



15 | Les lois du jeu



LES LOIS DU JEU

REMARQUES PRÉALABLES

MODIFICATIONS

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

Les dérogations suivantes sont autorisées :

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

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

MASCULIN ET FÉMININ

Par souci de simplification, c'est le genre masculin qui est utilisé dans le libellé des Lois du Jeu quand il s'agit des arbitres assistants, des joueurs et des officiels, mais il va de soi que les deux sexes sont concernés.

EXPLICATION DES SIGNES

Le symbole " * " est utilisé tout au long du texte des Lois du Jeu, il signifie :

"Sauf dispositions énoncées dans les circonstances particulières de la Loi 8 – Coup d'envoi et reprises du jeu".



LES LOIS DU JEU

Loi 1 Terrain de jeu	Loi 10 But marqué
Loi 2 Ballon	Loi 11 Le hors-jeu
Loi 3 Nombre de joueurs	Loi 12 Fautes et comportement antisportif
Loi 4 Équipement des joueurs	Loi 13 Coups francs
Loi 5 Arbitre	Loi 14 Coup de pied de réparation°
Loi 6 Arbitres assistants	Loi 15 Rentrée de touche
Loi 7 Durée du match	Loi 16 Coup de pied de but
Loi 8 Coup d'envoi et reprise du jeu	Loi 17 Coup de pied de coin
Loi 9 Ballon en jeu et hors du jeu	La surface technique

LOI 1 : TERRAIN DE JEU

Dimensions :

Le terrain de jeu doit être rectangulaire. La longueur des lignes de touche doit dans tous les cas être supérieure à la longueur des lignes de but.

Longueur : minimum 90 m, maximum 120 m.

Largeur : minimum 45 m, maximum 90 m.

Matches internationaux :

Longueur : minimum 100 m, maximum 110 m. Largeur : minimum 64 m, maximum 75 m.

Marquage du terrain :

Le terrain de jeu doit être marqué 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.

Toutes les lignes ont une largeur maximum de 12 cm.

Le terrain de jeu est divisé en deux moitiés par la ligne médiane.

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.

La surface de but :

À chaque extrémité du terrain est délimitée une surface de but répondant aux spécifications suivantes :

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 s'intitule surface de but.

La surface de réparation :

À chaque extrémité du terrain est délimitée une surface de réparation répondant aux spécifications suivantes :

Deux lignes sont tracées perpendiculairement à la ligne de but, à 16,50 m de l'intérieur de

chaque montant du but. Ces deux lignes avancent sur le terrain de jeu sur une distance de 16,50 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 se nomme surface de réparation.

À l'intérieur de chaque surface de réparation est marqué le point du coup de pied de réparation à 11 m du milieu de la ligne reliant les montants du but et à égale distance de ces montants. 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 du coup de pied de réparation.

Les 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.

L'arc de cercle de coin:

De chaque drapeau de coin est tracé un quart de cercle d'un rayon de 1 m à l'intérieur du terrain de jeu.

Les buts :

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

Ils consistent en deux montants verticaux s'élevant à égale distance des drapeaux des coins et réunis au sommet par une barre transversale.

La distance séparant les deux montants est de 7,32 m, et le bord inférieur de la barre transversale se situe à 2,44 m du sol.

Les deux montants doivent avoir la même largeur et épaisseur, lesquelles ne doivent pas excéder 12 cm. La ligne de but a la même largeur que les montants 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 montants du but et la barre transversale doivent être de couleur blanche.

Sécurité :

Les buts doivent être fixés au sol de manière sûre. Les buts amovibles ne peuvent être utilisés que s'ils satisfont à aux exigences de la législation en vigueur.

LOI 2 : BALLON

Définition et dimensions :

Caractéristiques du ballon :

- il est sphérique,
- il est en cuir ou dans une autre matière adéquate,
- il a une circonférence de 70 cm au plus et de 68 cm au moins,
- il a un poids de 450 g au plus et de 410 g au moins au début du match,
- il a une pression se situant entre 0,6 et 1,1 atmosphère (600 - 1100 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, avec un nouveau ballon, par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le premier ballon au moment où il a été endommagé.*

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 est repris en conséquence,

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

LOI 3 : NOMBRE DE JOUEURS

Joueurs :

Tout match est disputé par deux équipes composées chacune de 11 joueurs au maximum, dont l'un sera le gardien de but. Aucun match ne peut avoir lieu si l'une ou l'autre équipe dispose de moins de sept joueurs.

Pour la F.F.F., une équipe masculine doit être composée au minimum de 8 joueurs dont un gardien de but et pour les compétitions féminines, une équipe doit être composée au minimum de 9 joueuses dont une gardienne de but.

Compétitions officielles :

Dans tout match disputé dans le cadre de compétitions officielles de la FIFA ou de compétitions organisées par les Confédérations et les Associations nationales, il est possible de recourir à trois remplaçants au maximum.

Le règlement de la compétition doit préciser le nombre de remplaçants - entre trois au minimum et sept au maximum - qu'il est possible de désigner en tant que tels.

Autres matchs :

Lors de toutes les autres parties, il est possible d'avoir recours à des remplaçants pourvu que :

- les deux équipes s'entendent sur le nombre maximum des remplaçants autorisés,
- l'arbitre soit informé avant le début de la rencontre.

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 d'aligner plus de six remplaçants.

Tous matchs :

À chaque match, le nom des remplaçants doit être communiqué à l'arbitre avant le début de la rencontre. Un remplaçant non déclaré comme tel ne pourra participer à la rencontre.

Procédure de remplacement :

Le remplacement d'un joueur par un remplaçant doit se conformer à la procédure suivante :

- L'arbitre doit être informé préalablement 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 cesse d'être joueur,
- Un joueur qui a été 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.

Remplacement du gardien de but :

Chacun des joueurs de champ peut remplacer le gardien de but pourvu que :

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

Infractions / Sanctions :

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

- Le jeu est arrêté,
- Le remplaçant concerné est averti (carton jaune) et doit quitter le terrain de jeu,
- Le jeu reprend par un coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption de jeu.

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

- Le jeu continue,
- Le joueur concerné est averti (carton jaune) dès que le ballon aura cessé d'être en jeu.

Pour toute autre infraction à cette Loi :

- Le joueur concerné est averti (carton jaune).

Reprise du jeu :

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

- le jeu reprend par un coup franc indirect exécuté par un joueur de l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu.*

Expulsion de joueurs ou de remplaçants :

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

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

LOI 4 : ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

Sécurité

L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour lui-même ou pour les autres. Ceci s'applique aussi aux bijoux en tous genres.

Équipement de base :

L'équipement de base de tout joueur comprend :

- un maillot ou chemisette, - si le joueur porte un maillot de corps, les couleurs des manches de celui-ci doivent être de la couleur dominante des manches du maillot ou de la chemisette.
- des culottes - si le joueur porte des cuissards, ceux-ci doivent être de la même couleur que la couleur dominante des culottes,
- des bas,
- des protège-tibias,
- des chaussures.

Protège-tibias :

- doivent être entièrement recouverts par les bas,
- doivent être d'une matière adéquate (caoutchouc, plastique, ou matières similaires),
- doivent offrir un degré de protection approprié.

Gardiens de but :

- Le gardien de but doit porter une tenue aux couleurs le distinguant des autres joueurs, de l'arbitre et des arbitres assistants.

Infractions / Sanctions :

Pour toute infraction à cette Loi :

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

Un joueur qui aura été enjoint à quitter le terrain de jeu pour avoir enfreint cette Loi et qui pénètre (ou revient) sur le terrain de jeu sans autorisation préalable de l'arbitre doit être sanctionné d'un avertissement (carton jaune).

Reprise du jeu :

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

- le match reprend par un coup franc indirect exécuté par un joueur de l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt du jeu.*

LOI 5 : ARBITRE

L'autorité de l'arbitre :

Chaque match se dispute sous le contrôle d'un arbitre disposant de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des Lois du Jeu dans le cadre du match qu'il est appelé à diriger.

Compétences et obligations

L'arbitre doit :

- veiller à l'application des Lois du Jeu,
- assurer le contrôle du match en collaboration avec les arbitres assistants et, le cas échéant, avec le quatrième officiel,
- S'assurer que le ballon satisfait aux exigences de la Loi 2,
- S'assurer que l'équipement des joueurs satisfait aux exigences de la Loi 4,
- assurer la fonction de chronométrateur et rédiger un rapport sur le match,

- arrêter le match temporairement, le suspendre ou l'arrêter définitivement, à sa discrétion, à chaque infraction aux Lois,
- arrêter le match temporairement, le suspendre ou l'arrêter définitivement en raison de l'interférence d'événements extérieurs, quels qu'ils soient,
- arrêter le match s'il considère qu'un joueur est sérieusement blessé et s'assurer que le joueur est porté hors du terrain de jeu. Un joueur blessé ne pourra retourner sur le terrain de jeu qu'une fois que le match aura repris.
- laisser le jeu se poursuivre jusqu'à ce que le ballon ait cessé d'être en jeu, si à son avis, un joueur n'est que légèrement blessé,
- faire en sorte que tout joueur souffrant d'une plaie qui saigne quitte le terrain de jeu. Le joueur ne pourra y revenir que sur un signe de l'arbitre après que celui-ci se soit assuré que le saignement s'est arrêté,
- laisser le jeu se poursuivre quand l'équipe contre laquelle une faute a été commise peut en tirer un avantage, et sanctionner la faute commise initialement si l'avantage escompté n'intervient pas,
- sanctionner la faute la plus grave quand un joueur commet simultanément plusieurs fautes,
- prendre des mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une faute passible d'avertissement ou d'exclusion. L'arbitre n'est pas tenu de réagir immédiatement, mais doit le faire lors de la prochaine interruption de jeu,
- prendre des mesures à l'encontre des officiels de l'équipe qui n'ont pas un comportement responsable et, à sa discrétion, expulser ceux-ci du terrain de jeu et de ses abords immédiats,
- intervenir sur indication des arbitres assistants en ce qui concerne les incidents qu'il n'a pas pu constater lui-même,
- faire en sorte qu'aucune personne non autorisée ne pénètre sur le terrain de jeu,
- donner le signal de la reprise du match après une interruption du jeu,
- remettre aux autorités compétentes un rapport consignait les informations relatives à toute mesure disciplinaire qu'il a prise à l'encontre de 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 les faits en relation avec le jeu sont sans appel.

L'arbitre ne peut revenir sur une décision que s'il réalise que celle-ci est incorrecte ou, à sa discrétion, suite à un avis d'un arbitre assistant, le tout sous réserve que le jeu n'ait pas repris.

LOI 6 : ARBITRES ASSISTANTS

Devoirs

Deux arbitres assistants sont désignés. Sous réserve de décision contraire de l'arbitre à qui incombe le pouvoir discrétionnaire, ils ont pour mission de signaler :

- quand le ballon est entièrement sorti du terrain de jeu,
- à quelle équipe revient la rentrée de touche, ou s'il y a un coup de pied de coin ou coup de pied de but,
- quand un joueur doit 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 les fautes sont commises lorsque les arbitres assistants sont plus près que l'arbitre de l'action (y compris, exceptionnellement, toute faute commise dans la surface de réparation),
- quand, lors de tirs de coups de pied de réparation, le gardien de but a bougé 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 de jeu 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.

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.

La 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 définir la durée de la pause de la mi-temps entre les deux périodes.

La durée de la pause entre les deux périodes ne peut être modifiée qu'avec le consentement de l'arbitre.

Récupération des arrêts de jeu :

Chaque période doit être prolongée pour récupérer tout le temps perdu occasionné par :

- les remplacements,
- l'examen des blessures des joueurs,
- le transport des joueurs blessés hors du terrain de jeu,
- les manœuvres visant à perdre du temps délibérément,
- toute autre cause,
- la durée de la récupération des arrêts de jeu est à la discrétion de l'arbitre.

Coup de pied de réparation :

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

Prolongation :

Le règlement des compétitions peut prévoir de jouer une prolongation de deux périodes égales. En l'occurrence, ce sont les conditions énoncées dans la Loi 8 qui sont applicables.

Arrêt définitif du match :

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

LOI 8 : COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU

Préliminaires :

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 mi-temps.

L'autre équipe se voit attribuer le coup d'envoi du match.

L'équipe ayant choisi son camp effectuera le coup d'envoi de la seconde période du match. Au début de la seconde période du match, les équipes changent de camp et attaquent en direction du but adverse.

Coup d'envoi :

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

- au commencement du match,
 - après qu'un but a été marqué,
 - au début de la seconde période du match,
 - au début de chaque période des prolongations, le cas échéant.
- Il est possible de marquer un but directement du coup d'envoi.

Procédure :

- tous les joueurs se trouvent dans leur propre moitié de terrain
- les joueurs de l'équipe ne procédant pas au coup d'envoi doivent se tenir au moins à une distance de 9,15 m du ballon tant qu'il n'est pas en jeu
- le ballon est posé à terre sur le point central,
- l'arbitre donne le signal du coup d'envoi,
- le ballon est considéré comme étant en jeu dès qu'il aura été botté vers l'avant,



- l'exécutant du coup d'envoi ne peut jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un coéquipier.

Quand une équipe a marqué un but, c'est l'équipe contre laquelle le but a été marqué qui procède au nouveau coup d'envoi.

Infractions / Sanctions :

Si l'exécutant du coup d'envoi joue le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un coéquipier :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise.*

Pour toute autre infraction à la procédure du coup d'envoi :

- le coup d'envoi doit être recommencé.

Balle à terre :

Après une interruption temporaire du match provoquée par une cause non prévue par les Lois du Jeu, le match doit être repris par une balle à terre.

Procédure :

L'arbitre laisse tomber le ballon à terre à l'endroit où il se trouvait au moment où le jeu a été arrêté.*

Le jeu reprend dès que le ballon touche le sol.

Infractions / Sanctions :

La balle à terre doit être recommencée si :

- le ballon est touché par un joueur avant d'être entré en contact avec le sol,
- le ballon quitte le terrain de jeu après avoir rebondi sur le sol sans qu'un joueur ne l'ait touché.

Circonstances particulières :

Un coup franc accordé à l'équipe défendant dans sa propre surface de but peut être exécuté de n'importe quel point de la surface de but.

Un coup franc indirect accordé à l'équipe attaquante dans la surface de but de son adversaire doit être exécuté de 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 a été commise l'infraction.

Une balle à terre destinée à la reprise du match après un arrêt temporaire du jeu alors que le ballon se trouvait dans la surface de but doit être exécutée 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 9 : BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

Ballon hors du jeu :

Le ballon est hors du jeu quand :

- il a entièrement franchi la ligne de but ou la 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 montant de but, la barre transversale ou un drapeau de coin,
- il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché l'arbitre ou un arbitre assistant lorsqu'ils se trouvent sur le terrain de jeu.

LOI 10 : BUT MARQUÉ

Le but marqué :

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

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 ne marquent aucun but, le match est déclaré nul.

Règlements des compétitions :

Lorsque le règlement des compétitions exige qu'une équipe soit déclarée vainqueur après un score nul d'une partie ou en aller retour, seules les procédures suivantes, qui ont été approuvées par l'International F.A. Board, sont permises :

Règles des buts inscrits à l'extérieur

Prolongations

Tirs des coups de pied du point de réparation

LOI 11 : HORS JEU

Position de hors-jeu :

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

Un joueur se trouve en position de hors-jeu quand :

- il est plus près de la ligne de but adverse qu'à la fois le ballon et l'avant-dernier adversaire.
- Etre le plus près de la ligne de but adverse signifie que n'importe quelle partie de la tête, du corps et des pieds du joueur est plus près de la ligne de but adverse qu'à la fois le ballon et l'avant-dernier défenseur. Les bras ne sont pas concernés.

Un joueur ne se trouve pas en position de hors-jeu quand :

- il se trouve dans sa propre moitié de terrain ou,
- il se trouve à la même hauteur que l'avant-dernier adversaire ou,
- il se trouve 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 par un coéquipier ou est joué par l'un d'entre eux, le joueur prend, de l'avis de l'arbitre, une part active au jeu



- en intervenant dans le jeu ou,
- en influençant un adversaire ou,
- en 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 / Sanctions :

Pour toute infraction à la Loi du hors-jeu, l'arbitre accorde à l'équipe adverse un coup franc indirect qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.*

LOI 12 : FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF

Les fautes et comportements antisportifs doivent être sanctionnés comme suit :

Coup franc direct :

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui de l'avis de l'arbitre commet, par inadvertance, par imprudence ou par excès de combativité, l'une des six fautes suivantes :

- donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire
- faire ou essayer de faire un croche-pied à l'adversaire
- sauter sur un adversaire
- charger un adversaire
- frapper ou essayer de frapper un adversaire
- bousculer un adversaire.

Un coup franc direct est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui commet l'une des quatre fautes suivantes :

- tacler un adversaire pour s'emparer du ballon en touchant l'adversaire avant de jouer le ballon
- tenir un adversaire
- cracher sur un adversaire
- toucher délibérément le ballon des mains (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation).

Tout coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.*

Coup de pied de réparation (penalty) :

Un penalty est accordé quand l'une de ces dix fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, nonobstant 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 du gardien de but qui, se trouvant dans sa propre surface de réparation, commet l'une des quatre fautes suivantes :

- garder le ballon en sa possession pendant plus de six secondes avant de le lâcher des mains,

- toucher une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché, sans qu'il n'ait été touché par un autre joueur,
- toucher le ballon des mains sur une passe en retrait botté délibérément par un coéquipier,
- toucher 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 de manière dangereuse,
- fait obstacle à l'évolution d'un adversaire,
- empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains,
- commet d'autres fautes non mentionnées au préalable dans la Loi 12, pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

Le coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise.*

Sanctions disciplinaires :

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

Cependant l'arbitre est habilité à imposer des sanctions administratives à partir du moment où il pénètre sur le terrain de jeu et jusqu'à ce qu'il le quitte après le coup de sifflet final.

Fautes passibles d'avertissement :

Un joueur se voit infliger un avertissement (carton jaune) quand il commet l'une des sept fautes suivantes:

1. il se rend coupable d'un comportement antisportif,
2. il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes,
3. il enfreint avec persistance les Lois du Jeu,
4. il retarde la reprise du jeu,
5. il 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
6. il pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre,
7. il quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre.

Un remplaçant ou un joueur qui a été remplacé est averti (carton jaune) si il commet une des trois fautes suivantes :

1. il se rend coupable d'un comportement antisportif
2. il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes
3. il retarde la reprise du jeu,

Fautes passibles d'exclusion :

Un joueur, remplaçant ou qui a été remplacé, est exclu du terrain de jeu (carton rouge) quand il commet l'une des sept fautes suivantes :

1. il se rend coupable d'une faute grossière
2. il se rend coupable d'un acte de brutalité
3. il crache sur un adversaire ou sur toute autre personne
4. il empêche un adversaire de marquer un but, ou annihile une occasion de but manifeste, en touchant délibérément le ballon de la main (ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation)

5. il anéantit 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

6. il tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers

7. il reçoit un second avertissement au cours du même match.

Un joueur, remplaçant ou qui a été remplacé, exclu et à qui un carton jaune a été décerné doit quitter la proximité du terrain de jeu ainsi que la surface technique.

LOI 13 : COUPS FRANCS

Genre de coups francs :

Les coups francs sont soit directs soit indirects.

Pour le coup franc direct comme pour le coup franc indirect, le ballon doit être immobile au moment de la frappe, et l'exécutant ne doit pas toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Le coup franc direct :

- si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, le but est accordé
- si le ballon est en jeu et qu'il pénètre directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse.

Le coup franc indirect :

Signe 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 jusqu'à l'exécution du coup franc et jusqu'à ce que le ballon touche un autre joueur ou sorte du jeu.

Le ballon pénètre dans le but :

Le 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 ballon est en jeu et qu'il entre directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse.

Lieu d'exécution du coup franc :

Coup franc dans la surface de réparation :

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

- 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 botté directement en dehors 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 attaquante :

- 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 montants,
- 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 de 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 a été commise l'infraction.

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 a été commise l'infraction.

Infractions / Sanctions :

Quand 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 recommencé.

Quand le ballon n'est pas mis directement en jeu par l'équipe défendante lorsque le coup franc est exécuté dans sa propre surface de réparation :

- le coup franc doit être recommencé.

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

Quand le ballon est en jeu et que l'exécutant touche le ballon une seconde fois (autrement que délibérément avec ses mains) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.*

Quand le ballon est en jeu et que l'exécutant saisit délibérément le ballon des mains avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.*
- un coup de pied de réparation est accordé si la faute a été commise dans la surface de réparation de l'exécutant.

Coup franc exécuté par le gardien de but :

Quand le ballon est en jeu et que le gardien de but touche (autrement que des mains) 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 qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.*

Quand le ballon est en jeu et que le gardien de but saisit délibérément le ballon des mains 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.*
- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise dans la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.*

LOI 14 : COUP DE PIED DE REPARATION (PENALTY)

Un coup de pied de réparation est dicté 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.

Un 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 deux périodes de la prolongation.

Positions respectives du ballon et des joueurs :

Le ballon :

- est placé sur le point du coup de pied de réparation.

Le joueur exécutant le coup de pied de réparation :

- est clairement identifié.

Le gardien de but de l'équipe défendant :

- reste sur sa propre ligne de but, face à l'exécutant, entre les montants du but, jusqu'à ce que le ballon ait été botté.

Tous les joueurs autres que l'exécutant se trouvent :

- dans les limites du terrain de jeu,
- en dehors de la surface de réparation,
- au moins à 9,15 m du point de réparation.

L'arbitre :

- ne doit pas donner le signal de l'exécution avant que les joueurs n'aient pris position conformément à la Loi,
- décide quand le coup de pied de réparation est considéré comme exécuté.

Exécution :

- le tireur de coup de pied de réparation botte le ballon en direction du but,
- il ne doit pas jouer le ballon une seconde fois 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 ou doit être répété 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 montants du but et sous la barre transversale :

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

Infractions/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 exécuter le coup,
- si le ballon pénètre dans le but, le coup de pied de réparation sera recommencé,
- si le ballon n'entre pas dans le but, l'arbitre arrête le jeu et le match reprend par un coup franc indirect à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise

Le gardien de but transgresse les Lois du Jeu :

- l'arbitre laisse exécuter le coup,
- 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 répété.

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

- l'arbitre laisse exécuter le coup,
- Si le ballon pénètre dans le but, répétition du coup de pied de réparation.
- 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 exécuter le coup,
- 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 sera recommencé.

Un ou plusieurs joueurs de l'équipe défendant et attaquante enfreignent les Lois du Jeu :

- L'exécution doit être répétée.

Si, après le tir du coup de pied de réparation :

L'exécutant touche le ballon une seconde fois (autrement qu'avec la main) avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur :

- Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.*

L'exécutant saisit délibérément le ballon des mains avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.*

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

- le coup de pied de réparation sera recommencé.

Le ballon après avoir été repoussé par le gardien de but, un montant du but ou la barre transversale, retombe dans le terrain de jeu 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 où il a été touché par un corps étranger*.

LOI 15 : RENTRÉE DE TOUCHE

La rentrée de touche est l'une des procédures de la reprise de jeu. Un but ne peut être marqué directement sur rentrée de touche.

La rentrée de touche est accordée :

- quand le ballon a entièrement franchi la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air,
- à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche,
- à l'équipe adverse du joueur qui a touché en dernier le ballon.

Exécution :

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

- faire face au terrain,
- avoir au moins partiellement les deux pieds soit sur la ligne de touche soit sur la bande de terrain extérieure à cette ligne,
- tenir le ballon des deux mains,
- lancer le ballon depuis la nuque et par-dessus la tête.

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

Tous les adversaires doivent se trouver à au moins deux mètres du lieu de la rentrée de touche. Le ballon est en jeu dès l'instant où il a pénétré sur le terrain de jeu.

Infraction/Sanction :

Remise en jeu exécutée par un joueur de champ.

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche 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 qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.*

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant saisit délibérément le ballon des mains avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.*
- un coup de pied de réparation est dicté si la faute a été commise dans la surface de réparation de l'exécutant.

Remise en jeu exécutée par le gardien de but :

Si le ballon est en jeu et que le gardien de but touche (autrement que des mains) 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, lequel doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.*

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

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse quand 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.*

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse quand la faute a été commise dans la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.*

Si l'exécutant de la rentrée de touche est importuné ou gêné par un joueur de l'équipe adverse :

- le joueur de l'équipe adverse est sanctionné d'un avertissement (carton jaune) pour comportement antisportif.

Pour tout autre infraction à cette Loi :

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

LOI 16 : COUP DE PIED DE BUT

Le coup de pied de but est l'une des manières de reprendre le jeu.

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

Un coup de pied de but est accordé quand :

- le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe attaquante, a entièrement franchi la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air, sans qu'un but ait été marqué conformément à la Loi 10.

Exécution :

- le ballon est botté d'un point quelconque de la surface de but par un des joueurs de l'équipe défendante,
- 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 jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur,
- le ballon est en jeu dès qu'il est botté directement en dehors de la surface de réparation.

Infraction/Sanction :

Si le ballon n'est pas botté en jeu directement en dehors de la surface de réparation :

- le coup de pied de but sera recommencé.

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

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche 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 qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.*

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant saisit délibérément le ballon des mains avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.*
- un coup de pied de réparation est dicté 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 que le gardien de but touche (autrement que des mains) une seconde fois le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.*

Si le ballon est en jeu et que le gardien de but saisit délibérément le ballon des mains 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.*
- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise dans la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.*

Pour toute infraction à cette loi :

- le coup de pied de but sera recommencé.

LOI 17 : COUP DE PIED COIN (CORNER)

Le coup de pied de coin est l'une des manières de reprendre le jeu.

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

Un coup de pied de coin est accordé quand :

- le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe défendante, a entièrement franchi la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air, sans qu'un but ait été marqué conformément à la Loi 10.

Exécution :

- le ballon est placé dans l'arc de cercle du coin le plus proche où il est sorti,
- le drapeau de coin ne peut être enlevé,
- les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir à au moins 9,15 m de l'arc de cercle de coin jusqu'à ce que le ballon soit en jeu,
- le ballon est botté par un joueur de l'équipe attaquante,
- le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé,
- l'exécutant ne doit pas jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Infraction/Sanction :

Coup de pied de coin exécuté par un joueur de champ.

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche le ballon (autrement qu'avec la main) 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 qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.*

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant saisit 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 qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise*.
- un coup de pied de réparation est accordé 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 que le gardien de but touche (autrement que des mains) une seconde fois le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.*

Si le ballon est en jeu et que le gardien de but saisit délibérément le ballon des mains 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.*
- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise dans la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.*

Pour toute infraction à cette loi :

- le coup de pied de coin sera recommencé.

LES TIRS AU BUT DU POINT DE RÉPARATION

Les tirs au but du point de réparation sont une méthode pour déterminer le vainqueur quand le règlement de la compétition exige qu'il y ait une équipe victorieuse au terme d'un match achevé sur un score nul.

Procédure

- L'arbitre choisit le but contre lequel les tirs doivent être exécutés.
- le jet d'une pièce par l'arbitre détermine l'équipe qui choisira de tirer en premier ou en second
- L'arbitre consigne par écrit le déroulement de 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 marque plus de buts que l'autre de sorte 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 est poursuivie 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 désigné, 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, le cas échéant au terme de la prolongation, sont autorisés à exécuter les tirs au but du point de réparation.
- Chaque tir est exécuté par un joueur différent, et tous les joueurs désignés doivent avoir exécuté un premier tir avant que l'un d'entre eux ne puisse exécuter un second.
- Tout joueur désigné peut à tout moment remplacer le gardien de but pendant l'épreuve des tirs au but
- Seuls les joueurs désignés et les officiels du match (arbitres et arbitres assistants) sont autorisés à 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 cercle central pendant l'épreuve des tirs au but.
- Le gardien de but dont les coéquipiers exécutent le tir au but doit rester sur le terrain de jeu et ce, derrière la ligne de la surface de réparation dans laquelle se déroule l'épreuve, sur la ligne de but à l'intersection de cette dernière avec la ligne de la surface de réparation.
- À défaut d'autres dispositions contraires, ce sont les dispositions correspondantes des Lois du Jeu et les décisions de l'International F.A.Board qui doivent être appliquées lors de l'épreuve des tirs au but.
- Toute équipe terminant un match avec un plus grand nombre de joueurs que l'équipe adverse est tenue d'égaliser ce nombre à la baisse et de communiquer à l'arbitre le nom et le numéro de chaque joueur exclu de la procédure. C'est au capitaine de l'équipe que revient cette tâche.
- Avant le début de l'épreuve des tirs au but du point de réparation, l'arbitre doit s'assurer que le même nombre de joueurs qui exécuteront les tirs se trouve dans le cercle central.

LA SURFACE TECHNIQUE

La surface technique telle que mentionnée dans la Loi 3, décision 2 de l'International F.A.Board, concerne particulièrement les matchs qui se disputent dans des stades offrant des places assises pour le personnel d'encadrement technique et les remplaçants, comme décrit plus bas.

Les surfaces techniques peuvent être différentes d'un stade à l'autre et avoir, par exemple, des dimensions ou des emplacements variables.

Les remarques qui suivent fournissent des indications d'ordre général.

- 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 les règlements des compétitions.
- Les personnes autorisées à prendre place dans la surface technique doivent être identifiées avant le début du match conformément au règlement des compétitions.
- Une seule personne est autorisée à donner des instructions techniques. Cette personne doit regagner sa place immédiatement après avoir donné ses consignes.

- L'entraîneur et les autres officiels ne doivent pas 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.

LE QUATRIÈME OFFICIEL

- Le quatrième officiel peut être désigné dans le règlement de la compétition et officie si l'un des trois officiels du 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 l'arbitre assistant le plus qualifié, remplace l'arbitre désigné en cas d'indisponibilité de ce dernier. S'il s'agit de l'arbitre assistant, le quatrième officiel devient alors l'arbitre assistant.
- Le quatrième officiel est chargé d'assister l'arbitre, à la demande de celui-ci, dans toutes les tâches administratives survenant avant, pendant et après le match.
- Il est chargé d'assister l'arbitre dans les procédures de remplacement pendant le match.
- 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 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.
- Le quatrième officiel doit à tout moment prêter assistance à l'arbitre. Il doit indiquer à l'arbitre si le mauvais joueur reçoit un avertissement suite à une mauvaise identification de ce joueur ou si un joueur n'est pas exclu bien qu'il se voit infliger son second avertissement ou s'il se rend coupable d'un acte de brutalité en dehors du champ de vision de l'arbitre et des arbitres assistants. L'arbitre garde toutefois l'autorité de décider sur tous les faits en relation avec le jeu.
- Après le match, le quatrième officiel remet 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. Le quatrième officiel est tenu d'informer l'arbitre et ses assistants de la teneur du rapport rédigé.
- 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 de remplacer un arbitre assistant qui n'est pas en mesure de poursuivre, ou de remplacer le quatrième officiel, le cas échéant.



LES LOIS DU JEU DE FUTSAL

LOI 1 : TERRAIN DE JEU

Largeur : 15 à 25 m
 Longueur : 25 à 42 m
 Surface de réparation : 6 m (cf. handball)
 Point de réparation : 6 m (perpendiculairement au milieu de la ligne de but).
 Zone de remplacement : partie de la ligne de touche du côté des bancs des équipes.
 Buts (fixés au sol ou au mur) : largeur 3 mètres - hauteur 2 mètres
 Rond central : 3 mètres de rayon
 Deuxième point de réparation : 10 mètres de la ligne de but (pour la loi XIV)
 Arc de cercle de coin : A chaque coin est tracé un quart de cercle d'un rayon de 25 cm à l'intérieur de la surface de jeu.

LOI 2 : BALLON

Le ballon aura une circonférence de 62 à 64 cm (n° 4) et un poids de 400 à 440 g. Lâché d'une hauteur de 2 mètres, il aura un premier rebond limite de 50 à 65 cm.

LOI 3 : NOMBRE DE JOUEURS

5 joueurs dont 1 gardien + 7 remplaçants volants. Pour débiter la partie chaque équipe doit comporter au moins 5 joueurs équipés dont 1 gardien sur le terrain. La rencontre doit être arrêtée si une équipe réunit moins de 3 joueurs sur le terrain (gardien compris) suite à exclusions ou blessures.

Remplacement :

Les joueurs remplaçants et remplacés doivent entrer et sortir par leur zone de remplacement, le remplaçant n'entrant que lorsque le joueur remplacé est sorti. Tout remplacement non conforme est sanctionné d'un coup franc indirect et d'un avertissement au joueur fautif.

LOI 4 : ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

Maillots numérotés, chaussure type Tennis ou cuir moulé à semelles claires sans crampons, culottes courtes, bas, protège-tibias.

Les numéros des maillots doivent correspondre à ceux inscrits sur la feuille de match.

Le gardien est autorisé à porter un pantalon long.

LOI 5 : ARBITRE

L'arbitre est désigné par la Commission compétente. Il est seul juge et son autorité commence à son entrée dans l'enceinte où se trouve la salle et cesse dès qu'il l'aura quittée.

En cas d'absence de l'arbitre, il sera fait appel à un arbitre neutre présent ou à défaut à un membre licencié des deux équipes en présence après tirage au sort.

En aucun cas l'absence d'arbitre n'est un motif de report de match.

L'arbitre prendra note de tous les incidents avant, pendant et après le match et en fera un rapport à la Commission.

Il fera fonction de chronométrateur en l'absence d'un officiel préposé à la fonction.

LOI 6 : DEUXIÈME ARBITRE

La Commission d'Organisation pourra éventuellement faire désigner un arbitre assistant dont le rôle consistera à se déplacer du côté opposé à celui de l'arbitre principal, à contrôler les remplacements, les périodes d'expulsions temporaires, les temps morts, à signaler les sorties de jeu de son côté.

LOI 7 : CHRONOMÉTREUR ET TROISIÈME ARBITRE

Obligatoire pour les rencontres internationales.

Durée réelle des matchs : 2 périodes de 20 minutes.

LOI 8 : DURÉE DU MATCH

Deux périodes de 25 minutes séparées d'un arrêt maximal de 15 minutes.

Par contre, la durée de la partie est de deux fois 20 minutes en cas de chronométrage officiel des divers arrêts de jeu (Loi VII).

Pour les tournois, la durée de la partie est fonction du nombre d'équipes. Elle est calculée de façon à ce que l'ensemble des rencontres disputées par chaque équipe ne puisse être supérieure à la durée normale d'un match, prolongation incluse selon la catégorie d'âge concernée.

Pour les Coupes et Tournois, en cas de résultat nul au terme de la partie, les équipes seront départagées par l'épreuve des tirs aux buts, disputée suivant le principe de la "mort subite" avec arrêt au premier écart de but pour un nombre de tirs équivalents entre les deux équipes.

Tous les joueurs inscrits sur la feuille de match peuvent participer aux tirs aux buts sauf s'ils ont été définitivement exclus de la partie.

Les équipes ont la possibilité de demander une minute de temps mort par période (capitaine ou entraîneur). L'arbitre accordera ce temps mort lorsque l'équipe l'ayant demandé est en possession du ballon et les remplaçants devront rester à l'extérieur du terrain de jeu.

Le remplacement de joueurs n'est possible qu'au terme du temps mort.

L'entraîneur n'est pas autorisé à pénétrer sur le terrain de jeu.

LOI 9 : COUP D'ENVOI ET REPRISE DE JEU

Mêmes règles que le football à 11 en plein air, mais adversaires à 3 mètres.

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

LOI 10 : BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

Mêmes règles que le football à 11 en plein air.

Lorsqu'un match est joué en salle et que le ballon touche le plafond, le jeu reprend par une rentrée de touche accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier. La rentrée de touche est effectuée du point situé sur la ligne de touche le plus proche de l'endroit au-dessus duquel le ballon a touché le plafond.

LOI 11 : BUT MARQUÉ

Sauf en cas d'infraction aux Lois du Jeu du Futsal, un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but entre les montants de but et sous la barre transversale, à moins qu'un joueur, y compris le gardien de but, ne l'ait lancé, porté, fait rebondir ou ricocher intentionnellement sur la main ou le bras.

Lors d'une rentrée de touche, un coup franc ou un coup de pied de coin si un joueur tire directement sans son propre but, le but ne sera pas accordé et le jeu reprendra par un coup de pied de coin accordé à l'adversaire.

LOI 12 : FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF

Toute faute ou comportement antisportif doit être sanctionné comme suit :

COUP FRANC DIRECT

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre commet par inadvertance, imprudence ou excès de combativité, l'une des fautes suivantes :

- donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire,
- faire ou essayer de faire un croche-pied à l'adversaire, que ce soit au moyen des jambes ou en se baissant devant ou derrière lui,
- sauter sur un adversaire,
- charger un adversaire,
- frapper ou essayer de frapper un adversaire,
- bousculer un adversaire.

Un coup franc direct est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui commet l'une des cinq infractions suivantes :

- retenir un adversaire,
- cracher sur un adversaire,
- s'élancer pour tenter de jouer le ballon alors qu'un adversaire l'a déjà joué ou tente de le jouer (tacle glissé). Cela ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation à condition qu'il ne commette pas de faute par inadvertance, imprudence ou excès de combativité,
- interférer avec un adversaire pour se procurer le ballon, en touchant le joueur avant le ballon,
- faire intentionnellement une faute de main ; cela ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation.

Tout coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise, sauf si le coup franc est accordé à l'équipe en défense dans sa propre surface de réparation, dans quel cas le coup franc peut être exécuté de n'importe quel endroit à l'intérieur de la surface de réparation.

Les fautes susmentionnées sont des fautes susceptibles d'être cumulées.

COUP DE PIED DE RÉPARATION

Un coup de pied de réparation est accordé quand l'une des infractions susmentionnées est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, indépendamment de la position du ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.

COUP FRANC INDIRECT

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du gardien de but, qui de l'avis de l'arbitre, commet l'une des fautes suivantes :

- après avoir lâché le ballon, il le reçoit en retour d'un coéquipier avant qu'il n'ait franchi la ligne médiane ou n'ait été joué ou touché par un adversaire,
- il touche ou contrôle le ballon des mains en le recevant délibérément d'un coéquipier qui lui a envoyé avec le pied,
- il touche ou contrôle le ballon des mains en le recevant directement d'un coéquipier effectuant une rentrée de touche,
- il touche ou contrôle, pendant plus de quatre secondes, le ballon des mains ou des pieds dans sa propre moitié de terrain.

Un coup franc indirect est aussi accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise, sauf si elle s'est produite dans la surface de réparation, si l'arbitre juge que le joueur :

- joue d'une manière dangereuse,
- fait délibérément obstacle à l'évolution d'un adversaire,
- empêche délibérément le gardien de but de lâcher le ballon de ses mains,
- commet d'autres infractions non mentionnées dans la Loi 12, pour lesquelles le match est interrompu afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

Le coup franc indirect est exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise, sauf si elle s'est produite dans la surface de réparation.

Dans ce cas, le coup franc indirect sera exécuté depuis la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

INFRACTIONS PASSIBLES D'AVERTISSEMENT

Un joueur ou un remplaçant se voit infliger un avertissement (carton jaune) quand il commet l'une des fautes suivantes :

- il se rend coupable d'un comportement antisportif,
- il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes,
- il enfreint avec persistance les Lois du Jeu de Futsal,
- il retarde la reprise du jeu,
- il ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, d'une rentrée de touche, d'un coup franc direct ou d'une sortie de but,
- il pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable des arbitres où il enfreint la procédure de remplacement,
- il quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable des arbitres.

INFRACTIONS PASSIBLES D'EXPULSION

Un joueur ou un remplaçant est expulsé du terrain de jeu (carton rouge) lorsqu'il commet l'une des infractions suivantes :

- il se rend coupable d'une faute grossière,
- il se rend coupable d'un acte de brutalité,
- il crache sur un adversaire ou sur toute autre personne,
- il empêche l'équipe adverse de marquer un but, ou annihile une occasion manifeste de but en commettant délibérément une faute de main (cela ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation),
- il anéantit l'occasion manifeste de but 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,
- il tient des propos ou a des gestes blessants, injurieux ou grossiers
- il reçoit un second avertissement au cours du même match

DÉCISIONS

Une fois exclu, le joueur concerné ne pourra plus participer au match en cours ni prendre place sur le banc des remplaçants. Un joueur remplaçant pourra pénétrer sur le terrain de jeu, deux minutes effectives après l'exclusion de son coéquipier, sauf si un but a été marqué avant la fin des deux minutes, et seulement avec l'accord du chronométrateur.

Dans ce cas, la réglementation suivante s'applique :

- si les équipes jouent à 5 contre 4 et que l'équipe ayant la supériorité numérique marque un but, l'équipe de 4 joueurs pourra être complétée par un 5e joueur
- si les deux équipes jouent avec 4 joueurs et qu'un but est marqué, les deux équipes garderont le même nombre de joueurs
- si les équipes jouent à 5 contre 3, ou à 4 contre 3 et que l'équipe ayant la supériorité numérique marque un but, l'équipe ayant 3 joueurs ne pourra inclure qu'un seul joueur supplémentaire
- si les deux équipes jouent avec 3 joueurs et qu'un but est marqué, les deux équipes garderont le même nombre de joueurs
- si c'est l'équipe en infériorité numérique qui marque un but, elle poursuivra le match sans modifier le nombre de ses joueurs.

Le joueur exclu sera suspendu automatiquement pour le match suivant de son équipe sans préjuger des autres sanctions qui pourraient lui être infligées par les instances officielles eu égard à la gravité de la faute commise.

Par ailleurs, les sanctions prononcées lors des matchs de Futsal n'ont pas d'incidence sur le football de plein air et réciproquement sauf cas suffisamment graves passibles de sanctions à temps (de date à date) ou supérieures à deux matchs.

Dans ce cas, le joueur sanctionné ne peut prendre part à aucune compétition ni de Futsal, ni de plein air.

Un joueur sous l'effet d'une suspension infligée à l'issue d'une compétition en plein air ne peut pas purger sa suspension en compétition de Futsal et réciproquement.

LOI 13 : COUPS FRANCS

Les coups francs sont soit directs soit indirects.

Pour le coup franc direct comme pour le coup franc indirect, le ballon doit être immobile au moment de la frappe, et l'exécutant ne doit pas toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

COUP FRANC DIRECT

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

COUP FRANC INDIRECT

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

LIEU D'EXÉCUTION DU COUP FRANC

- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 5 m du ballon, jusqu'à ce qu'il soit en jeu.
- Le ballon est en jeu, dès qu'il est botté ou touché.

INFRACTIONS/SANCTIONS

Quand 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 recommencé.

Quand le ballon est en jeu et que l'exécutant touche 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, qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise. Toutefois, si le ballon se trouvait dans la surface de réparation, le coup franc est exécuté depuis la ligne de réparation, et ce au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

Si l'équipe exécutant le coup franc met plus de 4 secondes à le faire,

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse.

LOI 14 : FAUTES CUMULEES**ACCUMULATION DE FAUTES**

- tous les coups francs directs mentionnés à la Loi 12 sont des fautes cumulables.
- les cinq premières fautes cumulées par chaque équipe durant chaque mi-temps sont enregistrées dans le rapport de match,
- les arbitres peuvent interrompre le match ou non, selon s'ils décident d'appliquer la règle de l'avantage, tant que l'équipe n'a pas encore commis cinq fautes cumulées, sauf si l'équipe concernée par la faute avait une occasion manifeste de marquer,
- si la règle de l'avantage est appliquée, l'arbitre attend que le ballon ne soit plus en jeu pour indiquer au chronométrateur et au troisième arbitre, grâce au signal obligatoire, de noter une faute cumulable,
- en cas de prolongations, toutes les fautes cumulées durant la deuxième période du match continueront à se cumuler durant les prolongations.

LIEU D'EXÉCUTION DU COUP FRANC

Lors des coups francs accordés pour les cinq premières fautes cumulées par chaque équipe durant chaque période, et tant que le jeu est interrompu pour ces raisons :

- les joueurs de l'équipe adverse peuvent former un mur pour parer un coup franc,
- tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir au moins à 5 m du ballon,
- un but peut être marqué directement dans le but de l'équipe adverse sur ce type de coup franc.

À compter de la sixième faute cumulée par une équipe au cours d'une période :

- les joueurs de l'équipe adverse ne peuvent former de mur pour parer un coup franc,

- le joueur exécutant le coup franc doit être clairement identifié,
 - le gardien de but doit rester dans sa surface de réparation à une distance minimale de 5 m du ballon,
 - tous les autres joueurs doivent rester sur le terrain de jeu, derrière une ligne imaginaire tracée à hauteur du ballon, parallèlement à la ligne de but, à l'extérieur de la surface de réparation. Ils doivent se tenir au moins à 5 m du ballon sans barrer le passage au joueur exécutant le coup franc.
- Aucun joueur ne doit franchir la ligne imaginaire, tant que le ballon n'a pas été touché et n'est pas en mouvement.

EXÉCUTION (À PARTIR DE LA SIXIÈME FAUTE CUMULÉE)

- Le joueur exécutant le coup franc doit botter le ballon avec l'intention de marquer un but ; il ne peut passer le ballon à un autre joueur,
- Une fois que le coup franc a été exécuté, aucun joueur ne peut toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par le gardien en défense ou qu'il n'ait rebondi sur un montant de but ou sur la barre transversale, ou qu'il n'ait quitté le terrain de jeu,
- Si un joueur commet la sixième faute de son équipe dans la moitié de terrain adverse ou dans sa propre moitié, devant une ligne imaginaire parallèle à la ligne médiane et passant par le second point de réparation à 10 m de la ligne de but, le coup franc doit être exécuté depuis le second point de réparation. Le second point de réparation est défini dans la Loi 1. Le coup franc doit être exécuté conformément aux dispositions énoncées sous « Lieu d'exécution du coup franc »,
- Si un joueur commet la sixième faute de son équipe dans sa propre moitié de terrain entre la ligne des 10 m et la ligne de but mais hors de la surface de réparation, le coup franc sera exécuté depuis le second point de réparation ou à l'endroit où a été commise l'infraction, selon le choix de l'équipe en attaque,
- le temps nécessaire à l'exécution d'un coup franc direct doit être alloué à la fin de chaque période ou à la fin de chaque période de prolongation.

Cette loi est applicable pour les rencontres internationales, la Coupe Nationale (Finales régionales et compétition propre) et les finales de Coupes régionales et départementales.

LOI 15 : COUP DE PIED DE RÉPARATION

Exécution sur la ligne des 6 mètres au point de réparation fixé.

Joueurs dans la limite du terrain de jeu, en dehors de la surface de réparation, derrière le point de réparation et au minimum à 5 mètres de celui-ci (sauf gardien et tireur).

Le gardien de but devra rester sur sa ligne de but.

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

LOI 16 : RENTRÉE DE TOUCHE

Remise en jeu du pied à l'intérieur du terrain à l'endroit de la sortie du ballon.

Le ballon devra être placé sur la ligne de touche et le joueur chargé de la rentrée de touche devra avoir une partie quelconque de chaque pied sur la ligne de touche ou à l'extérieur de celle-ci.

La rentrée de touche doit être effectuée dans les 4 secondes. Dans le cas contraire la remise en jeu sera exécutée par un joueur de l'équipe adverse.

Les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à une distance minimale de 5 mètres de l'endroit où se trouve le ballon.

Un but ne peut être marqué directement sur une rentrée de touche.

LOI 17 : SORTIE DE BUT

Le gardien doit remettre le ballon en jeu de la main quand :

- le ballon touché en dernier par un joueur de l'équipe attaquante, a entièrement franchi la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air, sans qu'un but ait été marqué, conformément à la Loi 11.

EXÉCUTION

- Le ballon est dégagé de la main d'un point quelconque de la surface de réparation par le gardien de but de l'équipe défendante.
- 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.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est sorti directement de la surface de réparation.

LOI 18 : COUP DE PIED DE COIN

Le ballon est placé dans l'arc de cercle du coin le plus proche.

Les adversaires doivent se tenir au moins à 5 mètres du quart de cercle.

Exécution dans les quatre secondes sinon coup franc indirect à l'équipe adverse exécuté depuis l'arc de cercle de coin à condition que les joueurs adverses aient respecté la distance réglementaire.

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

Nota : Les hors jeu n'existent pas en Futsal.

LES LOIS DU JEU DE FOOTBALL À 9

Le respect des lois du jeu est un élément éducatif essentiel du foot à 9. L'arbitrage des jeunes par les jeunes doit être favorisé.

LOI 1 : TERRAIN DE JEU

- Le terrain doit avoir les dimensions suivantes : longueur : 60/70 mètres, largeur : 45 à 55 mètres, (tolérance 2/3 mètres + ou -).
- Ces dimensions correspondent à un demi-terrain de jeu à 11.
- Les dimensions des buts sont de 6 x 2,10 mètres (tolérance 2 mètres). Ils doivent être fixés au sol, sur la ligne de touche du terrain à onze de préférence (les buts pivotant sont recommandés).
- Le cercle central a 6 mètres de rayon.
- Le point de réparation (penalty) est placé à 9 mètres du but.
- Les remises en jeu (du pied) s'effectuent à 9 mètres de la ligne de but à droite ou à gauche du point de réparation.

LOI 2 : BALLON

- Ballon utilisé : numéro 4 (63/66 cm de circonférence) convenablement gonflé.

LOI 3 : NOMBRE DE JOUEURS

- Une équipe se compose de 9 joueurs dont un gardien de but ; elle peut présenter 9 joueurs, plus 3 remplaçants maximum.

Les remplacements peuvent se faire à tout moment de la partie, à condition d'attendre un arrêt de jeu et l'autorisation de l'arbitre. Les joueurs remplacés deviennent remplaçants. Une équipe présentant moins de 7 joueurs est déclarée forfait.

Surclassement :

Conformément aux dispositions de l'article 73 et 168 des Règlements Généraux, une équipe Benjamin ne peut compter plus de trois joueurs ou joueuses "poussins" ou "poussines" 2ème année surclassés.

LOI 4 : EQUIPEMENT DU JOUEUR

- Identique à celui du jeu à onze. Rappel : le port du protège-tibia est obligatoire.

LOI 5 : ARBITRE

- Identique à celle du jeu à onze. Rappel : un bénévole peut arbitrer sous réserve qu'il connaisse bien les règles du jeu à 9.

LOI 6 : ARBITRES ASSISTANTS

- Identique à celle du jeu à onze.

LOI 7 : DURÉE DU MATCH

- La durée du match pour les Benjamins / Benjamines est de 2 x 30' : 60 minutes. Pas de prolongation.

LOI 8 : COUP D'ENVOI ET REPRISE DE JEU

- Identique à celle du jeu à onze, mais les joueurs adverses doivent se trouver à 6 mètres du ballon.

LOI 9 : LE BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

- Identique à celle du jeu à onze.

LOI 10 : BUT MARQUE

- Identique à celle du jeu à onze.

LOI 11 : HORS JEU

- Identique à celle du jeu à onze, mais la zone de hors jeu est délimitée par la ligne de but, les lignes de touches et une ligne intérieure tracée à 13 mètres de la ligne de but.

LOI 12 : FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF

- Identique à celle du football à onze, sous réserve des modifications suivantes :

1. Tous les coups francs prévus comme sanctions ou reprises de jeu sont directs.

2. L'arbitre, appréciant la gravité de la faute, peut accorder à l'équipe adverse, soit un coup franc direct, soit un coup de pied de pénalité qui est donné, face au but, à une distance de 13 mètres, lorsqu'un joueur en dehors de sa propre surface de réparation, mais dans son propre camp :

- commet intentionnellement une des 10 fautes référencées dans le coup franc direct,
- enfreint avec persistance les Lois du Jeu,
- désapprouve par paroles ou par gestes les décisions de l'arbitre,
- se rend coupable de conduite inconvenante,
- tient des propos injurieux ou grossiers,
- agit volontairement contre l'esprit du jeu, par exemple en jouant le ballon avec la main pour arrêter une attaque adverse ou en passant un croc en jambe à un adversaire, alors qu'il se trouve débordé.

3. Toutes les fautes commises intentionnellement dans la zone des 13 mètres par l'équipe défendant et passibles d'un coup franc direct, entraînent bien entendu un coup de pied de réparation.

4. Si le gardien de but se saisit du ballon avec les mains sur une passe volontaire du pied de son partenaire, la sanction est un coup franc direct à 13 mètres face au but avec mur à 6 mètres.

LOI 13 : COUP FRANC

- Identique à celle du football à onze. Toutefois, tous les coups francs sont directs, et la distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 6 mètres au lieu de 9,15 mètres.

LOI 14 : COUP DE PIED DE RÉPARATION ET COUP DE PIED DE PÉNALITÉ

- Identique à celle du football à onze, sous réserve de la modification de la distance du point de réparation : 9 mètres au lieu de 11, et du complément suivant : “un coup de pied de pénalité” peut être ordonné par l’arbitre : il est exécuté dans les mêmes conditions que le coup de pied de réparation, mais à une distance de 13 mètres de la ligne de but adverse, face au but, sans mur.

LOI 15 : RENTRÉE DE TOUCHE

- Identique à celle du football à onze.

LOI 16 : COUP DE PIED DE BUT

- Identique à celle du football à onze.
Le ballon est placé devant le but, à une distance de 9 mètres de la ligne de but, à droite ou à gauche du point de réparation.

LOI 17 : COUP DE PIED DE COIN

- Identique à celle du football à onze.
La distance à respecter par les joueurs de l’équipe adverse au moment de la frappe est de 6 mètres au lieu de 9,15 mètres.

CAS DE HORS-JEU

Hors-jeu : joueur devant le ballon dans la zone de H.J.

Pas de hors-jeu : joueur dans la zone de H.J., mais derrière le ballon.

Pas de hors-jeu : joueur devant le ballon, mais hors de la zone de H.J.

LES LOIS DU JEU DE FOOTBALL À 7

Le respect des lois du jeu est un élément éducatif essentiel du foot à 7. L’arbitrage des jeunes par les jeunes doit être favorisé.

LOI 1 : TERRAIN DE JEU

- Le terrain doit avoir les dimensions suivantes : longueur : 50 à 75 mètres, largeur : 45 à 55 mètres.

LOI 2 : BALLON

- Ballon utilisé : numéro 4 (63/66 cm de circonférence) convenablement gonflé.

LOI 3 : NOMBRE DE JOUEUSES

- Une équipe se compose de 7 joueuses dont une gardienne de but et de 3 remplaçantes maximum.

Les remplacements peuvent se faire à tout moment de la partie, à condition d’attendre un arrêt de jeu et l’autorisation de l’arbitre. Les remplacées deviennent remplaçantes.

Une équipe présentant moins de 6 joueuses est déclarée forfait.

LOI 4 : EQUIPEMENT DE LA JOUEUSE

- Identique à celui du jeu à onze.
Rappel : Le port de protège-tibias est obligatoire.

LOI 5 : ARBITRE

- Identique à celle du jeu à onze.
Rappel : L’arbitrage peut être assuré par tout licencié sous réserve qu’il connaisse bien les règles du jeu à 7.

LOI 6 : ARBITRES ASSISTANTS

- Identique à celle du jeu à onze.

LOI 7 : TEMPS DE JEU

- Identique à celui du jeu à onze, mais les joueuses adverses doivent se trouver à 6 mètres du ballon.
- Pas de prolongation.

LOI 8 : LE BALLON EN JEU ET HORS JEU

- Identique à celle du jeu à onze.

LOI 9 : BUT MARQUE

- Identique à celle du jeu à onze.

LOI 10 : HORS JEU

- Identique à celle du jeu à onze, mais la zone de hors-jeu est délimitée par la ligne de but, les lignes de touche et une ligne intérieure tracée à 13 mètres de la ligne de but .

LOI 11 : FAUTES ET COMPORTEMENTS ANTISPORTIF

- Identique à celle du football à onze, sous réserve des modifications suivantes :
 1. Tous les coups francs prévus comme sanctions ou reprise de jeu sont directs.
 2. L'arbitre, appréciant la gravité de la faute, peut accorder à l'équipe adverse, soit un coup franc direct, soit un coup de pied de pénalité face au but, à une distance de 13 mètres, sans mur, lorsqu'une joueuse en dehors de sa propre surface de réparation, mais dans son propre camp :
 - commet intentionnellement une des 10 fautes référencées dans le coup franc direct,
 - enfreint avec persistance les Lois du Jeu,
 - désapprouve par paroles ou par gestes les décisions de l'arbitre,
 - se rend coupable de conduite inconvenante,
 - tient des propos injurieux ou grossiers,
 - agit volontairement contre l'esprit du jeu, par exemple en jouant le ballon avec la main pour arrêter une attaque adverse ou en passant un croc en jambe à une adversaire, alors qu'elle se trouve débordée.
 3. Toutes les fautes commises intentionnellement dans la zone des 13 mètres par l'équipe défendante sont passibles d'un coup franc direct, entraînent bien entendu un coup de pied de réparation.

LOI 12 : COUPS FRANCS

- Identique à celle du football à onze. Toutefois, tous les coups francs sont directs, et la distance à respecter par les joueuses de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 6 mètres.

LOI 13 : COUP DE PIED DE REPARATION ET COUP DE PIED DE PENALITE

- Identique à celle du football à onze, sous réserve de la modification de la distance du point de réparation : 9 mètres au lieu de 11, et du complément suivant : «un coup de pied de pénalité» peut être ordonné par l'arbitre : il est exécuté dans les mêmes conditions que le coup de pied de réparation, mais à une distance de 13 mètres de la ligne de but adverse, face au but, sans mur.

LOI 14 : RENTREE DE TOUCHE

- Identique à celle du football à onze.

LOI 15 : COUP DE PIED DE BUT

- Identique à celle du football à onze.
Le ballon est placé devant le but, à une distance de 9 mètres de la ligne de but, à droite ou à gauche du point de réparation.

LOI 16 : COUP DE PIED DE COIN

- Identique à celle du football à onze mais la distance à respecter par les joueuses de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 6 mètres au lieu de 9,15 mètres.

CAS DE HORS JEU

- Hors-jeu : joueuse devant le ballon dans la zone de H.J.
Pas de Hors-jeu : joueuse dans la zone de H.J., mais derrière le ballon
Pas de Hors-jeu : joueuse devant le ballon, mais hors de la zone de H.J.