formalités concernant le remplissage de la feuille du match en respect avec les délais prévus avant la rencontre ;
- au contrôle de la couleur des équipements d'avant match.

Les officiels locaux de sécurité, ensemble avec le(s) délégué(s) d'arbitre, devront veiller à ce que la partie ne soit pas perturbée par des incidents par des spectateurs.

Les délégués d'arbitre et les officiels locaux de sécurité devront, par tous les moyens disponibles, assurer la sécurité des arbitres, des joueurs, des officiels et des spectateurs.

Les délégués d'arbitre doivent, tout comme les officiels locaux de sécurité, porter un brassard, portant bien visiblement la mention «OFFICIEL».

Si aucun délégué d'arbitre ne se présente, le match doit tout de même être joué. L'arbitre doit pourtant signaler ce fait sur le rapport d'arbitre (feuille de match).

En cas de comportement incorrect du délégué d'arbitre, l'arbitre dressera un rapport séparé au secrétariat de la FLF.

Encadrement officiel des équipes

1. BGL-Ligue et Promotion d'Honneur :

Lors d'une rencontre officielle, les personnes suivantes ont le droit de se trouver à l'intérieur de la zone technique (zone de coaching) :

- jusqu'à 3 entraîneurs diplômés ;
- un accompagnateur de l'équipe ;
- un médecin ;
- un soigneur ;
- les remplaçants inscrits sur le rapport d'arbitre (feuille de match)

11 personnes au maximum ont le droit de se trouver à l'intérieur de la zone technique (zone de coaching). Au cas où la zone technique ne saurait être adaptée aux besoins énoncés ci-dessus, le club peut toutefois installer un banc **derrière** la clôture (en dehors de la zone technique).

2. Autres divisions et catégories d'âge :

Lors d'une rencontre officielle, les personnes suivantes ont le droit de se trouver à l'intérieur de la zone technique (zone de coaching) :

- Deux entraîneurs de clubs, accompagnateurs, formateurs pour jeunes lors de rencontres entre jeunes ;
- le médecin ;
- et le soigneur ;
- Les remplaçants inscrits sur le rapport d'arbitre (feuille de match).

3. Généralités :

Médecin et soigneur portent un brassard.
Les personnes autorisées à se trouver dans la zone technique doivent être mentionnées sur le rapport d'arbitre (feuille de match) et présenter leur licence à l'arbitre avant le début de la rencontre.

Ces mêmes personnes peuvent être expulsées hors de l'enceinte du terrain en cas de comportement antisportif.

Formateur pour jeunes

Pour les rencontres de jeunes, y compris les équipes juniors, un formateur pour jeunes doit accompagner l'équipe. (Toutefois pas l'entraîneur du club, celui-ci peut être remplacé par le formateur pour jeunes).

Les équipes de jeunes, qui ne sont pas accompagnées d'un formateur pour jeunes, ne sont pas autorisées à jouer.

Le formateur pour jeunes est responsable du comportement des joueurs avant, pendant et après les rencontres. Il signe par ailleurs le rapport d'arbitre (feuille de match) ou éventuellement une réclamation.

Le formateur pour jeunes n'est pas autorisé à participer à la rencontre en tant que joueur.

Pour exercer la fonction de formateur pour jeunes, il faut :
a) être un membre licencié du club
b) avoir au moins 18 ans

Chaque membre agréé de la FLF qui souhaite exercer dans un club autre que son club officiel, la fonction de formateur pour jeunes, doit être en possession d'un certificat de son club, signé par le président ou le secrétaire de ce club.

Joueurs

Les personnes inscrites sur le rapport d'arbitre (feuille de match) en tant que joueurs ne sont pas autorisées à exercer la fonction de délégué d'arbitre, d'officiel de sécurité local, d'arbitre assistant ni celle de formateur pour jeunes.

Le capitaine ou le capitaine remplaçant assure la direction de l'équipe sur le terrain. Il n'est responsable vis-à-vis de l'arbitre que des joueurs. C'est pourquoi l'arbitre n'a pas à répondre aux questions concernant les spectateurs. Seul le capitaine de service a le droit, au cours de la rencontre, de questionner l'arbitre au sujet de ses décisions. Il doit le faire avec politesse.

Généralités

Toutes les personnes se trouvant dans la zone technique doivent être inscrites sur le rapport d'arbitre (feuille de match).

Le soigneur ou le médecin sont les seuls qui, avec l'autorisation de l'arbitre, sont autorisés à soigner un joueur blessé sur le terrain.

Le médecin et le soigneur portent un brassard et doivent présenter leur licence à l'arbitre avant le début de la rencontre. Ces personnes peuvent être expulsées par l'arbitre derrière la clôture respectivement hors de l'enceinte du terrain en cas de comportement antisportif.

Lors de chaque match, une trousse de secours équipée selon le règlement et un brancard doivent être disponible.

Sanctions contre les dirigeants

Les délégués d'arbitres, les officiels locaux de sécurité locaux, les juges de touches de club, les formateurs pour jeunes, les accompagnateurs de l'équipe et les soigneurs qui montrent un comportement inconvenant doivent être expulsées hors de l'enceinte du terrain par l'arbitre. Pour ces comportements incorrects, l'arbitre dressera un rapport séparé au secrétariat de la FLF.

Déclaration obligatoire de l'arbitre

L'arbitre a l'obligation de dénoncer tous les incidents et infractions qui se sont produits avant, pendant et après le match. Il envoie un rapport détaillé à la FLF. Ce rapport séparé doit arriver au secrétariat de la FLF par mail au plus tard le jour après le match. Une notification doit être inscrite sur le rapport d'arbitre (feuille de match).
Des arbitres qui omettent d'établir ces rapports seront sanctionnés.

Des comportements inconvenants en dehors du terrain doivent également être signalés.

L'autorité de l'arbitre commence au moment où il entre sur le terrain.

Les compétences de l'arbitre après la fin du match sont limitées aux rapports suivants :

- Tous les incidents qu'il a observé lui-même, ou qui lui sont survenus jusqu' au moment de son départ.
- Des incidents qui lui ont été rapportés par des personnes qui ont participées directement au match, tels que: joueurs, délégués de terrain, assistants d'arbitre, juges de touche des clubs etc. Ces incidents doivent lui être rapportés soit jusqu'au moment où il quitte son vestiaire, soit jusqu'au moment où il quitte le terrain de jeu, si les vestiaires s'y trouvent.
- Des différents entre joueurs et d'autres personnes, qui se sont produits après que l'arbitre a quitté le terrain.

L'arbitre ne doit pas s'occuper des réclamations concernant les vestiaires de la part des clubs. Celles-ci devront être rapportées par les clubs même à la FLF, l'arbitre pourra toutefois être entendu comme témoin pour déclarer ses observations éventuelles.

Présence avant le début du match

Les arbitres et les arbitres assistants doivent arriver sur le lieu du match comme suit :

BGL-Ligue	au moins 75' min avant le coup d'envoi
Promotion d'Honneur	au moins 75' min avant le coup d'envoi
1e, 2e, 3e Division	au moins 60' min avant le coup d'envoi
1e classe juniors	au moins 60' min avant le coup d'envoi
Autres matches	45' min avant le coup d'envoi

Pour les matches de coupe, en fonction de l'affiliation à la division du club le mieux classé.

Pendant la saison de mauvais temps ou lors d'une présomption d'impraticabilité du terrain, l'arbitre doit arriver bien plus tôt pour effectuer le contrôle du terrain de jeu, et ainsi préserver le club visité de problèmes supplémentaires, si des améliorations éventuelles doivent être faites au terrain de jeu.

Contrôles avant le match

Avant le coup d'envoi, l'arbitre doit contrôler le terrain de jeu et les ballons. En cas de doute, ou à la demande du capitaine adverse, l'arbitre doit contrôler les spécifications techniques du ballon.

L'arbitre contrôle le marquage du terrain, la trousse de secours et la présence d'un brancard.

Dans tous les cas, l'arbitre est obligé de contrôler lui-même les filets des buts avant le début du match.

Contrôle de l'équipement des joueurs :
L'équipement des joueurs doit être vérifié avant le match. Cette inspection doit être effectuée à l'avance afin que les manquements soient remis en ordre avant le début du match. Les règles et les directives existantes relatives à l'équipement des joueurs doivent être appliquées strictement.

Les dispositions relatives au rapport d'arbitre (feuille de match) de la FLF.

Pour chaque match, un rapport d'arbitre officiel (feuille de match officielle) doit être rempli. Les joueurs présents doivent être enregistrés sur le formulaire, que la rencontre ait lieu ou non.

L'arbitre contrôle avant chaque match les licences des participants. Il inscrit la moindre irrégularité constatée sur le rapport d'arbitre (feuille de match). Une pièce d'identité officielle avec photo peut exceptionnellement faire office de licence.

Les joueurs des clubs étrangers disputant des matchs au Luxembourg doivent présenter une pièce d'identité ou une licence de joueur pour leurs effectifs.

1. Avant le début du match

Au plus tard une heure avant le coup d'envoi, avant que l'arbitre n'entame l'inspection des licences et de l'équipement des joueurs, les deux clubs remplissent les rubriques du rapport de l'arbitre (feuille de match) qui se rapportent à leur équipe. Cette partie du rapport de l'arbitre peut être complété et imprimé via l'intranet.

Les deux clubs remettent à l'arbitre trois copies de cette partie du rapport de l'arbitre (feuille de match), ainsi que les licences. Au plus tard 30 minutes avant le coup d'envoi, l'arbitre doit être en possession de toutes les parties du rapport de l'arbitre (feuille de match).

C'est aussi le moment où les officiels doivent se présenter à l'arbitre pour recevoir des instructions nécessaires et de signer le rapport d'arbitre (feuille de match).

L'arbitre compare les numéros de licence avec celles du rapport de l'arbitre (feuille du match) et fait un contrôle de visage à tous les joueurs. S'il constate des insuffisances, il retient la licence en question et l'envoie avec le rapport de l'arbitre (feuille de match) au bureau FLF. Une notification doit être inscrite sur le rapport de l'arbitre (feuille de match) à l'endroit prévu.

Dix minutes avant le début du match, les deux capitaines (respectivement formateurs pour jeunes) se présentent auprès de l'arbitre et signent le rapport d'arbitre (feuille de match) dans la rubrique prévue. En plus ils informent l'arbitre des changements éventuels. (P.ex. à cause de blessures survenues lors de l'échauffement etc.).

Lors des matches pour lesquels des arbitres assistants sont présents un arbitre assistant peut faire la lecture des noms des joueurs, tandis que l'autre arbitre assistant peut inspecter l'équipement des joueurs.

L'arbitre doit informer à temps l'entraîneur respectivement le formateur pour jeunes de cette procédure, afin de déterminer le meilleur moment de l'inspection.

2. Après la fin du match

Après le match, l'arbitre inscrit immédiatement les avertissements, les expulsions, les remplacements ainsi que le résultat du match dans les rubriques correspondantes.

Au plus tard vingt 20 minutes après le coup de sifflet final, un délégué (respectivement capitaine ou formateur pour jeunes) par équipe se présente auprès de l'arbitre, contrôle les inscriptions du rapport de l'arbitre (feuille de match) et signe celui-ci.

L'arbitre lui remet une copie. L'arbitre doit envoyer l'original par voie postale au secrétariat de la FLF !

Pour assurer une préparation adéquate de la rencontre par le trio arbitral ainsi que par les équipes, les clubs doivent impérativement respecter ces dispositions. Si les délais fixés ne sont pas respectés, l'arbitre est obligé de signaler ces faits au moyen d'un rapport séparé.

La feuille du match est mise à disposition par le club qui reçoit.

Les clubs sont seuls responsables des inscriptions faites par leurs soins sur le rapport d'arbitre (feuille de match).

Si un rapport séparé doit être rédigé par l'arbitre, sur le rapport de l'arbitre (feuille de match) il devra respecter les consignes ce qui concernent les inscriptions. Le déroulement est le suivant :

- Le rapport de l'arbitre (feuille de match) ainsi que tous les documents y afférents doivent être envoyés au plus tard le lendemain du match au secrétariat de la FLF.
- Le rapport séparé concernant un carton rouge ou un incident doit arriver au secrétariat de la FLF par mail au plus tard le jour après le match.
- Le secrétariat fédéral transmet le rapport au club concerné pour lui permettre une prise de position.
- Le club a la possibilité de communiquer sa prise de position y relative au secrétariat de la fédération par mail.

Consignes diverses concernant les joueurs

a) Nombre de remplaçants

Pour les catégories de juniors et de seniors, 5 remplaçants peuvent être inscrits sur le rapport d'arbitre (feuille de match), dont 3 peuvent remplacer un joueur.

Pour des équipes des catégories Bambinis, Pupilles, Poussins, Minimes, Scolaires, Cadets et Vétérans, cinq joueurs supplémentaires peuvent être prévus. Ces joueurs peuvent, lors d'une interruption de jeu, remplacer un joueur aussi fréquemment que voulu.

Pour les matches amicaux ou tournois, le nombre de remplaçants et de remplacements sont conclus par un commun accord préalable. Il peut différer des dispositions habituelles.

b) Joueurs transférés

Tout au plus 4 joueurs ayant le statut de « joueur transféré » peuvent figurer sur le rapport d'arbitre (feuille de match) lors des matchs officiels (championnat et coupe).Tous ces 4 joueurs peuvent prendre part au jeu.

Les joueurs transférés âgés de moins que 23 ans ne comptent pas comme JT (joueurs transférés). Pour des équipes de réserve, le nombre maximal de joueurs transférés est illimité.

c) Règlement concernant les équipes de réserve

Sur le rapport d'arbitre (feuille de match) d'une équipe réserve peut être présentée un maximum de trois joueurs ayant participé au précédent match officiel (c.-à-d. au match de la journée officielle précédente) de l'équipe première de leur catégorie d'âge (uniquement applicable pour les équipes seniors, juniors et cadets).

Le double, signé par l'arbitre, du rapport d'arbitre (feuille de match) du match de l'équipe première de la journée officielle précédente, doit être remis pour vérification avant la rencontre par l'arbitre au capitaine adverse en même temps que le double signé de la feuille de match de l'équipe réserve.

Si une équipe réserve ne présente pas le rapport d'arbitre (feuille de match) du match officiel précédent de l'équipe première de la catégorie d'âge respective, l'arbitre doit mentionner ce fait dans le rapport d'arbitre (feuille de match).

Le même règlement prévaut au cas où un club a inscrit plusieurs équipes réserves dans une catégorie d'âge. En cas de match d'une seconde équipe réserve, ledit règlement concerne la première équipe réserve. Une participation de joueurs d'une équipe première dans une seconde équipe réserve n'est pas autorisée.

Instructions aux officiels locaux de sécurité

L'arbitre convoque les officiels locaux de sécurité, contrôle leur licence, les fait signer la feuille de match et donne les instructions nécessaires. Celles-ci devront être bien pesées, aimables et déterminées. L'arbitre doit vérifier la présence de tous les officiels locaux de sécurité et leur donner, mot par mot, les instructions suivantes :

- de rester dans la zone neutre, surtout dans la partie où se trouvent des spectateurs ;
- de ne pas donner d'instructions aux joueurs, et de s'abstenir à tout moment de critiquer les décisions de l'arbitre ou des arbitres assistants ;
- d'intervenir lors de manifestations des spectateurs, et de ne jamais injurier les joueurs, aussi bien les propres que ceux de l'équipe adverse ;
- qu'ils ne leur est pas permis de pénétrer sur le terrain pendant le match. En cas d'accidents ou de blessures, ils ne sont, tout comme l'entraîneur ou le soigneur autorisé de pénétrer sur le terrain qu'avec l'autorisation explicite de l'arbitre ;
- qu'ils sont responsables de la protection de l'arbitre et ses assistants pendant et après le match ; qu'ils doivent se présenter à eux directement à la mi-temps et après le match, et qu'ils doivent les accompagner aux vestiaires.

L'arbitre doit clôturer ses instructions avec un mot de remerciement.

Comportement pendant le match

Toutes les personnes inscrites sur la feuille de match sont soumises à l'autorité de l'arbitre et doivent suivre ses instructions. L'arbitre a le droit d'avertir ces personnes en cas de comportement incorrect ou de les exclure du terrain dans des cas de répétitifs ou de comportement intolérable.

Un carton jaune ou rouge ne peut être montré qu'à un joueur, un remplaçant ou à entraîneur-joueur inscrit comme remplaçant et un joueur remplacé. Toutes les autres personnes officielles figurant sur le banc de touche (entraîneur, soigneur, médecin...) doivent être averties ou exclues verbalement. L'arbitre a le droit de prononcer des sanctions à partir du moment, où il pénètre sur le terrain, et jusqu'au moment, où il le quitte après le coup de sifflet final.

En cas de comportement incorrect des arbitres assistants du club, des officiels locaux de sécurité et des formateurs pour jeunes, l'arbitre a le droit de les inviter verbalement de se comporter sportivement et d'exécuter leurs tâches correctement. En cas d'infractions répétés ou graves, l'arbitre doit les inviter de quitter immédiatement le terrain de jeu.

Tous les incidents en relation avec des joueurs et des officiels doivent être reportés exactement et véridiquement avec toutes les conséquences sur le rapport d'arbitre (feuille de match). En cas d'injures, les expressions et mots prononcés doivent être reproduits à la lettre.

En cas de comportement incorrect de spectateurs, l'arbitre doit s'adresser aux officiels locaux de sécurité et les inviter de prendre toutes les mesures nécessaires pour que le(s) spectateur(s) en cause soi(en)t exclu(s) du terrain.

Avertissement et exclusion

Suite des fautes grossières ou des comportements antisportifs, l'arbitre a le devoir d'avertir ou d'expulser le joueur fautif.

L'avertissement (carton jaune) respectivement l'expulsion (carton rouge) doivent être montrés clairement et sont personnels. Les cartons ne doivent pas être montrés dans le dos d'un joueur, ni à un joueur se trouvant à terre.

Des joueurs exclus du terrain ne peuvent pas rester en uniforme ou en training sur le terrain de jeu. Ils doivent se diriger immédiatement après l'exclusion, par le chemin le plus rapide dans leurs vestiaires. L'arbitre assistant officiel doit également veiller à ce que cette règle soit respectée.

Si un joueur exclu du terrain ne respecte pas ce règlement, l'arbitre doit demander au capitaine de persuader le joueur par son influence de rentrer aux vestiaires, le capitaine étant le lien officiel entre joueur et arbitre. Si le capitaine ne réussit pas, malgré ses efforts, ou s'il refuse d'aider l'arbitre, ce dernier informe le capitaine des conséquences qui en résultent. Si ses instructions ne sont pas respectées après un court laps de temps, il arrête définitivement le match. Dans ces cas, l'arbitre ne doit jamais s'adresser aux officiels locaux de sécurité. Il ne peut revendiquer leur aide, que si un joueur exclu du terrain reste en dehors du terrain de jeu, mais à l'intérieur ou à l'extérieur de la zone neutre.

Lors d'un tournoi éclaire, l'arbitre est obligé de rapporter au collègue qui le suit les avertissements éventuels, car un deuxième avertissement dans le même tournoi pourrait impliquer une exclusion.

Des joueurs des catégories Bambinis, Pupilles, Poussins et Minimes peuvent être exclus par l'arbitre pour une durée de 5 minutes du terrain.

Blessures/accidents

Tout accident respectivement blessure, survenue lors d'un match est à signaler à l'arbitre sur le terrain ou immédiatement après le match dans son vestiaire. L'arbitre doit déclarer l'accident sur le rapport de l'arbitre (feuille de match). Dans des cas exceptionnels, une déclaration ultérieure de l'accident peut se faire.

Comportement de l'arbitre après le match

Lors de matches avec des arbitres assistants, l'assistant qui se trouve près de l'entrée du vestiaire, surveille la rentrée des joueurs dans leur vestiaire pour observer d'éventuels incidents. Si les conditions locales ne le permettent pas ou un danger menace l'assistant, il se dirige tout droit vers le centre du terrain auprès de l'arbitre.

L'arbitre reste à la disposition des deux capitaines une demi-heure après le match:

a) pour l'inspection, la vérification d'inscriptions comme p.ex. d'éventuels avertissements, expulsion ou tout autre événement, ainsi que pour la signature du rapport d'arbitre (feuille de match).
b) pour l'inscription de déclarations d'accident.

Immédiatement après le match, les arbitres assistants informent l'arbitre sur des incidents concernant la mauvaise conduite de la part des joueurs, des officiels ou du public, ou d'autres infractions à leur encontre, pour que l'arbitre soit en mesure d'informer les capitaines. La même règle s'applique à l'observateur officiel de l'arbitre.

Protestation

Les protestations sont des contestations relatives aux manquements suivants aux Statuts et Règlements :

- l'expulsion d'un joueur ;
- toutes les interventions de l'arbitre relatives aux infractions des intervenants avant, pendant et après le match;
- les infractions de joueurs adverses ;
- l'état du terrain p.ex. : buts, lignes, éclairage, … et des ballons ;
- l'équipement des joueurs.

Aucune protestation ne peut être élevée contre les décisions de l'arbitre sur les faits en relation avec le jeu sur le terrain.

Modalités de la protestation

a) Les protestations relatives à l'état du terrain p. ex. buts, lignes, éclairage, …, des ballons (la forme, la masse, le poids, le matériel) et à la tenue des joueurs doivent être formulées oralement à la l'arbitre avant le début du match, en présence du capitaine du club adverse par le capitaine du club protestant.
b) Toutes les autres protestations seront formulées pendant le déroulement du match et au plus tard jusqu'à la fin de la partie. Si une irrégularité se produit, le capitaine de l'équipe concernée doit en informer immédiatement l'arbitre oralement, en présence du capitaine de l'équipe adverse, le tout sur le terrain.
c) Pour les catégories de jeunes jusqu'aux cadets inclus, la protestation est à formuler par le délégué des jeunes.

Inscriptions des protestations sur le rapport d'arbitre (feuille de match)

Dans un premier temps les protestations sont communiquées oralement. Après le match, l'arbitre les consigne avec tous les détails sur le rapport de l'arbitre (feuille de match) dans la rubrique y réservée.

Contre-déclaration de l'arbitre

Le secrétariat de la FLF transmet la protestation présentée par lettre du club protestant à l'équipe adverse et à l'arbitre. L'arbitre avise la fédération par écrit dans les 24 heures suivant la réception de cette lettre, ses observations concernant la protestation.

Déclarations sur le rapport d'arbitre (feuille de match)

Le rapport d'arbitre (feuille de match) constitue en quelque sorte le protocole officiel de l'arbitre sur le match qu'il a dirigé. L'arbitre représente le délégué de la fédération, qui, par la rédaction et la remise du rapport d'arbitre (feuille du match) rend compte du déroulement de la partie jouée et de tous les événements en relation y relatif. Le déroulement réglementaire du match ne peut être contrôlé qu'à l'aide du rapport d'arbitre (feuille du match). Celui-ci a donc une fonction bien plus importante, que certains arbitres ne veulent lui attribuer.

Les inscriptions faites sur le rapport d'arbitre (feuille du match) doivent être écrites d'une manière claire, nette, précise et surtout véridique. Le rapport d'arbitre (feuille de match) peut, en fonction des événements qui se sont produits, être le document, d'après lequel des instances ultérieures doivent prononcer un jugement dans le domaine sportif.

Si l'arbitre se voit obligé d'inscrire des déclarations sur le rapport d'arbitre (feuille de match), il doit en informer le capitaine concerné immédiatement après le match. L'arbitre reste à disposition des clubs dans son vestiaire au minimum une demi-heure après la fin de la rencontre, pour permettre au délégué ou au capitaine de prendre connaissance et de signer son rapport. Dans le cas, où le rapport n'est pas signé par le délégué ou par le capitaine, le club intéressé en sera informé par le tribunal fédéral.

Après le match, l'arbitre inscrit les remplacements éventuels de joueurs. Des remplaçants, qui ne se sont pas présentés jusqu'à la fin du match auprès de l'arbitre, seront rayés de la feuille de match. Des remplaçants présents ne doivent pas être rayés, indépendamment du fait qu'ils aient joués ou non. Après avoir procédé à toutes les inscriptions, l'arbitre signe la feuille et remet la copie correspondante aux capitaines respectivement aux délégués des deux clubs. L'original doit être envoyé par l'arbitre au secrétariat fédéral.

Si, lors de matchs de la catégorie de Seniors réserves, l'arbitre ne reçoit pas une copie de la feuille de match de la première équipe du match précédent, il doit rapporter le fait sur le rapport d'arbitre (feuille de match) original du match en question.

Si l'arbitre attache un rapport séparé au rapport d'arbitre (feuille de match), il en annotera la rubrique correspondant au fait.

Lors de tournois éclairs, un rapport d'arbitre spécial (feuille de match) doit être utilisé, sur lequel les matchs de toute la journée sont inscrits.

L'arbitre assistant n'a pas le droit d'établir une contestation de sa propre autorité concernant un match auquel il a participé. S'il veut déclarer divers incidents qui se sont produits pendant le match, il doit le faire par l'intermédiaire de l'arbitre.

L'observateur officiel ne pourra non plus faire de sa propre autorité un rapport concernant des incidents que l'arbitre n'a pas remarqués. Il doit en informer l'arbitre, qui en annotera la feuille de match. Ensuite l'observateur est autorisé d'établir un rapport séparé.

L'arbitre doit envoyer la feuille de match au plus tard le jour suivant le match au secrétariat fédéral. Les arbitres qui ne respecteront pas cette consigne seront pénalisés.

Incidents et arrêt définitif

L'arrêt définitif d'un match par l'arbitre doit se faire seulement, si tous les moyens à sa disposition ont été mis en œuvre pour clarifier la situation, et si, il ne reste vraiment plus aucune possibilité de terminer le match dans des conditions réglementaires. Dans cet ordre d'idées, un match ne doit être arrêté définitivement que dans des cas tout à fait extrêmes.

Si des spectateurs pénètrent sur le terrain, l'arbitre doit suspendre momentanément le match. Les officiels locaux de sécurité doivent intervenir pour que les spectateurs quittent le terrain. Une intervention rassurante des capitaines des équipes pourra également être profitable. Si les personnes non autorisés à participer au match ont quitté le terrain, et si la continuation réglementaire du match est assurée, le match doit être repris par une balle à terre, si le ballon était en jeu au moment de l'arrêt de jeu. Si l'arbitre ne réussit pas, malgré l'appui du club qui reçoit, et en se servant de tous les moyens possibles, de faire quitter les personnes non autorisées du terrain, le match doit être arrêté définitivement. Un rapport détaillé décrivant les événements doit être établi, qui devra également contenir le déroulement exact et l'évolution des faits.

Procédure à suivre en cas d'incidents où un éventuel arrêt de jeu se profile

Dans le cas d'une agression, respectivement d'une tentative d'agression telle que frapper ou donner un coup de pied soit à l'arbitre soit à l'arbitre assistant, l'arbitre doit arrêter le jeu immédiatement.

Dans le cas d'un crachat intentionnel soit sur l'arbitre soit sur l'arbitre assistant, l'arbitre doit arrêter le jeu immédiatement.

Menace d'arrêt de jeu à cause d'émeutes du public, tels que:

a) émeutes, rentrée de spectateurs sur le terrain de jeu, jets d'objets qui pourraient causer des blessures tels que des bouteilles, des pièces de monnaie, des pierres, des briquets, … ;
b) enflammer respectivement jeter des pétards, des fusées, des feux de Bengale, etc., … ;
c) cris racistes de la part du public,

l'arbitre procède selon le plan suivant.

Plan d'intervention en 3 étapes

1. étape 1

Par l'interphone du stade il fait lancer un appel pour que les perturbateurs cessent immédiatement avec ces actes antisportifs et annonce un éventuel arrêt du match. (Une éventuelle expulsion du stade par les officiels)

2. étape 2

Si cela n'a aucun effet, l'arbitre et les arbitres assistants rentrent avec les deux équipes dans les vestiaires (±10' min mais en aucun cas plus de 30' min') l'arbitre menace avec l'arrêt définitif du match.

3. étape 3

L'arbitre, les arbitres assistants et les deux les équipes reviennent sur le terrain, dès le première récidive de ce genre, le match est arrêté immédiatement.

Dans les stades où il n'y a pas d'interphone, l'arbitre doit s'adresser aux officiels locaux de sécurité et les informer de la procédure. L'arbitre défie les officiels locaux de sécurité à communiquer ses consignes au public.

Si, en jetant des objets sur l'arbitre ou l'arbitre assistant et si une blessure en est la conséquence directe, le match est à arrêter immédiatement.

L'arbitre estime que la situation est dangereuse à un point tel qu'une suite du jeu dans des conditions normales n'est plus possible, le match devra être arrêté immédiatement.

Quand le coupable d'un jet d'objet où le coupable peut être identifié, il doit être exclu du terrain par les officiels locaux de sécurité.

L'arbitre doit rédiger un rapport séparé de l'incident avec les détails précis, ainsi que le résultat du match au moment de l'arrêt du match et l'envoyer au secrétariat de la FLF. En outre il informe le secrétariat de la FLF ou un membre du CAF immédiatement par téléphone.

Si un observateur officiel est présent et s'il a pu constater l'incident, il doit soumettre un rapport détaillé au tribunal fédéral de la FLF. Une notification doit être faite sur le rapport d'arbitre (feuille de match).

Autre cas d'arrêt de jeu défintif prévu par les lois de jeu

- Terrain impraticable ;
- nombre insuffisant de joueurs ;
- obscurité respectivement panne générale de l'ensemble des projecteurs (une panne partielle des projecteurs, dans ce cas la possibilité de continuer le jeu est laissée à l'appréciation de l'arbitre) ;
- météo: averse, orage, neige, brouillard. Arrêt définitif que si la surface de jeu est inutilisable respectivement constitue un danger pour les joueurs ou si la vue est insuffisante (selon l'appréciation de l'arbitre). Sinon interruption du jeu au maximum pour 30 minutes ;
- objets divers sur le terrain de jeu qui ne peuvent être enlevés.
- rupture de la barre transversale, si celle-ci ne peut pas être remplacée dans le délai prescrit (interruption maximale de 30' min pour les travaux de réparation) ;
- pas de ballon à disposition ou impossibilité de s'en procurer un dans le délai prescrit ;
- désobéissance d'un joueur. (ex. : un joueur expulsé refuse de quitter le terrain de jeu) : informer le capitaine sur les conséquences, que la rencontre sera arrêtée après une courte période de réflexion, selon l'appréciation de l'arbitre.

- Marquage insuffisant des lignes/marques du terrain de jeu, si celles-ci ne sont pas retracées conformément dans les délais prescrits (interruption maximale de 30’ min) ;
- Interruption(s) du jeu est supérieure à 30’ min au total ;
- mort subite d'un participant ;
- etc. ...

Dans tous les cas, il convient de noter qu’après le coup d'envoi que la durée maximale pendant laquelle un jeu peut être interrompu pour des incidents similaires ci-dessus cités, avec la possibilité d'une reprise du jeu, est au maximum de 30’ min. Ce n’est qu’avec le consentement écrit des deux capitaines sur le rapport de l'arbitre (feuille de match), que le jeu peut se poursuivre après une interruption plus longue.

Loi 6 – Arbitres Assistants

Tâches et responsabilités

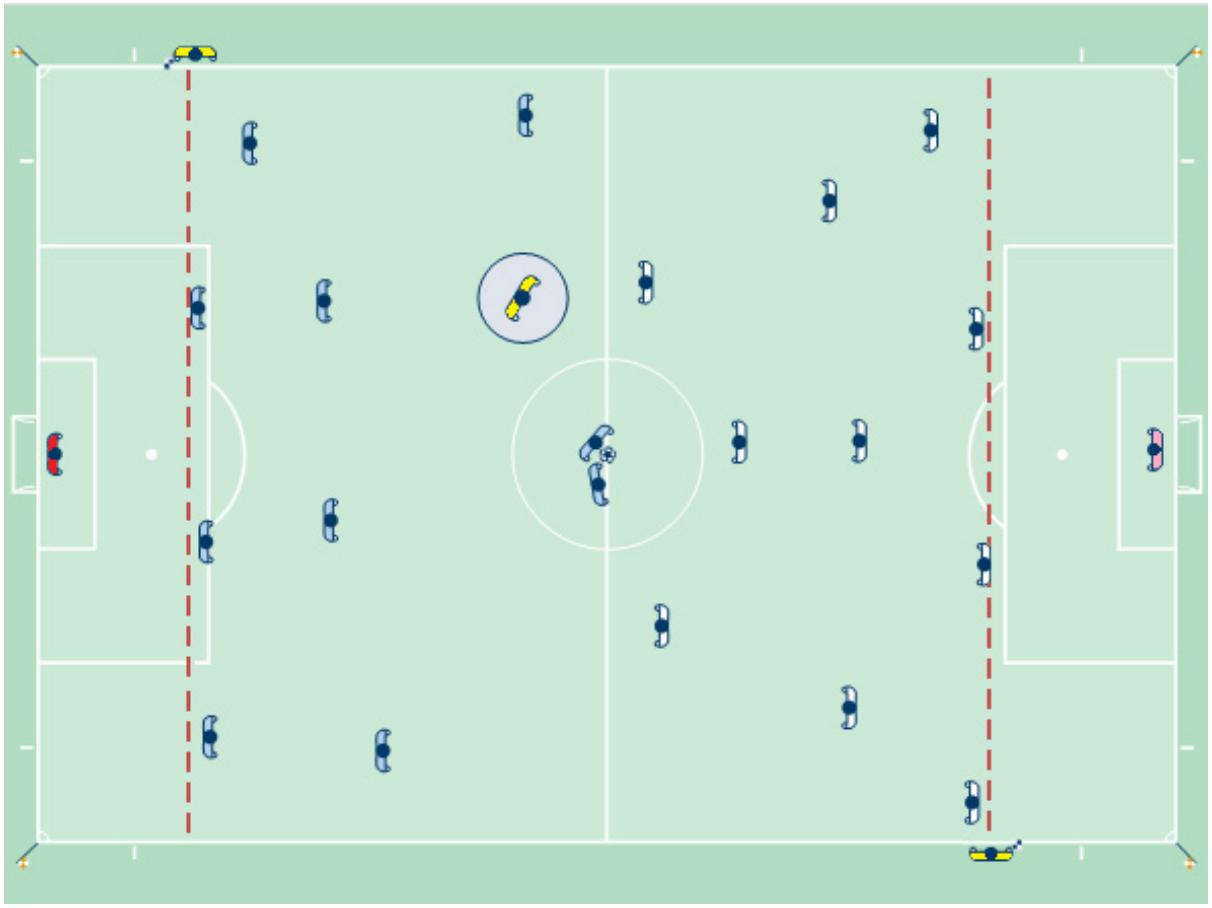
Les arbitres assistants doivent aider l'arbitre à contrôler le match conformément aux Lois du Jeu. Ils lui apportent également leur assistance dans tous les autres domaines de la gestion du match, à sa demande et selon ses instructions. Leur champ d'activités consiste notamment à :

- inspecter le terrain, les ballons utilisés et l'équipement des joueurs ;
- déterminer si les problèmes d'équipement ou de saignement des joueurs ont été résolus ;
- contrôler les procédures de remplacement ;
- contrôler le temps et consigner par écrit les buts et les incorrections.

Positionnement et coopération avec l'arbitre

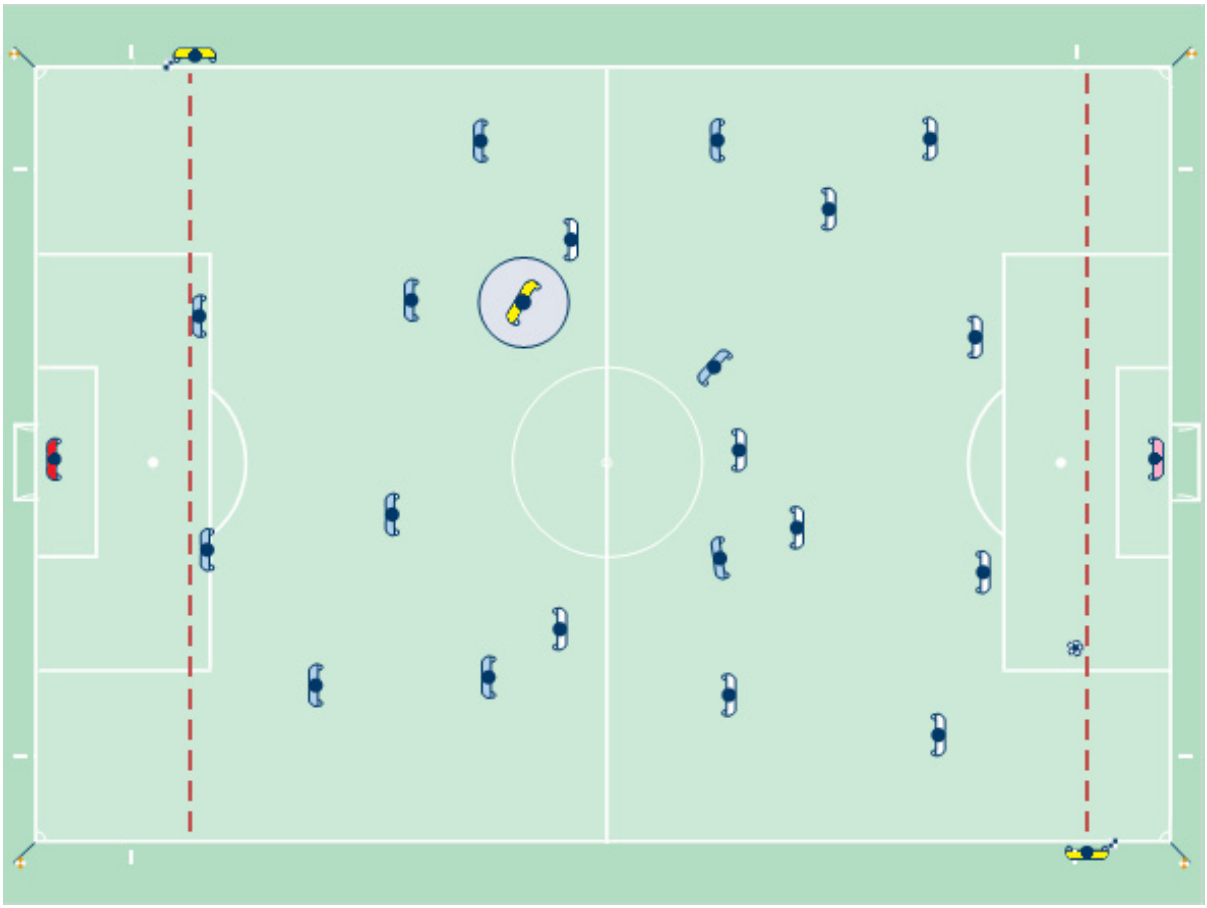
1. Coup d'envoi

Les arbitres assistants doivent se tenir dans l'axe de l'avant-dernier défenseur.



2. Positionnement durant le match

Les arbitres assistants doivent se tenir dans l'axe de l'avant-dernier défenseur ou du ballon si ce dernier est plus proche de la ligne de but que l'avant-dernier défenseur. Ils doivent toujours faire face au terrain.

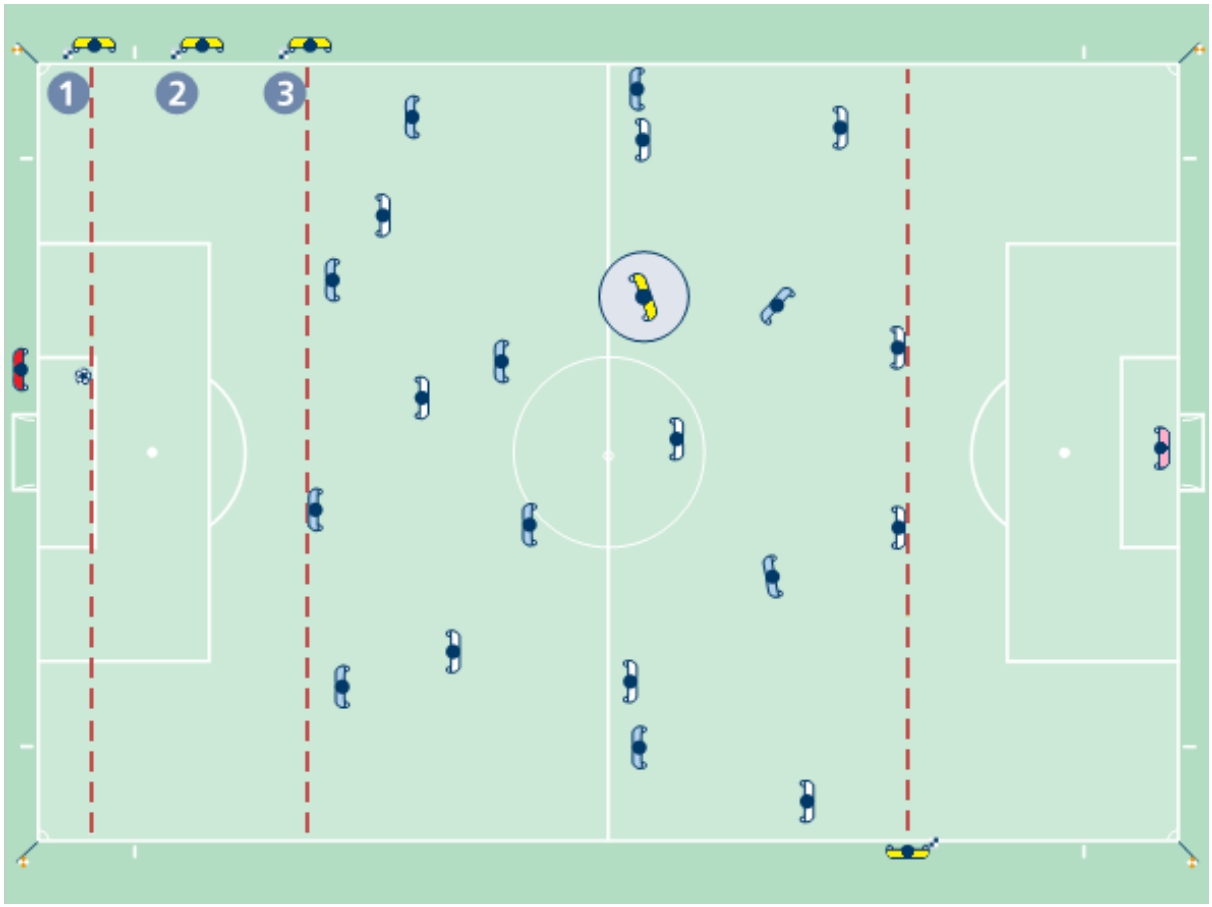


3. Coup de pied de but

1. Les arbitres assistants doivent 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.

2. 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.
   - Si l'avant-dernier défenseur tire le coup de pied de but, l'arbitre assistant doit se placer directement à l'extrémité de la surface de réparation.

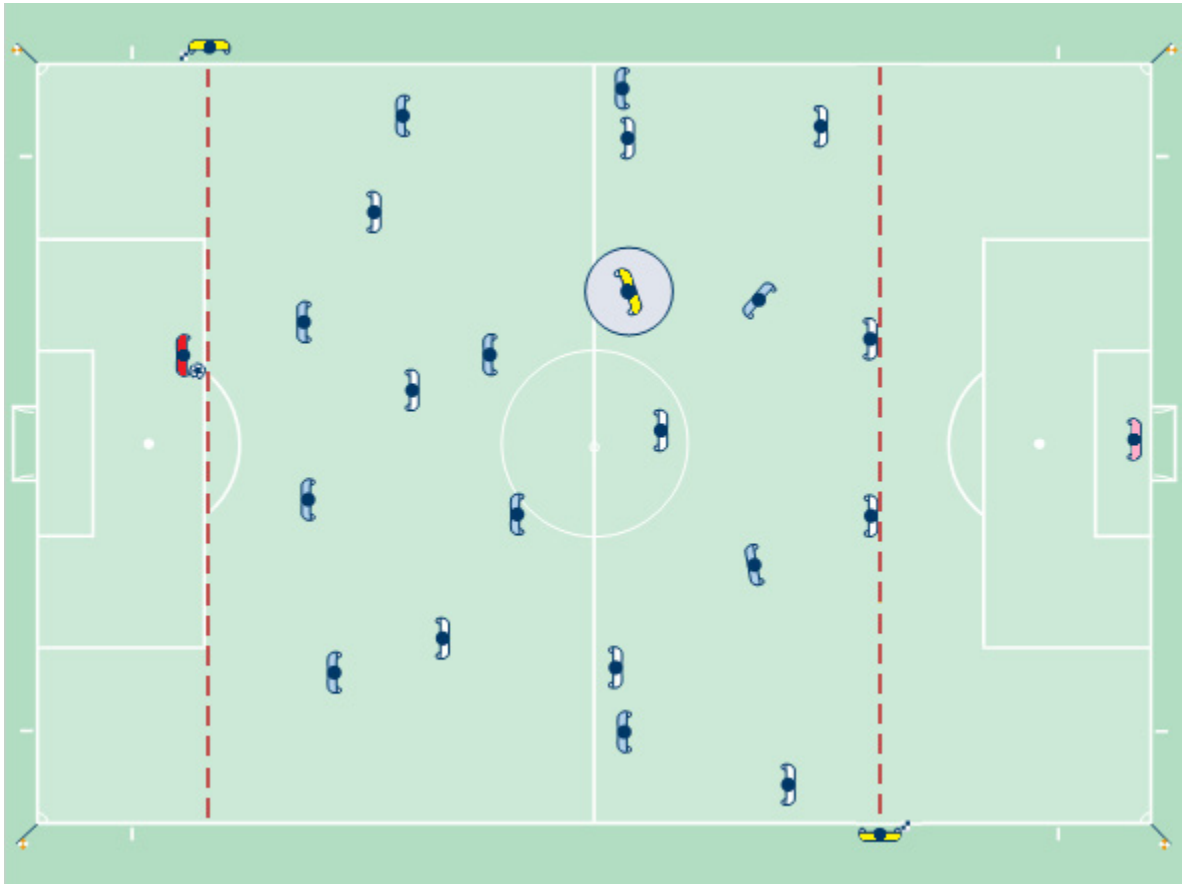
3. Enfin, l'arbitre assistant doit se placer de manière à surveiller la ligne de hors-jeu, ce qui est une priorité absolue.



4. Le gardien de but relâche le ballon

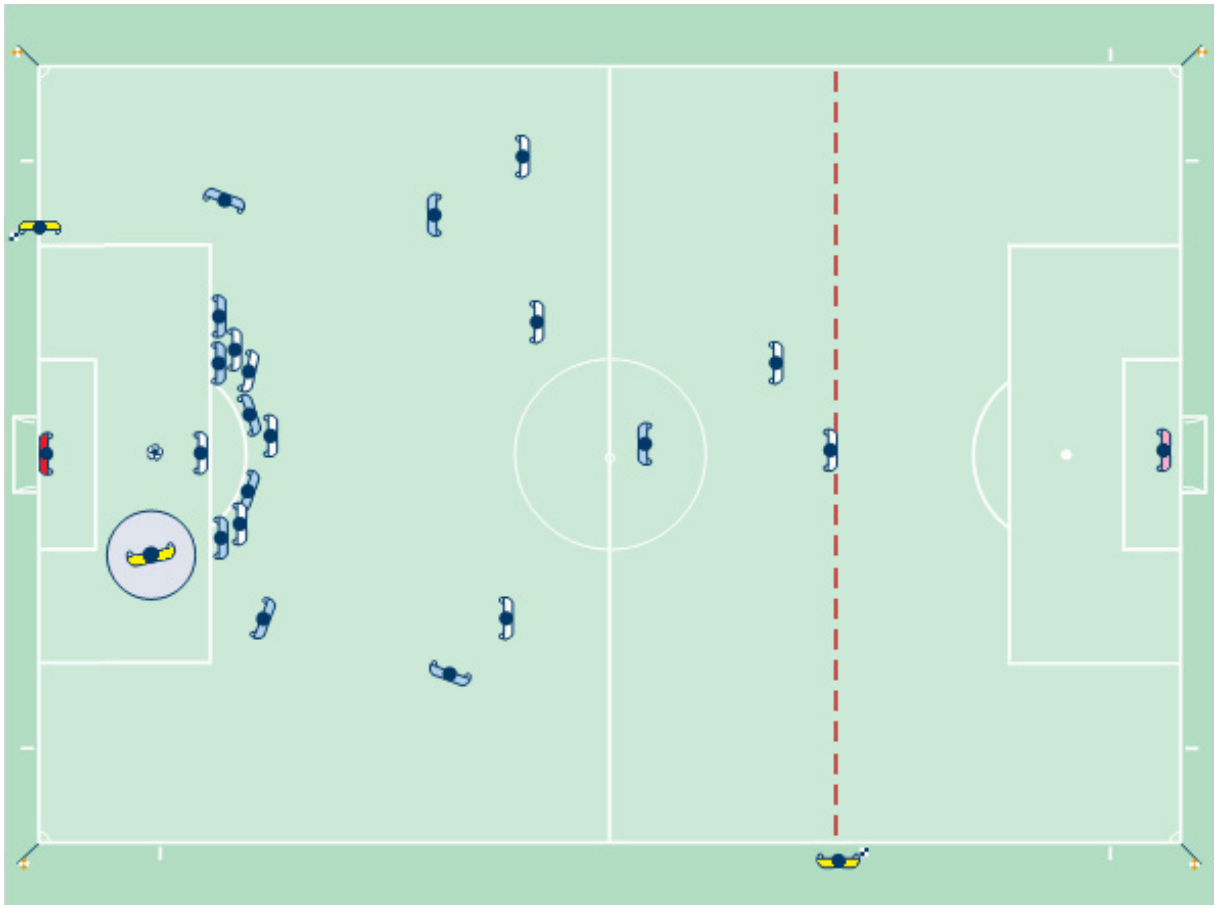
Les arbitres assistants doivent se placer à hauteur de la ligne des 16,50 m et vérifier que le gardien de but ne touche pas le ballon avec les mains en dehors de la surface de réparation.

Lorsque le gardien de but a lâché le ballon, l'arbitre assistant doit se placer de manière à contrôler la ligne de hors-jeu, ce qui est une priorité absolue.



5. Coup de pied de réparation

L'arbitre assistant doit se placer à l'intersection de la ligne de but et de la surface de réparation. 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.

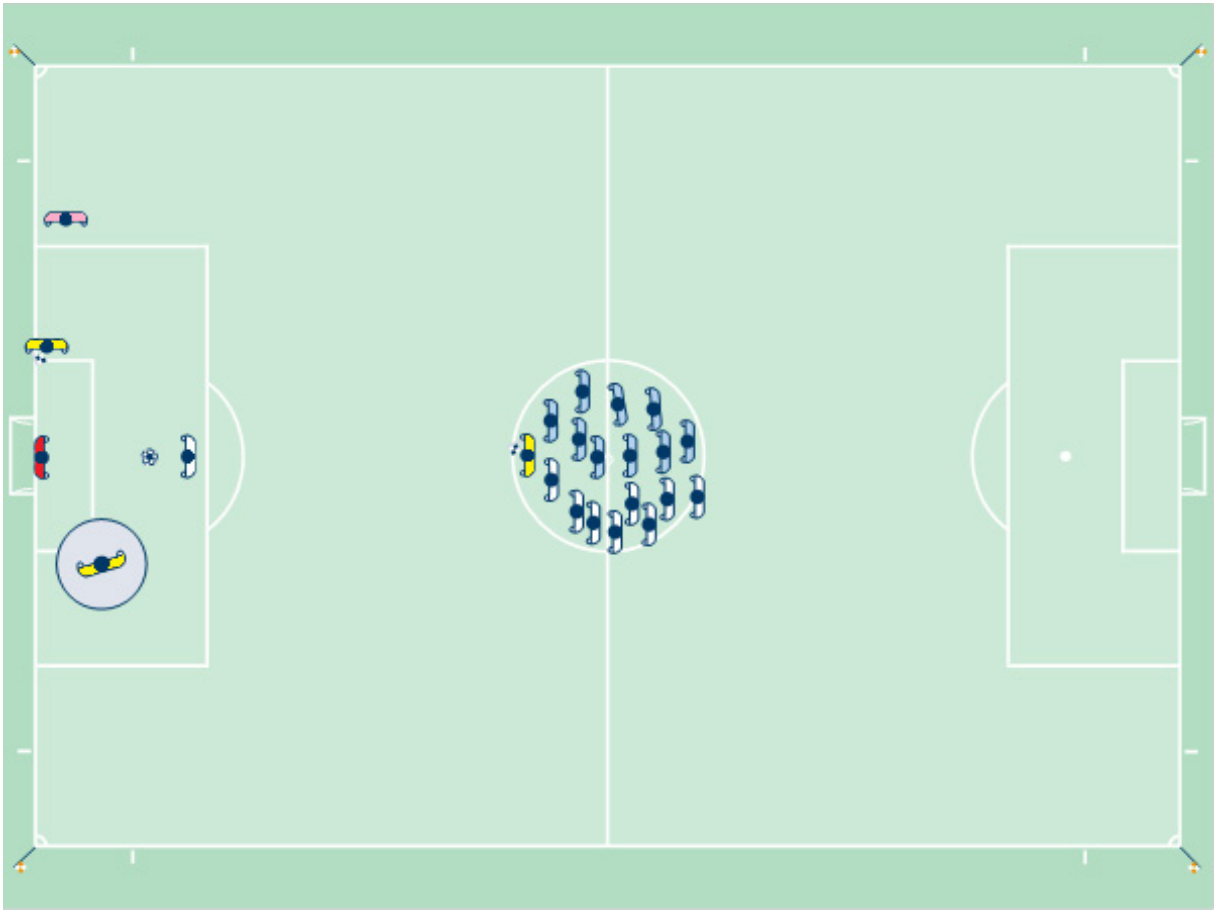


6. Tirs au but

Un arbitre assistant se tiendra à l'intersection de la ligne de but et de la surface de but. Sa principale tâche est de contrôler si le ballon franchit la ligne.

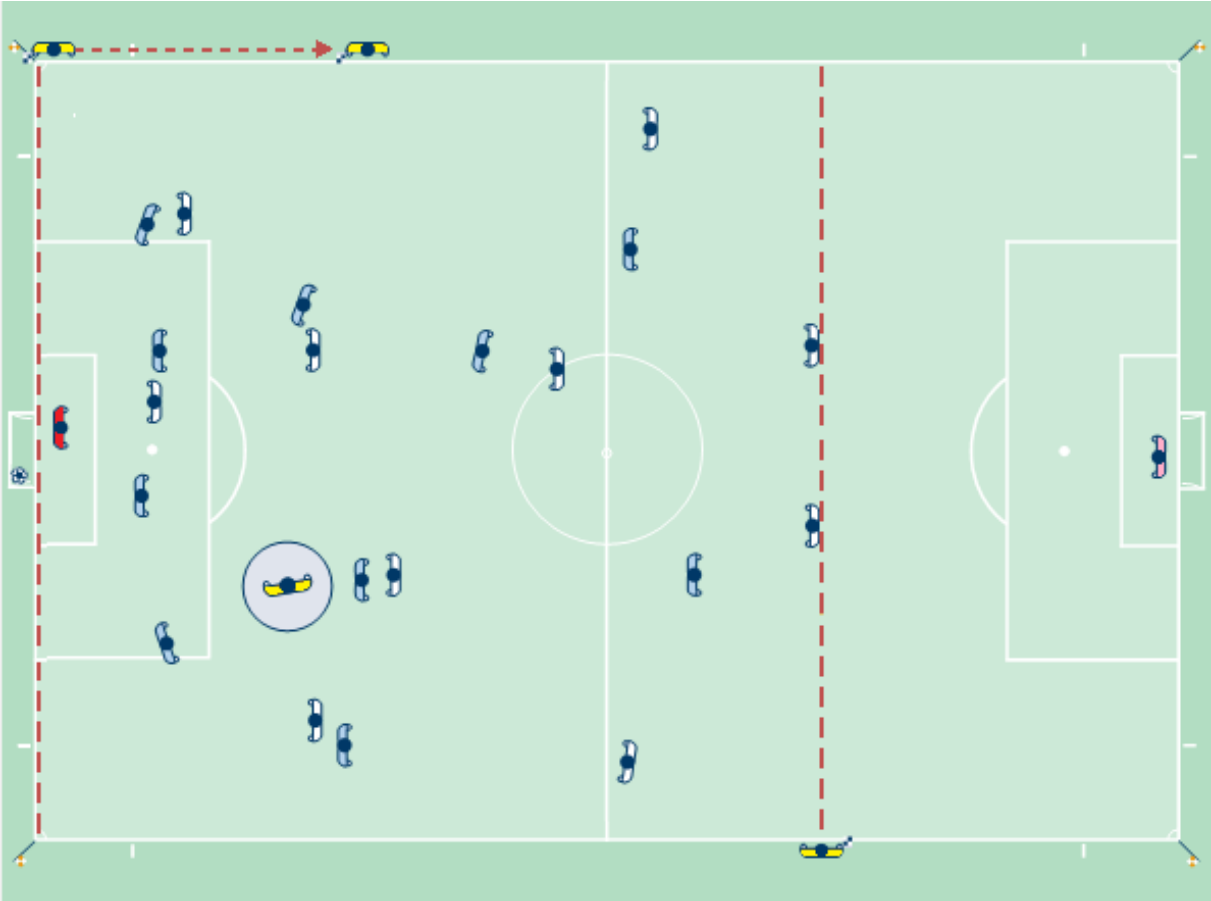
- S'il est clair que le ballon a franchi la ligne de but, l'arbitre assistant le confirmera du regard à l'arbitre sans faire d'autre signal.
- Si un but a été marqué sans qu'il soit possible de déterminer avec certitude si le ballon a franchi la ligne, l'arbitre assistant commencera par lever son drapeau pour attirer l'attention de l'arbitre et confirmera le but seulement ensuite.

L'autre arbitre assistant se tiendra dans le rond central pour surveiller les autres joueurs des deux équipes.

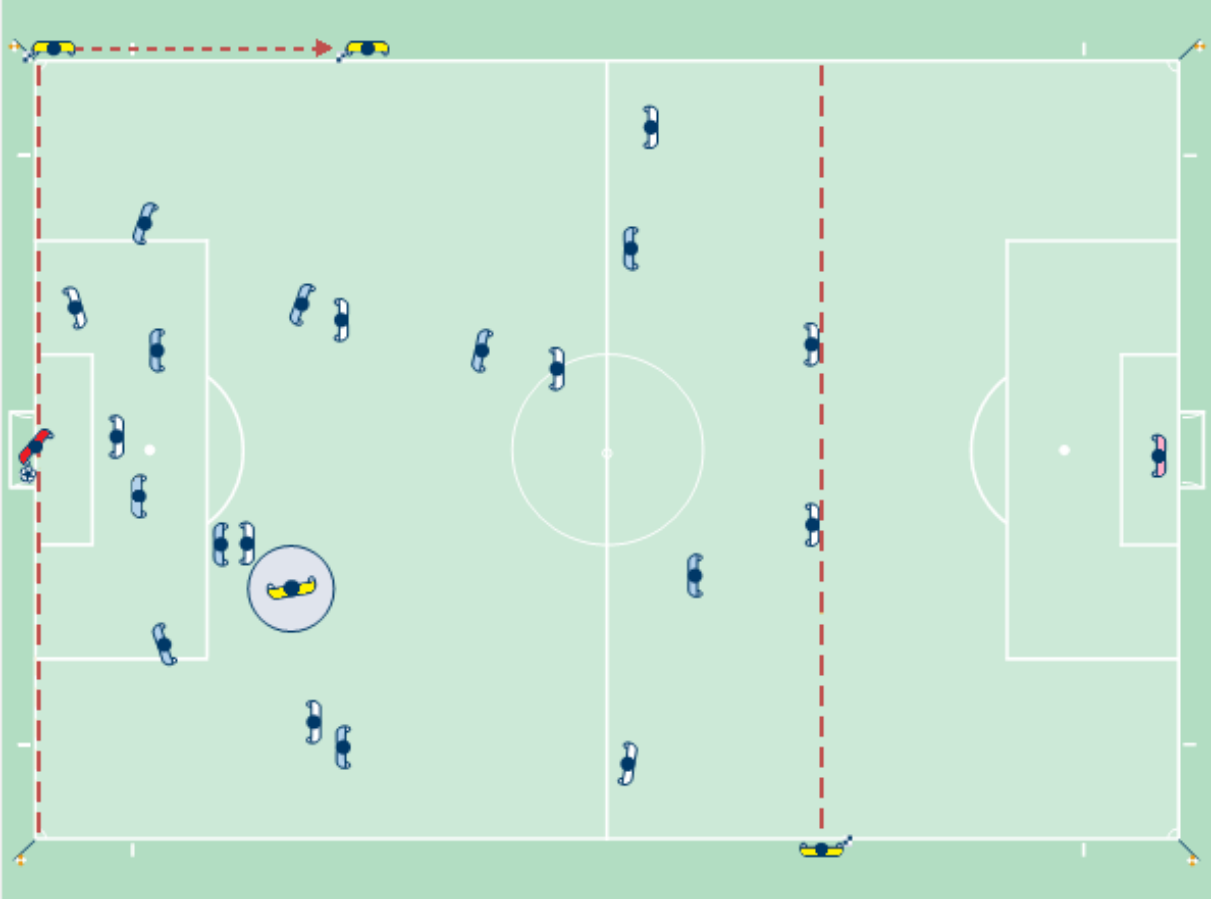


7. But marqué ou non marqué

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.



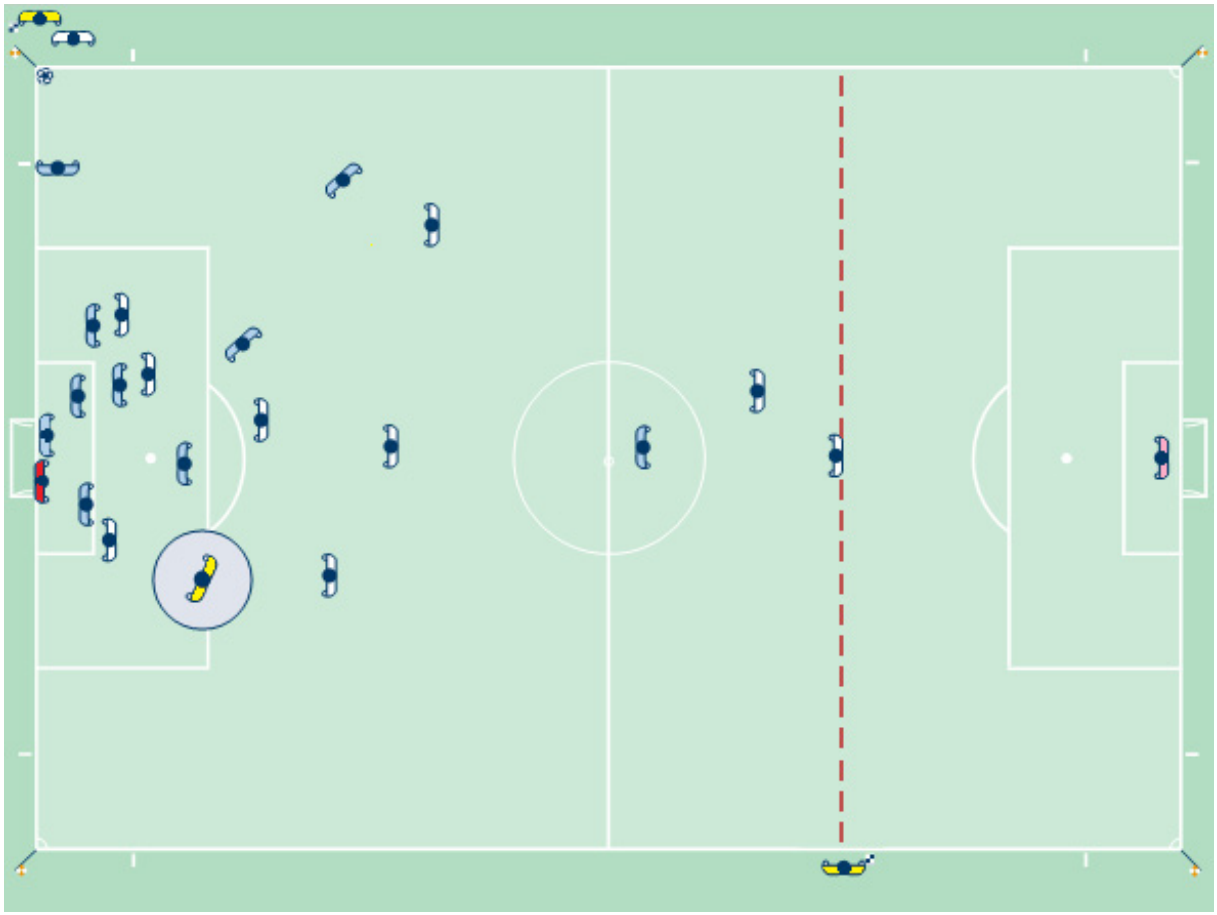
Si un but a été marqué et si le ballon semble cependant toujours en jeu, l'arbitre assistant devra d'abord lever son drapeau pour attirer l'attention de l'arbitre puis suivre la procédure habituelle consistant à courir le long de la ligne de touche sur une distance de 25 à 30 mètres en direction de la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

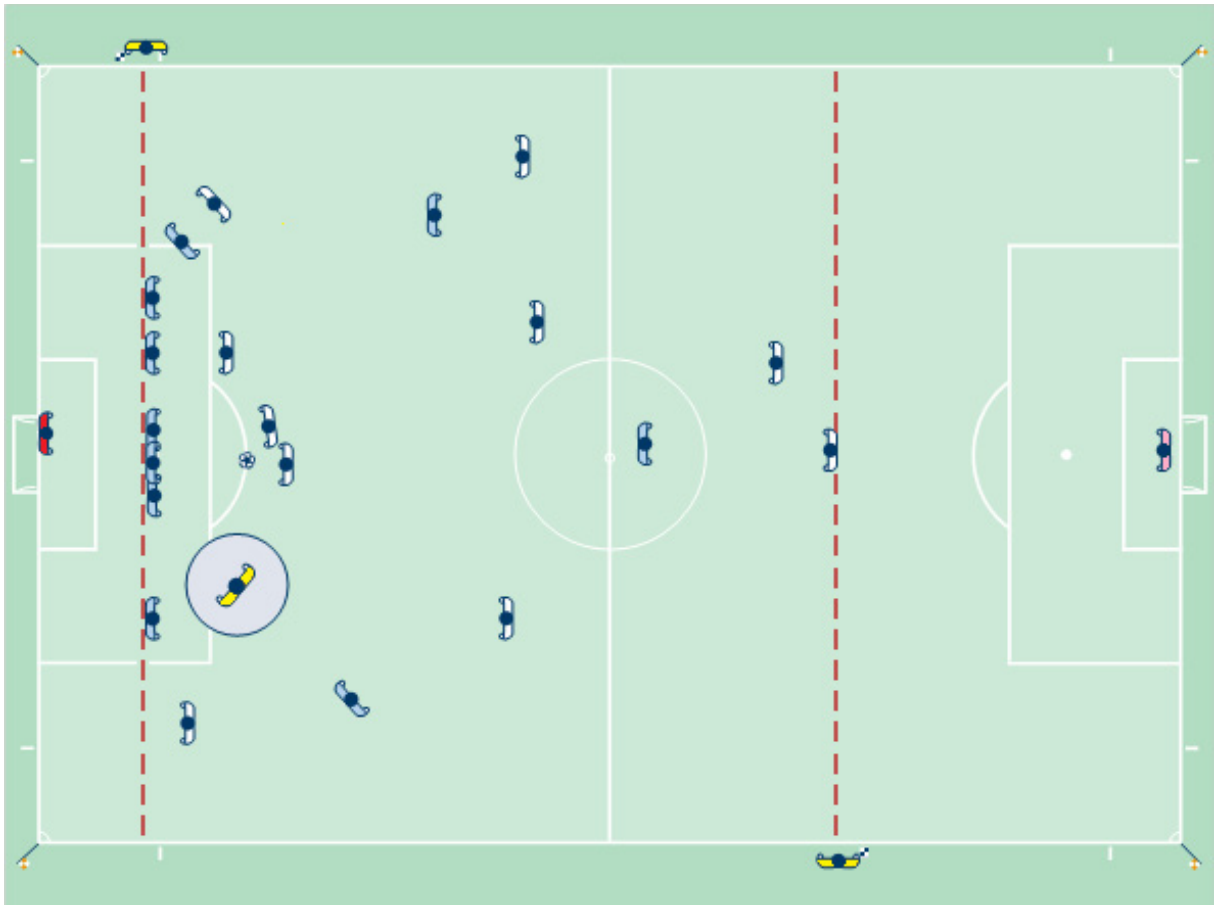
8. Coup de pied de coin

Pendant l'exécution d'un coup de pied de coin, l'arbitre assistant doit se tenir derrière le drapeau de coin, dans l'axe de la ligne de but. Il doit veiller à ne pas gêner le joueur en train d'exécuter le coup de pied de coin. Il est chargé de contrôler que le ballon est bien placé dans l'arc de cercle de coin.



9. 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, ce qui est une priorité absolue. 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.



Gestuelle

En règle générale, l'arbitre assistant doit s'abstenir de tout signe de la main ostensible. 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 précédant le match.

Technique de course

En règle générale, l'arbitre assistant doit courir face au terrain. Les déplacements en pas chassés sont de rigueur sur de courtes distances, ce qui est particulièrement important pour l'évaluation des hors-jeu et garantit un meilleur champ de vision.

Signal sonore

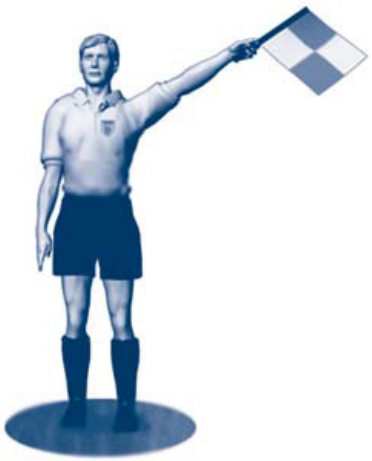
Il est rappelé aux arbitres que le signal sonore est un système complémentaire à n'utiliser qu'en cas de nécessité pour attirer l'attention de l'arbitre.

Le signal sonore est notamment utile dans les situations suivantes :

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

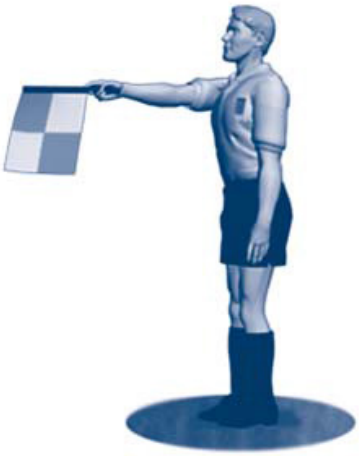
Signaux de l'arbitre assistant

Rentrée de touche pour l'équipe qui attaque



Rentrée de touche pour l'équipe qui défend

Remplacement

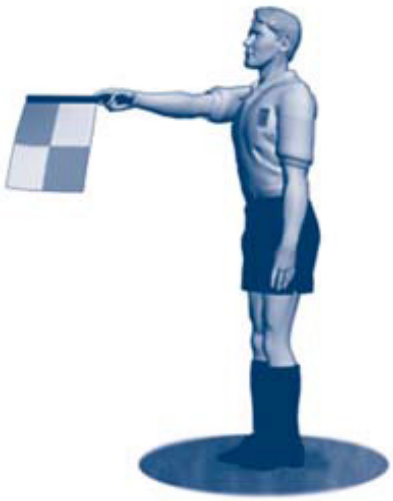


Coup de pied de but

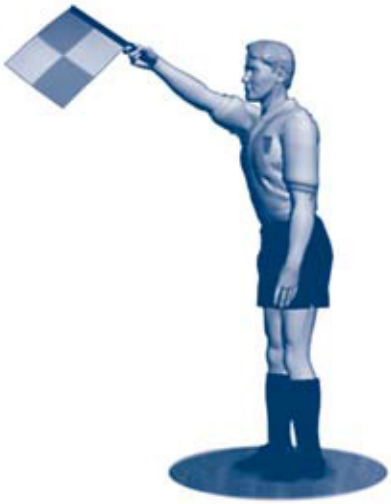
Coup de pied de coin

HORS-JEU

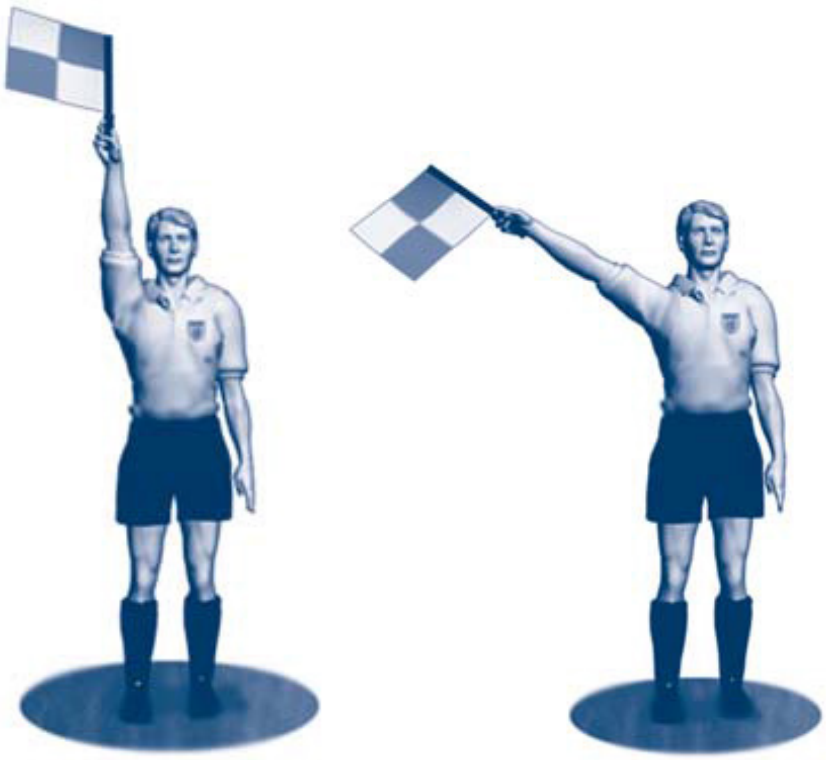
Hors-jeu de ce côté-ci du terrain



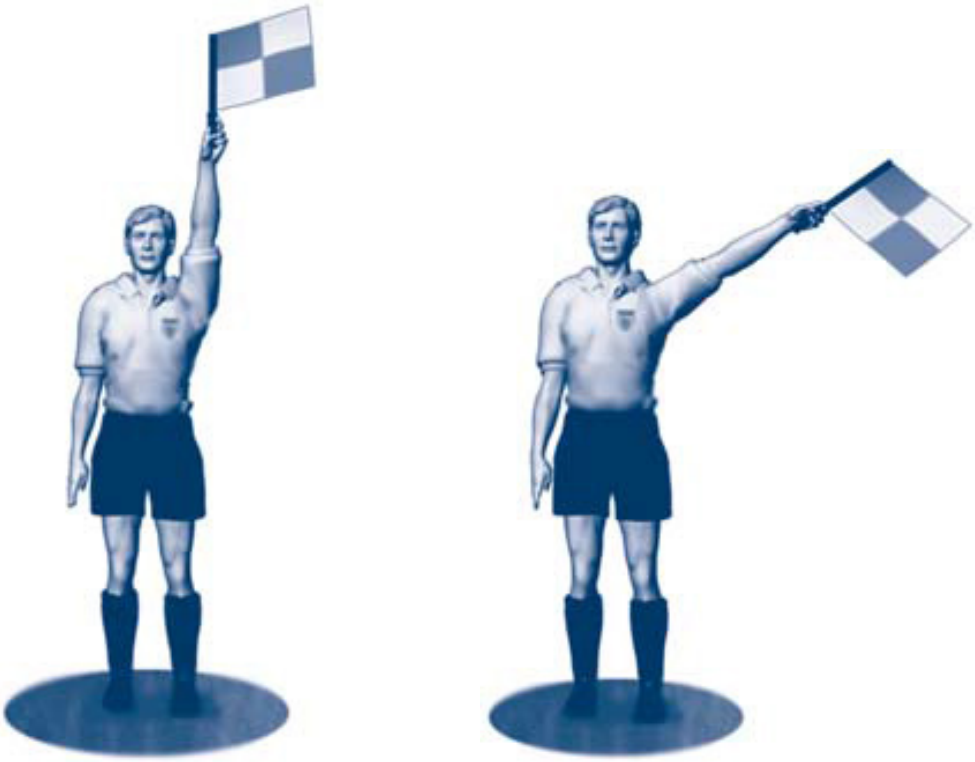
Hors-jeu au milieu du terrain



Hors-jeu à l'opposé



Faute du défenseur



Faute de l'attaquant

Technique de drapeau et coopération avec l'arbitre

Le drapeau de l'arbitre assistant doit toujours être visible par l'arbitre, déployé et ce même pendant la course.

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 tenir leur drapeau de la même main pour les signaux d'une même séquence. 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 si 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 un acte de brutalité et si son signal n'est pas remarqué immédiatement :

- si le match a été interrompu pour sanction disciplinaire, il reprendra conformément aux Lois du Jeu (coup franc, coup de pied de réparation, etc.) ;
- si le jeu a déjà repris, l'arbitre pourra prendre des mesures disciplinaires mais ne pourra accorder ni coup franc ni coup de pied de réparation.

Rentrée de touche

Si le ballon franchit 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.

Si le ballon franchit la ligne de touche loin de l'endroit où se trouve l'arbitre assistant et que la rentrée de touche est évidente, l'arbitre assistant en indiquera également la direction à l'aide d'un signal direct.

Si le ballon franchit la ligne de touche loin de l'endroit où se trouve l'arbitre assistant mais semble toujours en jeu ou si l'arbitre assistant a un doute, il lèvera son drapeau pour informer l'arbitre que le ballon est hors du jeu, consultera celui-ci du regard et suivra son signal.

Coup de pied de coin / Coup de pied de but

Si le ballon franchit la ligne de but près de l'endroit où se trouve l'arbitre assistant, celui-ci fera un signal direct de la main droite (pour un meilleur champ de vision) afin d'indiquer s'il s'agit d'un coup de pied de but ou d'un coup de pied de coin.

Si le ballon franchit la ligne de but près de l'endroit où se trouve l'arbitre assistant mais si le ballon semble toujours en jeu, l'arbitre assistant lèvera tout d'abord son drapeau pour informer l'arbitre que le ballon est hors du jeu et n'indiquera que par la suite s'il convient d'accorder un coup de pied de but ou un coup de pied de coin.

Si le ballon franchit la ligne de but loin de l'endroit où se trouve l'arbitre assistant, celui-ci lèvera son drapeau pour informer l'arbitre que le ballon n'est plus en jeu, le consultera du regard et suivra sa décision. L'arbitre assistant peut également faire un signal direct si la décision est évidente.

Hors-jeu

En cas de hors-jeu, l'arbitre assistant doit tout d'abord lever son drapeau. Il l'utilisera ensuite 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 qui défend.

L'arbitre assistant doit lever son drapeau de la main droite afin d'avoir un meilleur champ de vision.

Remplacement

Pour ce qui est des remplacements, l'arbitre assistant doit préalablement être informé par le quatrième officiel, puis faire un signe à l'arbitre lors de la prochaine interruption de jeu. L'arbitre assistant n'a pas besoin d'aller jusqu'à la ligne médiane car la procédure de remplacement est exécutée par le quatrième officiel.

En l'absence de quatrième officiel, l'arbitre assistant doit participer à l'exécution des procédures de remplacement. Dans ce cas, l'arbitre attendra que l'arbitre assistant ait repris sa place pour siffler la reprise du jeu.

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, il ne doit donner son avis que si on le lui demande. Il rapportera alors 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 s'il avait vu la faute.

Si une faute ou une incorrection est commise, l'arbitre assistant doit :

- 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 la victime de la faute ;
- échanger un regard avec l'arbitre ;
- agiter légèrement son drapeau (en évitant tout mouvement trop ample ou agressif) ;
- utiliser le signal sonore électronique si nécessaire.

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 commises hors de la surface de réparation

Si une faute est commise hors de la surface de réparation (à ses abords), l'arbitre assistant doit consulter l'arbitre du regard pour voir où il est placé et quelle mesure il a prise. L'arbitre assistant se tiendra à hauteur de la surface de réparation et lèvera 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, ce qui est une priorité absolue. Il précisera également la sanction disciplinaire à prendre.

Fautes à l'intérieur de la surface de réparation

Si une faute est commise 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 lèvera son drapeau et utilisera le signal sonore électronique, puis longera la ligne de touche en direction du drapeau de coin.

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.

Consultation

Concernant les questions disciplinaires, un regard et un signe discret de la main de l'arbitre assistant à l'arbitre peuvent parfois suffire.

Dans les cas où une consultation directe s'impose, l'arbitre assistant peut pénétrer de deux ou trois mètres sur le terrain si nécessaire. Lorsqu'ils s'entretiennent, l'arbitre et l'arbitre assistant doivent se tourner vers le terrain pour que leur conversation ne puisse être entendue.

Distance du mur

Si un coup franc est accordé tout près de la ligne de touche, l'arbitre assistant peut entrer sur le terrain de jeu pour contrôler que le mur se trouve bien à 9,15 mètres du ballon. Dans ce cas, l'arbitre attendra que l'arbitre assistant ait repris sa place pour siffler la reprise du jeu.

Instructions du CAF aux arbitres

Rencontre arbitres assistants et arbitre avant le coup d'envoi

BGL-Ligue	au moins 75' min avant le coup d'envoi
Promotion d'Honneur	au moins 75' min avant le coup d'envoi
1e Division	au moins 60' min avant le coup d'envoi

Pour les matches de coupe, en fonction de l'affiliation à la division du club le mieux classé.

En cas d'intempéries ou de conditions spéciales, il est conseillé d'arriver beaucoup plus tôt.

Mission de l'arbitre assistant

Les devoirs de l'arbitre assistant consistent, en dépit des décisions de l'arbitre, de signaler :

- si une position de hors-jeu fautive est donnée ;
- si le ballon est sorti du terrain ;
- l'équipe à laquelle revient le corner, le coup de pied de but ou la rentrée de touche ;
- si un comportement répréhensible respectivement tout autre incident survient en dehors du champ de vision de l'arbitre ;
- si un remplacement est demandé.

Préparation du match

L'arbitre et les arbitres assistants doivent prendre des dispositions pour mettre une tenue uniforme et cohérente à eux trois.

L'échange verbal entre l'arbitre et des arbitres assistants doit veiller à ce qui suit:

- effectuer l'échange verbal sans personnes étrangères, à l'exception de l'observateur officiel et les membres du CAF ;
- prudence lors de déclarations concernant les équipes et les résultats du jeu ;
- prendre en compte les instructions spécifiques de l'arbitre ;
- échanger des conseils mutuellement sous l'autorité collégiale de l'arbitre

Echange verbal d'avant match

L'échange verbal d'avant match doit contenir les points suivants :

- Direction générale du match
- Explication générale du principe de la diagonale l'aide d'un croquis
- Placement dans des cas spéciaux: Coup d'envoi, ballon en dehors du jeu, coup de pied de but, coup de pied de coin, coup de pied de réparation, coup franc et coup franc à proximité du but.
- Infractions dans le dos de l'arbitre.
- Contrôle des montres.
- L'arbitre, le seul juge avec pouvoir de décisions sur le terrain.

Collaboration

a) Généralités

L'arbitre assistant ne doit jamais insister sur sa décision, s'il remarque que l'arbitre prend une décision contraire à la sienne. En cas de désaccord, et s'il est impossible de communiquer par de signes, l'arbitre peut aller auprès de l'arbitre assistant.

b) Actes de violence dans le dos de l'arbitre

Des infractions graves de joueurs -comme des actes de violence, bagarres, etc. -, qui ont lieu dans le dos de l'arbitre, et qui sont observés par l'arbitre assistant, doivent être signalées immédiatement à l'arbitre, en levant son drapeau (ou/et par signal du bip sonore). L'arbitre peut dans ces cas prendre ses décisions après avoir eu les informations nécessaires de l'arbitre assistant.

c) Interruption du match

Lors d'un arrêt du match suite à un accident, ou pour d'autres raisons, l'arbitre assistant doit faire attention à l'endroit, où le ballon se trouvait lors de l'interruption, et doit éventuellement l'indiquer à l'arbitre en se positionnant sur la hauteur de l'endroit en question. Ainsi des objections sur l'endroit de la reprise de jeu sont évitées.

d) Spectateurs, officiels locaux de sécurité

- Pas de discussion avec le public.
- Contrôle des officiels locaux de sécurité.
- Ne pas se lancer dans des discussions avec les officiels locaux de sécurité.
- Surveiller le banc de touche et les entraîneurs dans la zone technique.

e) Signalisations

Les signaux sont donnés à l'aide du drapeau. Le drapeau remplace le sifflet et la voix. Un bon arbitre assistant ne commence pas le match avec le but de se mettre en évidence par de nombreuses signalisations. Il donne ses signaux simplement et correctement. Le drapeau doit toujours être complètement déplié.

f) Après la 1ière mi-temps / coup de sifflet final

L'arbitre assistant qui se trouve près de l'entrée du vestiaire, surveille la rentrée des joueurs dans leur vestiaire pour observer d'éventuels incidents. Si les conditions locales ne le permettent pas ou si un danger le menace, l'arbitre assistant se dirige tout droit vers le centre du terrain près de l'arbitre.

g) Après le match

Les arbitres et les arbitres assistants surveillent attentivement l'entrée des joueurs dans les vestiaires. Ces tâches sont adaptées aux conditions du terrain de jeu et fixées avant le match.

Si un rassemblement de spectateurs est à craindre, ils restent au milieu du terrain et attendent que ce rassemblement se disperse et rentrent ensuite en compagnie des officiels locaux de sécurité dans les vestiaires.

Des irrégularités qui surviennent au cours de la sortie du terrain, doivent être signalées à la fédération par le biais du rapport d'arbitre (feuille du match) et du rapport séparé. Le capitaine de l'équipe concernée doit en être informé.

Les arbitres et arbitres assistants doivent éviter toute discussion inappropriée et inutile avec les officiels locaux de sécurité, les responsables des clubs et les joueurs.

L'arbitre a le droit de faire, pendant et surtout après le match, ses remarques au sujet des actions des arbitres assistants, s'il n'a pas été d'accord avec leurs jugements ou leur comportement. Le cas échéant, l'arbitre doit faire un rapport spécial au sujet du comportement des arbitres assistants au CAF

h) Divers

Les arbitres assistants sont soumis aux mêmes règlements que les arbitres en ce qui concerne les sanctions éventuellement á prendre.

Si l'arbitre assistant désigné par la fédération ne se présente pas et s'il n'y a pas un arbitre assistant agréé pour reprendre son poste, l'arbitre demande au club qui reçoit de mettre à disposition un juge de touche de club, soumis aux mêmes dispositions que le juge de touche de club de matchs sans arbitres assistants officiels.

Juges de touche du club

Les arbitres assistants du club doivent recevoir de la part de l'arbitre une instruction brève avant le match. Ils doivent indiquer du drapeau les ballons entièrement sortis du terrain de jeu, et désigner l'équipe qui doit faire la remise en jeu.

Ils doivent s'abstenir de donner des ordres aux joueurs de leur équipe, de lancer des appels aux joueurs de l'équipe adverse, de discuter avec le public et de critiquer les décisions de l'arbitre. Ils doivent être avisés que seul l'arbitre a le pouvoir de prendre des décisions, même si elles sont contraires à leur opinion.

Les juges de touche du club doivent être contrôlés pendant le match.

Si l'arbitre constate qu'un arbitre assistant du club n'accomplit pas ses devoirs ou s'il commet une des infractions décrites plus haut, il doit lui rappeler ses devoirs et l'avertir. En cas d'infractions répétées, il doit être exclu du terrain. Dans les deux cas, aucun carton ne doit être montré.

Si des juges de touche du club ne sont pas présents, l'arbitre fait une notification sur le rapport d'arbitre (feuille de match).

En cas d'expulsion du terrain d'un juge de touche du club, l'arbitre dressera un rapport séparé. Une notification s'y rapportant est à faire sur le rapport d'arbitre (feuille de match).

Loi 7 – Durée du match

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.

Le quatrième officiel doit indiquer le minimum de temps additionnel décidé par l'arbitre à la fin de la dernière minute de chaque période de jeu.

L'annonce du temps additionnel n'indique pas le temps exact qu'il reste à jouer. Le temps additionnel peut être plus important si l'arbitre le considère opportun, mais il ne peut en aucun cas être réduit.

L'arbitre ne peut compenser une erreur de chronométrage survenue en première mi-temps en augmentant ou réduisant la durée de la seconde mi-temps.

Instructions du CAF aux arbitres

Temps additionnel

Pour les rencontres sans quatrième officiel, l'arbitre doit avertir les deux équipes sur la durée du temps additionnel. Il peut le faire verbalement ou par signes de la main.

Exemples pour lesquels le temps perdu doit être compensé, sont :

- les remplacements ;
- les soins prodigués aux joueurs blessés ;
- le transport des joueurs blessés hors du terrain de jeu ;
- les manœuvres visant à perdre du temps délibérément ;
- le dégagement de corps étrangers qui se trouvent sur le terrain (spectateurs, animaux, d'autres objets) ;
- la sortie du terrain de jeu des joueurs exclus ;
- l'interruption de jeu (max. 30 minutes) en raison de force majeure, tels que des conditions climatiques extrêmes, temporaires;

Début du match/coup d'envoi

Pour toutes les rencontres, l'arbitre doit s'assurer que l'heure du coup d'envoi officiellement prévu soit respectée. Si le coup d'envoi est retardé en raison de circonstances imprévues, l'arbitre doit signaler ceci au département concerné de l'FLF, dans un rapport séparé en précisant les causes. Le délai d'attende de 10 minutes maximum prévu dans les statuts doit être respecté par l'arbitre.

Absence d'une équipe au coup d'envoi

Si une équipe ne s'est pas présentée, l'arbitre marque ce fait sur la feuille du match.

Si une équipe arrive plus tard sur le terrain, l'arbitre doit intervenir pour que le match soit disputé. Dans ce cas l'arbitre a besoin l'accord de l'adversaire. L'arbitre fait une remarque correspondante avant le début de la rencontre sur le rapport d'arbitre (feuille de match), qui est à signer par les capitaines des deux équipes.

Mi-temps

La pause de la mi-temps ne doit pas dépasser 15 minutes. L'arbitre doit toutefois veiller à ce que les deux équipes aient la possibilité de rester au moins cinq minutes dans leurs vestiaires.

Consignes à respecterpour augmenterle temps de jeu effectif

L'arbitre doit essayer d'empêcher toute tentative de perte de temps.

L'arbitre veille à ce que les reprises de jeu comme les coups francs, coups de pied de but, coups de pied de coin, rentrée de touche et coup d'envoi se fassent dans les plus brefs délais.

Si une équipe essaie délibérément de perdre du temps, l'arbitre doit intervenir et le cas échéant avertir un ou plusieurs joueurs de l'équipe concernée.

Temps de jeu des équipes du football coopératives

Le temps de jeu officiel des équipes du football coopératives et de 2 x 35 minutes.

Pour les matchs de Coupe en cas de match nul après le temps réglementaire une prolongation de 2 x 10 minutes est jouée. En cas de match nul après les prolongations, le vainqueur sera déterminé par tirs au but.

Temps de jeu des équipes vétérans

Le temps de jeu des équipes « vétérans » est de 2 x 35 minutes.

Loi 8 – Coup d'envoi et reprise du jeu

Balle à terre

Tout joueur peut disputer le ballon (le gardien également). Il n'existe pas de nombre minimum ou maximum de joueurs pour disputer une balle à terre. L'arbitre n'a pas le pouvoir de décider qui peut ou ne peut pas disputer la balle à terre.

Instructions du CAF aux arbitres

L'exécution de la balle à terre

Pour exécuter la balle à terre, l'arbitre pose le ballon sur sa main à la hauteur de la hanche et retire celle-ci.

Le ballon ne doit ni être jeté en l'air, ni être frappé par terre, mais doit être laissé tomber.

En plus l'arbitre doit faire attention à ce que les joueurs ne se rapprochent pas trop de lui. Une distance appropriée favorise l'exécution correcte de la procédure.

L'arbitre ne doit pas donner de coup de sifflet pour l'exécution d'une balle à terre.

Interruptions de jeu nécessitant une reprise du jeu par une balle à terre

Exemples d'interruptions de jeu qui nécessitent une reprise du jeu par balle à terre :

- interruption de jeu pour des objets, des animaux ou une tierce personne qui se trouvent sur le terrain ;
- interruption de jeu à cause de phénomènes naturels ;
- interruption de jeu à cause d'un comportement fautif de joueurs en dehors des limites du terrain de jeu ;
- interruption de jeu à cause d'une erreur de l'arbitre, dont il s'aperçoit avant que le jeu ne soit repris ;
- interruption de jeu à cause d'un ballon éclaté ou endommagé pendant le jeu ;
- interruption de jeu à cause d'une blessure sérieuse d'un joueur ;
- etc. …

Interrruption de jeu à cause d'un ballon éclaté ou endommagé

Si le ballon éclate pendant le jeu, ou est endommagé :

- l'arbitre interrompt le jeu ;
- demande un ballon de rechange ;
- continue le jeu avec une balle à terre, à l'endroit où le ballon a été endommagé.

Si le ballon éclate ou est endommagé lors d'un coup de pied de réparation ou lors des tirs au but pendant qu'il avance, et avant qu'il ne soit touché par un joueur, la barre transversale ou les poteaux, le coup de réparation doit être répété.

Interruption de jeu en raison de corps étrangers sur le terrain

Si lors du jeu en cours un corps étranger (ex. : 2ième ballon, un animal, etc. …) pénètre sur le terrain, l'arbitre arrête le jeu seulement si celui-ci est influencé. Si le jeu est interrompu, la partie reprend par une balle à terre à l'endroit où le ballon est au moment où le jeu a été interrompu (Exception : surface de but).

Si le jeu n'est pas perturbé par le corps étranger, l'arbitre le fait enlever le plus rapidement possible.

L'arbitre n'est pas obligé d'interrompre immédiatement le jeu, si un corps étranger pénètre sur le terrain. Il décide seulement pour une interruption de jeu s'il estime que le match est perturbé.

Joueur sérieusement blessé

Si l'arbitre estime qu'un joueur est sérieusement blessé, il doit arrêter le jeu immédiatement et ne pas attendre jusqu'à ce qu'une équipe tire le ballon intentionnellement hors des limites du jeu. Le joueur blessé doit quitter le terrain de jeu et ne peut de nouveau participer au jeu qu'avec la permission de l'arbitre.

Infraction lors d' une balle à terre

Lors de la balle à terre, le ballon est en jeu dès qu'il a touché le sol.

Toutes les fautes commises par un joueur, avant que le ballon n'ait touché le sol, ne peuvent être punies que par une sanction personnelle. Dans ce cas la balle à terre doit être répétée.

Hors-jeu lors d'une balle à terre

La position d'hors-jeu est abrogée lors d'une balle à terre.

Loi 9 – Ballon en jeu et hors du jeu

À l'intérieur du terrain, le ballon touche une personne autre qu'un joueur

Si le ballon, lorsqu'il est en jeu, touche l'arbitre ou un arbitre assistant qui se trouve temporairement sur le terrain, le jeu se poursuit car l'arbitre et les arbitres assistants font partie du jeu.

Instructions du CAF aux arbitres

Ballon en jeu

Le ballon est en jeu lors :

- d'un coup d'envoi, coup franc direct ou indirect, coup de pied de réparation, coup de coin, dès qu'il a été botté et a bougé ;
- d'un coup de pied de but, dès qu'il est sorti de la surface de réparation en direction du terrain ;
- d'un coup franc direct ou indirect de la défense dans leur surface de réparation, dès qu'il a été botté et qu'il soit sorti de la surface de réparation en direction du terrain ;
- d'une rentrée de touche, dès qu'il a quitté les mains du joueur exécutant la touche et a franchi complètement la ligne de touche.

Infractions pour: « Ballon hors du jeu »

Si le ballon est hors du jeu toutes les infractions des joueurs ne peuvent être sanctionnées que par des sanctions personnelles.

Loi 10 – But marqué

Pas but

Si l'arbitre accorde un but avant que le ballon ait entièrement franchi la ligne de but et réalise immédiatement son erreur, le match devra reprendre par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, à moins qu'il ne se soit trouvé 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 celui où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été arrêté.

Technologie sur la ligne de but

Principe de la technologie sur la ligne de but

- La technologie sur la ligne de but s'applique uniquement sur la ligne de but et uniquement afin de déterminer si un but a été inscrit ou non.
- Le système de technologie sur la ligne de but doit être conforme au Programme Qualité de la FIFA pour la technologie sur la ligne de but.
- L'information selon laquelle un but a été marqué ou non doit être automatiquement transmise en l'espace d'une seconde.
- L'information confirmant qu'un but a été marqué ou non doit être communiquée par le système de technologie sur la ligne de but uniquement aux officiels de match (par l'intermédiaire de la montre de l'arbitre, par vibration et signal visuel).

Exigences et spécifications de la technologie sur la ligne de but

Si la technologie sur la ligne de but est utilisée en compétition, les organisateurs doivent s'assurer que le système répond aux exigences fixées par le Manuel de tests du Programme Qualité de la FIFA pour la technologie sur la ligne de but. Ce manuel doit être approuvé par l'International Football Association Board. Un institut de tests indépendant doit vérifier la précision et la fonctionnalité des différents systèmes conformément au Manuel de tests.

Loi 11 – Hors-jeu

Définitions

Dans le cadre de la Loi 11 relative au hors-jeu, les définitions suivantes s'appliquent :

- « Plus près de la ligne de but adverse » signifie que n'importe quelle partie de la tête, du corps ou des pieds du joueur est plus près de la ligne de but adverse qu'à la fois le ballon et l'avant-dernier adversaire. Les bras ne sont pas inclus dans la définition.
- « Intervenir dans le jeu » signifie jouer ou toucher le ballon passé ou touché par un coéquipier.
- « Interférer avec un adversaire » signifie empêcher un adversaire de jouer ou d'être en position de jouer le ballon en entravant clairement sa vision du jeu ou en lui disputant le ballon.
- « Tirer un avantage » d'une position de hors-jeu signifie jouer un ballon
  - qui a rebondit sur un poteau ou la transversale dans sa direction ou jouer un ballon qui a rebondi sur ou a été dévié par un adversaire dans sa direction alors qu'il était en position de hors-jeu
  - qui a rebondi sur, a été dévié par un joueur ou repoussé par le gardien – ou tout joueur le suppléant –, alors qu'il était en position de hors-jeu

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

Infractions

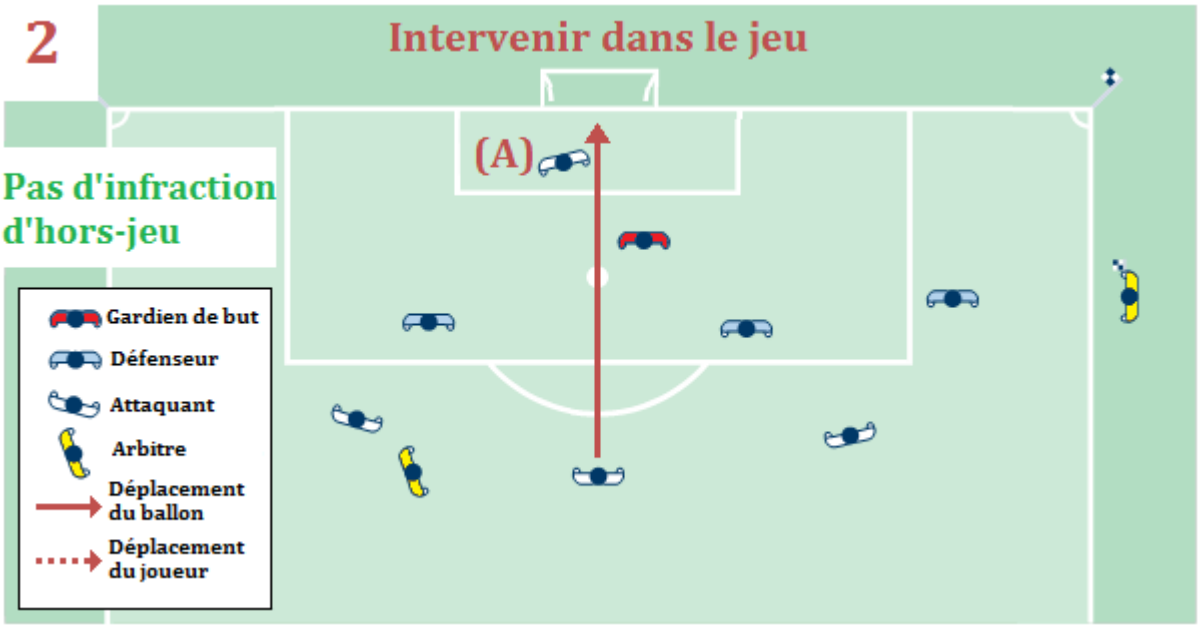
Lorsqu'un hors-jeu est sifflé, l'arbitre accorde un coup franc indirect à l'endroit où le joueur en infraction se trouvait au moment où le ballon lui a été adressé par un de ses coéquipiers.

Si un joueur de l'équipe qui défend quitte le terrain pour quelque raison que ce soit (aussi pour blessure) sans la permission de l'arbitre, il sera – jusqu'au prochain arrêt de jeu – considéré comme étant sur sa ligne de but ou sur la ligne de touche pour toute situation de hors-jeu. Si le joueur quitte le terrain de jeu délibérément, il doit être averti au prochain arrêt de jeu.

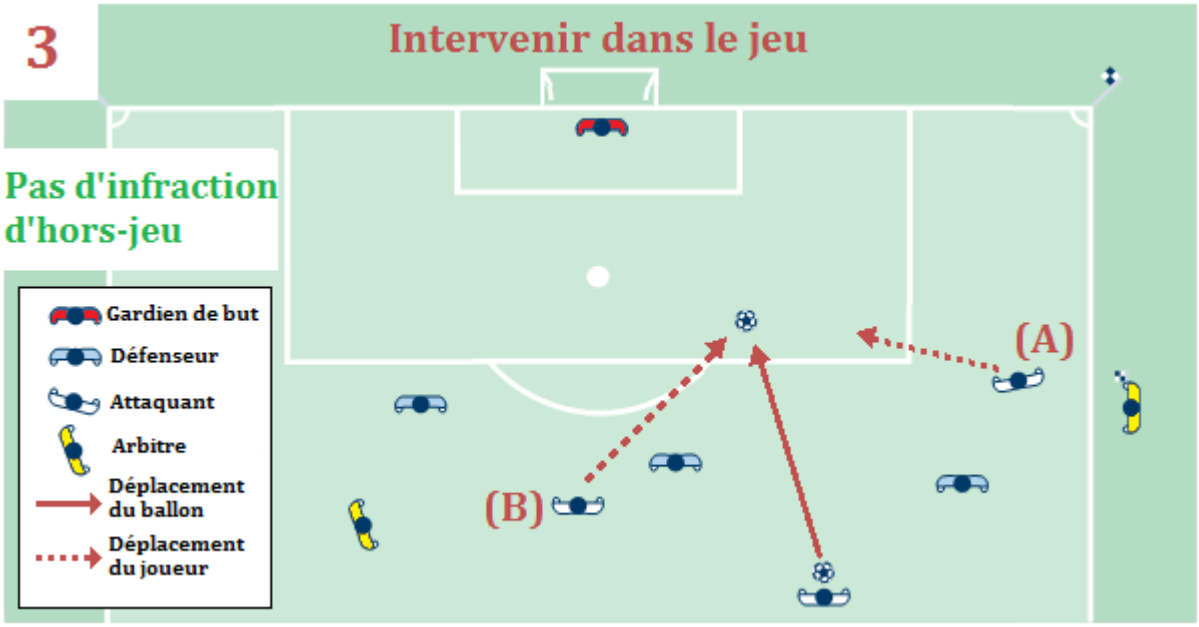
Un joueur se trouvant en position de hors-jeu ne sera en revanche pas sanctionné s'il sort du terrain pour montrer à l'arbitre qu'il ne fait pas action de jeu. Toutefois, si l'arbitre considère qu'il est sorti du terrain pour des raisons tactiques et qu'il a tiré un avantage indu en retournant ensuite sur le terrain, le joueur devra être averti pour comportement antisportif. Le joueur doit demander à l'arbitre l'autorisation de retourner sur le terrain.

Si un joueur en position d'attaquant demeure immobile dans le but au moment où le ballon franchit la ligne de but, le but doit être accordé. Toutefois, si ce joueur distrait un adversaire, le but ne sera pas validé et le joueur sera averti pour comportement antisportif ; le match devra reprendre par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, à moins qu'il ne se soit trouvé 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 celui où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été arrêté.

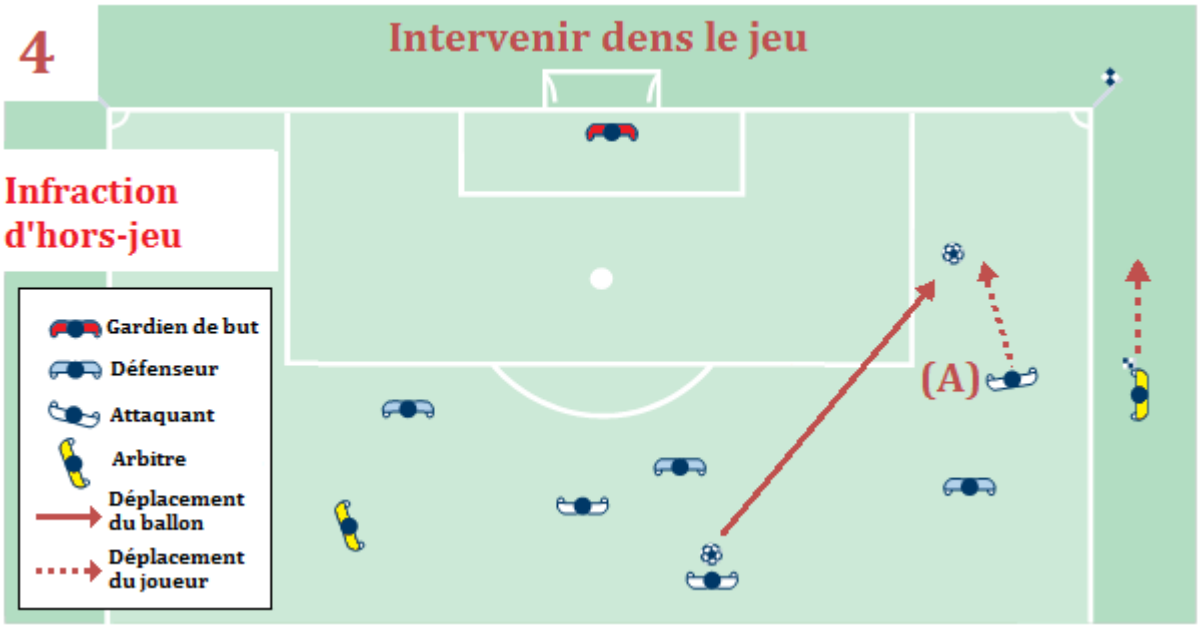
Un attaquant **en position de hors-jeu** (A), n'influençant pas un adversaire, touche le **ballon**.
L'arbitre assistant doit lever son drapeau dès que le joueur **touche le ballon**.



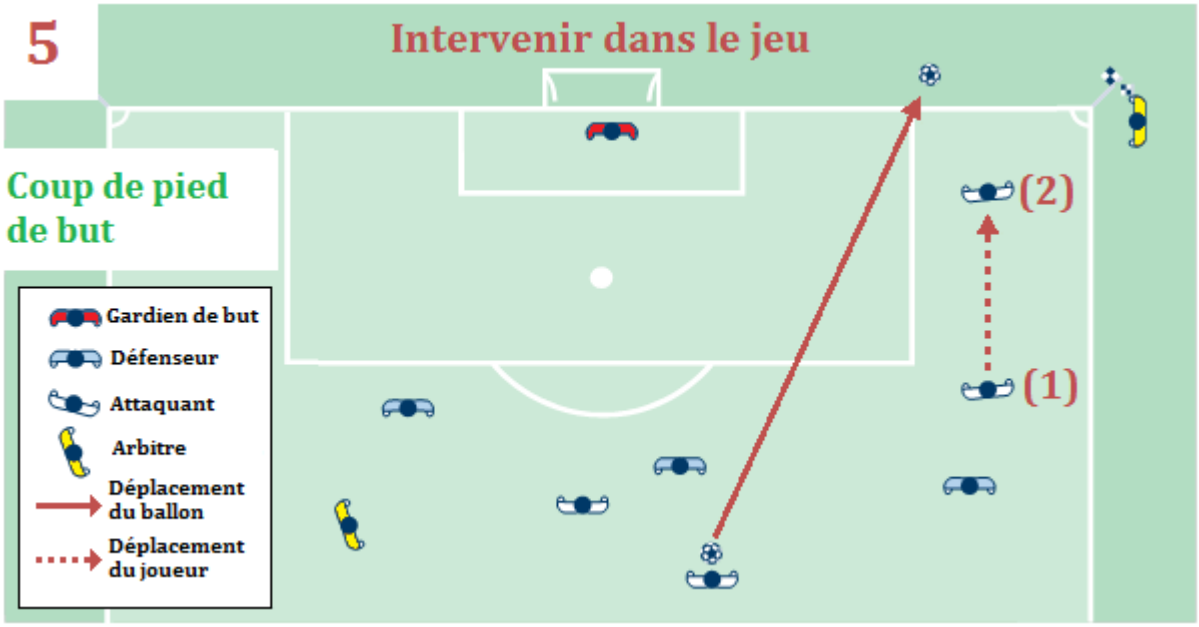
Un attaquant **en position de hors-jeu** (A), n'interférant pas avec un adversaire, **ne touche pas le ballon**.
Le joueur ne peut être pénalisé car il n'a pas touché le ballon.



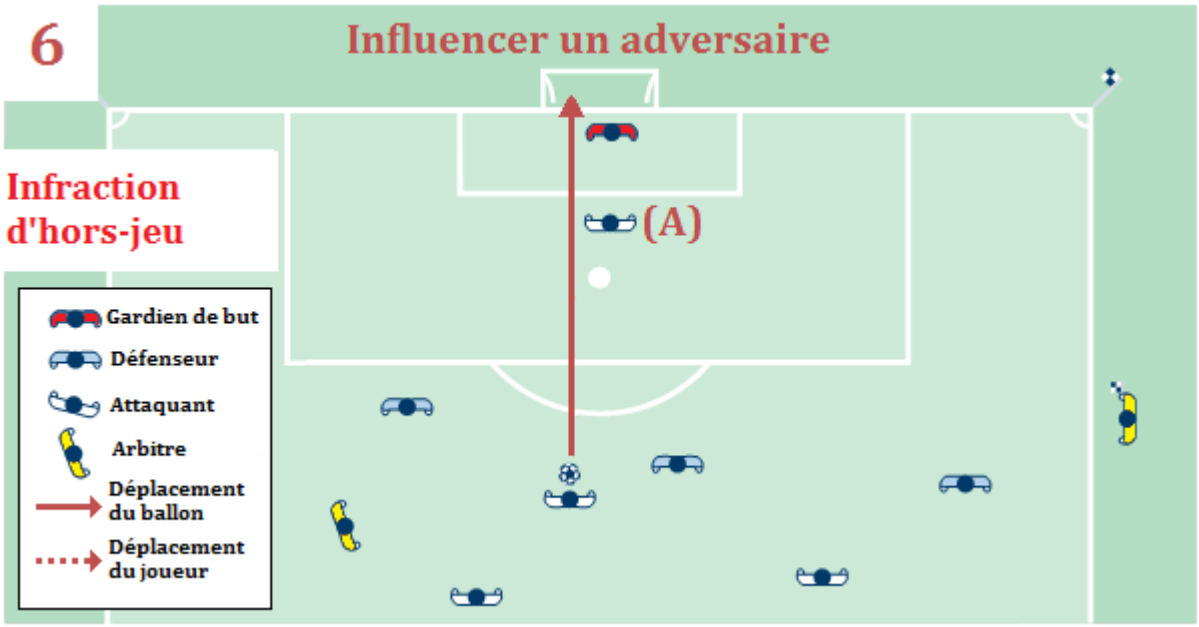
Un attaquant **en position de hors-jeu** (A) court en direction du ballon et un coéquipier qui n'est **pas en position de hors-jeu** (B) court aussi en direction du ballon et le joue.
Le joueur **(A)** ne peut être pénalisé car il n'a pas touché le ballon.



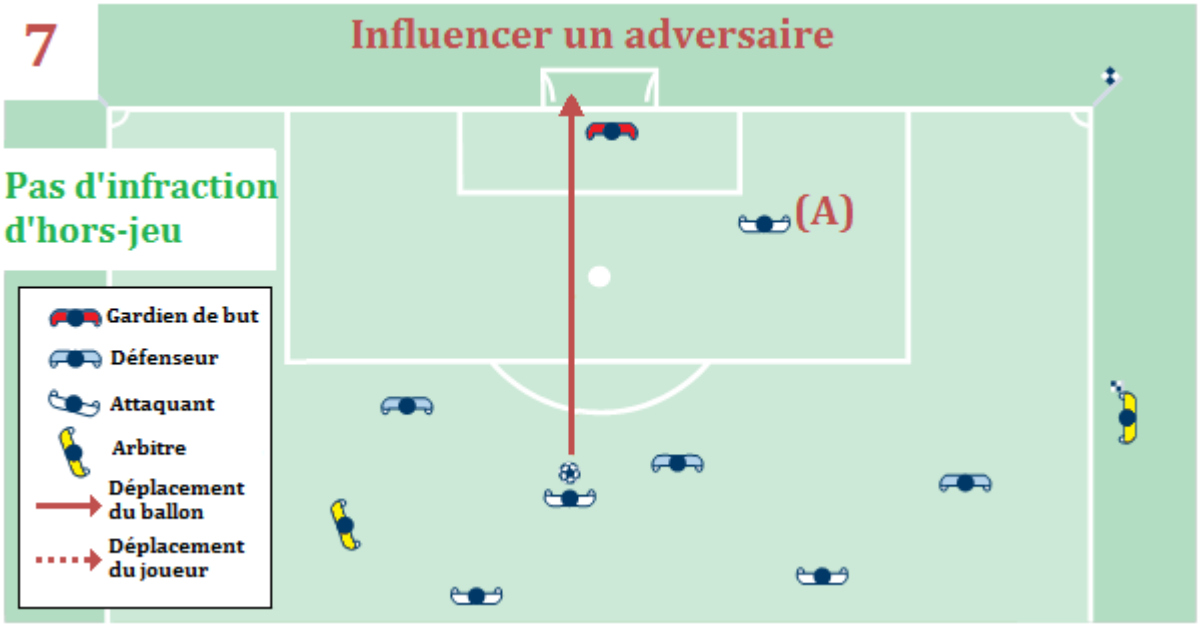
La position de **hors-jeu du joueur (A)** peut être sanctionnée avant que le ballon ne soit joué ou touché si, de l'avis de l'arbitre, aucun autre coéquipier qui n'est pas en position de hors-jeu n'est en mesure de jouer le ballon.



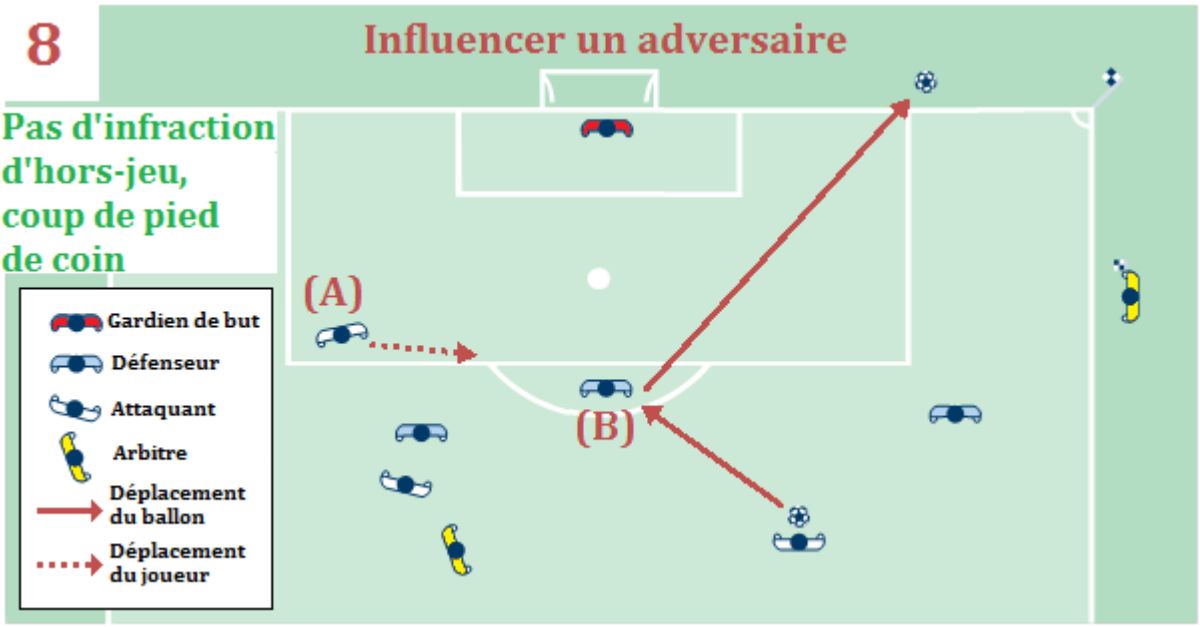
Un attaquant **en position de hors-jeu** (1) court en direction du ballon et **ne touche pas le ballon**.
L'arbitre assistant doit signaler un **coup de pied de but**.



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

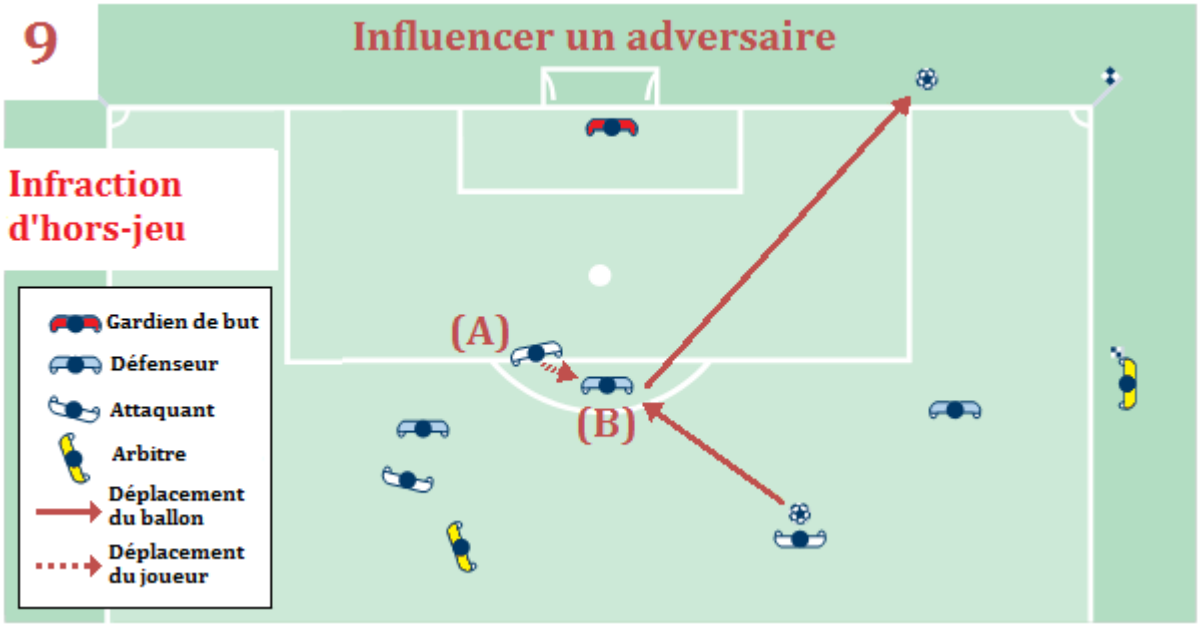


Un attaquant **en position de hors-jeu** (A) ne gêne **pas** le champ de vision du gardien de but et ne lui dispute pas le ballon.

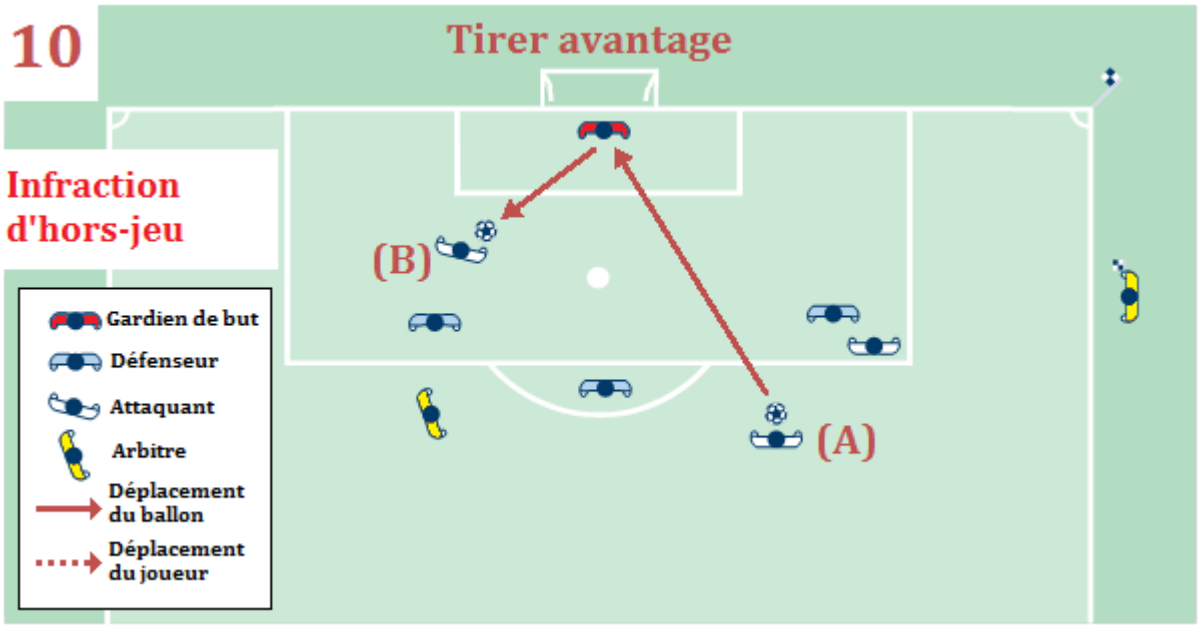


Un attaquant **en position de hors-jeu** (A) court en direction du ballon mais n'empêche pas l'adversaire de jouer ou de pouvoir jouer le ballon.

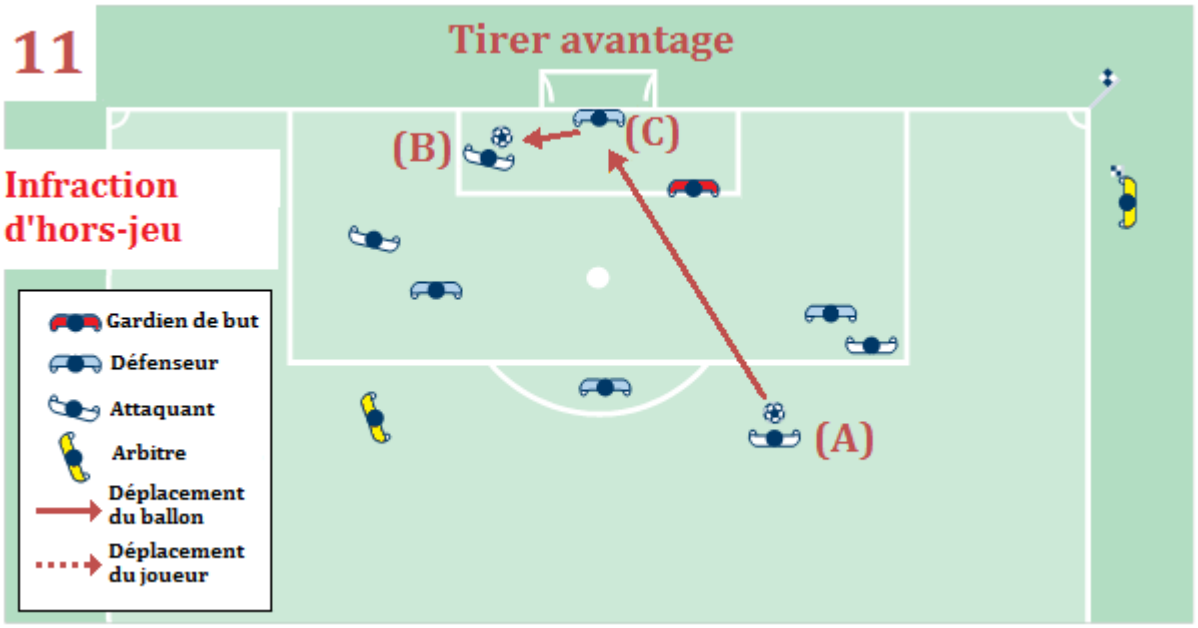
Le joueur (A) ne dispute **pas** le ballon à l'adversaire (B).



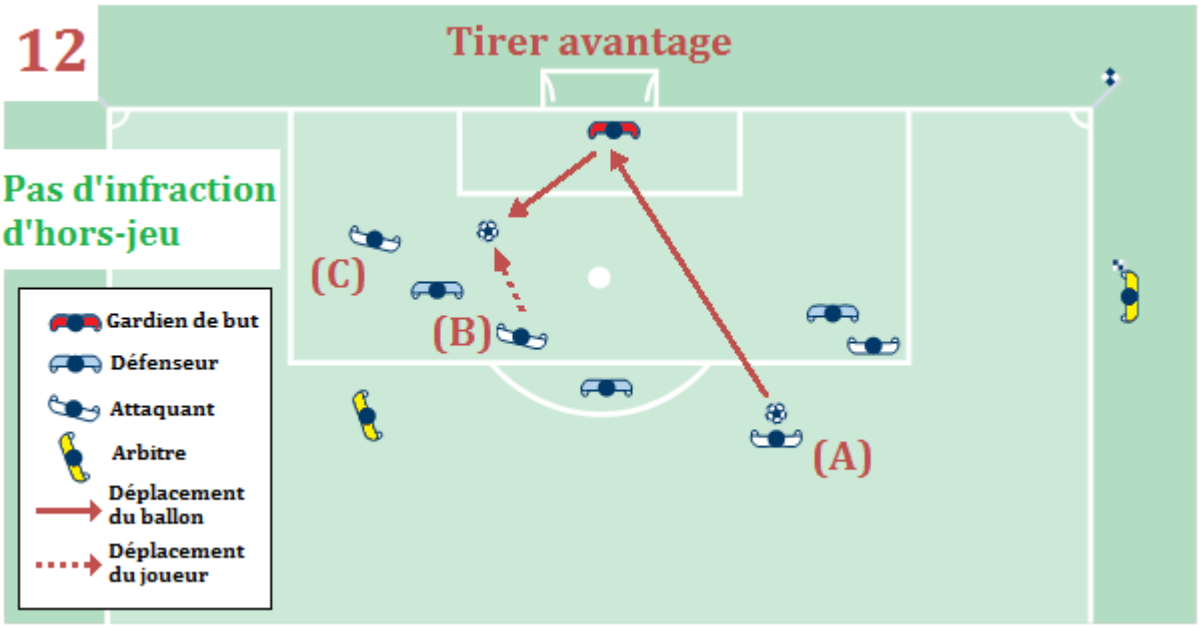
Un attaquant **en position de hors-jeu** (A) court en direction du ballon et empêche l'adversaire (B) de jouer ou de pouvoir jouer le ballon en lui disputant le ballon.
Le joueur (A) **dispute le ballon à l'adversaire** (B).



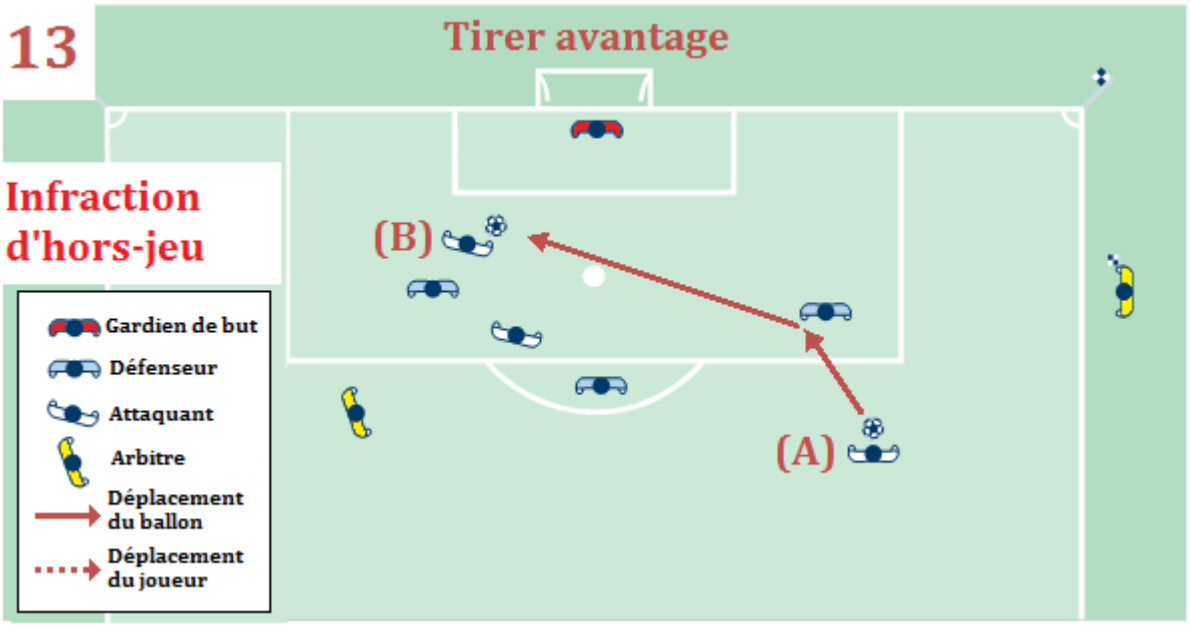
L'attaquant (B) **en position de hors-jeu** est pénalisé pour avoir **joué ou touché le ballon** qui a rebondit sur, a été dévié ou repoussé par le gardien alors qu'il était **en position de hors-jeu** au moment où le ballon a été touché ou joué par un coéquipier.



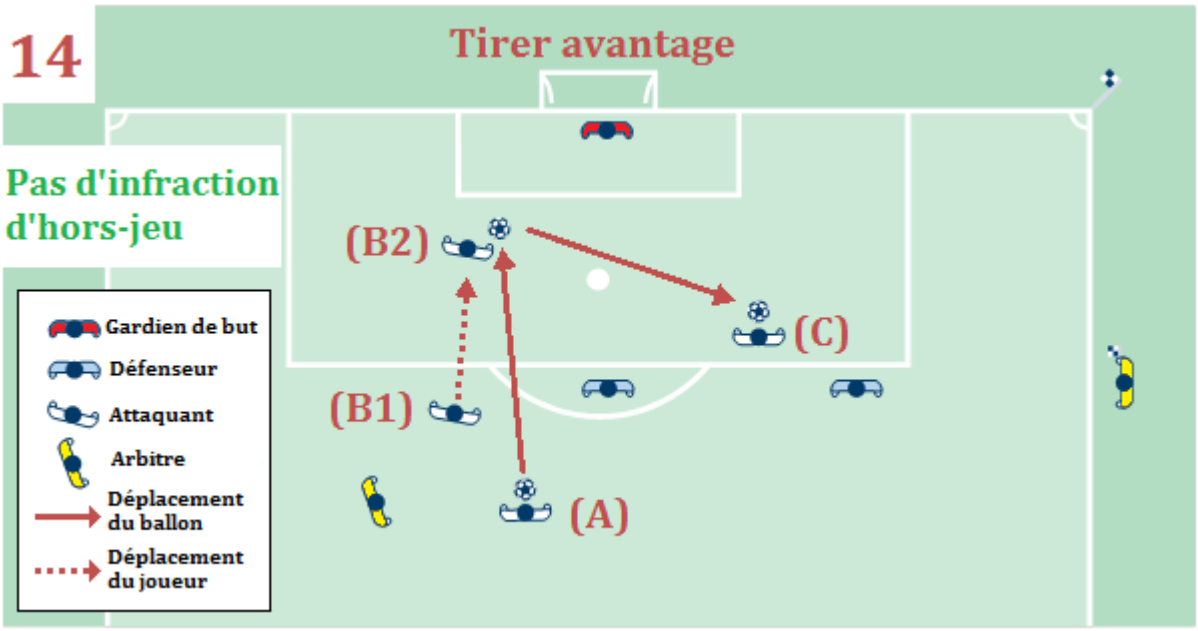
L'attaquant (B) **en position de hors-jeu** est pénalisé pour avoir **joué ou touché le ballon** qui a rebondit sur, a été dévié ou repoussé par l'adversaire défendant (C) alors qu'il était **en position de hors-jeu** au moment où le ballon a été touché ou joué par un coéquipier.



Le tir d'un coéquipier (A) rebondit sur, est dévié ou repoussé par le gardien de but. Le joueur (B), qui n'est pas en position de hors-jeu, joue le ballon.
Le joueur (C) **en position de hors-jeu** n'est pas pénalisé car il n'a pas tiré avantage de sa position puisqu'il n'a pas touché ou joué le ballon.



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



Un attaquant (C) **en position de hors-jeu** ne gêne pas 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) ne peut être pénalisé car lorsque le ballon lui a été passé, il **n'était pas en position de hors-jeu**.

Instructions du CAF aux arbitres

Lors d'un coup franc, le règlement sur le hors-jeu reste applicable.

L'infraction contre la loi du hors-jeu est pénalisée uniquement par un coup franc indirect, pour des hors-jeu répétitifs aucune sanction personnelle n'est à appliquer.

Afin d'éviter une position d'hors-jeu, l'attaquant est autorisé à se placer en dehors des limites du terrain de jeu. Il est également autorisé à se placer dans le but, évidemment sans influencer le jeu. Dès que l'action de jeu sera terminée, il pourra à nouveau participer au jeu.

Si pourtant, un défenseur se place en dehors des limites du terrain derrière la ligne de but pour mettre ainsi un attaquant en position de hors-jeu, et si un but était marqué lors de cette action de jeu, ce but serait validé.

Loi 12 – Fautes et incorrections

Conditions de base pour une faute

Pour qu'une faute soit caractérisée, l'infraction :

- doit avoir été commise par un joueur ;
- doit s'être produite sur le terrain de jeu ;
- doit s'être produite pendant que le ballon était en jeu.

Si l'arbitre interrompt le match en raison d'une infraction commise en dehors des limites du terrain de jeu (lorsque le ballon est en jeu), le jeu reprendra par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu, à moins qu'il ne se soit trouvé 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 celui où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été arrêté.

Inadvertance (Imprudence), témérité, excès d'engagement

Par « imprudence » on entend l'attitude d'un joueur qui charge un adversaire sans attention ni égard, ou qui agit sans précaution.

- Une faute commise par imprudence n'appelle aucune sanction disciplinaire supplémentaire.

Par « témérité » on entend l'attitude d'un joueur qui agit en ne tenant aucunement compte du caractère dangereux ou des conséquences de son acte pour son adversaire.

- Un joueur qui fait preuve de témérité doit être averti.

Par « excès d'engagement » on entend l'attitude d'un joueur qui fait un usage excessif de la force au risque de blesser son adversaire.

- L'usage d'une force excessive doit entraîner l'exclusion.

Indications : „Faute / Inadvertance (Imprudence) témérité, excès d'engagement

L'arbitre ne doit pas ignorer le fait qu'une infraction délibérée ou de tenter cela, un arrêt de jeu n'est pas nécessaire si l'adversaire en tire un avantage. L'application de l'avantage n'anéantit pas un avertissement verbal, un avertissement ou une expulsion, ceci en fonction de la gravité de l'infraction.

Charger un adversaire

Charger l'adversaire consiste à essayer de conquérir de l'espace par contact physique à distance de jeu du ballon, sans faire usage de ses bras ni de ses coudes.
Charger l'adversaire est une faute si l'action s'accompagne :

- d'imprudence ;
- de témérité ;
- d'excès d'engagement.

Indications : « Charger un adversaire »

Charger correctement un adversaire

On entend par l'expression « charger » le fait de pousser/heurter l'adversaire, les deux joueurs côte à côte, épaule contre épaule, ayant les bras le long du corps, au moins un pied à terre, et ceci en voulant jouer le ballon qui se trouve à proximité.

Charger un adversaire est autorisé, sans utiliser le corps avec imprudence, témérité ou excès d'engagement. On peut charger un adversaire uniquement dans le but de se disputer le ballon ou si un adversaire bloque le ballon.

Si le ballon n'est pas à proximité, une charge sur l'adversaire est sanctionnée par un coup franc indirect.

Tenir un adversaire

« Tenir un adversaire » consiste à l'empêcher d'avancer ou de se déplacer, que ce soit à l'aide des mains, des bras ou du corps.

Les arbitres sont appelés à intervenir rapidement et avec fermeté à l'encontre des joueurs qui tiennent leur adversaire, notamment à l'intérieur de la surface de réparation lors des coups de pied de coin et des coups francs.

Dans ces situations, l'arbitre :

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

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

Sanctions disciplinaires

- Un avertissement pour comportement antisportif doit être infligé au joueur qui tient un adversaire pour l'empêcher de prendre possession du ballon ou de se placer dans une position avantageuse.
- Un joueur doit être exclu s'il annihile une occasion de but manifeste en tenant un adversaire.
- Aucune autre situation où un adversaire est tenu ne donnera lieu à une sanction disciplinaire.

Reprise du jeu

- Coup franc direct de l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ou coup de pied de réparation si la faute a été commise dans la surface de réparation.

Indications : « Tenir un adversaire »

Tenir est sanctionné, si le joueur étend la main ou le bras pour tenir son adversaire en le touchant. Il peut aussi le tenir par le maillot ou par le short lors de la lutte pour le ballon.

Souvent les deux joueurs se tiennent mutuellement par le maillot. Ici l'arbitre doit sanctionner le joueur qui selon lui a commencé à tenir son adversaire.

Tenir peut apparaître sous plusieurs formes. L'arbitre doit être particulièrement attentif aux espaces restreints où se trouvent plusieurs joueurs en attente du ballon, par exemple dans la surface de réparation lors de coup de pied de coin et de coup franc.

Tenir est également donné du fait de bloquer par terre les pieds de l'adversaire entre ses propres jambes et l'empêchant ainsi de jouer le ballon, une infraction qui est à sanctionner.

Toucher le ballon des mains

Il y a main lorsqu'il y a contact délibéré entre le ballon et la main ou le bras. L'arbitre doit prendre en considération les critères suivants :

- le mouvement de la main en direction du ballon (et non du ballon en direction de la main) ;
- la distance entre l'adversaire et le ballon (ballon inattendu) ;
- la position de la main, qui ne vaut pas nécessairement infraction ;
- le fait que le ballon soit touché avec un objet tenu dans la main (vêtements, protège-tibias, etc.), ce qui vaut infraction ;
- le fait que le ballon soit touché par un objet lancé (chaussure, protège- tibias, etc.), ce qui vaut infraction.

Sanctions disciplinaires

Dans certaines circonstances, un joueur touchant délibérément le ballon de la main doit recevoir un avertissement pour comportement antisportif s'il :

- touche délibérément le ballon de la main pour empêcher un adversaire d'en prendre possession ;
- tente de marquer un but en touchant délibérément le ballon de la main.

Un joueur sera toutefois exclu du terrain de jeu s'il empêche l'équipe adverse de marquer ou s'il annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main. La sanction n'est pas dictée par le fait que le joueur a délibérément fait une main mais qu'il a empêché l'équipe adverse de marquer un but par son intervention inacceptable et déloyale.

Reprise du jeu

- Coup franc direct de l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ou coup de pied de réparation si la faute a été commise dans la surface de réparation.

Hors de sa propre surface de réparation, le gardien de but est soumis aux mêmes restrictions que les autres joueurs concernant le contact entre le ballon et les mains. À l'intérieur de sa propre surface de réparation, il ne peut être ni coupable de faute de main passible d'un coup franc direct, ni coupable d'aucune incorrection relative à un contact entre la main et le ballon. Il peut cependant être sanctionné d'un coup franc indirect pour différents types de fautes.

Indications : « Toucher le ballon des mains »

Est à considérer comme « main » la partie de la pointe des doigts jusqu'à l'articulation de l'épaule. Si un joueur touche ou joue délibérément le ballon de la main ou d'une partie du bras, cela est à considérer comme jeu interdit.

Est à considérer comme jeu de main délibéré, le fait que le joueur lève ou étend ses bras pour réduire l'espace et empêchant ainsi le trajet du ballon. Ceci est souvent le cas lorsqu'un défenseur se met à côté du poteau du but et réduit ainsi l'espace entre son corps et le poteau. Le joueur, qui saute ou qui veut intercepter le ballon avec les bras levés ou étendus et qui touche le ballon des bras, est à sanctionner.

Si lors de la formation d'un mur les joueurs s'accrochent par les bras et que le ballon touche un bras accroché, l'arbitre doit sanctionner ceci par le fait de toucher délibérément le ballon de la main.

Un joueur qui tombe avec la main sur le ballon n'est pas à sanctionner. Par contre s'il dégage le ballon de la main, alors évidemment il y a jeu de main délibéré, qui est à sanctionner.

Infraction commises par le gardien de but

Le gardien de but n'est pas autorisé à tenir le ballon dans ses mains pendant plus de six secondes. Il est considéré comme en possession du ballon :

- lorsqu'il tient le ballon entre ses mains ou entre sa main et une surface (le sol, son corps, etc.) ;
- lorsqu'il tient le ballon sur sa main ouverte ;
- lorsqu'il fait rebondir le ballon sur le sol ou qu'il le lance en l'air.

Si un gardien de but tient le ballon dans ses mains, l'adversaire ne peut pas le lui contester.

Le gardien de but n'est pas autorisé à toucher le ballon de la main à l'intérieur de sa propre surface de réparation dans les circonstances suivantes :

- après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur ;
  - Le gardien de but est réputé en possession du ballon dès que celui-ci entre en contact avec une partie quelconque de ses mains ou de ses bras, sauf si le ballon rebondit accidentellement sur le gardien de but, par exemple à l'occasion d'un arrêt.
  - Il est donc également en possession du ballon à partir du moment où il le fait ricocher intentionnellement sur sa main ou le bras.
- sur une passe bottée délibérément par un coéquipier ;
- directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.

Reprise du jeu

- Coup franc indirect de l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Fautes sur le gardien de but

- Il y a faute lorsqu'un joueur empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains.
- Un joueur doit être pénalisé pour jeu dangereux s'il joue ou tente de jouer le ballon alors que le gardien de but est en train de le lâcher.
- Il y a faute lorsqu'un joueur entrave de façon antisportive les mouvements du gardien de but, notamment lors de l'exécution d'un coup de pied de coin.

Jeu dangereux

Par « jeu dangereux » on entend toute action d'un joueur qui, en essayant de jouer le ballon, risque de blesser quelqu'un (y compris lui-même). Le jeu dangereux se commet à proximité d'un adversaire et empêche celui-ci de jouer le ballon par crainte d'être blessé.

Un ciseau ou un coup de pied retourné est autorisé si, de l'avis de l'arbitre, il ne représente pas de danger pour l'adversaire.

Le jeu dangereux n'implique pas de contact physique entre les joueurs. En cas de contact physique, l'action devient une faute qui peut être sanctionnée par un coup franc direct ou un coup de pied de réparation. En cas de contact physique, l'arbitre doit sérieusement envisager la probabilité qu'une incorrection a aussi été commise.

Sanctions disciplinaires

- Si un joueur se rend coupable de jeu dangereux lors d'une conquête « normale » du ballon, l'arbitre ne prendra pas de sanction disciplinaire. Si l'action comporte un risque de blessure évident, l'arbitre devra avertir le joueur.
- Si un joueur annihile une occasion de but manifeste par un jeu dangereux, l'arbitre devra l'exclure du terrain.

Reprise du jeu

- Coup franc indirect de l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).
- En cas de contact, une faute de nature différente a été commise et la sanction peut alors être un coup franc direct ou un coup de pied de réparation.

Indications : « Jeu dangereux »

On sous-entend par jeu dangereux le fait de vouloir jouer intentionnellement le ballon d'une telle façon qu'il peut y avoir danger de blesser l'adversaire, et ceci sans enfreindre la Loi 12.
Comme jeu dangereux sont considérées les actions suivantes :

- le coup de ciseaux ;
- un coup de pied retourné ;
- jambe étendue ;
- jambe haute ;
- l'essai de jouer le ballon que tient le gardien dans ses mains ou même dans une partie de sa main ;
- de jouer le ballon avec la tête en-dessous du niveau de la poitrine, qu'un adversaire joue avec son pied.

Faire obstacle à la progression d'un adversaire

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

Tous les joueurs ont le droit de se trouver sur le terrain, se trouver sur le chemin d'un adversaire n'est pas pareil qu'entraver sa progression.

Protéger le ballon est autorisé. Un joueur qui se place entre un adversaire et le ballon pour des raisons tactiques ne peut être considéré comme coupable d'une faute pour autant que le ballon reste à distance de jeu et qu'il ne tienne pas l'adversaire à distance avec ses bras ou son corps. Si le ballon se trouve à distance

de jeu, le joueur peut être chargé (dans le respect des Lois du Jeu) par un adversaire.

Reprise du jeu retardée pour infliger un carton

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

Avertissement pour comportement antisportif

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

- commet, avec témérité, l'une des sept fautes sanctionnées par un coup franc direct ;
- commet une faute à des fins tactiques pour interférer dans une attaque prometteuse ou la faire échouer ;
- tient un adversaire à des fins tactiques pour l'écarter du ballon ou l'empêcher d'en prendre possession ;
- touche le ballon de la main pour empêcher un adversaire d'en prendre possession ou de développer une attaque (à l'exception du gardien de but dans sa propre surface de réparation) ;
- tente de marquer un but en jouant le ballon de la main (la simple tentative de marquer un but est une incorrection, qu'elle réussisse ou non) ;
- tente de tromper l'arbitre en feignant d'être blessé ou victime d'une faute (simulation) ;
- remplace le gardien de but pendant le jeu ou sans l'autorisation de l'arbitre ;
- se comporte d'une manière irrespectueuse pour le jeu ;
- joue le ballon alors qu'il est en train de quitter le terrain après en avoir reçu l'autorisation ;
- distrait verbalement un adversaire durant le jeu ou à la reprise du jeu ;
- trace des marques non autorisées sur le terrain de jeu ;
- use délibérément d'un stratagème, alors que le ballon est en jeu, pour passer le ballon à son gardien de la tête, de la poitrine, du genou etc. dans le but de contourner la lettre et l'esprit de la Loi 12 et ce, que le gardien touche ou non le ballon des mains. Le jeu devra reprendre par un coup franc indirect ;
- use délibérément d'un stratagème, au moment de tirer un coup franc, pour passer le ballon à son gardien afin de contourner la Loi (une fois le joueur averti, le coup franc devra être rejoué).

Indications : « Avertissement pour comportement antisportif »

On comprend par comportement antisportif le fait qu'un joueur fasse un acte/action qui va contre l'esprit de jeu, c.-à-d. quand le joueur emploie des moyens qui vont contre l'idée du fair-play

Le comportement antisportif peut se diriger contre l'adversaire, le coéquipier, l'arbitre, les officiels ou les spectateurs.

Célébration d'un but

Les joueurs sont autorisés à exprimer leur joie lorsqu'un but est marqué, mais sans effusion excessive.

Les manifestations de joie raisonnables sont autorisées. Toutefois, les célébrations orchestrées ne doivent pas être encouragées si elles entraînent une perte de temps excessive. Dans ce cas, les arbitres doivent intervenir.

Un joueur doit être averti :

- si, de l'avis de l'arbitre, il fait des gestes provocateurs, moqueurs ou incendiaires ;
- s'il grimpe sur les grilles entourant le terrain pour célébrer un but qui vient d'être marqué ;
- s'il enlève son maillot ou s'en couvre la tête ;
- s'il recouvre sa tête ou son visage d'un masque ou autre article analogue.

Quitter le terrain de jeu pour célébrer un but n'est pas une faute passible d'avertissement en soi mais il est important que les joueurs reviennent sur le terrain de jeu le plus rapidement possible.

Il est demandé aux arbitres d'adopter une attitude préventive et de faire preuve de bon sens dans ce genre de situations.

Manifester sa désapprobation en paroles ou en actes

Un joueur qui manifeste sa désapprobation (verbalement ou non) de la décision d'un arbitre doit recevoir un avertissement.

Les Lois du Jeu ne confèrent pas de statut spécial ni de privilèges particuliers au capitaine de l'équipe mais il est dans une certaine mesure responsable du comportement de son équipe.

Retarder la reprise du jeu

Un avertissement sera infligé aux joueurs qui retardent la reprise du jeu en recourant à des tactiques telles que :

- exécuter un coup franc depuis un mauvais endroit dans le seul but de forcer l'arbitre à ordonner que le coup franc soit recommencé ;
- faire semblant de vouloir effectuer une rentrée de touche avant de passer soudainement le ballon à l'un de ses coéquipiers pour qu'il l'exécute ;
- botter le ballon au loin ou l'emporter avec soi après que l'arbitre a stoppé le jeu ;
- retarder excessivement l'exécution d'une rentrée de touche ou d'un coup franc ;
- traîner pour quitter le terrain de jeu au moment d'être remplacé ;
- provoquer une confrontation en touchant délibérément le ballon après que l'arbitre a arrêté le jeu.

Infraction persistante

Les arbitres doivent toujours avoir à l'œil les joueurs qui enfreignent les Lois du Jeu de manière récurrente. Ils doivent notamment avoir conscience du fait qu'un joueur qui commet de nombreuses infractions, même de nature différente, doit recevoir un avertissement pour infraction persistante aux Lois du Jeu.

Le nombre à partir duquel on peut parler de « persistance » n'est pas précisément quantifié, il est à la libre appréciation de l'arbitre et doit être évalué dans la perspective d'une gestion efficace du match.

Faute grossière

Un joueur se rend coupable d'une faute grossière s'il agit avec excès d'engagement ou brutalité envers un adversaire lorsqu'ils disputent le ballon quand il est en jeu.

Un tacle qui met en danger l'intégrité physique d'un adversaire 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 et de nature à compromettre la sécurité de l'adversaire, se rend coupable d'une faute grossière.

La règle de l'avantage ne doit pas être appliquée dans des situations impliquant une faute grossière à moins qu'une nette occasion de marquer un but ne se dessine. L'arbitre devra distribuer un carton rouge lors du prochain arrêt de jeu.

Un joueur coupable d'une faute grossière doit être exclu et le jeu doit reprendre par un coup franc direct à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ou par un coup de pied de réparation (si la faute a été commise à l'intérieur de la surface de réparation du joueur fautif).

Acte de brutalité

Un joueur se rend coupable d'un acte de brutalité s'il agit avec excès d'engagement ou brutalité envers un adversaire alors qu'ils ne disputent pas le ballon.

Il se rend également coupable d'un acte de brutalité s'il agit avec force excessive ou avec violence envers un coéquipier, un spectateur, un officiel de match ou toute autre personne.

Un acte de brutalité peut se produire sur le terrain de jeu ou en dehors, que le ballon soit en jeu ou non.

La règle de l'avantage ne doit pas être appliquée dans des situations impliquant un acte de brutalité à moins qu'une nette occasion de marquer un but ne se dessine. L'arbitre devra infliger un carton rouge au joueur fautif lors du prochain arrêt de jeu.

Il est rappelé aux arbitres qu'une faute grossière mène souvent à une altercation générale, et qu'ils doivent donc s'employer activement à l'empêcher.

Un joueur, un remplaçant ou un joueur remplacé coupable d'un acte de brutalité doit être exclu.

Reprise du jeu

- Si le ballon n'est pas en jeu, le jeu reprendra conformément à la décision précédente.
- Si le ballon est en jeu et si la faute s'est produite hors du terrain de jeu :
  - si le joueur est déjà hors du terrain de jeu quand il commet l'infraction, le match devra reprendre par une balle à terre à l'endroit où le ballon 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.
  - si le joueur quitte le terrain de jeu pour commettre la faute, le jeu reprendra par un coup de franc indirect à l'endroit où le ballon se trouvait lorsque le jeu a été interrompu (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).
- Si le ballon est en jeu et si le joueur commet à l'intérieur du terrain l'infraction… :
  - contre un adversaire, le jeu devra reprendre par un coup franc direct à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ou un coup de pied de réparation si la faute a été commise dans la surface de réparation du joueur fautif.
  - contre un coéquipier, le jeu devra reprendre par un coup franc indirect à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).
  - contre un remplaçant ou un joueur remplacé, le jeu devra reprendre par un coup franc indirect à l'endroit où le ballon se trouvait lorsque le jeu a été interrompu (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

- contre une autre personne, le jeu devra reprendre par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été interrompu 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.
- contre l'arbitre ou un arbitre assistant,* le jeu devra reprendre par un coup franc indirect à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

  * *(voir FLF consignes Lois de jeu 5 - Incidents et arrêt définitif page 130)*

Indications : « Acte de brutalité »

La tentative d'un acte de brutalité est à sanctionner.

Si par habilité de l'adversaire, celui-ci en s'écartant ou en sautant en arrière, le joueur ne parvient pas à l'atteindre, la tentative d'un acte de brutalité est donnée. Cette tentative est à sanctionner par un coup franc direct respectivement par coup de pied de réparation et par une expulsion.

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

Si, lorsque le ballon est en jeu, un joueur, un remplaçant ou un joueur remplacé lance un objet sur un adversaire ou une autre personne de manière irresponsable, l'arbitre interrompt le match et avertit le joueur, le remplaçant ou le joueur remplacé.

Si, lorsque le ballon est en jeu, un joueur, un remplaçant ou un joueur remplacé lance un objet sur un adversaire ou une autre personne avec une violence, l'arbitre interrompt le match et exclut le joueur, le remplaçant ou le joueur remplacé pour acte de brutalité.

Reprise du jeu

- Si le joueur situé dans sa propre surface de réparation jette un objet sur un adversaire qui se trouve à l'extérieur de la surface de réparation, l'arbitre signifie la reprise du jeu par un coup franc direct pour l'équipe adverse, à l'endroit où se trouvait l'adversaire qui a été ou aurait pu être touché.

- Si le joueur situé à l'extérieur de sa propre surface de réparation jette un objet sur un adversaire qui se trouve à l'intérieur de la surface de réparation, l'arbitre signifie la reprise du jeu par un coup de pied de réparation.
- Si le joueur situé à l'intérieur du terrain de jeu jette un objet sur une personne qui se trouve à l'extérieur du terrain, l'arbitre signifie la reprise du jeu par un coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été interrompu (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).
- Si le joueur situé à l'extérieur du terrain de jeu jette un objet sur un adversaire qui se trouve à l'intérieur du terrain, l'arbitre signifie la reprise du jeu par un coup franc direct pour l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait l'adversaire qui a été ou aurait pu être touché, ou par un coup de pied de réparation si ce dernier se trouvait dans la surface de réparation du joueur fautif.
- Si un remplaçant ou un joueur remplacé situé à l'extérieur du terrain de jeu jette un objet sur un adversaire qui se trouve à l'intérieur du terrain, l'arbitre signifie la reprise du jeu par un coup franc indirect pour l'équipe adverse, à l'endroit où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été interrompu (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

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

Deux fautes passibles d'exclusion sont liées au fait d'empêcher de marquer un but ou d'anéantir une occasion de but manifeste. La faute ne doit pas nécessairement être commise à l'intérieur de la surface de réparation.

Si l'arbitre applique la règle de l'avantage lors d'une occasion de but manifeste et si un but est marqué directement bien que l'adversaire ait touché le ballon de la main ou ait été coupable d'une faute, le joueur ne peut être exclu mais il peut être averti.

Les arbitres doivent tenir compte des critères suivants pour décider s'ils entendent sanctionner d'un carton rouge le fait d'avoir empêché de marquer un but ou d'avoir annihilé une occasion de but manifeste :

- la distance entre le lieu de la faute et le but ;
- la probabilité qu'a l'équipe de conserver ou de récupérer le ballon ;
- le sens du jeu;
- le placement et le nombre de défenseurs ;
- le fait de priver l'adversaire d'une occasion de but manifeste peut être une faute sanctionnée par un coup franc direct ou indirect.

Indications supplémentaires : « Fautes et comportement antisportif »

Se baisser

Se baisser devant ou derrière un adversaire ou se laisser tomber devant un joueur qui court, sont des fautes qui peuvent avoir de conséquences graves pour le joueur qui tombe. L'arbitre doit faire attention aux suites que peut avoir un joueur qui se baisse devant le gardien de but lorsque celui-ci saute, les bras étendu vers le ciel pour attraper le ballon, celui-ci n'arrive pas à équilibrer sa chute et la suite est souvent des graves dommages physiques.

Sauter sur un adversaire

Sauter sur un adversaire est sifflé, lorsque l'intention du saut est d'atteindre l'adversaire sans vouloir jouer le ballon, les pieds ayant décollés le sol.

Une infraction n'est pas donnée si un joueur sautant en l'air pour jouer le ballon entre en collision avec un joueur adverse qui a la même intention.

Bousculer un adversaire

Bousculer est sifflé, lorsqu'un joueur emploie les bras, les mains, les jambes ou une autre partie du corps pour bousculer/pousser un adversaire.

Le joueur est à sanctionner selon la gravité de l'infraction (imprudence, témérité, excès d'engagement).

Lieu de l'infraction

Le lieu de l'infraction est toujours là où le contact avec l'adversaire s'est produit.

Pour les infractions par rapport au ballon, la position du ballon est décisive :

a) Un défenseur, qui est situé en dehors de la surface de réparation, touche intentionnellement le ballon avec sa main dans la surface de réparation, le contact est dans la surface de réparation, donc coup de pied de réparation.
b) Le gardien de but est dans la surface de réparation et touche le ballon en dehors de la surface de réparation avec la main. Le contact est à l'extérieur de la surface de réparation, donc coup franc direct où le contact avec la main a été fait.

Si un joueur de l'équipe adverse jette une chaussure ou un autre objet sur le ballon et le touche, la décision est un coup franc direct ou un coup de pied de réparation (l'objet jeté revient à une extension du bras). Le jeu est repris à l'endroit où le contact a eu lieu. La sanction personnelle est un avertissement pour jeu de main "antisportif". S'il empêche de marquer un but ou anéantit une occasion de but manifeste, le joueur fautif doit être exclu.

Cela ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation (carton jaune pour comportement antisportif, coup franc indirect où le gardien se trouvait).

Dans sa surface de réparation, le gardien empêche un ballon de rentrer dans son but en le jouant de la main, ce ballon provenait d'un coéquipier qui l'avait joué du pied. Décision: coup franc indirect (pas d'annihilation de but), car il est fondamentalement autorisé au gardien de jouer le ballon dans sa propre surface de réparation avec les mains.

Cependant si le gardien de but est en dehors de sa propre surface de réparation et joue le ballon provenant d'un coéquipier d'une manière antisportive avec la main, alors le jeu continu avec un coup franc direct et la sanction personnelle est un carton jaune.

Loi 13 – Coups francs

Procédure

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

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. Toutefois, le joueur doit être averti si l'arbitre estime que la feinte constitue un acte antisportif.

Si un joueur effectuant un coup franc botte intentionnellement le ballon contre un adversaire afin de pouvoir ensuite le rejouer – sans que la frappe ne soit irresponsable ou violente – l'arbitre doit alors permettre au jeu de se poursuivre.

Dans le cas où l'arbitre aurait oublié de signifier le caractère indirect d'un coup franc en maintenant son bras levé, ledit coup franc indirect devra être retiré s'il a été joué directement et s'il s'est soldé par un but. Le caractère indirect du coup franc n'est pas annulé par l'erreur de l'arbitre.

Distance

Si un joueur décide de jouer un coup franc rapidement et si un adversaire se trouvant à moins de 9,15 m intercepte le ballon, l'arbitre doit permettre au jeu de se poursuivre.

Si un joueur décide de jouer un coup franc rapidement et si un adversaire se trouvant à proximité du ballon l'empêche délibérément de l'exécuter, l'arbitre devra avertir l'adversaire pour avoir retardé la reprise du jeu.

Si, lorsqu'un coup franc est accordé à une équipe dans sa propre surface de réparation et qu'un joueur décide de le tirer rapidement, un ou plusieurs adversaires demeurent dans la surface parce qu'ils n'ont pas eu le temps d'en sortir, l'arbitre doit permettre au jeu de se poursuivre.

Instructions du CAF aux arbitres

Le coup franc peut être joué rapidement, ceci dans l'esprit de l'avantage.

Un coup franc peut être botté dans n'importe quelle direction.

Le temps de jeu n'est pas prolongé pour l'exécution d'un coup franc.

Lors d'un coup franc la règle du hors-jeu est active.

Si un joueur exécute rapidement un coup franc sans que les adversaires soient à 9,15 m du ballon, l'équipe n'a pas le droit de demander la répétition du coup franc s'il n'y a pas eu d'avantage.

Si l'équipe exécutant un coup franc demande la distance réglementaire (9,15 m) des joueurs adverses du ballon, l'arbitre ne doit donner le coup de sifflet pour faire jouer le coup franc que si les adversaires se sont placés à la distance requise. Si le ballon est remis en jeu prématurément, (avant le coup de sifflet de l'arbitre), le joueur fautif doit être sanctionné par un carton jaune.

De même, il faut donner un avertissement à un joueur de l'équipe adverse si celui-ci ne se trouve pas à la distance requise ou essaie de retarder l'exécution du coup franc.

Loi 14 – Coup de pied de réparation

Procédure

Marquer un temps d'arrêt dans sa course avant de tirer un coup de pied de réparation pour tromper l'adversaire est permis, cela fait partie du jeu.
Toutefois, le joueur doit être averti pour violation de la Loi 14 et comportement antisportif s'il fait semblant de frapper le ballon après avoir terminé sa course.

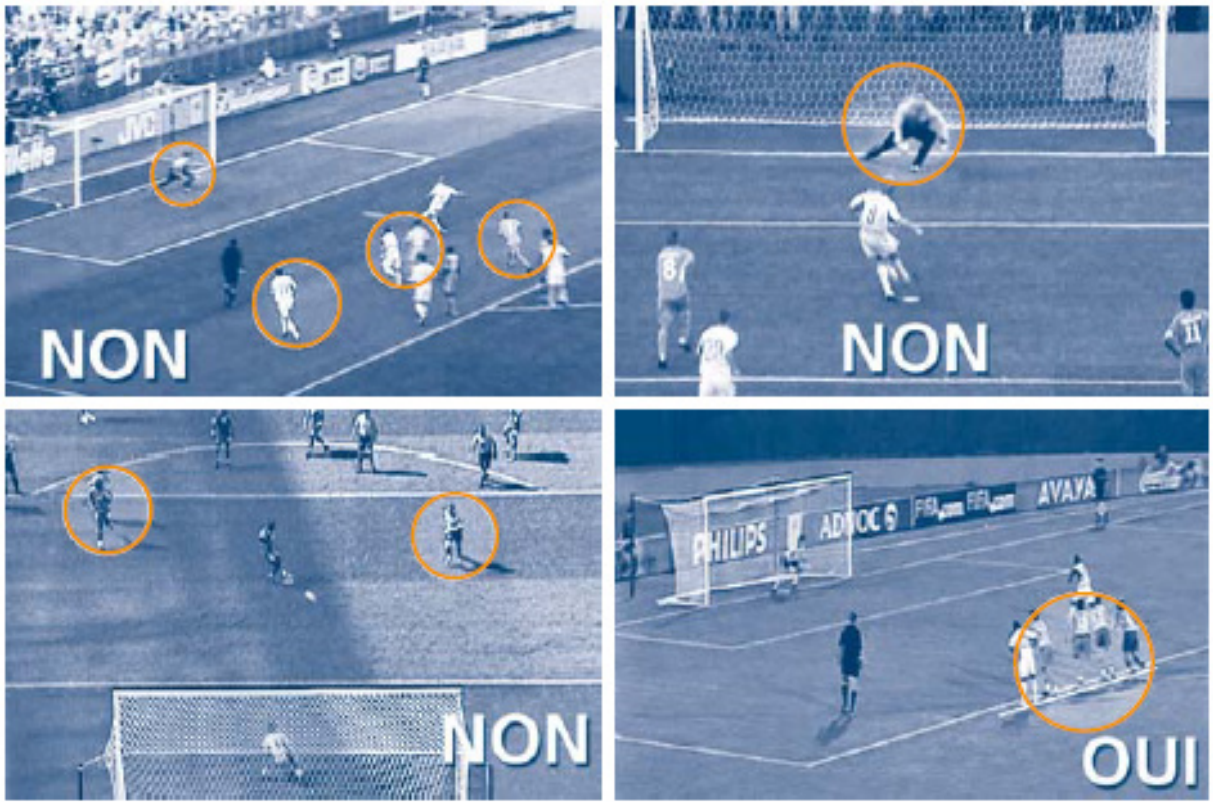
Préparation du coup de pied de réparation

Avant de faire procéder au tir, l'arbitre doit s'assurer que :

- le tireur est identifié ;
- le ballon est correctement placé sur le point de penalty ;
- le gardien se trouve sur sa ligne de but, entre les poteaux, face au tireur ;
- les coéquipiers du tireur et du gardien de but sont :
  - hors de la surface de réparation ;
  - au-delà de l'arc de cercle du point de réparation ;
  - derrière le ballon.

Infractions – après le coup de sifflet et avant que le ballon ne soit en jeu

	Résultat du tir	
Infraction	**But**	**Pas but**
Par un attaquant	À retirer	Coup franc indirect
Par un défenseur	But	À retirer
Par les deux	À retirer	À retirer



Instructions du CAF aux arbitres

Le coup de pied de réparation est à exécuter du point de réparation, même si l'état du terrain est détérioré à cet endroit.

Pour l'exécution d'un coup de pied de réparation un temps supplémentaire doit être accordé, jusqu'au moment, où l'arbitre a pris la décision s'il y a but ou non suite au tir.

Un coup de pied de réparation peut être exécuté indirectement sauf si le temps de jeu est prolongé pour l'exécution du coup de pied de réparation.

L'exécutant peut, lorsqu'il prend l'élan pour exécuter le coup de pied de réparation, changer de pas pour influencer le gardien. Le changement de pas pour influencer le gardien n'est plus permis, à partir du moment où la jambe de soutien est posée à côté du ballon.

Il est interdit au tireur du coup de pied de réparation de faire semblant d'arranger la pose du ballon avec les mains sur le point de penalty pour déconcentrer le gardien de but et d'exécuter ensuite le coup de pied de réparation.

Lors de l'exécution du coup de pied de réparation tous les joueurs autres que l'exécutant et le gardien de but adverse se trouvent dans les limites du terrain, en dehors de la surface de réparation, derrière et à au moins 9,15 m du point du coup de pied de réparation.

Le coup de pied de réparation n'est à exécuter qu'après le coup de sifflet de l'arbitre.

Le ballon doit être botté vers l'avant.

Le gardien de but de l'équipe défendante peut bouger sur la ligne de but.

Le tireur peut jouer le ballon une seconde fois, du moment que le ballon est mis correctement dans le jeu et a été joué ou touché par un autre joueur.

Que faire lors des infractions suivantes ?

1. Le joueur exécutant le coup de pied de réparation enfreint les lois de jeu

Situation de jeu :	**Décision :**
Il joue le ballon une seconde fois sans que celui-ci ait été joué ou touché par un autre joueur	coup franc indirect accordé à l'équipe adverse à l'endroit où a été commise la faute
Il ne joue pas le ballon en avant	coup franc indirect accordé à l'équipe adverse au coup de point de réparation
Il se rend coupable d'un comportement antisportif, p. ex. exemple il utilise une feinte antisportive	
a) le ballon entre dans le but	répétition du coup de pied de réparation + avertissement
b) le ballon n'entre pas dans le but	coup franc indirect accordé à l'équipe adverse à l'endroit où a été commise la faute + avertissement

2. Un coéquipier de l'exécutant enfreint les lois de jeu

Règle générale : Après avoir donné le signal pour l'exécution du penalty, et en cas de faute d'un coéquipier du joueur exécutant, l'arbitre doit avant d'interrompre la partie attendre les conséquences du tir.

a) le ballon entre dans le but	répétition du coup de pied de réparation
b) le ballon n'entre pas dans le but	coup franc indirect accordé à l'équipe adverse à l'endroit où a été commise la faute

3. Un coéquipier du gardien de but ou le gardien de but enfreignent les lois de jeu

Règle générale : Après avoir donné le signal pour l'exécution du penalty, l'arbitre doit avant d'interrompre la partie attendre les conséquences du tir.

a) le ballon entre dans le but	le but est accordé
b) le ballon n'entre pas dans le but	répétition du coup de pied de réparation

4. Les joueurs des deux équipes enfreignent les lois de jeu au même moment
Dans ce cas-là, le coup de pied de réparation est à rejouer, peu importe quel était l'effet du tir. Il n'y a que les comportements antisportifs qui sont à sanctionner par un carton jaune. (Ex. : infraction intentionnelle en cas de récidive)

Situations particulières lors de l'exécution d'un coup de pied de réparation

En cas d'une influence externe sur l'exécution d'un coup de pied de réparation (p.ex. : spectateurs, …). Si un effet du coup de pied de réparation n'a pas encore été atteint – le ballon est en train de s'avancer vers l'avant – le coup de pied de réparation doit être répété dans tous les cas. Il est nécessaire de faire une notification dans le rapport de l'arbitre (feuille de match). L'arbitre doit toujours vérifier, avant l'exécution d'un coup de pied de réparation qu'il n'y ait pas de joueurs remplaçants, officiels ou autres personnes debout près du but en question.

Lors d'un penalty, le ballon est botté contre un poteau ou la transversale et éclate aussitôt en touchant un des deux – le jeu doit être repris par balle à terre, 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 le ballon a été au moment de l'incident.

Loi 15 – Rentrée de touche

Procédure – infractions

Il est rappelé aux arbitres que les adversaires de l'exécutant doivent se trouver à au moins deux mètres du lieu où est effectuée la rentrée de touche. Dans ces situations, les arbitres doivent avertir verbalement tout joueur se trouvant à moins de deux mètres avant que la rentrée de touche ne soit effectuée, et sortir un carton jaune s'il ne se met pas à distance réglementaire. Le jeu reprend alors avec une rentrée de touche.

Si un joueur effectuant une rentrée de touche lance intentionnellement le ballon contre un adversaire afin de pouvoir ensuite le rejouer – sans que le lancer ne soit irresponsable ou violent – l'arbitre doit alors permettre au jeu de se poursuivre.

Si le ballon entre directement dans le but adverse sur la rentrée de touche, l'arbitre doit accorder un coup de pied de but. Si le ballon entre directement dans le but de l'exécutant, l'arbitre doit accorder un coup de pied de coin.

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 tant est que le lancer ait été effectué conformément à la procédure. Si la rentrée de touche n'est pas effectuée conformément à la procédure, elle devra être rejouée par l'équipe adverse.

Instructions du CAF aux arbitres

L'arbitre doit être attentif, à ce que :

- la rentrée de touche se fasse hors du terrain, à l'intérieur de la clôture du terrain de jeu, pas plus d'un mètre de la ligne de touche. La rentrée de touche n'est pas à exécuter sur la piste d'athlétisme ;

Lors de la rentrée de touche, il n'existe pas d'hors-jeu.

Le ballon est en jeu dès qu'il a quitté les mains du joueur effectuant la rentrée de touche et qu'il est à l'intérieur du terrain de jeu.

Le joueur effectuant la rentrée de touche ne peut pas jouer le ballon une seconde fois avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur.

Aucun but ne peut être marqué directement sur une rentrée de touche.

Il n'est pas possible lors d'une rentrée de touche non-correcte d'appliquer l'avantage. La rentrée de touche doit être exécutée correctement.

Une rentrée de touche effectuée au mauvais endroit, la rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse.

Loi 16 – Coup de pied de but

Procédure – infractions

Si un joueur effectue un coup de pied de but selon la procédure et rejoue délibérément le ballon après que ce dernier sort de la surface de réparation et avant qu'un autre joueur ne l'ait touché, un coup franc indirect doit alors être accordé à l'équipe adverse à l'endroit où le joueur a retouché le ballon (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc). Si le joueur touche le ballon de la main, un coup franc direct doit être sifflé en sa défaveur ; une sanction disciplinaire lui sera infligée si nécessaire.

Si un adversaire entre dans la surface de réparation avant que le ballon ne soit en jeu et si un défenseur commet une faute sur lui, alors le coup de pied de but devra être rejoué et le défenseur pourra être averti ou expulsé en fonction de la nature de sa faute.

Instructions du CAF aux arbitres

Avant de faire exécuter le coup de pied de but, l'arbitre doit vérifier que les attaquants se trouvent à l'extérieur de la surface de réparation et que le ballon est botté d'un point quelconque de la surface de but.

Le ballon doit être botté directement hors de la surface de réparation direction terrain de jeu.

Le ballon est seulement en jeu s'il a franchi la ligne de la surface de réparation en direction du terrain de jeu.

Lors du coup de pied de but la règle du hors-jeu est abrogée.

D'un coup de pied de but, un but peut être marqué directement.

Un coup de pied de but est à répéter :

- lorsque le ballon est frappé ou touché une deuxième fois avant d'avoir franchi la ligne de la surface de réparation, soit par le joueur exécutant soit par un autre joueur. Le joueur exécutant ne peut pas rejouer le ballon avant qu'il n'ait été joué ou touché par un autre joueur à l'extérieur de la surface de réparation.

Loi 17 – Coup de pied de coin

Procédure – infractions

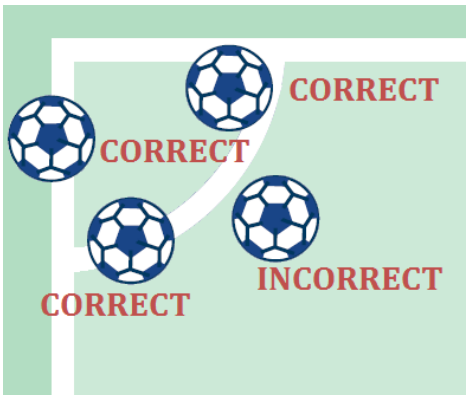
Il est rappelé aux arbitres que les joueurs de l'équipe en défense doivent se tenir au minimum à 9,15 m de l'arc de cercle de coin tant que le ballon n'est pas en jeu (avec l'aide des marques optionnelles situées hors du terrain). Dans ces situations, les arbitres doivent avertir verbalement tout joueur se trouvant à moins de 9,15 m avant que le coup de pied de coin ne soit effectué, et sortir un carton jaune s'il ne se met pas à distance réglementaire.

Si le joueur retouche le ballon avant qu'un autre joueur ne l'ait touché, le jeu doit reprendre par un coup franc indirect pour l'équipe adverse, à tirer depuis l'endroit où le joueur a retouché le ballon (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si un joueur effectuant un coup de pied de coin botte intentionnellement le ballon contre un adversaire afin de pouvoir ensuite le rejouer – sans que la frappe ne soit irresponsable ou violente – l'arbitre doit alors permettre au jeu de se poursuivre.

Le ballon doit être placé à l'intérieur de l'arc de cercle de coin et est en jeu dès qu'il est botté ; le ballon peut donc être en jeu même s'il n'est pas sorti de l'arc de cercle.

Le schéma représente quelques positionnements corrects et incorrects.



Instructions du CAF aux arbitres

Lors du coup de pied de coin la règle du hors-jeu est abrogée.

Le joueur exécutant le coup de coin peut prendre un élan en dehors du terrain de jeu.

D'un coup de pied de coin, un but peut être marqué directement.

Pour exécuter un coup de pied de coin, le temps de jeu n'est pas prolongé.

Lors d'un coup de pied de coin, le ballon est en jeu s'il a été touché d'un pied et a bougé, même s'il n'est pas sorti de l'arc de coin.

Procédures pour déterminer le vainqueur d'un match ou d'une confrontation aller-retour

Tirs au but

Procédure

- Les tirs au but ne font pas partie du match.
- Il n'est possible de changer la surface de réparation où les tirs au but ont lieu que si le but ou la surface de jeu devient inutilisable.
- Une fois que tous les joueurs autorisés se sont acquittés de leur tir au but, la seconde séquence peut être effectuée dans un ordre différent.
- Chaque équipe doit désigner ses tireurs parmi les joueurs figurant sur la pelouse au moment du coup de sifflet final, et également en fixer l'ordre.
- À l'exception du gardien de but blessé, aucun joueur ne peut être remplacé durant la séance des tirs au but.
- Si le gardien se fait expulser durant la séance, il peut être remplacé par un des joueurs ayant terminé le match sur la pelouse.
- Un joueur, un remplaçant ou un joueur remplacé peut être averti ou expulsé durant la séance des tirs au but.
- L'arbitre ne doit pas arrêter le match si une équipe se retrouve à moins de sept joueurs pour la séance des tirs au but.
- Si un joueur est blessé ou expulsé durant la séance des tirs au but et si son équipe se retrouve en infériorité numérique, l'arbitre ne doit pas réduire le nombre de joueurs amenés à tirer. Un nombre égal de joueurs de chaque équipe n'est nécessaire qu'au début de la séance des tirs au but.

220 Procédures pour déterminer le vainqueur d'un match ou d'une confrontation aller-retour

Quatrième officiel
et arbitre assistant de réserve

Instructions du CAF aux arbitres

- Dans le cadre de la FLF si un quatrième officiel est présent, le CAF décide si en cas d'arrêt de l'arbitre celui-ci reprend l'arbitrage ou si cette tâche revient au premier assistant. Dans ce cas le 4ième officiel reprendra la tâche du 1ier assistant.
- Dans le cadre de la FLF c'est l'arbitre lui-même qui rédige le rapport séparé au nom du 4ième officiel