



DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL
La Passion du Football Vrai



Présentation Lois du Jeu



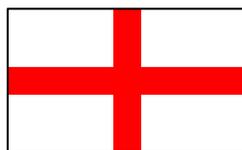
Introduction



Le football est défini par 17 Lois du jeu qui sont décidées par l'IFAB (International Football Association Board).

L'IFAB est une instance indépendante composée de représentants des 4 fédérations fondatrices (Angleterre, Pays de Galles, Ecosse et Irlande du Nord) ainsi que des représentants de la FIFA.

L'IFAB s'est aussi entouré de consultants à l'expertise footballistique affirmée tels que d'anciens joueurs de renom, d'entraîneurs, d'ex-arbitres, afin de proposer des modifications voulues par les pratiquants.





Sommaire



Nécessaire pour jouer au football

[Loi 1 : Terrain](#) 

[Loi 2 : Ballon](#) 

[Loi 3 : Joueurs](#) 

[Loi 4 : Equipement des joueurs](#) 

Comment jouer ?

[Loi 7 : Durée d'un match](#) 

[Loi 9 : Ballon en jeu - hors du jeu](#)

[Loi 10 : Issue d'un match](#)

Les remises en jeu

[Loi 8 : Coup d'envoi et reprise du jeu](#)

[Loi 13 : Coups francs](#)

[Loi 14 : Penalty](#)

[Loi 15 : Rentrée de touche](#)

[Loi 16 : Coup de pied de but](#)

[Loi 17 : Corner](#)

Les infractions

[Loi 11 : Hors-jeu](#) 

[Loi 12 : Fautes](#)

[Loi 12 : Incorrections](#) 

Les juges

[Loi 5 : Arbitre](#) 

[Loi 6 : Autres arbitres](#) 

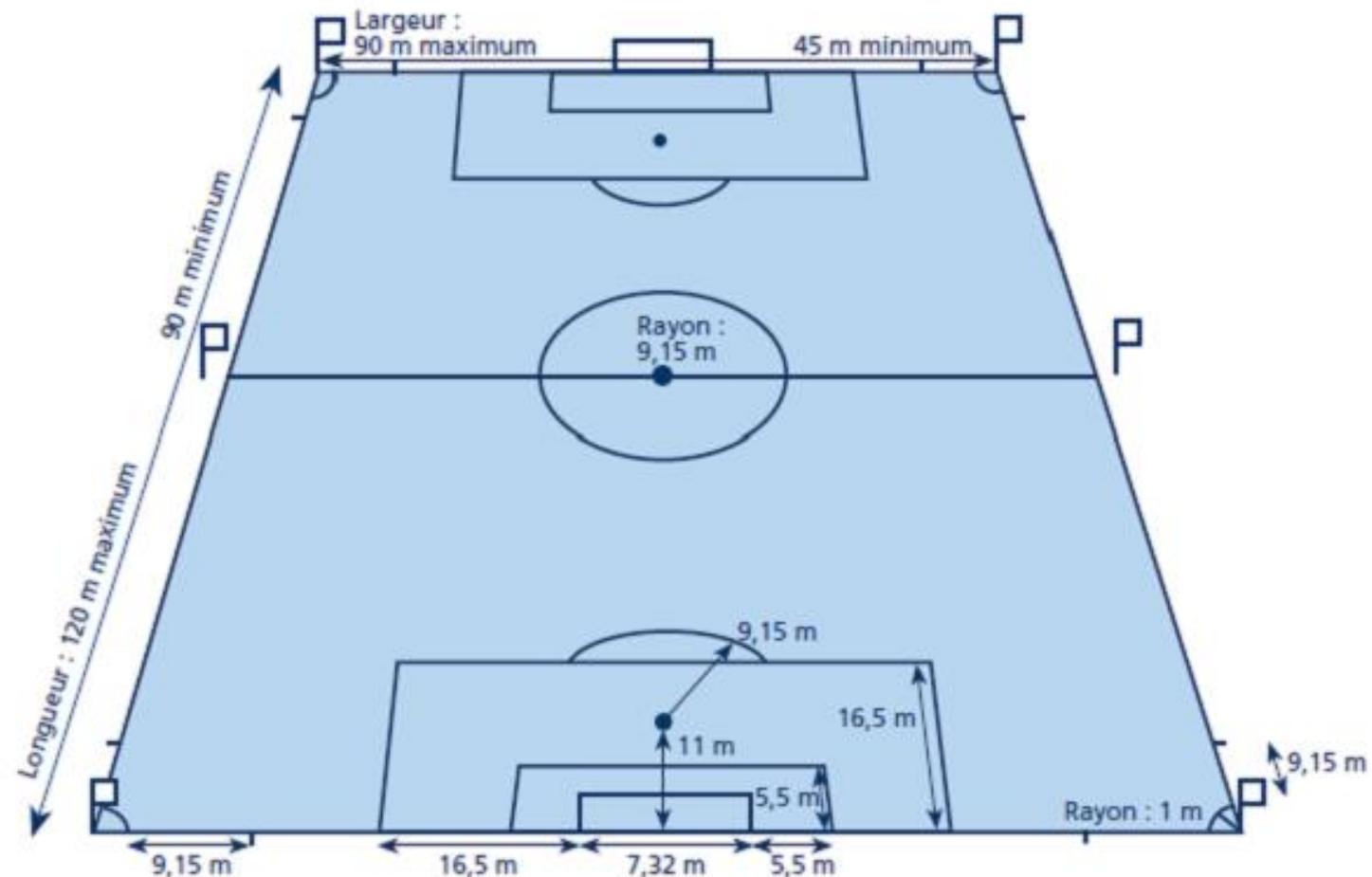
[Texte officiel](#)



Loi 1 : Terrain



Mesures principales	
120 à 90 m 105m	Ligne de touche Norme FIFA
90 à 45 m 68m	Ligne de but Norme FIFA
16,50 m	Surface de réparation
11 m	Point de penalty
9,15 m	Rond central et arc de réparation
7,32 m	Longueur du but
5,50 m	Surface de but
2,44 m	Hauteur du but
1,50 m	Piquet de coin
1 m	Arc de coin
22 cm	Diamètre du point de penalty
10 cm à 12 cm	Largeur des lignes



Les lignes font parties des surfaces qu'elles délimitent !



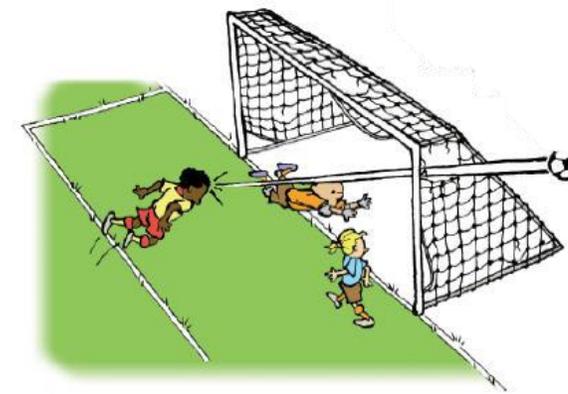
- Il est interdit de fumer sur le terrain et dans la surface technique.
- La surface technique s'étend jusqu'à 1 mètre de chaque côté des places assises et jusqu'à 1 mètre de la ligne de touche.



- Les 4 piquets de coin doivent être plantés à chaque angle du terrain.



- Les filets doivent être attachés aux buts et au sol derrière les buts sans gêner le gardien.
- Les arbitres vérifient la conformité des buts avant chaque période.



Seul l'arbitre peut juger de l'état du terrain.



Terrains impraticables :

- Mauvais état du sol (*boueux, inondé, enneigé...*)
- Mauvais équipement du terrain (*lignes mal tracées, but non conforme...*)
- Mauvaises conditions atmosphériques (*pluies importantes, visibilité insuffisante*)
- Arrêté municipal

Délai pour retarder ou interrompre un match :

- Motif : brouillard, panne d'éclairage, orage...
- Temps : 45 minutes au maximum (cumulées)





Loi 2 : Ballon

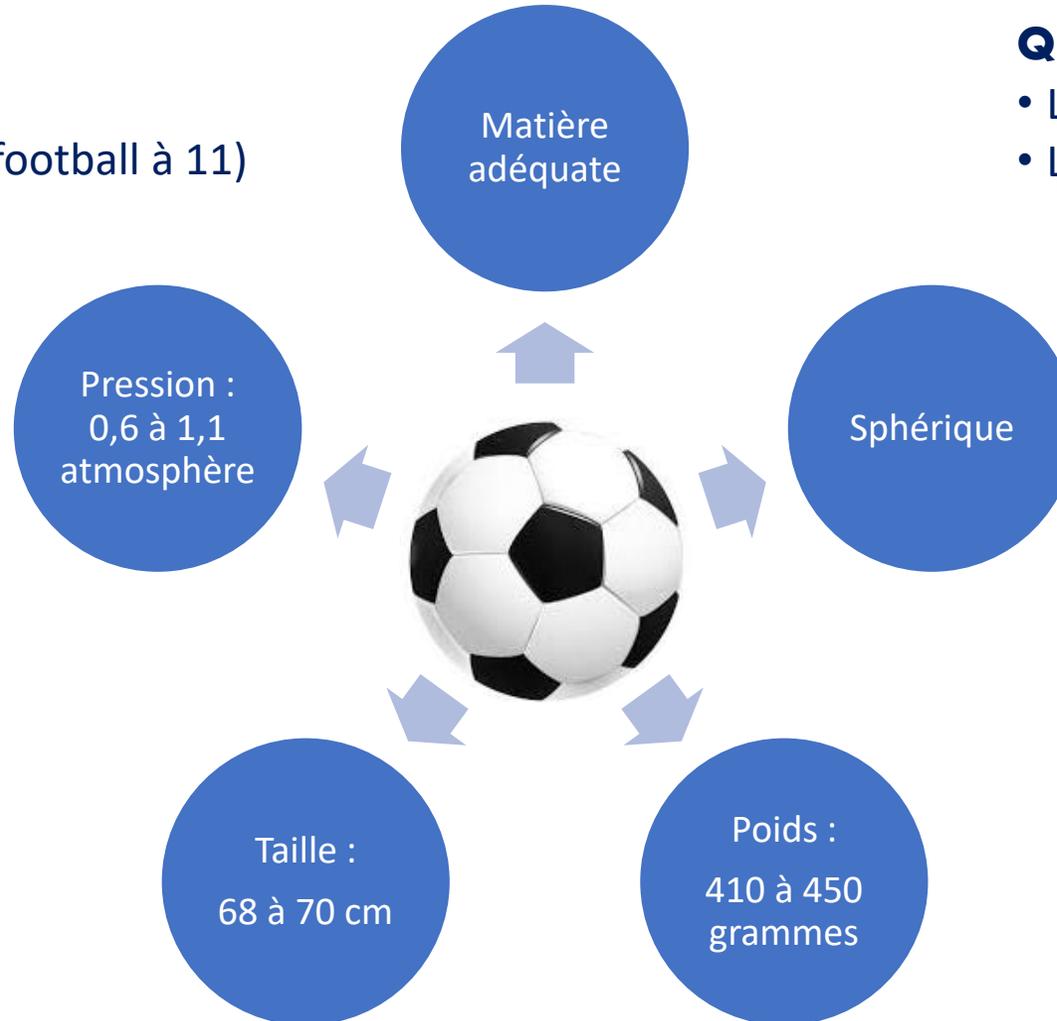


Catégories de ballons

- Taille 4 : jusqu'à U13
- Taille 5 : A partir des U14 (football à 11)

Ballon défectueux...

- Arrêt du jeu
- Changement du ballon
- Balle à terre



Qui fournit le ballon ?

- Le club recevant
- Les deux clubs sur terrain neutre

Deux ballons sur le terrain...

- Pas d'influence du second ballon
 - Laisser jouer
- Influence du second ballon
 - Arrêt du jeu
 - Evacuation du second ballon
 - Balle à terre

Joueurs

- Au maximum : 11 joueurs sur le terrain (*dont un gardien de but obligatoire*).
- Au minimum : 8 joueurs sur le terrain (*dont un gardien de but obligatoire*).
- Si une équipe ne présente que 7 joueurs : PAS DE MATCH ou MATCH ARRÊTÉ si en cours de partie.
- Ils doivent être inscrits sur la feuille de match et obligatoirement présents avant le coup d'envoi.

Remplaçants

- Le nombre varie selon la compétition allant de 3 à 12.
- Chaque équipe peut procéder à 3 remplacements maximum au cours d'un match et 1 remplacement supplémentaire en prolongations/tirs aux buts.
- Dans certaines compétitions les remplacements illimités sont permis.
- Ils doivent être inscrits sur la feuille de match mais pas obligatoirement présents avant le coup d'envoi.

Procédure de remplacement

- A effectuer lors d'un arrêt de jeu après accord de l'arbitre
- Le joueur sortant quitte le terrain (voir ci-dessous)
- Le remplaçant peut alors rentrer sur le terrain à hauteur de la ligne médiane, après contrôle de son équipement par un des arbitres.

Le joueur sortant :

- ❖ **doit quitter le terrain par le point des limites du terrain le plus proche de l'endroit où il se trouve, (à moins que l'arbitre ne l'autorise à sortir rapidement et immédiatement au niveau de la ligne médiane ou à tout autre endroit, par exemple pour des raisons de sécurité ou en cas de blessure)**
- ❖ Doit immédiatement gagner la surface technique ou le vestiaire et ne peut plus participer au match, sauf si les remplacements libres sont permis.



Nouveauté



Sur cette action le joueur remplacé doit sortir par la ligne de touche à l'opposé du 4^e arbitre car **c'est le point des limites du terrain le plus proche de l'endroit où il se trouve.**

Composition des bancs de touche

- Officiels d'équipes, remplaçants et joueurs remplacés
- Une seule personne à la fois peut donner des consignes tactiques depuis la surface technique (debout)



☞ **Sont appelés « les officiels d'équipe »** : Toute personne inscrite sur la feuille de match et qui n'est ni un joueur, ni un arbitre (*entraîneur, adjoint, préparateur physique, médecin, dirigeant...*).

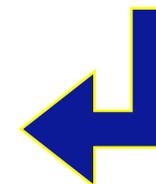
Si un officiel d'équipe, un remplaçant ou un joueur remplacé interfère dans le jeu :
Coup Franc Direct (C.F.D.) à l'endroit de l'interférence ou Penalty

☞ **Est appelée « agent extérieur »** : Toute personne, animal ou objet non inscrit sur la feuille de match.

Si un agent extérieur interfère dans le jeu :
Balle à terre à l'endroit de l'interférence



Sur cette action un officiel d'équipe (soigneur) pénètre sur le terrain et interfère dans le jeu. Il doit être exclu et le jeu reprend par un penalty pour l'équipe adverse.



- ❑ Un officiel d'équipe peut recevoir un avertissement ou une exclusion comme tous les autres joueurs, avec présentation du carton jaune ou rouge.
- ❑ Soit pour les mêmes motifs que les joueurs (voir Loi 12) soit pour d'autres motifs plus spécifiques présentés dans ce tableau :



Nouveauté



Si le fautif ne peut pas être identifié, c'est l'entraîneur principal qui est sanctionné.

Avertissements	Exclusions
Retarder la reprise du jeu de son équipe	Retarder la reprise du jeu adverse
Jeter/botter un objet en signe de contestation	Jeter/botter un objet sur le terrain
Ne pas respecter clairement et avec persistance les limites de la surface technique	Quitter la surface technique pour contester ou agir de manière provocatrice/offensante
Pénétrer dans la surface technique adverse sans autre infraction	Pénétrer dans la surface technique adverse agressivement
	Pénétrer sur le terrain pour interférer avec le jeu ou chercher la confrontation avec un arbitre
	Faire un usage illicite des appareils électroniques/communication

Equipement obligatoire des joueurs

Protège-tibias :

- Degré de protection raisonnable
- Recouverts par les chaussettes

Chaussettes :

Si coupées, même couleur en dessous

Chaussures :

Crampons non dangereux



Maillot : Numéroté

- Non taché de sang
- Couleur différente pour chaque équipe
- Sous-maillot de la couleur des manches

Short :

Sous-short ou collant de la couleur du short ou de sa partie inférieure



Le capitaine doit porter un brassard.

Il est responsable du comportement de son équipe.

Il ne bénéficie d'aucun statut ou privilège particulier.



Le gardien de but peut porter une casquette et un pantalon de survêtement.

Son maillot doit être d'une couleur différente de tous les joueurs et arbitres.





Le port de bijoux ou de couvre-chef est interdit

La priorité des arbitres est la sécurité des joueurs. En aucun cas les équipements ne doivent présenter un quelconque danger pour les adversaires ou le joueur lui-même !



Equipement non conforme

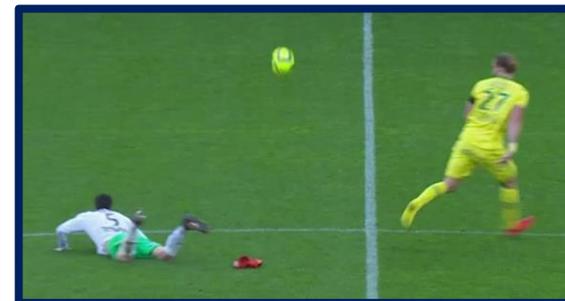
- Le joueur doit quitter le terrain au plus vite pour remettre son équipement en ordre.
- Un arbitre doit vérifier ensuite si l'équipement du joueur est conforme pour l'autoriser à rentrer.

Si le joueur hors du terrain revient sans autorisation :

- Avertissement
- Coup Franc pour l'équipe adverse

Cas particulier

Un joueur marque un but alors que son équipement n'est pas conforme à la Loi 4 (*perte de chaussure, de protège-tibia etc...*) : **BUT ACCORDÉ**



Pourquoi l'arbitre ?



- Dans les années 1840 à la création du football, l'arbitrage était géré par les capitaines qui devaient trouver un accord entre eux.
- A partir de 1849, à cause de trop de conflits, on fait appel à une tierce personne placée dans la tribune et ayant pour rôle de trancher les décisions : c'est l'ancêtre de l'arbitre.
- L'arbitre a ensuite été introduit sur le terrain en 1890, assisté par deux juges de touche.
- Sans arbitre, les équipes n'y trouvent pas d'équité, il est donc indispensable au jeu.



Les missions de l'arbitre

- Faire respecter l'esprit du jeu
- Veiller à l'application des lois du jeu
- Veiller à la protection du jeu et des joueurs
- Remplir la feuille de match (informatisée sur tablette)



La gestuelle de l'arbitre est un langage corporel pour communiquer ses décisions et contrôler le match.

Autorité et Décisions

- Chaque personne inscrite (remplaçant, coach...) sur la feuille de match est soumise à l'autorité et aux décisions de l'arbitre.
- Les décisions de l'arbitre doivent être respectées.
- Si l'arbitre se rend compte qu'il a commis une erreur, il peut revenir sur sa décision tant que le jeu n'a pas repris.



Coup franc direct



Avantage



Coup franc indirect



Carton jaune (avertissement)



Carton rouge (expulsion)

Gestion des joueurs blessés

- Si l'arbitre estime qu'un joueur n'est que légèrement blessé, celui-ci n'est pas tenu de stopper le jeu. Il interviendra alors au premier arrêt de jeu auprès du blessé.
- Si l'arbitre estime que le joueur est sérieusement blessé, celui-ci doit immédiatement arrêter le jeu, et faire intervenir les soigneurs. Le joueur devra ensuite sortir et ne pourra revenir qu'avec l'autorisation de l'arbitre. S'il revient sans autorisation : Coup Franc + Avertissement.



Cas particuliers :

- Un gardien de but blessé peut se faire soigner sur le terrain directement.
- Un joueur blessé peut se faire soigner sur le terrain si le fautif reçoit un carton.

Remarque

Un arbitre ne peut en aucun cas être tenu responsable de la blessure d'un joueur.





Délivrance des cartons

- L'arbitre est le seul juge en matière de décider si la faute commise par un joueur vaut un carton ou non (selon les motifs prévus par la loi 12).

Principe de l'avantage

- Le principe de l'avantage consiste à laisser le jeu se poursuivre lorsque l'équipe victime d'une faute se retrouve en situation avantageuse avec le ballon.
- Si l'avantage laissé n'a pas l'effet escompté, l'arbitre peut revenir à la faute initiale, dans un délai de quelques secondes.
- Si l'arbitre laisse l'avantage sur une faute méritant un carton, il peut le notifier à l'arrêt de jeu suivant.



Ici l'avantage est bénéfique car l'action se termine soit par un but soit par un corner. Le fautif est averti pour sa faute à l'arrêt de jeu suivant.



Deux arbitres assistants aident l'arbitre à contrôler le match par exemple en :

- Indiquant une infraction de Hors-Jeu
- Indiquant la sortie du ballon
- Contrôlant l'équipement des joueurs
- Contrôlant la procédure de remplacement
- Contrôlant l'état du terrain avant le match



Les arbitres assistants se déplacent le long des lignes de touche équipés d'un drapeau (parfois d'oreillettes) pour communiquer avec l'arbitre central.



Dans certaines compétitions, d'autres arbitres assistants peuvent être présents comme le **4^e arbitre** ou l'**arbitre assistant vidéo**.



Temps de jeu

Un match se compose de deux périodes de 45 minutes chacune.

Mi-temps

Pause entre les deux périodes de 15 minutes maximum.
La durée de la mi-temps ne peut-être modifiée qu'avec le consentement de l'arbitre.

Prolongation (Match de coupe Seniors)

- Deux périodes de 15 minutes chacune
- Mi-temps : 1 minute
- Pas de prolongation chez les jeunes et les féminines



Important : Seul l'arbitre décide de la durée du temps additionnel. Il est le chronométrateur du match.



Le temps additionnel : récupération des arrêts de jeu

- Sanctions disciplinaires
- Remplacement (30 secondes)
- Soins/Evacuation de joueur blessé (1 minute)
- Pauses de récupération (1 minute) ou de rafraichissement (3 minutes)
- Manœuvres visant à perdre du temps
- Toute autre cause

Le temps additionnel annoncé est un temps minimum qui peut être prolongé mais pas réduit.



Loi 8 : Coup d'envoi et reprise du jeu



LE COUP D'ENVOI



Nouveauté

L'équipe qui remporte le toss (pile ou face) choisit **soit le but** en direction duquel elle attaquera en première période, **soit d'effectuer le coup d'envoi du match.**



Procédure du coup d'envoi

▪ *Comment ?*

- Tous les joueurs se trouvent dans leur propre moitié de terrain
- Tous les joueurs de l'équipe adverse se trouvent au moins à 9,15m du ballon jusqu'à sa mise en jeu
- L'arbitre donne un coup de sifflet
- Le ballon placé sur le point central est en jeu dès qu'il a été botté et a clairement bougé

Un but peut-être marqué directement sur coup d'envoi

▪ *Quand ?*

- Première période (y compris prolongation)
- Deuxième période (y compris prolongation)
- A chaque but marqué : Equipe ayant encaissé le but effectue le coup d'envoi



LA BALLE À TERRE

Quand ?

Lorsque l'arbitre arrête le jeu pour une raison quelconque non mentionnée dans les lois du jeu (*ex : animal sur le terrain*)

Procédure balle à terre :

Comment ?

L'arbitre donne la balle à terre à un joueur de l'équipe qui a touché le ballon pour la dernière fois, et à l'endroit où le ballon a pour la dernière fois été touché par un joueur, un agent extérieur ou un arbitre.

Si c'est dans la surface de réparation, l'arbitre donne obligatoirement le ballon au gardien de but.

Tous les autres joueurs doivent se trouver au moins à 4 m du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu.

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



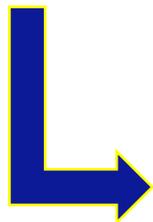
Nouveauté



LA BALLE À TERRE



Nouveauté



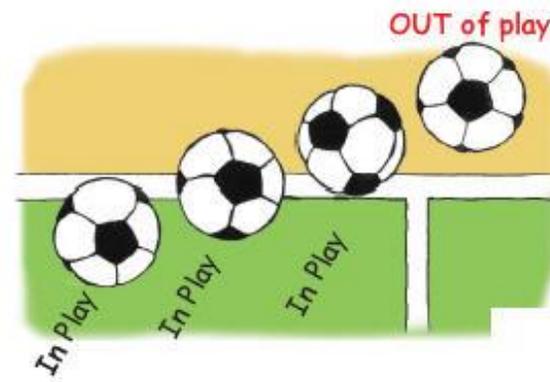
Dans ce cas précis, l'arbitre arrête le jeu pour traiter les blessures des joueurs **alors que le ballon se trouve dans la surface de réparation**. La balle à terre sera donc donnée au gardien de but dans sa propre surface de réparation.



Dans ce cas précis, l'arbitre arrête le jeu pour traiter les blessures des joueurs **alors que le ballon était en possession de l'équipe blanche**. La balle à terre sera donc donnée à un joueur blanc à l'endroit où le ballon a été touché en dernier lieu.

Ballon hors du jeu

- il a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, à terre ou en l'air ;
- le jeu a été arrêté par l'arbitre ;
- il touche un arbitre, reste sur le terrain et :
 - une équipe peut entamer une attaque prometteuse, ou
 - entre directement dans le but, ou
 - est récupéré par l'équipe adverse.



Nouveauté



Dans tous ces cas de figure, le jeu doit reprendre par une balle à terre.

Ballon en jeu : Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations où il touche un arbitre, de même que lorsqu'il rebondit dans le terrain après avoir touché un poteau, la barre transversale ou un drapeau de coin.

Cas où l'arbitre touche le ballon



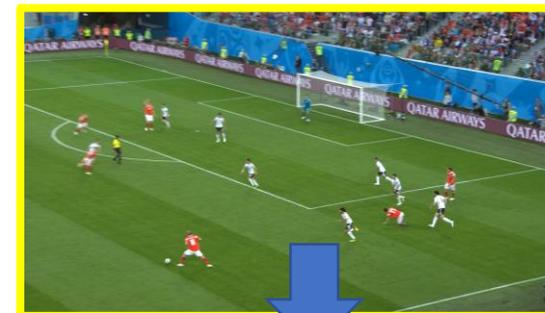
Nouveauté



Dans ce cas précis, **l'arbitre touche le ballon et permet à une équipe d'entamer une attaque prometteuse**. L'arbitre devra arrêter le jeu et le reprendre par une balle à terre **pour l'équipe bleue**, à l'endroit où il a touché le ballon.



Dans ce cas précis, **l'arbitre touche le ballon qui pénètre dans le but**. L'arbitre devra refuser le but et reprendre le jeu par une balle à terre donnée au gardien de but dans sa surface.



Dans ce cas précis, **l'arbitre touche le ballon qui change de possession**. L'arbitre arrêter le jeu et reprendre le jeu par une balle à terre donnée à l'équipe rouge à l'endroit où il a touché la balle.



Equipe victorieuse

Est déclarée victorieuse l'équipe qui aura inscrit le plus grand nombre de but au cours d'un match.

Remarques

Un but peut être marqué directement sur coup d'envoi, six-mètres et corner.

Un but ne peut pas être marqué directement sur un coup franc indirect ou une touche.

But marqué :

- Lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de but entre les poteaux et sous la barre transversale, sans faute commise par l'équipe buteuse.





Pour départager les équipes en cas d'égalité, certaines compétitions prévoient les procédures suivantes :

- Prolongation (2x15mn)
- Tirs aux buts



Quelle est la procédure des tirs aux buts ?

- L'arbitre détermine à pile ou face le but sur lequel les tirs seront effectués.
 - L'arbitre détermine une deuxième fois à pile ou face l'équipe qui tire en premier.
- Chaque équipe tire alternativement un penalty jusqu'à ce que l'une d'elles ait marqué au moins un but de plus, en ayant effectué le même nombre de tirs.



Nouveauté

Les avertissements reçus pendant le match ne sont pas comptabilisés pour la séance de tir aux buts





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 qu'à la fois 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
 - A la même hauteur que l'avant dernier adversaire
 - Derrière le ballon
 - Les mains et bras de tous les joueurs ne sont pas pris en compte



Remarque

Le hors-jeu se juge au départ du ballon mais se signale à l'arrivée du ballon.

Infraction si...

Un joueur en position de hors-jeu prend une part active au jeu :

- En jouant le ballon
- En gênant un adversaire
- En tirant un avantage de sa position

Coup Franc Indirect à l'endroit où le joueur prend une part active au jeu.



Pas Infraction sur...

- une « touche »
- un « six-mètres »
- un « corner »



Loi 11 : Hors-jeu



- Vous trouverez ci-dessous une vidéo explicative du hors-jeu :



Motifs de Coup Franc Direct



Les fautes suivantes (commises de manière imprudente, **inconsidérée** ou **violente**) sont passibles d'un Coup Franc Direct (C.F.D.) :

1. **charge** un adversaire ;
2. **saute** sur un adversaire ;
3. donne ou essaie de donner un **coup de pied** à un adversaire ;
4. **bouscule** un adversaire ;
5. **frappe** ou essaie de frapper un adversaire (y compris un coup de boule) ;
6. **tacle** un adversaire ou lui dispute le ballon ;
7. fait ou essaie de faire **trébucher** un adversaire.

Ou d'autres fautes peut importe la manière :

8. commet une « **main** » (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation) ;
9. **tient** (ou retient) un adversaire ;
10. fait **obstacle** à la progression d'un adversaire avec contact ;
11. **mord** ou **crache** sur/vers quelqu'un ;
12. **lance** (ou botte) un objet sur/vers le ballon, un adversaire ou un arbitre, ou touche le ballon avec un objet tenu à la main.

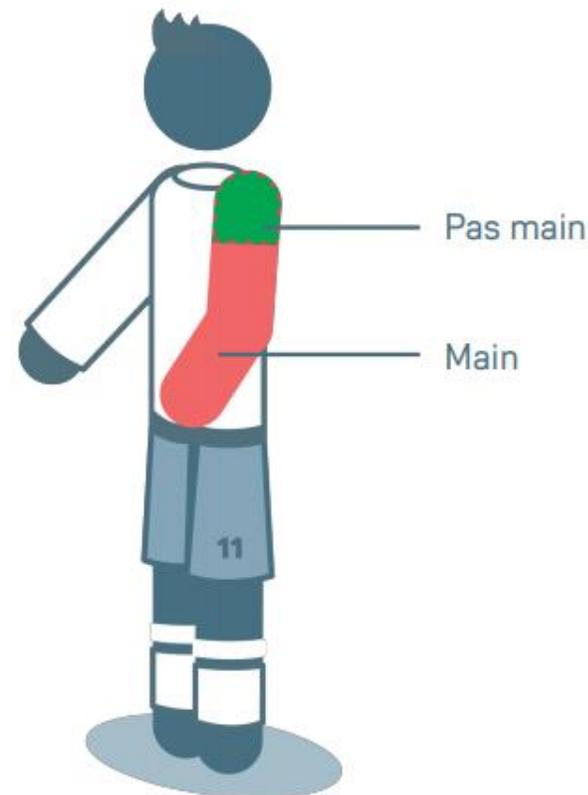
Motifs de Coup Franc Direct

MAINS :

Définition de la zone de l'épaule en vert.

La limite supérieure du bras coïncide avec le bas de l'aisselle.

Tout contact entre le ballon et la main/bras ne constitue pas nécessairement une infraction.



Nouveauté

Motifs de Coup Franc Direct

MAINS :



Nouveauté

Il y a faute si un joueur :

- Touche délibérément le ballon du bras ou de la main, par exemple : avec mouvement du bras ou de la main vers le ballon ;
- Touche le ballon du bras ou de la main en ayant artificiellement augmenté la surface couverte par son corps ;
- Marque un but :
 - Directement de la main ou du bras, même de manière accidentelle (s'applique également au gardien).
 - Immédiatement après que le ballon a touché (même accidentellement) son bras ou sa main

Ces situations de mains doivent être sanctionnées par l'arbitre



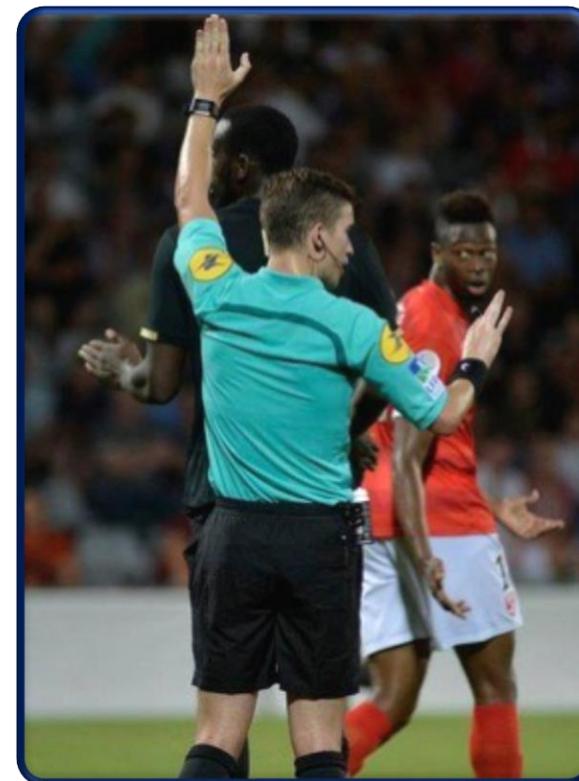
Motifs de Coup Franc Indirect

Les fautes ci-dessous sont sanctionnées d'un Coup Franc Indirect (C.F.I.) :

1. Jouer de manière jugée dangereuse,
2. Faire obstacle à l'évolution de l'adversaire sans contact,
3. Empêcher le gardien de lâcher le ballon des mains,
4. Manifester sa désapprobation,
5. Toute autre faute non préalablement mentionnée dans les lois du jeu pour laquelle le jeu est arrêté afin d'avertir ou d'exclure un joueur.

Fautes spécifiques du gardien entraînant un coup franc indirect :

1. Garder le ballon plus de 6 secondes dans les mains
2. Prendre le ballon à la main sur une passe du pied VOLONTAIRE d'un partenaire
3. Prendre le ballon à la main sur une rentrée de touche d'un partenaire
4. Reprendre le ballon à la main, après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur



Un but ne peut être marqué directement sur un coup franc indirect

Motifs de carton jaune



1. Se rendre coupable de comportement antisportif
2. Retarder la reprise du jeu
3. Manifester sa désapprobation en paroles ou en actes
4. Pénétrer ou revenir délibérément sur le terrain, ou quitter délibérément le terrain sans l'autorisation de l'arbitre
5. Ne pas respecter la distance réglementaire lors de l'exécution d'un corner, d'un coup franc ou d'une rentrée de touche
6. Enfreindre de manière répétée les lois du jeu (le nombre d'infractions commises à partir duquel l'avertissement doit être infligé n'est pas précisément défini)
7. Pénétrer dans la zone de visionnage
8. Faire un usage excessif du signal d'analyse vidéo (écran de télévision).



Motifs de carton rouge



1. Empêche de marquer un but ou annihile une occasion de but manifeste à un adversaire se dirigeant vers le but du joueur fautif en commettant une faute passible d'un coup franc (sauf cas de penalty)
2. Empêche l'équipe adverse de marquer un but, ou annihile une occasion de but manifeste en commettant une main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation)
3. Commet une faute grossière
4. Crache sur /vers ou mord quelqu'un
5. Commet un acte de brutalité
6. Tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers
7. Reçoit un second avertissement au cours du même match
8. Pénètre dans la salle de visionnage.

Procédure d'exécution des coups francs

- Ballon immobile à l'endroit de la faute
 - Signal de l'arbitre si nécessaire
 - Ballon en jeu dès qu'il a été botté et a clairement bougé
-
- Jusqu'à ce que le ballon soit en jeu, tous les adversaires doivent se trouver :
 - au moins à 9,15 m du ballon
 - hors de la surface de réparation pour les coups francs accordés à une équipe à l'intérieur de sa propre surface de réparation.



Nouveauté

Si l'équipe en défense forme un mur de trois joueurs ou plus, les attaquants doivent se tenir à au moins **1 mètre** de ce mur jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.



Procédure :

▪ **Ballon**

- Sur le point de penalty

▪ **Tireur**

- Clairement identifié

▪ **Gardien de but**

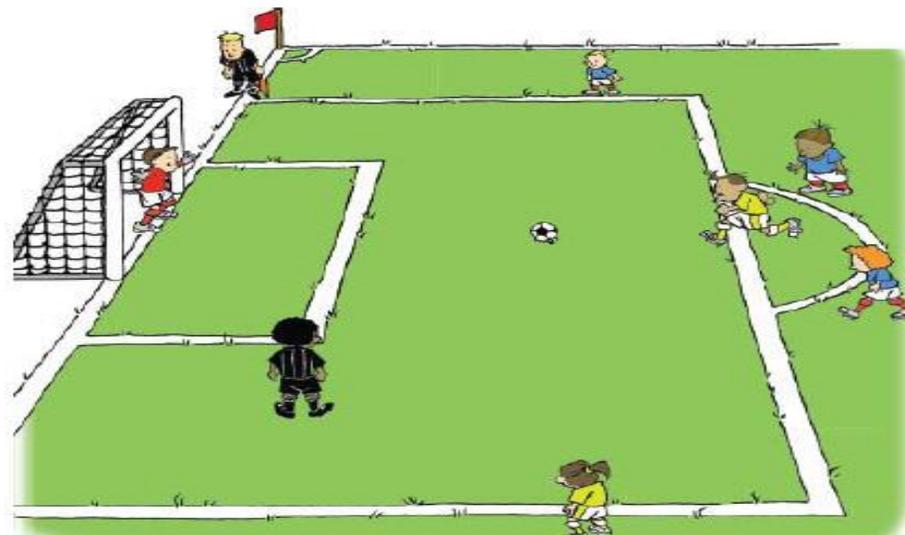
- Sur sa ligne de but (au moins un pied)
- Face au tireur
- Entre les montants

▪ **Autres joueurs**

- En dehors de la surface de réparation
- A 9,15m minimum du point de penalty
- Derrière le point de penalty

▪ **Quand siffler un penalty ?**

- Ballon en jeu
- Une des 12 fautes sanctionnées d'un coup franc direct commise dans la surface de réparation



▪ **Comment est tiré le penalty ?**

- Ballon joué en avant
- Le tireur ne doit pas rejouer le ballon deux fois consécutivement
- Ballon en jeu dès qu'il a été botté et bougé en avant

Infractions :

Pendant que le tireur s'élance :



A refaire dans tous les cas



Mauvais tireur, CFI dans tous les cas



But accordé





Loi 14 : Penalty



Précisions concernant la feinte :

Marquer un temps d'arrêt dans sa course est autorisé.

☞ *Faire semblant de botter après avoir terminé sa course est une feinte illégale.*

☞ *Marquer un temps d'arrêt après la course pour attendre le plongeon du gardien puis tirer ensuite est une feinte illégale.*

➤ *Avertissement au tireur et Coup Franc Indirect peu importe le résultat du tir.*

La dernière foulée et le tir doivent constituer un ensemble fluide, un même mouvement .





Loi 15 : Rentrée de touche



Quand est-ce que le jeu reprendra par une rentrée de touche ?

- Lorsque le ballon franchit la ligne de touche à terre ou en l'air.
- La touche est au profit de l'équipe qui n'a pas touché le ballon en dernier.

Procédure :

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

- se tenir debout face au terrain
- les deux pieds au sol, hors du terrain ou partiellement sur la ligne de touche
- lancer le ballon des deux mains depuis la nuque et par-dessus la tête à l'endroit où le ballon est sorti du terrain.
- Tous les adversaires doivent se trouver à au moins 2 mètres.

Infractions :

- Si un adversaire gêne volontairement la rentrée de touche, il sera averti.
- Si la touche est irrégulière (« fausse touche ») : à refaire pour l'équipe adverse.

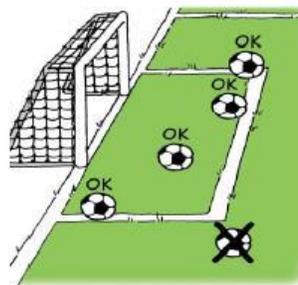


Quand est-ce que le jeu reprendra par un coup de pied de but ?

Lorsque le ballon franchit la ligne de but (hors du but) du camp défendant, et qu'il a été touché par un attaquant.

Procédure :

- Le ballon immobile est placé dans la surface de but
- Le ballon est en jeu dès qu'il aura bougé après avoir été botté.
- Les adversaires sont placés en dehors de la surface de réparation jusqu'à la mise en jeu du ballon.
- Si non respect de ces dispositions avant que le ballon soit en jeu, coup de pied de but à refaire.



Valable



Nouveauté

Quand est-ce que le jeu reprendra par un coup de pied de coin ?

Lorsque le ballon franchit la ligne de but (hors du but) de l'équipe défendante, et qu'il a été touché par un défenseur.

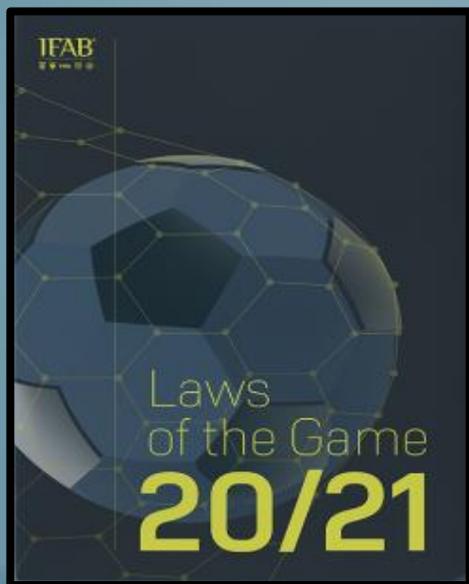
Procédure d'exécution

- Le ballon immobile est placé à l'intérieur de l'arc de coin le plus proche.
 - Le ballon est en jeu, dès qu'il est botté et a clairement bougé.
 - Le piquet de coin ne peut être enlevé.
- Les joueurs adverses se trouvent au moins à 9,15 m de l'arc de coin.
- Le botteur ne doit pas toucher deux fois consécutivement le ballon, sinon Coup Franc Indirect.



Dans ce cas précis, le ballon n'a pas été mis en jeu car il n'a pas été botté (pied) mais touché de la jambe. Corner à refaire.





LAWS OF THE GAME BOOK



MOBILE APP



OFFICIAL WEBSITE

<https://www.theifab.com/fr/laws>



DISTRICT DES YVELINES DE
FOOTBALL

La Passion du Football Vrai



Merci de votre attention

