

**FOOTBALL A 11
NOS REGLES
NOTRE ARBITRAGE**

**CARNET DE
BORD
DE
L'ARBITRAGE
FSGT**

FOOTBALL A 11

**NOS
REGLES**

**NOTRE
ARBITRAGE**

SOMMAIRE

Présentation : FOOTBALL(S) FSGT.....	009
1 ^{ère} PARTIE : LES REGLES DU JEU.....	011
CHAPITRE 1 : Le déroulement du jeu.....	013
◆ Règle 1 : le but du jeu	015
A - but marqué et validé.....	015
B - but marqué et refusé.....	016
C - but marqué sur remise en jeu.....	017
D - durée de la partie.....	019
E - match gagné.....	020
F - l'épreuve des « tirs au but ».....	021
◆ Règle 2 : ballon en jeu ou hors du jeu.....	023
A - ballon hors du jeu.....	023
B - ballon en jeu.....	024
C - importance de la position du ballon.....	025
D - les remises en jeu.....	026
◆ Règle 3 : la récupération collective du ballon.....	027
A - le hors jeu.....	027
B - ballon mis hors du jeu.....	029
◆ Règle 4 : la récupération individuelle du ballon.....	031
A - la charge.....	031
B - l'obstruction.....	032
C - le tackle.....	032
D - contrôle du ballon par le gardien.....	033
E – tableau récapitulatif.....	034
◆ Règle 5 : les remises en jeu du ballon.....	035
✕ les coups d'envoi.....	035
✕ la balle à terre.....	037
✕ la rentrée de touche au pied.....	039
✕ la rentrée de touche à la main.....	041
✕ le coup de pied de but.....	043
✕ le coup de pied de coin.....	045
CHAPITRE 2 : Le non respect des règles.....	049
◆ Règle 6 : les fautes et leurs conséquences techniques.....	051
✕ fautes entraînant un coup franc direct.....	051
✕ fautes contre une autre personne.....	051
✕ fautes entraînant un coup franc indirect.....	053
✕ cas particulier : fautes commises de part et d'autre d'une ligne de délimitation.....	055
✕ contrôle du ballon par le gardien.....	059
✕ charge sur le gardien de but.....	060
◆ Règle 7 : les fautes et leurs conséquences administratives ..	061
✕ fautes entraînant un avertissement.....	061
✕ fautes entraînant une exclusion	063

✘ la sortie temporaire.....	065
✘ règle des dix mètres.....	067
✘ joueur venant compléter son équipe à l'insu de l'arbitre (sans surnombre).....	069
✘ équipe en surnombre (tricherie)	073
✘ précisions particulières : main, faute grossière, brutalité, joueur présentant une plaie hémorragique.....	077
✘ dispositions particulières.....	079
✘ tableaux récapitulatifs.....	081
◆ Règle 8 : les coups francs.....	083
✘ coup franc direct.....	083
✘ coup franc indirect.....	085
✘ remise en jeu.....	085
✘ ce qui n'est pas permis.....	087
✘ le coup de pied de réparation.....	091

2^{ème} PARTIE : LES CONDITIONS DE DEROULEMENT DE LA RENCONTRE.....099

CHAPITRE 3 : Les participants à la rencontre.....	101
◆ Article 1 : les remplacements.....	103
✘ compétitions fédérales.....	103
✘ compétitions autres que fédérales.....	104
◆ Article 2 : contrôle des licences et vérification d'identité.....	105
✘ contrôle des licences.....	105
✘ réserves et réclamations.....	106
◆ Article 3 : l'équipement des joueurs.....	107
✘ équipement de base.....	107
◆ Article 4 : rôle et devoirs du capitaine.....	111
✘ avant le match.....	111
✘ pendant le match.....	111
✘ les rapports du capitaine avec les arbitres.....	112
✘ après le match.....	112
✘ conclusion.....	112
◆ Article 5 : rôle et devoirs du délégué ou du responsable d'équipe.....	113
✘ son rôle.....	113
✘ ses devoirs.....	114
✘ les dirigeants du club.....	114
CHAPITRE 4 : L'équipement du terrain et le matériel de jeu.....	117
◆ Article 1 : le terrain de jeu.....	119
✘ les dimensions du terrain de jeu.....	119
✘ terrain impraticable.....	123
◆ Article 2 : le ballon.....	125
✘ description.....	125
✘ dispositions particulières.....	125
✘ conformité du ballon.....	125

✘ présence de plusieurs ballons sur le terrain.....	125
◆ Article 3 : présence des joueurs.....	127
✘ l'arrivée des joueurs.....	127
✘ forfait.....	127
CHAPITRE 5 : L'arbitrage.....	131
◆ Article 1 : la place de l'arbitre dans le football FSGT.....	133
✘ l'esprit de l'arbitrage.....	133
✘ développer ses compétences d'arbitre.....	133
◆ Article 2 : désignations et convocations des arbitres.....	135
✘ quelques précisions.....	135
✘ désignation des arbitres par le collectif fédéral d'arbitrage.....	135
◆ Article 3 : ce que doit faire l'arbitre avant la rencontre.....	137
✘ lorsqu'il reçoit sa convocation.....	137
✘ le jour du match, avant la rencontre.....	137
◆ Article 4 : les arbitres pendant la rencontre.....	139
✘ les arbitres sur le terrain.....	139
✘ disposition importante.....	139
✘ après le match.....	139
◆ Article 5 : précisions particulières.....	141
✘ l'esprit du jeu à travers la règle de l'avantage.....	141
✘ réclamation pour réserves techniques.....	141
◆ Article 6 : l'arbitrage à deux.....	143
✘ présentation.....	143
✘ responsabilités et tâches des arbitres.....	143
✘ préparation avant la rencontre.....	144
✘ comportement pendant la rencontre.....	144
✘ après la rencontre.....	145
✘ conclusion.....	145
Post face.....	147

FOOTBALL(S) FSGT !

La FSGT est une fédération affinitaire qui produit régulièrement ses propres règles pour la pratique FSGT du football à 11 (ainsi que pour “tous les autres foots”, à 7, à 5, masculin, féminin, dans toutes les catégories d’âge). Ces règles montrent l’esprit d’innovation qui anime tous ceux qui sont concernés par le football FSGT, pour affirmer les valeurs qui priment à la FSGT, pour mieux répondre aux besoins et aux attentes des joueurs en s’adaptant à la société telle qu’elle est, sans s’abandonner aux excès du sport spectacle ou du sport élitiste.

Aujourd’hui, nos innovations sont surtout guidées par le souci de se préserver de la violence de la société, de dédramatiser les enjeux liés au match, de redonner au match sa valeur de rencontre, de rendre solidaires les dirigeants, les arbitres, les entraîneurs, les joueurs, les spectateurs et les capitaines.

La rencontre « appartient » à tout le monde, et si elle peut conduire à la victoire de l’une ou l’autre équipe, elle doit surtout donner du plaisir à tous.

Ce document « exceptionnel » doit être vu et lu comme un effort pour tenter de faire d’un match une rencontre au sens noble du terme, et faire de cette rencontre un jeu, un jeu sportif, pour favoriser l’égalité entre tous, notamment entre joueurs et arbitres.

Avec la responsabilisation de tous, joueurs, entraîneurs, dirigeants, ce texte tente de faciliter l’animation de la rencontre par les arbitres en accordant la primauté au jeu offensif.

Enfin, ce CARNET DE BORD DE L’ARBITRAGE FSGT est conçu pour inciter tous ses utilisateurs à favoriser l’égalité des chances entre les équipes, à préserver la santé et la sécurité de tous, à cultiver la convivialité.

Pour le plaisir de tous.

Alain BUONO

1^{ère} PARTIE

LES REGLES DU JEU

CHAPITRE 1

LE DEROULEMENT DU JEU

REGLE 1 **LE BUT DU JEU**

Le but du jeu est de marquer un but de plus que l'équipe adverse afin de remporter la rencontre.

A – BUT MARQUE ET VALIDE

Le but est valable lorsque le ballon a franchi entièrement le plan délimité par l'arrière des montants, de la barre transversale et de la ligne de but.



DISPOSITION I – 1 – A – 1

Si un défenseur jette, porte ou frappe le ballon de la main ou du bras dans ses buts, le but est valable.

DISPOSITION I – 1 – A – 2

Si la barre est déplacée pendant l'action de jeu, le jeu devra être arrêté car les montants ne sont plus conformes à la règle.

DISPOSITION I – 1 – A – 3

Un but peut être marqué **directement dans le but adverse** sur coup d'envoi, coup de pied de but, coup de pied de réparation, coup de pied de coin et coup franc direct.

DISPOSITION I – 1 – A – 4

Si, avant que le ballon ne franchisse la ligne de but entre les montants, alors que le gardien de but est battu, un spectateur pénètre sur le terrain pour tenter de jouer le ballon mais ne le touche pas, le but sera accordé.

B – BUT MARQUE ET REFUSE

Si un attaquant jette, porte ou frappe de la main ou du bras le ballon qui pénètre dans les filets, le but n'est pas valable.



DISPOSITION I – 1 – B – 1

Si pour une cause quelconque, le ballon est arrêté alors qu'il allait entrer dans les filets, le but n'est pas valable et le jeu sera repris par une balle à terre à l'endroit où le ballon a été arrêté (sauf cas particulier de la surface de but : disposition I – 5 – B – 2).

DISPOSITION I – 1 – B – 2

Si, dans la même situation que la disposition I-1-A-4, le spectateur a une influence sur le jeu en gênant un défenseur revenu en dernier recours, alors le jeu sera arrêté, le spectateur refoulé et la reprise de jeu sera une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt (sauf cas particulier de la surface de but : disposition I – 5 – B – 2).

DISPOSITION I – 1 – B – 3

Sur une remise en jeu, un but **ne peut être marqué directement dans le but de l'équipe bénéficiant** de cette remise en jeu. Dans ce cas, le jeu reprendra alors par un coup de pied de coin.

C – BUT MARQUE SUR REMISE EN JEU

ACTION	RESULTAT	DECISION	REMISE EN JEU
sur coup d'envoi	but dans le camp adverse	accordé	coup d'envoi
sur coup de pied de but	but contre son camp (le ballon n'étant pas sorti de la surface de réparation)	refusé	à refaire
	but contre son camp (le ballon étant sorti de la surface de réparation)	refusé	coup de pied de coin
	but dans le camp adverse	accordé	coup d'envoi
sur coup de pied de coin	but contre son camp	refusé	coup de pied de coin
	but dans le camp adverse	accordé	coup d'envoi
sur coup de pied de réparation	but contre son camp	refusé	coup de pied de coin
	but dans le camp adverse	accordé	coup d'envoi
sur rentrée de touche	but contre son camp	refusé	coup de pied de coin
	but dans le camp adverse	refusé	coup de pied de but
sur coup franc direct dans sa propre surface de réparation	but contre son camp (le ballon n'étant pas sorti de la surface de réparation)	refusé	coup franc direct à refaire
	but contre son camp (le ballon étant sorti de la surface de réparation)	refusé	coup de pied de coin
sur coup franc direct hors de sa surface de réparation	but contre son camp	refusé	coup de pied de coin
	but dans le camp adverse	accordé	coup d'envoi
sur coup franc indirect dans sa propre surface de réparation	but contre son camp (le ballon n'étant pas sorti de la surface de réparation)	refusé	coup franc indirect à refaire
	but contre son camp (le ballon étant sorti de la surface de réparation)	refusé	coup de pied de coin
sur coup franc indirect hors de sa surface de réparation	but contre son camp	refusé	coup de pied de coin
	but direct dans le but adverse	refusé	coup de pied de but
sur balle à terre	but direct	refusé	balle à terre à refaire

D – DUREE DE LA PARTIE

1 – Durée de la rencontre

La rencontre se compose de deux périodes égales, de 45 minutes chacune.

Un repos de 15 minutes entre chaque période est accordé aux deux équipes. La durée de cette pause ne peut pas excéder ces quinze minutes.

Le temps perdu accidentellement ou intentionnellement doit être ajouté au temps réglementaire.

Si une faute est sifflée dans les dernières secondes d'une période, l'exécution de la sanction correspondante n'aura pas lieu au-delà du temps réglementaire, **sauf** s'il s'agit d'un **coup de pied de réparation**.

Si la première période a été prolongée au delà de 45 minutes pour l'exécution d'un coup de pied de réparation, la seconde période restera de 45 minutes.

2 – Interruption de la rencontre

La durée complète des différentes interruptions ne doit pas excéder 45 minutes pour pouvoir continuer la rencontre.

En cas de brouillard, neige ou pluie, les deux arbitres doivent se voir à chaque extrémité de la diagonale pour pouvoir continuer ou débiter la rencontre. Si ce n'est pas le cas, ils arrêtent temporairement la partie (ou ne donnent pas le coup d'envoi). Au bout de 45 minutes, si la visibilité n'est pas revenue, l'arrêt de la partie sera définitif.

En cas d'orage, la partie doit être momentanément interrompue pour la sécurité des joueurs. Elle ne reprendra que si l'arbitre a pu constater la praticabilité du terrain à l'issue de cette interruption.

3 – Autres catégories

Séniors	90 minutes en 2 périodes de 45 minutes
U16 à U19	90 minutes en 2 périodes de 45 minutes
U14 et U15	80 minutes en 2 périodes de 40 minutes
U12 et U13	60 minutes en 2 périodes de 30 minutes
U10 et U11	50 minutes en 2 ou plusieurs périodes
U8 et U9	50 minutes en 5 périodes de 10 minutes ou 2 périodes de 25 minutes
U6 et U7	40 minutes en 4 périodes de 10 minutes

4 – Féminines

Séniors et U19F	90 minutes en 2 périodes de 45 minutes
U16F et U18F	80 minutes en 2 périodes de 40 minutes
U14F et U15F	75 minutes en 2 périodes de 35 minutes
U12F et U13F	60 minutes en 2 périodes de 30 minutes
U10F et U11F	50 minutes en 2 périodes de 35 minutes
U8F et U9F	50 minutes en 5 périodes de 10 minutes ou 2 périodes de 25 minutes
U6F et U7F	40 minutes en 4 périodes de 10 minutes



DISPOSITION I – 1 – D – 1

En accord avec les règlements de la compétition concernée, une modification de la durée des matchs peut toutefois intervenir, s'appliquant principalement pour les rencontres jouées en nocturne.

DISPOSITION I – 1 – D – 2

Si une équipe n'est pas présente sur le terrain à l'heure fixée pour le coup d'envoi, l'arbitre attendra 15 minutes. Si après ce délai supplémentaire l'équipe ne présente pas au moins 8 joueurs sur le terrain, le capitaine adverse pourra demander à l'arbitre de ne pas faire jouer la rencontre. Par la suite, la commission concernée décidera, en fonction des circonstances appropriées, le « forfait » de l'équipe absente.

DISPOSITION I – 1 – D – 3

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

- ♦ 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.

DISPOSITION I – 1 – D – 4

Si pendant la récupération des arrêts de jeu, des événements occasionnant une récupération supplémentaire ont lieu, l'arbitre ajoutera ce temps à la durée des arrêts de jeu en cours.

E – MATCH GAGNE

Une équipe gagne le match si elle marque plus de buts que l'équipe adverse. Si les deux équipes marquent le même nombre de buts ou ne marquent aucun but, alors le match est déclaré nul.



DISPOSITION I – 1 – E – 1

Dans les compétitions de la FSGT, il n'y a **pas de prolongation** en cas d'égalité à la fin d'une rencontre devant donner un vainqueur. Les équipes effectuent immédiatement l'épreuve dite des « **tirs au but** ».

F – L'ÉPREUVE DES « TIRS AU BUT »

- ①① L'arbitre choisit le but vers lequel seront joués les « tirs au but ».
- ①② L'équipe qui gagne le « **t a u s** » (tirage au sort) commence la série.
- ①③ Avant le début des tirs, l'arbitre s'assure que tous les officiels des équipes ainsi que toutes les autres personnes ont quitté le terrain de jeu, ne laissant que les joueurs.
- ①④ Tous les joueurs inscrits sur la feuille de match et non exclus de la rencontre doivent participer à l'épreuve des « tirs au but ».
- ①⑤ Tous les joueurs devant exécuter les tirs, à l'exception du botteur et des deux gardiens, doivent se positionner dans le cercle central. Le gardien de l'équipe du botteur doit se tenir sur le terrain de jeu, en dehors de la surface de réparation, près de l'intersection de la ligne de but et de celle délimitant la surface de réparation.
- ①⑥ L'un des arbitres reste dans la surface de réparation pour donner le signal des tirs. Le second arbitre se positionne à l'intersection de la ligne de but et de celle de la surface de but afin de vérifier si le ballon franchit ou non la ligne de but. Les délégués seront chargés d'organiser le départ alterné des joueurs.
- ①⑦ Chaque équipe assure la responsabilité de choisir les joueurs qui vont botter les tirs au but. L'arbitre doit s'assurer qu'ils sont exécutés correctement. Il doit enregistrer soigneusement et au fur et à mesure qu'ils viennent tirer, le nom ou le numéro de chaque joueur désigné.
- ①⑧ Comme pour le coup de pied de réparation, le gardien doit rester sur sa ligne de but entre les poteaux, et faire face au ballon jusqu'à ce que celui-ci soit botté en jeu. Il peut néanmoins remuer le corps, les bras et les pieds, ou se déplacer sur sa ligne de but, tout en ne s'avancant pas de cette ligne.
- ①⑨ Les deux équipes botteront alternativement cinq tirs chacune.
- ①⑩ L'équipe qui marque le plus grand nombre de but est déclarée gagnante.
- ①⑪ Chaque coup est botté par un joueur différent.
- ①⑫ L'épreuve n'est pas poursuivie si, avant que les deux équipes n'aient botté cinq coups, l'une d'elle marque plus de buts que l'autre ne pourrait en marquer en finissant la série.
- ①⑬ Si après avoir botté cinq tirs, les équipes sont toujours à égalité, la séance continue mais avec d'autres joueurs. Cette série est alors limitée au premier écart, à nombre de tirs égal. Une fois que tous les joueurs autorisés d'une équipe ont botté, alors que l'épreuve doit se poursuivre, il n'est pas nécessaire que les joueurs de chaque équipe bottent leur second tir dans le même ordre que lors de la première série.
- ①⑭ Si le dernier joueur de l'équipe devant exécuter son coup refuse de tirer, son tir sera alors comptabilisé comme nul.
- ①⑮ Seul l'arbitre décide, **avec un avis médical**, si un joueur est sérieusement blessé pour ne pas participer à la séance.
- ①⑯ Tout joueur autorisé, inscrit sur la feuille de match, peut changer de place avec son gardien à n'importe quel moment pendant l'épreuve.
- ①⑰ Si avant ou pendant la séance des « tirs au but », la lumière venait malencontreusement à manquer et que l'on ne puisse achever cette épreuve, le résultat sera décidé en fonction du règlement de la compétition.

①⑧ Si à la fin du match, des joueurs quittent le terrain et ne reviennent pas pour l'épreuve des « tirs au but » tout en n'étant pas blessés, l'arbitre ne fera pas exécuter la séance et enverra un rapport à la commission compétente.

①⑨ Si après le botté du ballon, celui-ci frappe le poteau de but ou la barre transversale, touche le gardien de but et pénètre dans les filets, le but sera accordé.

②⑩ A moins que ce ne soit spécifié autrement, les dispositions respectives des règles du jeu et les décisions de la Commission Sportive Fédérale seront appliquées si nécessaire dans les cas particuliers.



DISPOSITION I – 1 – F – 1

Si lors de l'exécution d'un tir au but le ballon devient défectueux avant d'avoir touché les montants du but ou le gardien sans avoir traversé la ligne de but, alors le tir au but doit être recommencé avec un nouveau ballon.

DISPOSITION I – 1 – F – 2

Si lors de l'exécution d'un tir au but le ballon devient défectueux après avoir touché les montants du but ou le gardien sans avoir traversé la ligne de but, alors le tir est comptabilisé comme nul.

DISPOSITION I – 1 – F – 3

Pour les règlements maintenant « l'avertissement » dans leurs compétitions, si un joueur déjà averti commet une infraction punissable d'un avertissement pendant l'épreuve des tirs au but, il sera exclu.

REGLE 2 BALLON EN JEU OU HORS DU JEU

A – BALLON HORS DU JEU

Le ballon est hors du jeu :

- ◆ après avoir dépassé **entièrement** les limites du champ de jeu, à terre ou en l'air,
- ◆ lorsqu'il n'est plus conforme aux règles du jeu (chapitre 4, article 2 – A),
- ◆ lorsqu'il a été touché par un corps étranger se trouvant sur le terrain (spectateur, animal, etc.),
- ◆ lorsque l'arbitre arrête le jeu.

Le ballon peut donc être hors du jeu alors qu'il se trouve sur le champ de jeu. Cet apparent paradoxe provient de la confusion entre « **ballon hors du jeu** » et « **ballon hors du champ de jeu** ».



DISPOSITION 1 – 2 – A – 1

Si le ballon n'est plus conforme au règlement pendant une phase de jeu, la partie doit être arrêtée et reprise avec un nouveau ballon par une **balle à terre** à l'endroit où le ballon est devenu défectueux (sauf cas particulier de la surface de but : disposition I – 5 – B – 2).

DISPOSITION 1 – 2 – A – 2

Si le ballon devient défectueux (éclate par exemple) au moment du botté d'un coup de pied arrêté, il faut considérer que le ballon n'était pas en jeu au moment où il est devenu défectueux. La remise en jeu devra donc être rejouée avec un nouveau ballon.

DISPOSITION 1 – 2 – A – 3

Si l'arbitre estime que le ballon est devenu défectueux après avoir été botté et après avoir bougé (sauf cas du coup de pied de réparation), le jeu doit être arrêté et repris avec un nouveau ballon par une balle à terre à l'endroit où le ballon est devenu non conforme au règlement (sauf cas particulier de la surface de but : disposition I – 5 – B – 2).

B – BALLON EN JEU

Le ballon est en jeu à tous les autres moments, tant que l'arbitre n'a pas pris de décision, même si le ballon touche la barre, le montant, le drapeau de coin ainsi que les arbitres, sans sortir du champ de jeu.



DISPOSITION I – 2 – B – 1

Tant que l'arbitre n'a pas pris la décision d'intervenir sur une infraction, le ballon reste en jeu.

DISPOSITION I – 2 – B – 2

En aucun cas l'arbitre ne doit donner le signal d'une reprise de jeu s'il aperçoit un second ballon sur le terrain.

DISPOSITION I – 2 – B – 3

Si l'arbitre constate la présence d'un second ballon sur le terrain alors que le jeu n'est pas arrêté, il laissera le jeu se dérouler s'il estime que ce ballon n'interfère pas dans le jeu. Il le fera évacuer au premier arrêt de jeu qui suit.

DISPOSITION I – 2 – B – 4

Si l'arbitre estime que le second ballon interfère dans le jeu, il doit arrêter immédiatement la partie, faire évacuer ce ballon hors du terrain et reprendre le jeu par une balle à terre à l'endroit où le ballon du match se trouvait lorsque le jeu a été arrêté (sauf cas particulier de la surface de but : disposition I – 5 – B – 2).

DISPOSITION I – 2 – B – 5

Si l'arbitre n'aperçoit le second ballon sur le terrain qu'à un arrêt de jeu alors que celui-ci s'y trouvait auparavant, il le fera évacuer hors du terrain de jeu. S'il estime que celui-ci a interféré dans le jeu, il fera reprendre le jeu par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon du match lorsque le second ballon a interféré dans le jeu. Dans le cas contraire, la reprise du jeu sera consécutive à l'arrêt.

C – IMPORTANCE DE LA POSITION DU BALLON

Les lignes appartiennent aux surfaces qu'elles délimitent. Par conséquent les lignes de touche et de but font partie du terrain de jeu : **suivant la position du ballon, la reprise de jeu sera différente.**

Une faute commise lorsque le ballon est hors du jeu entraîne une sanction administrative, mais la reprise de jeu sera celle consécutive à l'arrêt du jeu.

Si un spectateur, un animal, un corps étranger touche le ballon, le jeu sera interrompu et repris par une balle à terre à l'endroit où le ballon a été arrêté (sauf cas particulier de la surface de but : disposition I – 5 – B – 2).



DISPOSITION I – 2 – C – 1

Si la fin est sifflée alors que le ballon vient de pénétrer dans les filets, le but doit être accordé.

D- LES REMISES EN JEU

Suivant les circonstances pour lesquelles le ballon se trouve hors du jeu, les reprises du jeu pourront être : coup d'envoi, balle à terre, rentrée de touche, coup de pied de but, ou coup de pied de coin.

REGLE 3 LA RECUPERATION COLLECTIVE DU BALLON

A – LE HORS JEU

1 – Définition

C'est la **position irrégulière** d'un joueur sur le terrain entre la ligne de but adverse et le ballon au moment où celui-ci lui est envoyé par un partenaire, c'est à dire au départ du ballon. On dit qu'il est en position hors jeu s'il est plus rapproché de la ligne de but adverse qu'à la fois le ballon et l'avant dernier défenseur.

2 – Pas de hors jeu

Un joueur n'est jamais hors jeu si :

- ◆ il n'est pas plus avancé que le ballon,
- ◆ il se trouve dans sa propre moitié de terrain,
- ◆ il y a au moins deux adversaires sur la même ligne ou plus rapproché que lui de leur propre ligne de but,
- ◆ il ne se trouve simplement qu'en position de hors jeu et n'intervient pas dans le jeu,
- ◆ il reçoit directement le ballon sur un coup de pied de but, un coup de pied de coin, ou une rentrée de touche

3 – Position de hors jeu

Le fait d'être hors jeu n'est pas une infraction en soi. Un joueur qui se trouve hors jeu ne sera pas pénalisé si dans cette position, il n'intervient pas dans le jeu, ne gêne pas un adversaire ou ne tente pas d'obtenir un avantage de sa situation. L'arbitre doit alors laisser le jeu se dérouler.

4 – Reprise du jeu

Si un joueur est déclaré hors jeu, l'arbitre doit accorder un coup franc indirect à l'équipe adverse, à l'endroit où la faute a été commise, à moins que celle-ci n'ait été commise dans la surface de but. Dans ce cas, le coup franc sera exécuté d'un point quelconque de cette surface de but.



DISPOSITION I – 3 – A – 1

Le principe de l'avantage est appliqué dans le hors jeu.

DISPOSITION I – 3 – A – 2

Un joueur en position de hors jeu sanctionnable n'est pas remis en jeu si un adversaire touche le ballon ou le dévie pendant sa trajectoire.

DISPOSITION I – 3 – A – 3

Un joueur en position de hors jeu sanctionnable sera sanctionné comme tel même s'il revient chercher le ballon dans sa propre partie de terrain.

DISPOSITION I – 3 – A – 4

Un joueur en position de hors jeu sanctionnable sera sanctionné comme tel même si le ballon est repoussé sur lui par la barre transversale, le montant de but ou le gardien de but.

DISPOSITION I – 3 – A – 5

Le hors jeu ne doit pas se juger au moment où le joueur en cause reçoit le ballon mais bien au moment où celui-ci est joué par son partenaire.

DISPOSITION I – 3 – A – 6

L'expression « plus rapproché que lui de leur propre ligne de but » signifie que n'importe quelle partie de la tête, du corps ou des pieds du joueur en question est plus près de la ligne de but adverse que l'avant dernier défenseur. Les bras ne doivent pas être pris en compte pour juger.

DISPOSITION I – 3 – A – 7

« Intervenir dans le jeu » signifie jouer ou toucher le ballon passé ou touché par un partenaire.

DISPOSITION I – 3 – A – 8

« Gêner un adversaire » signifie empêcher un adversaire de jouer ou d'être en position de jouer le ballon en entravant clairement sa vision du jeu ou ses mouvements, ou en faisant un geste ou un mouvement qui de l'avis de l'arbitre, trompe ou distrait un adversaire.

DISPOSITION I – 3 – A – 9

« Obtenir un avantage de sa position » signifie jouer un ballon qui rebondit sur les montants du but dans sa direction, ou jouer un ballon qui rebondit sur un adversaire dans sa direction, alors qu'il y a position de hors jeu.

B – BALLON MIS HORS DU JEU

Un ballon mis hors du jeu par une équipe est récupéré par l'équipe adverse pour faire la remise en jeu :

- ◆ par les attaquants si le ballon est envoyé derrière la ligne de but par les défenseurs,
- ◆ par les défenseurs si le ballon est envoyé derrière la ligne de but par les attaquants,
- ◆ par un joueur de l'équipe adverse si le ballon est envoyé derrière la ligne de touche,
- ◆ par les joueurs adverses si un but est marqué.

REGLE 4 LA RECUPERATION INDIVIDUELLE DU BALLON

A – LA CHARGE

La charge est une action de jeu permise à un joueur pour arrêter ou pour déplacer un adversaire en vue de contrôler le ballon. Charger un adversaire consiste donc à essayer de conquérir de l'espace par contact physique à distance de jeu, sans faire usage de ses bras ou de ses coudes.

La charge doit être loyale, c'est à dire **épaule contre épaule**, les **bras collés au corps**, les **coudes non saillants**. Elle ne peut pas être violente, ni dangereuse. Elle est dangereuse quand elle s'exerce près de la colonne vertébrale ou à la hauteur de la poitrine, ou dans les côtes. La violence, qui confine à la brutalité, doit être bannie.

Elle sera alors pénalisée par un coup franc direct ou un coup de pied de réparation.

D'autre part, la **charge loyale doit se faire le ballon à distance de jeu**, c'est à dire à une proche distance telle que les joueurs intéressés peuvent contrôler le ballon à n'importe quel moment s'ils le désirent. Si le ballon n'est pas à distance de jeu, l'arbitre accordera alors à l'équipe adverse un coup franc indirect à l'endroit de la faute (sauf cas particulier de la surface de but : Disposition II – 8 – C – 2).



DISPOSITION I – 4 – A – 1

La charge loyale ne doit pas s'accompagner d'agressivité, d'imprudence, de violence, de témérité, de force excessive, ni d'un excès d'engagement. Cette faute est sanctionnée d'un coup franc direct ou d'un coup de pied de réparation.

DISPOSITION I – 4 – A – 2

La distance de jeu est déterminée par le fait que les joueurs luttant pour la possession du ballon, sont arrivés à une distance de celui-ci de telle sorte qu'ils en sont virtuellement maîtres. Ils pourront **le jouer à n'importe quel moment s'ils le désirent**.

B – L’OBSTRUCTION

L’obstruction est, comme la charge, une action de jeu régulière pour le contrôle du ballon. Si le joueur s’interpose devant l’adversaire tout en jouant le ballon qu’il contrôle ou tente de le contrôler, l’obstruction est régulière. Mais si le joueur délaisse le ballon pour gêner l’adversaire dans sa course vers le ballon, alors il commet une infraction sanctionnée par un coup franc indirect à l’équipe adverse.

De plus, si le fautif fait délibérément obstruction irrégulière par contact physique avec son adversaire, alors l’arbitre accordera un coup franc direct ou un coup de pied de réparation si la faute a lieu dans la surface de réparation du fautif.

C – LE TACLE

Comme les deux actions précédentes, le tacle est une action de jeu licite qui **permet de capter le ballon dans les pieds de l’adversaire**, en **avançant le pied** sur ce ballon afin de le dévier. Le tacleur doit avant tout rechercher la récupération du ballon, en évitant le contact avec le joueur adverse. Dès lors que son talon n’est plus en contact avec le sol et si le pied est avancé au dessus du ballon, alors le tacle devient dangereux et doit être pénalisé. De même les tacles pratiqués par glissades systématiques et incontrôlées sont irréguliers.



DISPOSITION I – 4 – C – 1

Le tacle par derrière est interdit et pénalisé comme faute grossière par une exclusion.

DISPOSITION I – 4 – C – 2

Le fait pour un joueur de se lancer avec un ou les deux pieds en avant, talons décollés ou non du sol, par derrière, par devant ou de côté, contre un joueur en possession du ballon, et qu’il touche ou non le ballon, sa seule intention étant celle d’arrêter violemment le joueur adverse, et aussi de mettre éventuellement en danger son intégrité physique, est **un tacle violent** et interdit, pénalisé par une exclusion.

D – CONTROLE DU BALLON PAR LE GARDIEN

Le gardien de but est considéré comme contrôlant le ballon s'il touche avec une partie quelconque de ses mains ou bras ce ballon. Il en est également en possession s'il le fait ricocher ou le détourne intentionnellement de la main ou du bras alors qu'il aurait pu le bloquer. Il ne pourra pas alors, le reprendre des mains.

En revanche, si dans l'opinion de l'arbitre, le ballon rebondit accidentellement sur le gardien après une interception, ce dernier n'est alors pas considéré comme contrôlant le ballon.



DISPOSITION I – 4 – D – 1

Le gardien peut, après avoir bloqué le ballon, le faire rebondir plusieurs fois au sol, ou bien le lancer en l'air et le reprendre avec les mains, et ceci dans la limite des six secondes. Il ne peut cependant **pas avancer en le faisant rebondir**.

E – TABLEAU RECAPITULATIF : ACTIONS PERMISES OU DEFENDUES

ACTION DE JEU	JEU VIRIL ET PERMIS	JEU IRREGULIER = CFI	JEU DANGEREUX = CFD ou CPR ST ou EXC
TACLE	<ul style="list-style-type: none"> * talons au sol * semelle de la chaussure sur la partie centrale du ballon * ballon constitue un coussin naturel protecteur 	<ul style="list-style-type: none"> * talons non au sol * pied au dessus du ballon (sans contact avec l'adversaire) * ballon constitue un coussin naturel protecteur 	<ul style="list-style-type: none"> * objectif adversaire * glissades systématiques assimilables a des crocs-en-jambes incontrôlés par derrière ➡ exclusion
CHARGE	<p style="text-align: center; color: red;">loyale :</p> <ul style="list-style-type: none"> * épaule contre épaule * bras colles au corps * coudes non saillants * ballon a distance de jeu 	<p>loyale, ballon non à distance de jeu</p>	<ul style="list-style-type: none"> * violente, dangereuse * près de la colonne vertébrale ou a hauteur de la poitrine, près des cotes
OBSTRUCTION	<p style="text-align: center; color: red;">régulière :</p> <p>couverture du ballon a distance de jeu</p>	<p>loyale, ballon non à distance de jeu</p>	<p>irrégulière (contact) :</p> <ul style="list-style-type: none"> * gêner l'adversaire par contact physique * ballon non à distance de jeu

TACLE : action de jeu licite permettant de dévier ou de capter le ballon dans les pieds de l'adversaire, en avançant le pied (ou les pieds) sur ce même ballon afin que l'adversaire ne le maîtrise plus. Le tacle doit rechercher la captation du ballon tout en évitant le contact avec le joueur adverse.

CHARGE : action de jeu permise à un joueur pour arrêter ou pour déplacer un adversaire en vue du contrôle du ballon.

OBSTRUCTION : empêcher un adversaire de courir, de se placer ou d'atteindre le ballon en cessant de jouer le ballon, en prenant position pour couper cette route.

REGLE 5 LES REMISES EN JEU DU BALLON

A – LES COUPS D’ENVOI

1 – Définition

C’est un coup de pied placé. C’est la procédure pour débiter la rencontre ou reprendre le jeu :

- ▶ au commencement de la partie par l’équipe ayant perdu le tirage au sort, appelé « t au s »,
- ▶ au début de la seconde période, par l’autre équipe,
- ▶ après un but marqué, par l’équipe ayant encaissé le but.

2 – Mode d’exécution

Le ballon est posé à terre sur le point central.

Tous les joueurs se trouvent dans leur propre moitié de terrain.

Les joueurs de l’équipe n’exécutant pas le coup d’envoi doivent se trouver à 9,15 mètres du ballon tant que celui-ci n’est pas en jeu.

L’arbitre donne le signal du **coup d’envoi obligatoirement par un coup de sifflet.**

Le ballon est en jeu dès qu’il a été botté vers l’avant, dans la direction du camp adverse, sans qu’une faute soit commise.

3 – Ce qui n’est pas permis

Tant que le ballon n’a pas été joué dans la direction du camp adverse, le jeu n’est pas commencé, et en cas de faute, l’arbitre doit faire recommencer le coup d’envoi.

Selon les circonstances, il adressera un rappel à l’ordre, une sortie temporaire ou une exclusion au joueur fautif.

Si le joueur donnant le coup d’envoi joue le ballon une seconde fois avant que celui-ci n’ait été touché par un autre joueur, un coup franc indirect est accordé à l’équipe adverse, à l’endroit où la faute a été commise (sauf dans la surface de but : disposition II – 8 – C – 2).



DISPOSITION 1 – 5 – A – 1

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

DISPOSITION 1 – 5 – A – 2

L'équipe favorisée par le sort aura le droit de choisir le camp en direction duquel elle attaquera en première période. L'autre équipe donnera le coup d'envoi.

DISPOSITION 1 – 5 – A – 3

Après la mi-temps, les équipes changeront de camp et le coup d'envoi sera donné par un joueur de l'équipe qui n'a pas bénéficié du coup d'envoi au commencement de la partie.

Précisions : un coup de **pied placé** doit être donné à **l'endroit fixé par la règle** (coup de pied de but, coup de pied de coin, coup de pied de réparation et coup d'envoi). Un **coup franc** est donné à l'endroit où la **faute a été commise**.

C – LA RENTREE DE TOUCHE AU PIED

1 – Définition

Quand le ballon aura **entièrement** dépassé la ligne de touche, soit à terre, soit en l'air, la remise en jeu sera effectuée par un joueur de l'équipe adverse à celle du joueur ayant envoyé ce ballon à l'extérieur du terrain de jeu.

2 – Remise en jeu

Elle se fait obligatoirement par un coup de pied.

Le ballon est placé à l'arrêt au sol au moment du botté, à proximité de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche, à l'extérieur du terrain de jeu et à un mètre maximum de la ligne de touche.

Les joueurs adverses doivent se trouver à l'intérieur du terrain de jeu et se tenir à 9,15 mètres du point de remise en jeu.

Le ballon est botté dans n'importe quelle direction, vers l'intérieur du champ de jeu.

Tout joueur faisant opposition ou empêchant l'exécution rapide de la rentrée de touche sera considéré comme faisant de l'antijeu et pénalisé comme tel : d'abord la règle des dix mètres, ensuite un avertissement s'il persiste.

Si le joueur botte la remise en jeu à l'attention de son gardien de but, celui-ci ne peut reprendre le ballon avec les mains. S'il commet cette faute à l'intérieur de sa surface de réparation, l'équipe adverse bénéficie d'un coup franc indirect à l'endroit où le gardien a capté le ballon avec la main (sauf dans la surface de but : disposition II – 8 – C – 2). Si cette faute est commise en dehors de la surface de réparation, l'équipe adverse bénéficie d'un coup franc direct à l'endroit où le gardien a touché le ballon de la main ou du bras.

3 – Ce qui est autorisé ou non

Le joueur exécutant la remise en jeu peut faire immédiatement action de jeu, sans toutefois rejouer le ballon avant un autre joueur, sinon l'arbitre accordera un coup franc indirect à l'endroit où la faute a été commise (sauf dans la surface de but : disposition II – 8 – C – 2).

Un but ne peut être marqué directement sur une rentrée de touche. En cas de ballon entré directement dans le but adverse, le jeu reprendra par coup de pied de but au profit de l'autre équipe ; s'il entre directement dans son propre but, l'équipe adverse bénéficiera d'un coup de pied de coin.

Si la rentrée de touche ne se fait pas au bon endroit ou si le ballon n'est pas placé correctement, la rentrée de touche doit alors être exécutée au même endroit par l'équipe adverse.



DISPOSITION I – 5 – C – 1

Il n'y a pas de hors-jeu sur rentrée de touche au pied.

DISPOSITION I – 5 – C – 2

Lorsqu'une rentrée de touche n'est pas exécutée rapidement et qu'un joueur adverse n'est pas à distance ou s'avance à moins de neuf mètres quinze pendant l'exécution de la rentrée de touche, l'arbitre se devra d'intervenir pour inviter ce joueur à se placer à la distance réglementaire. En cas de difficulté ou de récidive, l'arbitre appliquera la règle des dix mètres.

DISPOSITION I – 5 – C – 3

Si la rentrée de touche ne se fait pas au bon endroit ou est mal exécutée par le botteur, la remise en jeu sera à refaire par l'équipe adverse.

DISPOSITION I – 5 – C – 4

Si le joueur faisant la remise en jeu rejoue le ballon avant un autre joueur, l'arbitre accordera un coup-franc indirect à l'équipe adverse à l'endroit où il a retouché le ballon. S'il le retouche de la main, l'arbitre accordera un coup-franc direct ou un coup de pied de réparation.

DISPOSITION I – 5 – C – 5

Le règlement des compétitions départementales peut autoriser la rentrée de touche à la main.

DISPOSITION I – 5 – D – 4

Lorsqu'un joueur effectue une rentrée de touche malgré la présence d'un adversaire situé à moins de deux mètres du lieu de la rentrée de touche et que cet adversaire détourne de la main, l'arbitre arrêtera le jeu sous réserve de l'avantage. Il sanctionnera le fautif d'un coup franc direct à l'endroit de la faute et d'une « sortie temporaire » pour comportement antisportif.

DISPOSITION I – 5 – D – 5

Lorsqu'un joueur faisant une rentrée de touche régulière lance violemment et intentionnellement le ballon contre la tête d'un adversaire, l'arbitre accordera un coup franc direct à l'équipe adverse à l'endroit où se trouve la victime. Si celle-ci se trouve dans la surface de réparation adverse, un coup de pied de réparation sera accordé à l'équipe de la victime. Le fautif sera exclu pour comportement violent.

DISPOSITION I – 5 – D – 6

Si la rentrée de touche ne se fait pas au bon endroit ou est mal exécutée par le lanceur, la remise en jeu sera à refaire par l'équipe adverse.

DISPOSITION I – 5 – D – 7

Si le joueur faisant la remise en jeu rejoue le ballon avant un autre joueur, l'arbitre accordera un coup-franc indirect à l'équipe adverse à l'endroit où il a retouché le ballon. S'il le retouche de la main, l'arbitre accordera un coup-franc direct ou un coup de pied de réparation.

DISPOSITION I – 5 – D – 8

La distance maximale à laquelle doit se trouver le joueur pour faire la remise en jeu est laissée à l'appréciation de l'arbitre.

E – LE COUP DE PIED DE BUT

1 – Définition

C'est un coup de pied placé accordé à l'équipe adverse quand un attaquant envoie le ballon à l'extérieur de la ligne de but, en dehors des montants.

2 – Remise en jeu

Le ballon est placé dans une partie quelconque de la surface de but, de manière à ne pas retarder le jeu.

Les adversaires se tiennent en dehors de la surface de réparation, jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

Les partenaires se tiennent où bon leur semble, mais ne peuvent toucher le ballon qu'une fois celui-ci en jeu.

Le ballon, botté dans n'importe quelle direction, est en jeu dès qu'il a franchi directement la surface de réparation.

3 – Ce qui est autorisé ou non sur la remise en jeu

SITUATION	DECISION	
le ballon ne sort pas de la surface de réparation	coup de pied de but à refaire	
le ballon sort en ligne de touche	rentrée de touche équipe adverse	
le ballon pénètre dans le but adverse	but accordé	
le ballon pénètre dans son propre but	coup de pied de coin	
ballon retouché par le gardien botteur	coup franc indirect	même si le ballon pénètre dans son propre but
ballon retouché de la main par le gardien botteur en dehors de sa surface de réparation	coup franc direct	
ballon retouché du pied par le botteur	coup franc indirect	
ballon retouché de la main par le botteur	coup franc direct ou coup de pied de réparation	
remplaçant en surnombre arrête ou dévie le ballon	sortie temporaire, refoulement et balle à terre	
remplaçant non en surnombre arrête ou dévie le ballon du pied	sortie temporaire et coup franc indirect	
remplaçant non en surnombre arrête ou dévie le ballon de la main	sortie temporaire ou exclusion définitive, coup franc direct ou coup de pied de réparation	



DISPOSITION I – 5 – E – 1

Le coup de pied de but doit être recommencé s'il ne sort pas de la surface de réparation.

DISPOSITION I – 5 – E – 2

Sur coup de pied de but, un but marqué directement n'est valable uniquement que contre l'équipe adverse.

DISPOSITION I – 5 – E – 3

Il n'y a pas de hors jeu sur coup de pied de but.

F – LE COUP DE PIED DE COIN

1 – Définition

C'est un coup de pied placé accordé à l'équipe adverse quand le ballon est sorti par un **DEFENSEUR** au-delà de sa propre ligne de but, en dehors des montants.

2 – Remise en jeu

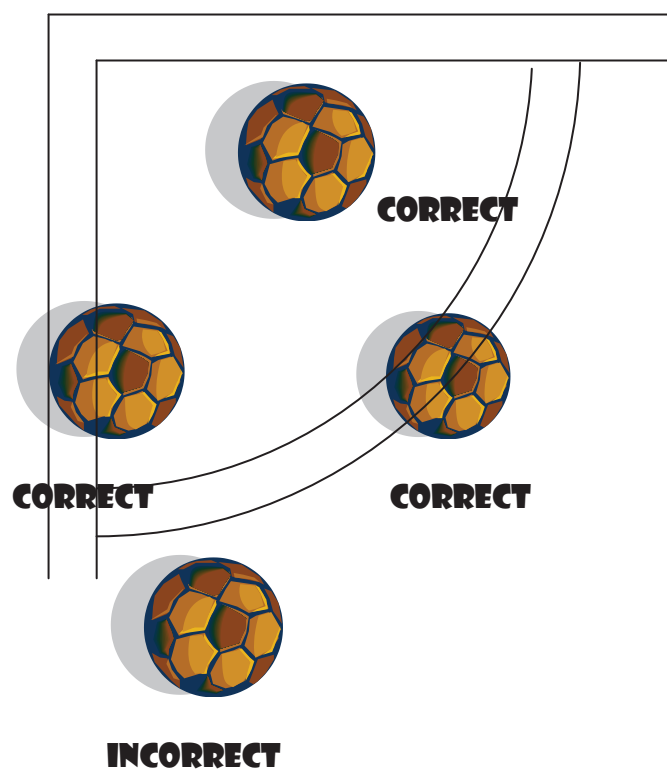
Le ballon est placé dans le quart de cercle, de rayon d'un mètre, du coin le plus proche.

Les adversaires se tiennent à au moins 9,15 mètres du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu, les partenaires où bon leur semble.

Le ballon est botté directement dans le jeu par un joueur de l'équipe attaquante, qui ne peut le toucher deux fois consécutivement.

Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a bougé.

Le drapeau de coin ne peut être enlevé pour permettre l'exécution du tir.



3 – Ce qui est autorisé ou non

SITUATION	DECISION
le ballon sort directement près du drapeau de coin ou entre le montant du but et le drapeau de coin	coup de pied de but
le botteur touche deux fois consécutivement le ballon	coup franc indirect
le botteur touche deux fois consécutivement le ballon, mais la deuxième fois avec la main ou le bras	coup franc direct
le botteur reprend le ballon qui a touché uniquement le montant	coup franc indirect
le botteur reprend de la main le ballon qui a touché uniquement le montant	coup franc direct
le botteur reprend le ballon qui a touché l'arbitre	coup franc indirect
ballon retouché deux fois consécutivement par le botteur, simultanément à une faute plus grave	coup franc direct ou coup de pied de réparation
ballon entre directement dans le but alors que l'arbitre est bousculé par un attaquant	but refusé, exclusion du fautif et coup franc indirect
ballon entre directement dans le but alors que l'arbitre est bousculé par un défenseur	but accordé et exclusion du fautif
remplaçant non autorisé botte directement dans le but	but refusé, sortie temporaire, coup franc indirect équipe adverse dans sa surface de but



DISPOSITION 1 – 5 – F – 1

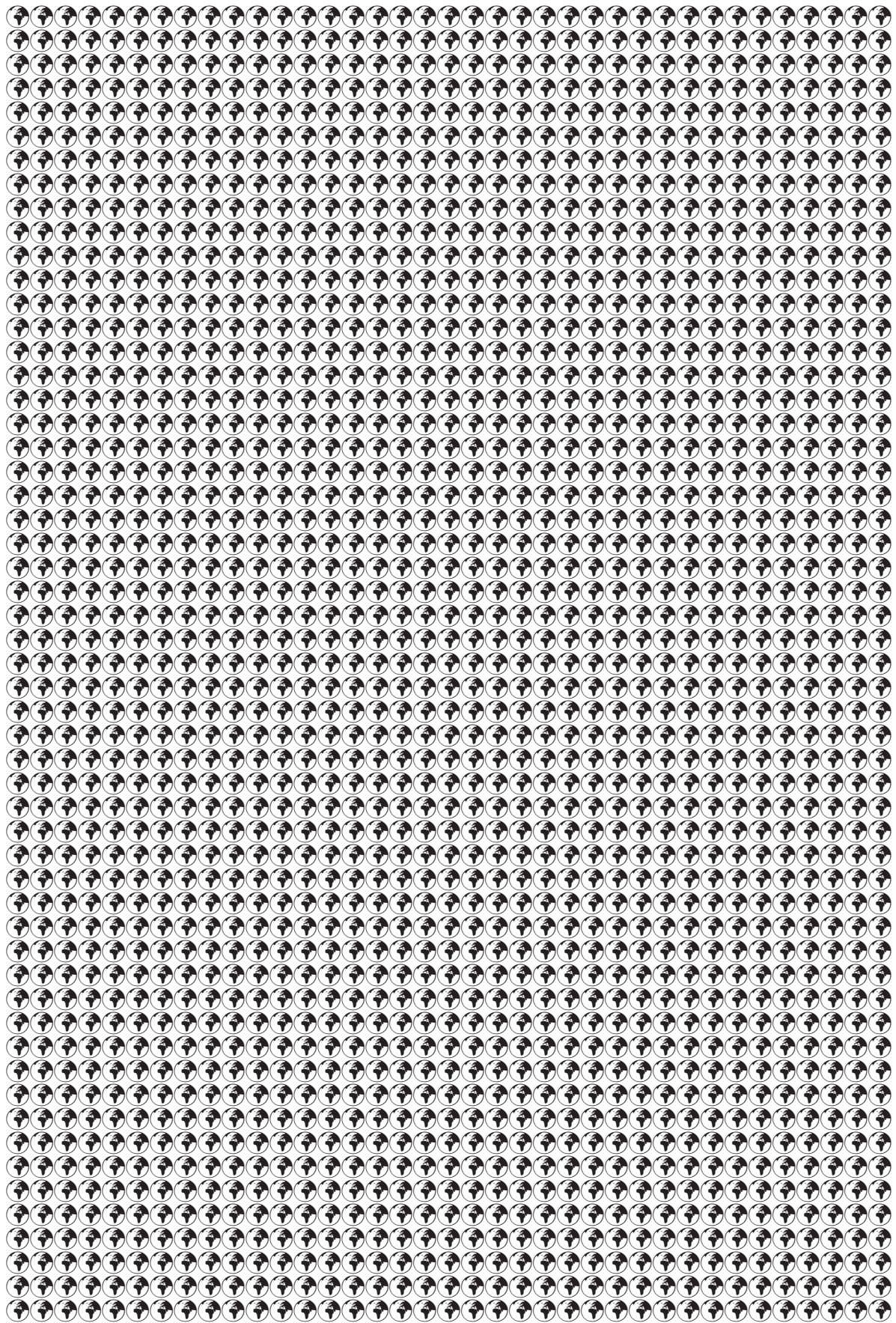
Sur coup de pied de coin, un but marqué directement n'est valable uniquement que contre l'équipe adverse.

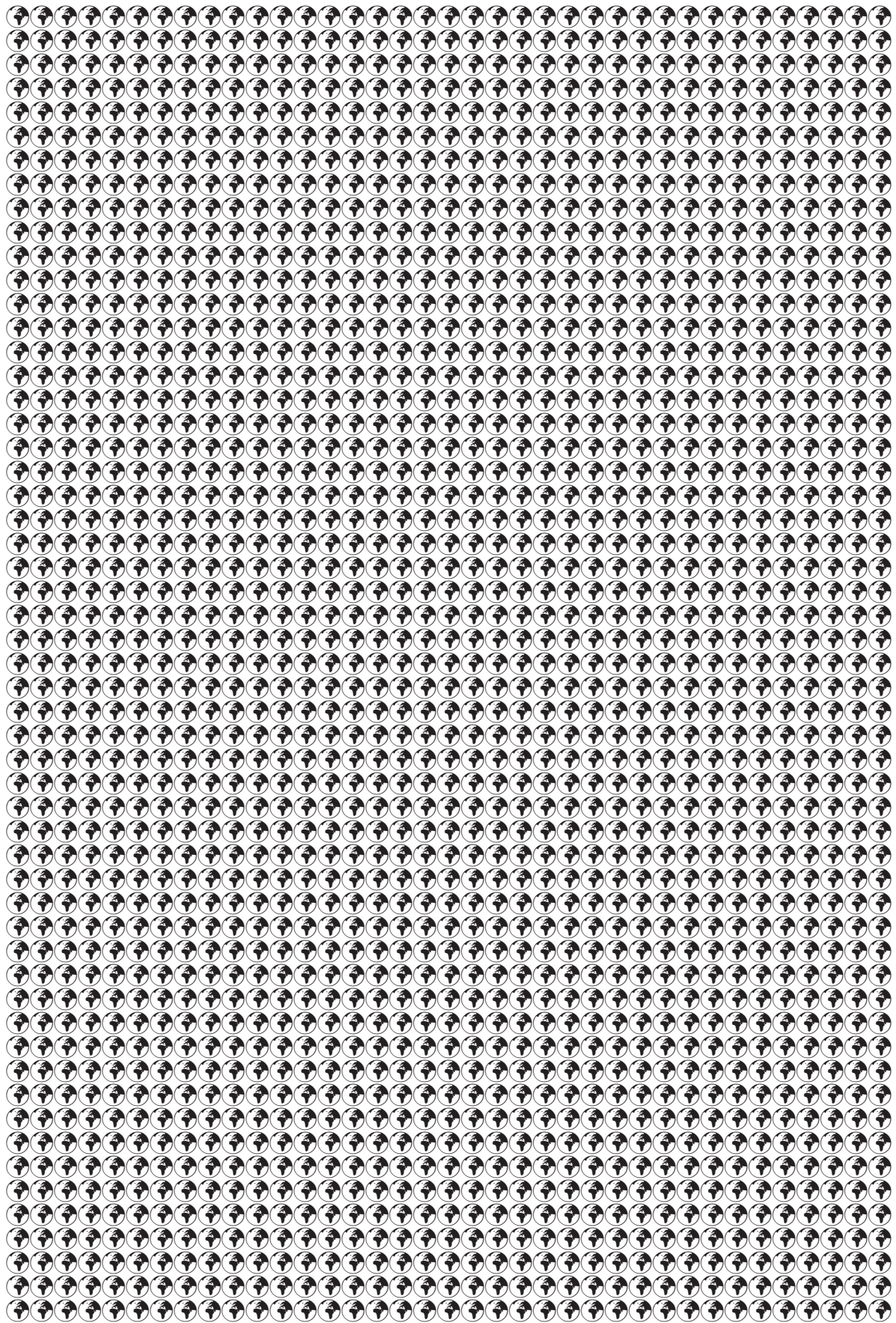
DISPOSITION 1 – 5 – F – 2

Il n'y a pas de hors jeu sur coup de pied de coin.

DISPOSITION 1 – 5 – F – 3

Sur coup de pied de coin, joueur adverse peut se placer devant le gardien de but, mais doit laisser un espace suffisant pour que celui-ci puisse voir le départ du ballon. Sinon il sera sanctionné d'un coup franc indirect dès que le ballon sera en jeu.





CHAPITRE 2

LE NON

RESPECT DES

REGLES

REGLE 6 LES FAUTES ET LEURS CONSEQUENCES TECHNIQUES

A – FAUTES ENTRAÎNANT UN COUP FRANC DIRECT

Un coup franc direct est accordé à l'équipe du joueur qui, de l'avis de l'arbitre, commet par **INADVERTANCE**, par **IMPRUDENCE** ou par **EXCES DE COMBATIVITE** les neuf fautes suivantes :

- ① **Cracher** sur un adversaire,
- ② **Frapper** ou essayer de frapper un adversaire,
- ③ **Charger** irrégulièrement un adversaire,
- ④ **Bousculer** un adversaire,
- ⑤ **Tenir** un adversaire,
- ⑥ **Sauter** sur un adversaire,
- ⑦ **Donner** ou **essayer de donner un coup de pied** à un adversaire,
- ⑧ **Faire** ou **essayer de faire un croche-pied** à un adversaire,
- ⑨ **Tacler** un adversaire pour s'emparer du ballon en touchant l'adversaire avant de jouer le ballon.

L'arbitre accordera également un coup franc direct à l'équipe adverse du joueur qui :

- ①① Touche volontairement le ballon du bras ou de la main (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** (sauf dans la surface de but : disposition II – 8 C – 2). Toutefois, si une de ces dix fautes est commise dans la surface de réparation du joueur fautif, alors l'arbitre accordera un coup de pied de réparation en faveur de l'équipe adverse, et ceci quelle que soit la position du ballon à ce moment là, pourvu qu'il soit en jeu.

B – FAUTES CONTRE UNE AUTRE PERSONNE

①① Tout joueur qui commet une des neuf premières fautes précédentes, que ce soit contre un partenaire, un arbitre ou un spectateur sera pénalisé d'un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise (sauf dans la surface de but : disposition II – 8 C – 2).

C – FAUTES ENTRAÎNANT UN 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 cinq fautes suivantes :

- ❶❷ Conserver le ballon dans ses mains ou ses bras plus de six secondes,
- ❶❸ Après avoir lâché, toucher une nouvelle fois le ballon des mains ou du bras, sans qu'il n'ait été touché par un autre joueur,
- ❶❹ Toucher le ballon des mains ou du bras sur une passe bottée délibérément par un coéquipier,
- ❶❺ Toucher le ballon des mains ou du bras directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier,
- ❶❻ Perdre du temps intentionnellement.

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

- ❷❷ Empêcher le gardien de but de relancer le ballon dans le jeu,
- ❷❸ Faire obstacle à l'action d'un adversaire, sans contact physique,
- ❷❹ Jouer d'une manière jugée dangereuse par l'arbitre,
- ❷❺ Charger loyalement un adversaire, le ballon n'étant pas à distance de jeu,
- ❷❻ Rejouer le ballon sur une remise en jeu avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur,
- ❷❼ Quitter ou pénétrer sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre,
- ❷❸ Désapprouver les décisions de l'arbitre par paroles ou en actes,
- ❷❹ Enfreindre avec persistance les règles du jeu,
- ❷❺ Tenir des propos blessants grossiers ou racistes,
- ❷❻ Recevoir un carton blanc ou un carton rouge (l'arbitre ayant arrêté la partie pour cela),
- ❷❼ Avoir un comportement antisportif autre que ceux énoncés précédemment.

Le coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit **où la faute a été commise** (sauf dans la surface de but : disposition II – 8 – C – 2). Pour la faute ❷❷, la remise en jeu se fera à l'endroit où se **trouvait le ballon** au moment de l'arrêt.



DISPOSITION II – 6 – C – 1

Tout joueur fautif de simulation sur le terrain de jeu ayant pour but de tromper l'arbitre sera pénalisé d'un comportement antisportif (« sortie temporaire » et coup franc indirect).

050

DISPOSITION II – 6 – C – 2

Si le gardien de but lance sa casquette sur le ballon pour dévier sa trajectoire, il sera pénalisé par un coup franc indirect à l'endroit où il se trouve et recevra une « sortie temporaire » (sauf dans la surface de but : disposition II – 8 – C – 2).

DISPOSITION II – 6 – C – 3

Lorsqu'un coéquipier botte délibérément le ballon non pas en direction du gardien de but mais de manière à ce que celui-ci puisse s'en saisir, il convient de considérer cette action comme une passe intentionnelle vers le gardien. Si le gardien touche alors le ballon avec les mains, il sera sanctionné par un coup franc indirect.

DISPOSITION II – 6 – C – 4

Un joueur peut effectuer une passe au gardien de but de son équipe uniquement de la tête, de la poitrine ou du genou, etc...

Toutefois si de l'avis de l'arbitre il utilise délibérément un moyen illégal pour contourner les règles du jeu, le joueur coupable d'un comportement antisportif et sera sanctionné par une « sortie temporaire ». Un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise (sauf cas surface de but : disposition II – 8 – C – 2). Le fait que le gardien de but touche ou non, par la suite le ballon des mains n'a aucune importance.

D – CAS PARTICULIER : FAUTES COMMISES DE PART ET D'AUTRE D'UNE LIGNE DE DELIMITATION

La remise en jeu à la suite d'une faute, même commise par delà une ligne délimitant une surface de jeu ou le terrain, dépend de :

- ◆ la position du ballon (en jeu ou non),
- ◆ la position du fautif,
- ◆ la position de celui qui subit la faute.

1 – Lancer quelque chose ou cracher sur quelqu'un par delà une ligne, ballon en jeu

Dans tous les cas : arrêt du jeu sous réserve de l'avantage + exclusion fautif

POSITION DU FAUTIF	IDENTITE VICTIME	POSITION VICTIME	REMISE EN JEU
		hors du terrain	Coup Franc Indirect *
sur le terrain	adversaire	dans surface de réparation adverse	Coup de Pied de Réparation
		ailleurs sur le terrain	Coup Franc Direct
	partenaire	hors du terrain	Coup Franc Indirect *
		sur le terrain	Coup Franc Indirect pour l'équipe adverse
	remplaçant ou dirigeant	hors du terrain	Coup Franc Indirect *
	remplaçant en surnombre entré à l'insu de l'arbitre**	sur le terrain	Coup Franc Indirect pour l'équipe régulière*
	arbitre	sur le terrain	Coup Franc Indirect ou arrêt de la rencontre
	officiel	hors du terrain	Balle à Terre
spectateur	sur ou hors du terrain	Balle à Terre	
hors du terrain	adversaire	hors du terrain	Balle à Terre
		dans surface de réparation adverse	Coup de Pied de Réparation
		ailleurs sur le terrain	Coup Franc Direct
	partenaire	hors du terrain	Balle à Terre
		sur le terrain	Coup Franc Indirect équipe adverse
remplaçant ou dirigeant	hors du terrain	Balle à Terre	

POSITION DU FAUTIF	IDENTITE VICTIME	POSITION VICTIME	REMISE EN JEU
hors du terrain	remplaçant en surnombre entré à l'insu de l'arbitre**	sur le terrain	Coup Franc Indirect pour l'équipe régulière *
	arbitre	sur le terrain	Coup Franc Indirect ou arrêt de la rencontre
	officiel	hors du terrain	Balle à Terre
	spectateur	sur ou hors du terrain	Balle à Terre
remplaçant hors du terrain	adversaire ou partenaire	sur le terrain	Coup Franc Indirect *
		hors du terrain	Balle à Terre
remplaçant en surnombre entré à l'insu de l'arbitre**	adversaire ou partenaire	sur ou hors du terrain	Coup Franc Indirect pour l'équipe régulière *
gardien de but dans sa surface lance le ballon	adversaire ou partenaire	hors du terrain	Coup Franc Indirect ***
		dans les buts	But accordé

* « où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt, (sauf cas surface de but : disposition II – 8 – C – 2) ».

** : partenaire ou adversaire.

*** « où se trouvait le ballon au moment où il a été lancé par le gardien de but, (sauf cas surface de but : disposition II – 8 – C – 2) ».

2 – Frapper quelqu'un par delà une ligne, ballon en jeu

Dans tous les cas : arrêt du jeu sous réserve de l'avantage + exclusion fautif

POSITION DU FAUTIF	IDENTITE VICTIME	POSITION VICTIME	REMISE EN JEU
sur ou hors du terrain	adversaire	hors du terrain	Balle à Terre
		dans la surface de réparation adverse	Coup de Pied de Réparation
		ailleurs sur le terrain	Coup Franc Direct
	partenaire	hors du terrain	Balle à Terre
		sur le terrain	Coup Franc Indirect pour l'équipe adverse
	remplaçant ou dirigeant	hors du terrain	Balle à Terre
	remplaçant en surnombre entré à l'insu de l'arbitre**	sur le terrain	Coup Franc Indirect pour l'équipe régulière *
	arbitre	sur ou hors du terrain	arrêt de la rencontre
spectateur	sur ou hors du terrain	Balle à Terre	
remplaçant en surnombre entré à l'insu de l'arbitre*	partenaire ou adversaire	sur ou hors du terrain	Coup Franc Indirect pour l'équipe régulière *

* : « où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt ».

** : partenaire ou adversaire.

3 – Insulter quelqu’un par delà une ligne, ballon en jeu

Dans tous les cas : arrêt du jeu sous réserve de l’avantage + exclusion fautif

POSITION DU FAUTIF	IDENTITE VICTIME	POSITION VICTIME	REMISE EN JEU
sur le terrain	adversaire, partenaire ou arbitre	hors du terrain	Coup Franc Indirect*
		sur le terrain	Coup Franc Indirect*
	remplaçant ou dirigeant	hors du terrain	Coup Franc Indirect*
	remplaçant en surnombre entré à l’insu de l’arbitre**	sur le terrain	Coup Franc Indirect pour l’équipe régulière***
	spectateur	sur ou hors du terrain	Balle à Terre
hors du terrain	adversaire partenaire, arbitre ou spectateur	sur ou hors du terrain	Balle à Terre
	remplaçant en surnombre entré à l’insu de l’arbitre**	sur le terrain	Coup Franc Indirect pour l’équipe régulière***

* « où se trouvait le fautif, (sauf cas surface de but : disposition II – 8 – C – 2)».

** « partenaire ou adversaire ».

*** « où se trouvait le ballon au moment de l’arrêt, (sauf cas surface de but : disposition II – 8 – C – 2) ».



DISPOSITION II – 6 – D – 1

Dans le fait de **frapper**, l’endroit de la faute se situe au **point de contact**, c’est-à-dire à l’endroit où se trouve celui **qui subit la faute**.

DISPOSITION II – 6 – D – 2

Dans le fait de **lancer** quelque chose ou de **cracher**, l’endroit de la faute dépend de la position de celui **qui subit la faute** (la victime) :

◆ si elle se trouve **sur le terrain**, la remise en jeu se fera en fonction de l’emplacement de la victime (sauf Disposition II-6-D-6).

◆ si elle se trouve **en dehors du terrain**, la remise en jeu se fera en fonction de l’emplacement du ballon (sauf cas surface de but : Disposition II-8-C-2).

DISPOSITION II – 6 – D – 3

Dans le fait d'**insulter**, l'endroit de la faute dépend de la position de celui **qui commet la faute** (le fautif).

DISPOSITION II – 6 – D – 4

Dans le fait de **manier** le ballon, la reprise du jeu se fera à l'endroit où le joueur a touché le ballon de la main.

DISPOSITION II – 6 – D – 5

Dans le cas où un joueur **quitte délibérément** le terrain pour aller **frapper** un adversaire, un dirigeant, un remplacé ou un spectateur, l'arbitre accordera un **coup franc indirect** à l'endroit où se trouvait le **ballon** au moment de la sortie du joueur. Dans ce cas, c'est la sortie du joueur qui est sanctionnée.

DISPOSITION II – 6 – D – 6

Dans le cas où un **remplaçant** ne participant pas au jeu, situé en **dehors** du terrain lance un objet sur un autre **joueur situé sur le terrain**, l'arbitre accordera un **coup franc indirect** pour l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le **ballon**.

E – CONTROLE DU BALLON PAR LE GARDIEN

Le gardien de but est considéré comme **contrôlant** le ballon s'il touche avec une partie quelconque de **ses mains ou bras** ce ballon. Il en est également en possession s'il le fait ricocher ou le détourne **intentionnellement** de la main ou du bras alors qu'il aurait pu le bloquer. Il ne pourra pas alors, le reprendre des mains.

En revanche, si dans l'opinion de l'arbitre, le ballon rebondit **accidentellement** sur le gardien après une interception, ce dernier n'est alors pas considéré comme contrôlant le ballon.



DISPOSITION I – 6 – E – 1

Le gardien peut, après avoir bloqué le ballon, le faire rebondir plusieurs fois au sol, ou bien le lancer en l'air et le reprendre avec les mains, et ceci dans la limite des six secondes. Il ne peut cependant **pas avancer** en le faisant **rebondir**.

F – CHARGE SUR LE GARDIEN DE BUT

Un gardien de but qui touche le ballon des mains ou des bras ou le tient dans sa surface réparation est considéré comme étant en possession du ballon. Un adversaire ne peut tenter de lui subtiliser.



DISPOSITION I – 6 – F – 1

Un joueur attaquant faisant obstacle à l'évolution du gardien de but qui cherche à capter le ballon des mains ou à le dégager des poings en n'importe quel point de sa surface de réparation doit être sanctionné d'un coup franc indirect s'il n'y a pas contact physique. Dans le cas de contact physique, l'action sera assimilée à une charge irrégulière et sera sanctionnée par un coup franc direct au profit du gardien de but.

DISPOSITION I – 6 – F – 2

Un gardien de but qui touche le ballon des mains ou des bras ou qui tient le ballon dans sa surface de réparation ne peut pas être chargé. Si tel est le cas, un coup franc direct sera accordé au gardien de but à l'endroit où la faute a été commise (sauf cas surface de but : Disposition II – 8 – C – 2).

DISPOSITION I – 6 – F – 3

Le gardien de but peut être chargé loyalement comme n'importe quel autre joueur lorsqu'il se situe en dehors de sa surface de réparation et qu'il a le ballon dans les pieds.

DISPOSITION I – 6 – F – 4

Un gardien de but qui touche le ballon des mains ou des bras ou le tient dans sa surface réparation est considéré comme étant en possession du ballon. Un adversaire ne peut tenter de lui subtiliser, que ce soit de la tête ou du pied. Il sera pénalisé par un coup franc indirect à l'endroit où la faute a été commise (sauf cas surface de but : Disposition II – 8 – C – 2), s'il n'y a pas contact physique. Dans le cas de contact physique, il sera pénalisé par un coup franc direct à l'endroit où la faute a été commise (sauf cas surface de but : Disposition II – 8 – C – 2).

REGLE 7 LES FAUTES ET LEURS CONSEQUENCES **ADMINISTRATIVES**

A – FAUTES ENTRAÎNANT UNE SORTIE TEMPORAIRE

Un joueur sera pénalisé d'une sortie temporaire (carton blanc) s'il commet l'une des huit fautes suivantes :

- ②⑧ Etat d'esprit ou attitude hors du comportement normal à l'égard d'un adversaire ou de toute autre personne
- ②⑨ Manifester sa désapprobation en paroles ou en gestes,
- ③⑩ Enfreindre avec persistance les règles du jeu,
- ③① Retarder la reprise de jeu,
- ③② Ne pas respecter la distance requise lors de l'exécution d'une remise en jeu,
- ③③ Pénétrer ou revenir sur le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre,
- ③④ Quitter délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre,
- ③⑤ Avoir un comportement antisportif autre que ceux énoncés précédemment.

Rappel important : pour les fautes ②⑨, ③①, ③②, ③⑤, utiliser d'abord la « règle des 10 mètres ».

C – LA SORTIE TEMPORAIRE

1 – Définition

A l'origine, la sortie temporaire, « carton blanc », était une disposition particulière à la FSGT qui permettait à l'arbitre de **faire sortir provisoirement**, et durant un temps limité, un joueur dont l'état d'esprit et l'attitude ne correspondaient plus à **un comportement normal à l'égard d'un adversaire, d'un partenaire, d'un arbitre ou de toute autre personne**, ceci afin de créer des conditions favorables à la reprise de contrôle de l'intéressé. Cela **permettait à l'arbitre** d'exercer un rôle psychologique **pour éliminer**, dès le début et si possible durant tout le match, **toute tentative de violence**.

D'autre part, **cela permettait à un ou plusieurs joueurs** en train de s'énerver, de **retrouver leur calme** et de **reprendre un peu de sérénité** sur le banc de touche, et ceci dans l'intérêt de leur club et de leurs partenaires.

Depuis quelques années, **en plus de cette utilisation**, la « sortie temporaire » a remplacé l'avertissement et sanctionne tout joueur coupable d'une faute ayant auparavant entraîné un avertissement.

2 – Application pratique

Si l'arbitre décide de la sortie temporaire du joueur, il le signifiera à l'intéressé au cours de **l'arrêt de jeu, issu du comportement** du joueur inconvenant. Il lui présentera un « carton blanc ».

L'arbitre précisera au joueur intéressé qu'il doit sortir temporairement du jeu pour une période de **cinq** minutes, sans remplacement possible. Ce dernier rejoindra le banc de touche où il devra **revêtir son survêtement**.

Le joueur se pliera immédiatement à la décision de l'arbitre. En **cas de refus**, l'arbitre **exclura définitivement** le joueur sur présentation d'un « carton rouge ».

La **première sortie temporaire** ne **pourra pas** excéder cinq minutes. Pendant la durée de son « exclusion temporaire », le joueur reste sous le contrôle de l'arbitre et devra s'abstenir de toutes interventions par gestes ou paroles à l'égard des arbitres, des autres joueurs ou concernant le déroulement du match. Au cas où il ne respecterait pas cette attitude de « réserve », l'arbitre pourra l'exclure à **titre définitif** sur présentation d'un « carton rouge ».

La rentrée du joueur ne pourra se faire que sur **l'invitation** de l'arbitre, **à l'arrêt de jeu suivant la fin de l'exclusion**.

Un, deux ou trois joueurs d'une même équipe pourront se retrouver en sortie temporaire en même temps.

Toutefois, si les circonstances le commandent, les arbitres peuvent exclure tout joueur dont le comportement anormal sur le terrain est en contradiction avec les règles du jeu. Même si un joueur se trouve en sortie temporaire, ses coéquipiers peuvent être exclus temporairement ou définitivement.

Un joueur ayant déjà été exclu temporairement peut être à nouveau sorti par l'arbitre une **deuxième fois**, mais pendant **dix minutes** cette fois, et toujours sans remplacement.

Si l'arbitre doit utiliser la sortie temporaire une **troisième fois** pour le même joueur, ce dernier ne pourra plus participer à la rencontre, ni être remplacé. L'arbitre lui signifiera sa décision par présentation du « carton blanc », confirmée par présentation d'un « carton rouge ».

2 – La reprise du jeu

Si le ballon était en jeu au moment de l'arrêt du jeu par l'arbitre pour signifier la sortie temporaire, la reprise du jeu s'effectuera par :

- ◆ un **coup franc indirect** à l'encontre du joueur fautif,
- ◆ une **balle à terre** s'il y a comportement anormal simultané ou réciproque des deux joueurs adverses conduisant à leur sortie temporaire simultanée.

Dans le cas où le ballon ne serait pas en jeu, la partie reprendrait par la remise en jeu correspondante (coup de pied de but, coup de pied de coin, rentrée de touche...).

3 – Conclusion

L'objet primordial de la sortie temporaire est de prévenir la violence sur les stades, en faisant appel au bon sens et à la conscience des joueurs, des entraîneurs et des dirigeants, en vue d'améliorer les conditions du jeu et le « fair-play ».

La sortie temporaire sera inscrite sur la feuille de match par l'arbitre.

Les responsables ou capitaines d'équipe peuvent bien évidemment, sans attendre que l'arbitre le fasse, sortir un ou plusieurs de leurs joueurs énervés. Il est souhaitable qu'ils le fassent car ils pourront alors faire entrer d'autres joueurs grâce à la règle des remplacements tournants. Tandis que si ce sont les arbitres qui envoient les joueurs sur le banc de touche, il n'y aura pas de remplacement pendant l'exclusion temporaire.



DISPOSITION II – 7 – C – 1

Les règlements des différentes compétitions, fédérales, régionales ou départementales, définissent les modalités d'application des suspensions à la suite des sorties temporaires.

D – LA REGLE DES DIX METRES

Afin de **limiter** au maximum les « **cartons** » pour **contestations** à l'encontre des arbitres, adversaires ou coéquipiers, l'arbitre est tenu d'appliquer la « **règle des dix mètres** ».

1 – Application pratique

Lorsque l'arbitre siffle une faute, le joueur fautif ou tout autre joueur de son équipe ne devra pas subtiliser le ballon, manifester une quelconque contestation ou empêcher par sa présence l'exécution rapide de la remise en jeu. Si tel est le cas, l'arbitre fera **avancer de dix mètres**, dans **la direction du but du joueur contestataire**, l'endroit de la remise en jeu. Et ceci autant de fois que l'équipe fautive contestera la décision qui vient d'être prise.

Cependant, s'il s'agit d'un **coup franc direct à moins de dix mètres** de la surface de réparation adverse, l'arbitre avancera l'endroit de la remise en jeu juste **avant la ligne** de cette surface. En cas de nouvelle contestation, le joueur sera pénalisé d'une sortie temporaire (carton blanc).

De même, si le joueur de l'équipe **bénéficiaire** de la faute se comporte de manière contestataire, l'arbitre fera **reculer** l'endroit de la remise en jeu de dix mètres et ceci autant de fois qu'il y a de contestation. Le bénéfice de la sanction ne sera cependant pas inversé.

Cette règle est aussi à appliquer lorsqu'il y a contestation ou subtilisation du ballon sur **une rentrée de touche**. Dans ce cas, l'endroit de la remise en jeu sera **avancé ou reculé** le long de la ligne de touche en fonction du comportement des joueurs. La même décision sera prise s'ils s'opposent à la remise en jeu rapide d'une quelconque façon.



DISPOSITION II – 7 – D – 1

Lorsque la règle des dix mètres est appliquée pour une contestation sur hors-jeu, l'arbitre peut faire avancer, si nécessaire, l'endroit de la remise en jeu au delà de la ligne médiane, puisque ce n'est plus le hors-jeu qui devient sanctionné, mais la contestation.

DISPOSITION II – 7 – D – 2

Un joueur quittant le terrain en manifestant sa désapprobation à l'égard de l'arbitre sera sanctionné par une **sortie temporaire** et par un coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon au moment où l'arbitre arrête le jeu pour lui donner la sanction administrative.

DISPOSITION II – 7 – D – 3

Lors d'une compétition où le règlement stipule la suppression du coup franc indirect et son remplacement par le coup franc direct (plus précisément que les coups francs indirects peuvent être tirés directement), l'endroit de la remise en jeu sera avancé au-delà de la ligne délimitant la surface de réparation, puisque ce n'est plus la faute initiale qui est sanctionnée mais la contestation (sauf dans la surface de but : disposition II – 8 – C – 2).

E – JOUEUR VENANT COMPLETER SON EQUIPE A L'INSU DE L'ARBITRE, (SANS SURNOMBRE)

Tableau également valable dans le cas d'un **joueur refoulé** par l'arbitre pour remettre son équipement en ordre, ainsi que pour le **joueur blessé**, revenant sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre.

Si le joueur ne peut **pas** être **identifié**, il sera refoulé derrière la main courante et le jeu reprendra dans tous les cas par **balle à terre**.

SITUATIONS	DECISIONS	SANCTIONS	REPRISE DU JEU
en cours de jeu	arrêt du jeu sous réserve de l'avantage	sortie temporaire au joueur entré à l'insu de l'arbitre	coup franc indirect pour l'équipe régulière à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt*
touche le ballon	arrêt du jeu sous réserve de l'avantage	sortie temporaire au joueur entré à l'insu de l'arbitre	coup franc indirect pour l'équipe régulière à l'endroit où il a touché le ballon *
sur sortie du ballon pour l'équipe régulière	arrêt du jeu	sortie temporaire au joueur entré à l'insu de l'arbitre	reprise consécutive à l'arrêt
sur sortie du ballon pour l'équipe irrégulière	arrêt du jeu	sortie temporaire au joueur entré à l'insu de l'arbitre	coup franc indirect pour l'équipe régulière à l'endroit où le ballon a été touché en dernier lieu*
SUR BUT**			
pour l'équipe régulière	but accordé	sortie temporaire au joueur entré à l'insu de l'arbitre	coup d'envoi
par l'équipe régulière contre son camp	but refusé	sortie temporaire au joueur entré à l'insu de l'arbitre	coup franc indirect pour l'équipe régulière dans sa surface de but
par le joueur entré sans autorisation	but refusé	sortie temporaire au joueur entré à l'insu de l'arbitre	coup franc indirect pour l'équipe régulière dans sa surface de but
par le joueur entré sans autorisation ou un de ses partenaires contre son camp	but accordé	sortie temporaire au joueur entré à l'insu de l'arbitre	coup d'envoi

SITUATIONS	DECISIONS	SANCTIONS	REPRISE DU JEU
SUR BUT** par un partenaire du joueur entré sans autorisation	but refusé	sortie temporaire au joueur entré à l'insu de l'arbitre	coup franc indirect pour l'équipe régulière dans sa surface de but
SUR FAUTE par l' équipe du joueur entré sans autorisation	arrêt du jeu	♦ sortie temporaire au joueur entré à l'insu de l'arbitre ♦ sortie temporaire au fautif si nécessaire	coup franc direct ou coup de pied de réparation
par l'équipe régulière	arrêt du jeu	♦ sortie temporaire au joueur entré à l'insu de l'arbitre ♦ sortie temporaire au fautif si nécessaire	coup franc indirect pour l'équipe régulière à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt *
SUR FAUTE NECESSITANT UNE EXCLUSION			
par un joueur de l'équipe régulière sur le joueur entré sans autorisation ou un de ses partenaires	arrêt du jeu	♦ sortie temporaire au joueur entré à l'insu de l'arbitre ♦ exclusion définitive au fautif (l'équipe régulière jouera à 10)	coup franc indirect pour l'équipe régulière à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt *
par le joueur entré sans autorisation	arrêt du jeu sous réserve de l'avantage	♦ exclusion définitive au fautif (l'équipe jouera à 10)	coup franc direct ou coup de pied de réparation
par un partenaire du joueur entré sans autorisation	arrêt du jeu sous réserve de l'avantage	♦ sortie temporaire au joueur entré à l'insu de l'arbitre ♦ exclusion définitive au fautif (l'équipe irrégulière jouera à 9 temporairement, puis à 10)	coup franc direct ou coup de pied de réparation
SUR REMISE EN JEU (sauf coup de pied de réparation)			
du joueur entré sans autorisation	arrêt du jeu	sortie temporaire au joueur entré à l'insu de l'arbitre	remise en jeu à refaire

** si l'un ou l'autre de ces états de fait apparaît seulement au moment de donner le coup d'envoi du but marqué alors qu'on se replace au centre du terrain, il convient de revenir à la source du but marqué, le jeu n'ayant pas été repris.

* sauf cas surface de but : disposition II – 8 – C – 2



DISPOSITION II – 7 – E – 1

Si le joueur venant compléter son équipe en entrant sur le terrain sans autorisation de l'arbitre, botte un coup de pied de réparation et marque le but, le but sera refusé et le jeu reprendra par un coup de pied de but. Le joueur irrégulier sera sanctionné par une sortie temporaire.

DISPOSITION II – 7 – E – 2

Si le joueur venant compléter son équipe en entrant sur le terrain sans autorisation de l'arbitre, botte un coup de pied de réparation et le gardien de but détourne le ballon en ligne de but, le jeu reprendra par un coup franc indirect pour l'équipe régulière à l'endroit où le ballon a été touché en dernier lieu (sauf cas surface de but disposition II – 8 – C – 2). Le joueur irrégulier sera sanctionné par une sortie temporaire.

DISPOSITION II – 7 – E – 3

Si le joueur venant compléter son équipe en entrant sur le terrain sans autorisation de l'arbitre, fait une rentrée de touche et le ballon dévié pénètre dans le but, le but sera refusé et le jeu reprendra par un coup franc indirect dans la surface de but pour l'équipe régulière. Le joueur irrégulier sera sanctionné par une sortie temporaire.

F – EQUIPE EN SURNOMBRE (TRICHERIE)

Cette situation ne peut absolument pas se produire en début de match, l'arbitre étant dans l'obligation de s'assurer du nombre des présents avant de donner le coup d'envoi.

SITUATION	DECISION	SANCTIONS	REPRISE DU JEU
en cours de jeu	arrêt du jeu, sous réserve de l'avantage	sortie temporaire au joueur excédentaire* + sortie temporaire au capitaine (l'équipe joue à 10 temporairement)	coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt **
joueur excédentaire touche le ballon	arrêt du jeu, sous réserve de l'avantage	idem	coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt**
sur sortie du ballon pour l'équipe régulière	arrêt du jeu	idem	reprise consécutive à l'arrêt
sur sortie du ballon pour l'équipe irrégulière	arrêt du jeu	idem	coup franc indirect pour l'équipe régulière à l'endroit où le ballon a été touché en dernier lieu**
SUR BUT *** pour l'équipe régulière	but accordé	idem	coup d'envoi
par l'équipe régulière contre son camp	but refusé	idem	coup franc indirect pour l'équipe régulière dans sa surface de but
par l'équipe irrégulière	but refusé	idem	coup franc indirect pour l'équipe régulière dans la surface de but
par l'équipe irrégulière contre son camp	but accordé	idem	coup d'envoi
à la suite d'une remise en jeu (CFD, CPC, CPB, CPR) botté par le joueur excédentaire	but refusé	idem	coup franc indirect pour l'équipe régulière dans la surface de but

SITUATION	DECISION	SANCTIONS	REPRISE DU JEU
SUR FAUTE			
par l'équipe irrégulière	arrêt du jeu sous réserve de l'avantage	⊖ sortie temporaire au joueur excédentaire* + sortie temporaire au capitaine + sortie temporaire au fautif si nécessaire (l'équipe joue à 9 ou 10 temporairement)	coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt**
par l'équipe régulière sur un partenaire ou sur le joueur excédentaire	arrêt du jeu	⊖ sortie temporaire au joueur excédentaire* + sortie temporaire au capitaine + sortie temporaire au fautif si nécessaire (l'équipe régulière joue 10 temporairement)	coup franc indirect pour l'équipe régulière où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt**
SUR FAUTE ENTRAINANT UNE EXCLUSION			
par un joueur de l'équipe régulière sur le joueur excédentaire ou un de ses partenaires	arrêt du jeu	⊖ sortie temporaire au joueur excédentaire* + sortie temporaire au capitaine + ⊖ exclusion définitive du joueur fautif (l'équipe régulière à 10)	coup franc indirect pour l'équipe régulière où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt**
par le joueur excédentaire sur un joueur de l'équipe régulière	arrêt du jeu SRA	⊖ exclusion définitive du joueur excédentaire + sortie temporaire au capitaine (l'équipe irrégulière joue à 10 temporairement)	coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt**
par un partenaire du joueur excédentaire sur un joueur de l'équipe régulière	arrêt du jeu SRA	⊖ sortie temporaire au joueur excédentaire* + sortie temporaire au capitaine ⊖ exclusion définitive du joueur fautif (l'équipe irrégulière jouera à 9 temporairement, puis à 10)	coup franc direct ou coup de pied de réparation
SUR REMISE EN JEU			
Du joueur excédentaire	arrêt du jeu	⊖ sortie temporaire au joueur excédentaire* + sortie temporaire au capitaine	remise en jeu à refaire

- * Il ne pourra remplacer un partenaire qu'à l'issue de son exclusion.
- ** Sauf cas surface de but : disposition II – 8 – C – 2.
- *** Si l'un ou l'autre de ces états de fait apparaît seulement au moment de donner le coup d'envoi du but marqué alors qu'on se replace au centre du terrain, il convient de revenir à la source du but marqué, le jeu n'ayant pas été repris.



DISPOSITION II – 7 – F – 1

Si le joueur en surnombre joue le ballon de la main et le dévie dans ses buts, alors le but sera accordé et le joueur excédentaire recevra une « sortie temporaire » pour « entrée sans autorisation ». Il ne pourra remplacer un partenaire qu'à l'issue de son exclusion.

DISPOSITION II – 7 – F – 2

Si un joueur en surnombre pénètre sur le terrain lors de l'exécution d'un coup de pied de réparation et détourne le ballon des mains dans ses buts, le but sera accordé et le joueur recevra une sortie temporaire.

DISPOSITION II – 7 – F – 3

Si un joueur en surnombre pénètre sur le terrain lors de l'exécution d'un coup de pied de réparation et détourne le ballon des mains en dehors de ses buts, le coup de pied de réparation sera à refaire et le joueur recevra une sortie temporaire.

DISPOSITION II – 7 – F – 4

Si un joueur exclu définitivement revient sur le terrain, l'arbitre arrêtera le jeu, refoulera le joueur et reprendra par balle à terre.

G – PRECISIONS PARTICULIERES

1 – La main

Elle ne doit être sifflée que si elle est volontaire, c'est-à-dire si la main ou le bras touche ou contrôle volontairement le ballon. Le ballon qui frappe la main ne peut entraîner une pénalisation.

2 – Faute grossière

Un joueur qui se rend coupable d'une **faute grossière** doit être **exclu** du terrain.

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

En conséquence, un tacle qui met en danger l'intégrité physique d'un adversaire doit être sanctionné comme une faute grossière. Ainsi, tout joueur effectuant un tacle violent, notamment par derrière, doit être exclu du terrain (carton rouge).

3 – Comportement violent

Un joueur se rend **coupable d'un comportement violent** s'il agit avec **excès d'engagement** ou **brutalité** envers un adversaire ou toute autre personne alors qu'il ne **dispute pas** le ballon. Son comportement montre qu'il se désintéresse totalement de la conquête du ballon. Son **seul objectif étant d'agresser** cette personne.

4 – Joueur présentant une plaie hémorragique

Tout joueur présentant un saignement doit quitter le terrain. Il ne pourra y revenir qu'à un arrêt de jeu.

Après que l'arbitre se soit assuré de la fin du saignement, il lui donnera l'autorisation de pénétrer sur le terrain au niveau de la ligne médiane.

H – DISPOSITIONS PARTICULIERES

DISPOSITION II – 7 – H – 1

Une sortie temporaire, un avertissement ou une exclusion doivent toujours être présentés aux joueurs sur un arrêt de jeu.

DISPOSITION II – 7 – H – 2

Si un éducateur ou un dirigeant se trouvant sur le banc de touche n'a pas un comportement responsable, il sera exclu du terrain et de ses abords immédiats avec présentation d'un carton rouge.

DISPOSITION II – 7 – H – 3

Durant toute la durée de la partie, ainsi que pendant la mi-temps, tous les joueurs qu'ils soient sur le terrain ou sur le banc de touche sont soumis à l'autorité de l'arbitre. Ce contrôle s'étend au delà du coup de sifflet final jusqu'à ce que l'arbitre ait quitté le terrain, en particulier après la fin de la séance des tirs au but le cas échéant.

DISPOSITION II – 7 – H – 4

Si un joueur ayant pris place sur le banc de touche devait être exclu, l'arbitre doit lui signifier cette exclusion en lui montrant le carton rouge.

DISPOSITION II – 7 – H – 5

Si un joueur commet une infraction entraînant une sortie temporaire ou une exclusion, l'arbitre lui montrera le carton blanc ou rouge, et ceci tant qu'il se trouve sur l'aire de jeu.

DISPOSITION II – 7 – H – 6

L'arbitre doit intervenir auprès d'un fumeur, lors d'un arrêt de jeu, pour lui rappeler l'interdiction de fumer. Si celui-ci persiste, il lui indique qu'il établira un rapport sur son attitude.

I – TALEAUX RECAPITULATIFS

1 – Remises en jeu

FAUTES	DECISIONS
<p>♦ <u>9 fautes commises par inadvertance, imprudence ou excès de combativité</u> :</p> <p>❶ Cracher sur un adversaire, ❷ Frapper ou essayer de frapper un adversaire, ❸ Charger irrégulièrement un adversaire, ❹ Bousculer un adversaire, ❺ Tenir un adversaire, ❻ Sauter sur un adversaire, Ⓣ Donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire, Ⓢ Faire ou essayer de faire un croche-pied à un adversaire, Ⓣ Tacler un adversaire pour s'emparer du ballon en touchant l'adversaire avant de jouer le ballon.</p> <p>♦ <u>1 faute commise volontairement</u> :</p> <p>❶❶ Toucher volontairement le ballon du bras ou de la main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation).</p>	<p>coup franc direct (CFD) ou coup de pied de réparation (CPR)</p>
<p>♦ <u>1 faute commise sur une personne autre que l'adversaire</u> :</p> <p>❶❶ Commettre une des fautes ❶ à ❹ sur un partenaire, un arbitre ou un spectateur.</p>	<p>coup franc indirect (CFI)</p>
<p>♦ <u>5 fautes du gardien de but dans sa propre surface de réparation</u> :</p> <p>❶❷ Conserver le ballon dans ses mains ou ses bras plus de six secondes, ❶❸ Après avoir lâché, toucher une nouvelle fois le ballon des mains ou du bras, sans qu'il n'ait été touché par un autre joueur, ❶❹ Toucher le ballon des mains ou du bras sur une passe bottée délibérément par un coéquipier, ❶❺ Toucher le ballon des mains ou du bras directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier, ❶❻ Perdre du temps intentionnellement.</p>	<p>coup franc indirect (CFI)</p>
<p>♦ <u>11 fautes commises par tout autre joueur</u> :</p> <p>❶❷ Empêcher le gardien de but de relancer le ballon dans le jeu, ❶❸ Faire obstacle à l'action d'un adversaire, sans contact physique, ❶❹ Jouer d'une manière jugée dangereuse par l'arbitre, ❶❺ Charger loyalement un adversaire, le ballon n'étant pas à distance de jeu, ❶❻ Rejouer le ballon sur une remise en jeu avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur, ❷❷ Quitter ou pénétrer sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre, ❷❸ Désapprouver les décisions de l'arbitre par paroles ou en actes, ❷❹ Enfreindre avec persistance les règles du jeu, ❷❺ Tenir des propos blessants grossiers ou racistes, ❷❻ Recevoir un carton blanc ou un carton rouge (l'arbitre ayant arrêté la partie pour cela), ❷❷ Avoir un comportement antisportif autre que ceux énoncés précédemment.</p>	<p>coup franc indirect (CFI)</p>

B – DECISIONS ADMINISTRATIVES

FAUTES	DECISIONS
<p style="text-align: center;">♦ <u>8 fautes:</u></p> <p>②③ Etat d'esprit ou attitude hors du comportement normal à l'égard d'un adversaire ou de toute autre personne</p> <p>②⑨ Manifester sa désapprobation en paroles ou en gestes,</p> <p>③① Enfreindre avec persistance les règles du jeu,</p> <p>③① Retarder la reprise de jeu,</p> <p>③② Ne pas respecter la distance requise lors de l'exécution d'une remise en jeu,</p> <p>③③ Pénétrer ou revenir sur le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre,</p> <p>③④ Quitter délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre,</p> <p>③⑤ Avoir un comportement antisportif autre que ceux énoncés précédemment.</p> <p>Rappel important : pour les fautes ②⑨, ③①, ③②, ③⑤, utiliser d'abord la « règle des 10 mètres ».</p>	<p style="text-align: center;">sortie temporaire (carton blanc)</p>
<p style="text-align: center;">♦ <u>8 fautes:</u></p> <p>③⑥ Se rendre coupable d'une faute grossière,</p> <p>③⑦ Avoir un comportement violent,</p> <p>③⑧ Cracher sur un adversaire ou toute autre personne,</p> <p>③⑨ Empêcher une occasion de but manifeste en touchant volontairement le ballon du bras ou de la main,</p> <p>④⑩ Empêcher une occasion de but manifeste en commettant une faute sur un adversaire partant au but,</p> <p>④① Tenir des propos ou faire des gestes blessants, injurieux, grossiers ou racistes,</p> <p>④② Recevoir trois « SORTIES TEMPORAIRES » au cours du même match,</p> <p>④③ Tacler par derrière.</p>	<p style="text-align: center;">exclusion (carton rouge)</p>

REGLE 8 LES COUPS FRANCS

Le coup franc est la conséquence de la faute : le ballon est donné à l'équipe adverse qui le joue librement. Suivant la gravité de la faute, le coup franc sera direct ou indirect.

A – COUP FRANC DIRECT

A faute importante, conséquence importante : le but peut être marqué directement contre le camp adverse.

Tout joueur qui commet une des dix fautes de la règle 6 – A, doit être pénalisé par un **coup franc direct** en faveur de l'équipe adverse, **à l'endroit de la faute**, à moins que celle-ci ait eu lieu **dans la surface de but adverse**. Dans ce cas, le coup franc sera exécuté en **un point quelconque de cette surface de but**.

Si la faute a lieu dans **la surface de réparation du joueur fautif**, alors le coup franc **devient un coup de pied de réparation**.



DISPOSITION II – 8 – A – 1

Sur coup franc direct, un but peut être marqué directement dans le but adverse.

DISPOSITION II – 8 – A – 2

Sur coup franc direct, un but ne peut pas être marqué directement contre son camp.

B – COUP FRANC INDIRECT

A faute moins importante, conséquence moins importante, le but ne peut être marqué directement, c'est-à-dire que le but ne sera valable que si le ballon a été touché ou joué par un autre joueur, partenaire ou adversaire, avant de pénétrer dans le but.

Tout joueur qui commet une des seize fautes de la règle 6 – C, doit être pénalisé par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse à l'endroit de la faute (sauf dans la surface de but : disposition II – 8 – C – 2)

C – REMISE EN JEU

1 – Dans la surface de réparation

◎ pour l'équipe défendante :

- ◆ ballon placé à l'endroit de la faute (sauf cas surface de but),
- ◆ ballon à l'arrêt,
- ◆ botté dans n'importe quelle direction, à l'intérieur du terrain de jeu,
- ◆ ballon en jeu dès qu'il a été botté **directement en dehors** de la surface de réparation,
- ◆ adversaires à 9,15 mètres du ballon, en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu,
- ◆ partenaires où bon leur semble, en dehors de la surface de réparation.
- ◆ adversaires à 9,15 mètres du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu.

◎ pour l'équipe attaquante :

- ◆ ballon placé à l'endroit de la faute (sauf cas surface de but),
- ◆ ballon à l'arrêt,
- ◆ botté dans n'importe quelle direction,
- ◆ ballon en jeu dès qu'il a été botté et a bougé,
- ◆ adversaires à 9,15 mètres du ballon ou sur la ligne de but, entre les montants.

2 – Dans la surface de but

◎ pour l'équipe défendante :

- ◆ ballon placé dans une partie quelconque de la surface de but,
- ◆ ballon à l'arrêt,
- ◆ botté dans n'importe quelle direction, à l'intérieur du terrain de jeu,
- ◆ ballon en jeu dès qu'il a été botté **directement en dehors** de la surface de réparation,
- ◆ adversaires en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon en soit sorti.

◎ pour l'équipe attaquante :

- ◆ ballon placé sur la ligne de la surface de but parallèle à la ligne de but, le plus près possible de l'endroit de la faute,
- ◆ ballon à l'arrêt,
- ◆ botté dans n'importe quelle direction,
- ◆ ballon en jeu dès qu'il a été botté et a bougé,

- ◆ adversaires sur la ligne de but, entre les montants.

3 – En dehors de la surface de réparation

- ◆ ballon placé à l'endroit de la faute,
- ◆ ballon à l'arrêt,
- ◆ botté dans n'importe quelle direction,
- ◆ ballon en jeu dès qu'il a été botté et a bougé.
- ◆ adversaires à 9,15 mètres du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu.



DISPOSITION II – 8 – C – 1

Si l'arbitre oublie de lever le bras sur un coup franc indirect et qu'un but est marqué directement, celui-ci sera refusé et la remise en jeu qui suivra sera un coup de pied de but si le coup franc a eu lieu dans la surface de réparation adverse. Si ce coup franc a eu lieu en dehors de cette surface, le coup franc indirect sera alors rejoué.

DISPOSITION II – 8 – C – 2

Si un coup franc a lieu dans la surface de but du joueur fautif, le ballon doit être placé sur la ligne de surface de but parallèle à la ligne de but, le plus près possible de l'endroit de la faute. S'il a lieu dans la surface de but adverse, le ballon doit être placé en un point quelconque de cette surface de but.

DISPOSITION II – 8 – C – 3

Si un joueur utilise délibérément un moyen illégal pour contourner la règle lors de l'exécution d'un coup franc (passe au gardien), il se rend coupable d'un comportement antisportif et recevra une « sortie temporaire ». Le coup franc doit être rejoué. Le fait que le gardien touche ou non, par la suite, le ballon des mains n'a aucune importance.

D – CE QUI N’EST PAS PERMIS

1 – Faute après le signal de l’arbitre, mais avant que le ballon ne soit en jeu

Pour éviter que ces différents cas ne se produisent, il est fortement conseillé aux arbitres d’être extrêmement vigilants et d’intervenir avant le développement de l’action.

FAUTIF	FAUTE	RESULTAT COUP FRANC	SANCTION
partenaire du tireur	gesticule ou commet une irrégularité	but	but refusé coup franc à refaire en le faisant reculer de 10 mètres ❶
		sortie de but	coup de pied de but sortie temporaire
		sortie de coin	coup de pied de coin sortie temporaire
		ballon renvoyé sur le tireur ou partenaire qui marque	but refusé coup franc à refaire en le faisant reculer de 10 mètres ❶
		défenseur détourne le ballon de la main dans sa surface de réparation	sortie temporaire au défenseur coup franc à refaire en le faisant reculer de 10 mètres ❶
		ballon récupéré par la défense	laisser jouer sortie temporaire au premier arrêt de jeu
botteur	rejoue du pied le ballon avant un autre joueur	arrêt du jeu sous réserve de l’avantage	coup franc indirect
	rejoue de la main le ballon avant un autre joueur	arrêt du jeu sous réserve de l’avantage	coup franc direct ou coup de pied de réparation
	joue avant le signal de l’arbitre	sortie de but	coup de pied de but
		récupéré par la défense	laisser jouer
		autres cas	coup franc à refaire en le faisant reculer de 10 mètres ❶

2 – Faute après le botté du ballon

SITUATION	DECISION
SUR BUT	
but direct contre son camp sur coup franc direct ou indirect	but refusé, coup de pied de coin
but direct sur coup franc indirect (dans le but adverse)	but refusé, coup de pied de but
COUP FRANC EN DEHORS DE LA SURFACE DE REPARATION	
botteur retouche le ballon du pied avant un autre joueur	coup franc indirect
botteur retouche le ballon de la main avant un autre joueur	coup franc direct ou coup de pied de réparation
gardien botteur retouche de la main ou du pied le ballon dans sa surface de réparation	coup franc indirect
gardien botteur retouche de la main le ballon en dehors de sa surface de réparation	coup franc direct
gardien botteur retouche du pied le ballon en dehors de sa surface de réparation	coup franc indirect
COUP FRANC POUR LA DEFENSE DANS SA SURFACE DE REPARATION (ballon sort de cette surface)	
botteur retouche le ballon du pied avant un autre joueur	coup franc indirect
botteur retouche le ballon de la main avant un autre joueur	coup franc direct ou coup de pied de réparation
gardien botteur retouche de la main ou du pied le ballon dans sa surface de réparation	coup franc indirect

SITUATION	DECISION
COUP FRANC POUR LA DEFENSE DANS SA SURFACE DE REPARATION (ballon sort de cette surface)	
gardien botteur retouche de la main le ballon en dehors de sa surface de réparation	coup franc direct
gardien botteur retouche du pied le ballon en dehors de sa surface de réparation	coup franc indirect
botteur détourne du pied le ballon dans ses buts	but refusé, coup franc indirect
botteur détourne de la main le ballon dans ses buts	but refusé, coup franc direct ou coup de pied de réparation
COUP FRANC POUR LA DEFENSE DANS SA SURFACE DE REPARATION (ballon ne sort pas de cette surface)	
botteur retouche le ballon du pied ou de la main avant un autre joueur	à refaire
un joueur frappe un autre joueur	exclusion du joueur violent, coup franc à refaire
un autre joueur touche le ballon	à refaire
ballon pénètre dans ses buts	à refaire
Ballon franchit la ligne de but hors des montants	à refaire

2 – Faute commise après le signal de l'arbitre mais avant que le ballon ne soit en jeu

FAUTIF	FAUTE	RESULTAT DU COUP	DECISION
gardien de but	mauvaise position	but pas marqué	sous réserve de l'avantage, à refaire
		but	but accordé
Défenseur	pénètre dans la surface ou à moins de 9m 15 du ballon	but pas marqué	sous réserve de l'avantage, à refaire
		but	but accordé
	faute sanctionnable d'une exclusion	but pas marqué	sous réserve de l'avantage, à refaire + exclusion
		but	but accordé
Attaquant et Défenseur simultanément (attaquant autre que le tireur).	pénètrent dans la surface ou à moins de 9m 15 du ballon	quel qu'il soit	à refaire
	faute sanctionnable d'une exclusion	quel qu'il soit	à refaire + exclusion
	Gardien bouge et attaquant pénètre dans la surface où à moins de 9m 15 du ballon	quel qu'il soit	à refaire
Coéquipier du botteur	en position hors jeu	quel qu'il soit	à refaire
	pénètre dans la surface ou à moins de 9m15 du ballon	but	à refaire
		renvoyé par les montants sur le tireur ou un partenaire	arrêt du jeu, coup franc indirect à l'endroit de la faute*
		sortie de but	coup franc indirect à l'endroit de la faute*
		bloqué par gardien ou dégagé par défenseur placé régulièrement	Avantage laisser jouer
		dévié en sortie de coin ou ligne de touche	coup franc indirect à l'endroit de la faute*
		rebondit en jeu ou renvoyé par le gardien	Sous réserve de l'avantage, coup franc indirect à l'endroit de la faute*

FAUTIF	FAUTE	RESULTAT DU COUP	DECISION
Coéquipier du botteur	pénètre dans la surface ou à moins de 9m15 du ballon	renvoyé sur un défenseur en position régulière	Sous réserve de l'avantage, arrêt du jeu, coup franc indirect à l'endroit de la faute*
	faute sanctionnable d'une exclusion	but	à refaire + exclusion
		autre	coup franc indirect à l'endroit de la faute*
Botteur	Use de tricherie (arrêt course, jet d'objet en direction du but,) et attend que le gardien plonge pour tirer	but	à refaire + sortie temporaire si récidive
		sortie de but ou sortie de coin	coup franc indirect au point de réparation + sortie temporaire si récidive
		renvoyé par les montants sur le tireur	arrêt du jeu, coup franc indirect à l'endroit où le tireur reprend le ballon + sortie temporaire si récidive
		renvoyé par les montants, ou repoussé par le gardien, ou renvoyé sur un défenseur	sous réserve de l'avantage, arrêt du jeu, coup franc indirect au point de réparation + sortie temporaire si récidive
	saute par dessus le ballon et coéquipier régulièrement placé exécute le C.P.R.	but	à refaire + sortie temporaire aux deux joueurs
		sortie de but	coup franc indirect à l'endroit de la faute* + sortie temporaire aux deux joueurs
		détourné en dehors des montants au delà de la ligne de but ou de touche, ou revient en jeu	sous réserve de l'avantage, arrêt du jeu, coup franc indirect à l'endroit de la faute* + sortie temporaire aux deux joueurs
	Joueur pas désigné botte le coup	quel qu'il soit	



DISPOSITION II – 8 – E – 3

Le principe de l'avantage est appliqué si des joueurs pénètrent dans la surface de réparation avant que le ballon ne soit joué.

DISPOSITION II – 8 – E – 4

Le coup de pied de réparation doit être exécuté dans un climat serein

DISPOSITION II – 8 – E – 5

La tricherie du botteur est le fait d'arrêter sa course et attendre le plongeon du gardien, ou la feinte du geste sans toucher le ballon...L'arbitre jugera s'il y a un comportement antisportif.

DISPOSITION II – 8 – E – 6

Si le botteur use de tricherie pour exécuter le coup de pied de réparation et qu'un partenaire pénètre dans la surface de réparation avant que le ballon ne soit en jeu, un coup franc indirect à l'endroit où le joueur s'est approché à moins de 9,15 mètre du ballon sera accordé (car cette sanction est plus favorable). Si le but est marqué, le coup sera recommencé.

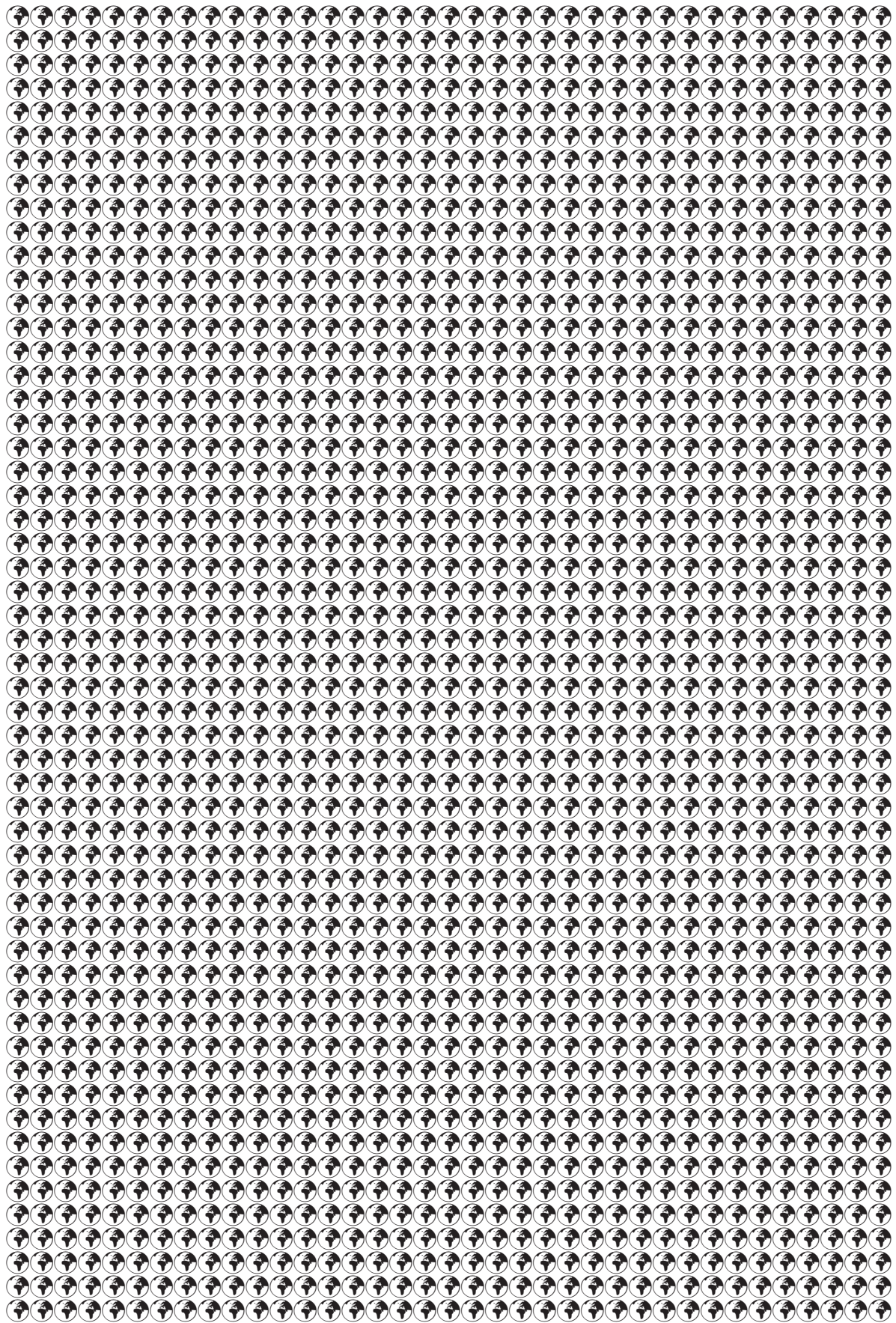
DISPOSITION II – 8 – E – 9

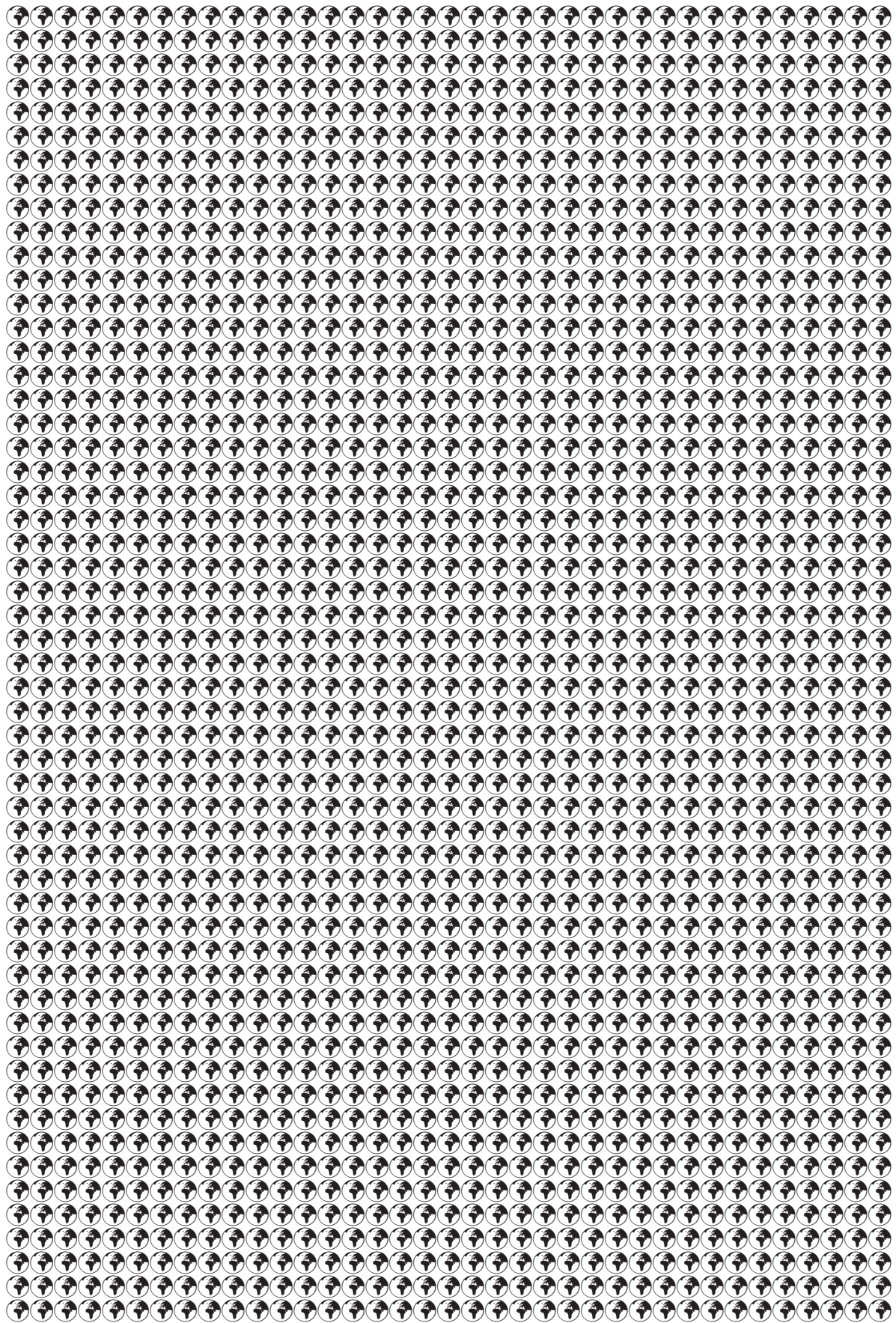
En ce qui concerne les incorrections se déroulant pendant l'exécution d'un coup de pied de réparation en dehors du temps réglementaire, le coup de pied de réparation est à recommencer s'il y a but. Dans tous les autres cas, le match est terminé.

4 – Plein effet

Sur un coup de pied de réparation ou un tir au but, le ballon a eu son plein effet, à la fin de sa trajectoire, dans l'un ou l'autre des cas suivants, le ballon étant joué régulièrement :

- ◆ le ballon est entré directement dans le but,
- ◆ le ballon est sorti des limites du terrain de jeu,
- ◆ le ballon est arrêté par le gardien de but,
- ◆ le ballon rebondit dans le jeu après avoir heurté la barre transversale ou le poteau de but,
- ◆ le ballon éclate et devient non conforme en frappant la barre transversale ou l'un des montants du but, ou même le gardien de but,
- ◆ le ballon s'immobilise après avoir été botté ou est touché par un autre joueur que le gardien,
- ◆ le ballon pénètre dans le but quels que soient les contacts qu'il aurait pu avoir auparavant avec le gardien, les montants du but ou le sol (par exemple : le ballon rebondit sur le gardien, puis sur la barre transversale puis sur le sol et pénètre dans le but).





2^{ème} PARTIE

LES CONDITIONS DU DEROULEMENT DE LA RENCONTRE

CHAPITRE 3

LES

PARTICIPANTS

A LA

RENCONTRE

Le nombre total de joueurs participant à la rencontre est défini par les règlements de la compétition. Parmi cet effectif, onze joueurs, au maximum, dont l'un est le gardien de but, évoluent sur le terrain de jeu. Les autres participent à la rencontre dans le cadre du remplacement tournant.

Aucune rencontre ne peut avoir lieu ou se poursuivre si l'une ou l'autre équipe dispose de moins de 8 (huit) joueurs.

ARTICLE 1 | LES REMPLACEMENTS

A – COMPETITIONS FEDERALES

❶ Les rencontres se disputent en utilisant seize joueurs au maximum par équipe. Ceux-ci doivent tous être inscrits sur la feuille de match. Le contrôle de la totalité des licences doit **être effectué avant le match** par les arbitres. Tous les participants à la rencontre doivent être licenciés à la FSGT.

❷ Dans le cas où un joueur inscrit sur la feuille de match n'est pas présent lors de la vérification des licences, celle-ci s'effectuera au moment de l'entrée en jeu de ce joueur, obligatoirement à un arrêt de jeu, par les arbitres et le capitaine adverse.

❸ Les changements de joueurs sont illimités et peuvent s'effectuer à tout moment de la partie, sans arrêt de jeu.

❹ Toutefois, ce changement doit être effectué à proximité de la ligne médiane, sous le contrôle des responsables de club, et **avec l'acquiescement visuel ou verbal** de l'arbitre le plus proche.

❺ Lorsqu'un délégué est désigné par le Collectif de gestion, le changement intervient sous sa responsabilité et ne nécessite pas l'acquiescement visuel de l'arbitre.

❻ Si un changement de gardien doit avoir lieu, celui-ci s'effectuera pendant un arrêt de jeu.

❼ Le remplaçant ne peut pénétrer sur l'aire de jeu **qu'une fois que le remplacé en est sorti**

❽ Si l'une des conditions ❸, ❹, ❼ n'est pas rempli, les remplacements se feront uniquement pendant un arrêt de jeu.

❾ Si le joueur remplacé est le capitaine, ce dernier remet son brassard à un autre joueur qui se trouve sur le terrain. Le capitaine devient alors remplaçant et peut reprendre part au jeu à tout moment. Il aura alors le choix de reprendre le brassard de capitaine ou de le laisser au joueur qui en a pris possession lors de sa sortie.

❿ Si le capitaine terminant la rencontre est différent de celui inscrit sur la feuille de match, l'arbitre doit l'y notifier.

⓫ Le responsable du club peut prendre part au jeu au titre de joueur, et ce, à n'importe quel moment de la partie (respect de la date de qualification), à condition qu'il soit inscrit sur la feuille de match parmi les seize joueurs.



DISPOSITION III – 1 – A – 1

Un joueur exclu avant le début du match peut être remplacé par un nouveau joueur.

DISPOSITION III – 1 – A – 2

Si en cours de partie l'arbitre s'aperçoit ou est informé qu'un gardien de but a permuté avec un joueur de son équipe (changement de maillot effectué), sans en avoir été informé, il donnera une sortie temporaire pour comportement antisportif aux deux joueurs fautifs, au premier arrêt de jeu s'il n'a pas interrompu la partie.

DISPOSITION III – 1 – A – 3

Si par inadvertance il interrompt la partie pour donner ces « sorties temporaires », alors il reprendra le jeu par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt (sauf cas surface de but : disposition I – 5 – B – 2).

B – COMPETITIONS AUTRES QUE FEDERALES

Dans les compétitions départementales, régionales, autres que les compétitions fédérales, les modalités suivantes peuvent se rajouter :

①② Dans le cas où une équipe ne serait pas complète « au coup d'envoi », le dirigeant ou le capitaine gardent la possibilité de compléter leur équipe en cours de match, **mais uniquement sur arrêt de jeu**, afin de procéder à la vérification de l'identité ou de la licence du ou des remplaçant(s), en présence des deux capitaines, sous la responsabilité des arbitres désignés.

①③ Même principe pour les remplaçants arrivés « après » le début de la rencontre, sans que ceux-ci n'aient été inscrits sur la feuille de match avant la rencontre.

①④ Dans le cas où une équipe disposerait de plus de seize joueurs, onze d'entre eux seraient inscrits sur la feuille de match avant la rencontre, les autres joueurs pénétreraient alors sur le terrain à un arrêt de jeu, afin de procéder à la vérification de leur identité.



DISPOSITION III – 1 – B – 1

Seuls sont admis sur le banc de touche, les remplaçants, un dirigeant, un soigneur et un entraîneur.

DISPOSITION III – 1 – B – 2

Si, alors qu'une équipe joue à 8, un de ces joueurs se blesse et sort du terrain pendant l'action de jeu alors qu'un de ses partenaires marque un but, le but sera accordé. Le coup d'envoi ne pourra être donné que si le joueur blessé peut revenir ou bien s'il est remplacé par un remplaçant encore disponible. Sans retour du joueur blessé, le match est arrêté.

ARTICLE 2 **CONTRÔLE DES LICENCES ET VERIFICATION D'IDENTITE**

A – CONTRÔLE DES LICENCES

Les licences sont remises avant le match aux arbitres qui les transmettent au capitaine de l'équipe adverse aux fins de vérification. Celui-ci peut exiger la production d'une pièce d'identité officielle portant la signature, la date de naissance et la photographie du joueur, si la licence présentée donne lieu à contestation sur l'identité de l'intéressé.

Un joueur ne présentant pas sa licence ne peut participer à un match qu'après avoir justifié de son identité par une pièce officielle portant photo, date de naissance et signature de l'intéressé : carte d'identité, passeport, carte de séjour, permis de conduire. La nature celle-ci doit être notifiée sur la feuille de match.

Un capitaine d'équipe ne peut pas s'opposer à la participation d'un joueur adverse sans licence et justifiant de son identité. Il ne peut simplement que porter des réserves sur la qualification de ce joueur.

En cas de non-présentation de pièce d'identité officielle, tout licencié pourra justifier son identité par une photocopie certifiée de la pièce officielle. Cette certification peut être obtenue par l'adhérent auprès de la mairie dont il dépend.

Toutefois, si un capitaine d'équipe émet des doutes sur l'identité des joueurs adverses, son club devra être en mesure de fournir un document photographique (accompagné obligatoirement du négatif complet du film réalisé) représentant l'équipe adverse au complet, avec les arbitres de la rencontre à ses côtés.

Les licences anciennes non validées ne seront pas acceptées pour justifier la qualification des joueurs.

Les pièces d'identité doivent être rendues au capitaine avant le début de la rencontre. Cependant, s'il s'agit d'une pièce non officielle, l'arbitre doit la retenir si le club dépose des réserves et l'adresser dans les 24 heures à la commission compétente. Si le joueur refuse de se séparer de la pièce d'identité, il ne pourra pas participer à la rencontre.

B – RESERVES ET RECLAMATIONS

Les réserves ou réclamations formulées avant la rencontre doivent être présentées aux arbitres par le capitaine requérant, en présence du capitaine adverse. Elles doivent être inscrites sur la feuille de match par l'arbitre lui-même, sous la dictée du capitaine réclamant, et signées par les deux capitaines et les arbitres. en aucun cas, les capitaines ne peuvent refuser d'apposer leurs signatures, celles-ci n'impliquant pas l'acceptation.

Pour une réserve concernant tous les joueurs devant participer à la rencontre, le capitaine doit porter réserve « **sur la qualification de tous les joueurs inscrits au recto de la présente feuille de match** ».

ARTICLE 3 **L'EQUIPEMENT DES JOUEURS**

Chaque joueur d'une même équipe porte le même équipement, à l'exception du gardien de but qui porte un maillot de couleur différente de celle des deux équipes.

La sécurité des joueurs faisant partie de ses devoirs, l'arbitre doit prendre toute mesure concernant les accessoires présentant un réel danger comme les prothèses médicales par exemple. Le port de tous les bijoux ou des objets dangereux pouvant présenter un quelconque danger pour lui ou pour les autres (montres, bracelets, ...) est interdit. Seule l'alliance peut être portée, recouverte par une protection. Le port de lunettes de vue est autorisé si elles sont maintenues par une attache appropriée, sous la responsabilité du joueur concerné.

A – EQUIPEMENT DE BASE

① **Maillot ou chemisette** dans la culotte et **numéroté**.

.couleurs différentes : gardiens
équipe adverse
arbitres

② **Culotte courte ou training.**

Si le joueur a un short compressant, celui-ci devra être, dans la mesure du possible, de la même couleur que le short ou de la couleur dominante. Le port d'un pantalon de survêtement n'est toléré que par dessous le short.

③ **Bas.**

Le port de sur-chaussettes ou de sur-bas (strapping) est interdit. Ce strapping sera toléré uniquement s'il est de la même couleur que les chaussettes.

④ **Chaussures.**

☞ crampons non obligatoires,
☞ pas de métal recouvert,
☞ les crampons montés indépendamment sur la semelle et pouvant être remplacés seront pleins, lisses, cylindriques, en cuir, caoutchouc mou, aluminium, plastique ou toute autre matière similaire.

☞ les crampons moulés faisant partie intégrante de la semelle et ne pouvant être remplacés seront en nombre minimum de 10, en caoutchouc plastique, poly méthane, matière souple de même nature.

☞ les crampons creux en aluminium sont très dangereux et interdits.

L'examen des chaussures doit être fait avec le plus grand soin avant la rencontre et, par terrain lourd ou gelé, avant la reprise de la seconde période.

De nombreux joueurs utilisant des crampons très dangereux (coniques ou en aluminium fortement usés), ce contrôle doit être autant manuel que visuel.

⑤ **Brassard capitaine.**

- ☞ de couleur différente du maillot,
- ☞ 4 cm de largeur.

⑥ **Protèges tibias.**

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



DISPOSITION III – 3 – A – 1

Si un joueur a un short compressant, celui-ci devra être, dans la mesure du possible, de la même couleur que le short ou de la couleur dominante.

DISPOSITION III – 3 – A – 2

Les arbitres doivent examiner attentivement l'équipement des joueurs, et en particulier les chaussures au début du match, et par terrain lourd ou gelé, avant la reprise de la seconde période. Ce contrôle doit être autant manuel que visuel.

DISPOSITION III – 3 – A – 3

Si un joueur n'a pas son équipement conforme, il devra sortir de l'aire de jeu pour le mettre en règle et ne pourra revenir qu'avec l'autorisation de l'arbitre qui vérifiera son équipement.

DISPOSITION III – 3 – A – 4

Si les deux équipes ont la même couleur de maillot et qu'elles n'arrivent pas à s'entendre pour le changement de maillot, l'équipe devant changer de maillot est :

- l'équipe recevante en championnat
- sur terrain neutre :
 - 1- l'équipe la plus proche du lieu de la rencontre,
 - 2- l'équipe du capitaine le plus jeune,
 - 3- l'équipe la plus récemment affiliée.

DISPOSITION III – 3 – A – 5

Si un gardien de but a un maillot de couleur identique à celui de ou des arbitres, il doit changer son maillot.

DISPOSITION III – 3 – A – 6

Un joueur perdant une de ses chaussures sera invité par l'arbitre à se rechausser le plus rapidement possible, sans pour cela que l'arbitre arrête le jeu. Si malgré tout celui-ci est arrêté pour permettre au joueur ayant perdu une de ses chaussures de se rechausser, l'arbitre reprendra par balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été arrêté (sauf cas surface de but : disposition I – 5 – B – 2).

DISPOSITION III – 3 – A – 7

Si un joueur perd une chaussure au moment du déclenchement du tir, et que le but est marqué, celui-ci sera accordé car le joueur a perdu sa chaussure à la suite d'une circonstance fortuite. Le joueur devra se rechausser avant le coup d'envoi.

DISPOSITION III – 3 – A – 8:

Si la perte de la chaussure a occasionné une gêne pour l'adversaire, le but sera refusé et le jeu repris par une balle à terre à l'endroit du déclenchement du tir (sauf cas surface de but : disposition I – 5 – B – 2).

DISPOSITION III – 3 – A – 9:

Si un joueur perdant une chaussure poursuit pertinemment sa course, l'arbitre arrêtera le jeu et adressera une « sortie temporaire » pour comportement antisportif. Le jeu reprendra par un coup franc indirect à l'endroit où était le ballon au moment de l'arrêt de jeu (sauf cas surface de but : disposition II – 8 – C – 2).

DISPOSITION III – 3 – A – 10:

Tout joueur portant des lunettes sportives doit venir avant la rencontre présenter ses lunettes sportives à l'arbitre, afin que ce dernier l'autorise à participer au match. Ces lunettes doivent nécessairement être maintenues derrière la tête.

ARTICLE 4 | RÔLE ET DEVOIRS DU CAPITAINE

Le capitaine est un partenaire privilégié avec lequel l'arbitre (ou les arbitres) va (vont) tenter de réussir la rencontre. Son rôle est d'assister les arbitres et non de les critiquer.

A – AVANT LE MATCH

Le capitaine doit :

- ◆ veiller à l'équipement de ses coéquipiers,
- ◆ veiller à l'établissement de la feuille de match,
- ◆ vérifier que les numéros des joueurs correspondent à ceux reportés sur la feuille de match,
- ◆ vérifier les licences,
- ◆ rapporter les consignes de l'arbitre à ses coéquipiers,
- ◆ savoir porter, dans la forme réglementaire, les éventuelles réserves (qualification, techniques...),
- ◆ participer au tirage au sort au moment du coup d'envoi du match.

B – PENDANT LE MATCH

Le capitaine doit :

- ◆ diriger son équipe tactiquement et moralement,
- ◆ veiller à la bonne tenue de ses coéquipiers dont il est responsable,
- ◆ assister le ou les arbitres dans (sa) leur tâche, en évitant discussions et contestations inutiles,
- ◆ protéger le ou les arbitres à tout instant du match, si cela s'avère nécessaire,
- ◆ prévoir et savoir éviter les incidents et pour cela, calmer le ou les joueur(s) trop impulsif(s), ainsi que les dirigeants se trouvant sur le banc de touche, dans la zone technique (si celle-ci existe).

C – LES RAPPORTS DU CAPITAINE AVEC LES ARBITRES

Le capitaine :

- ◆ peut attirer l'attention de l'arbitre sur des faits anormaux se produisant en cours de partie,
- ◆ a le droit de demander exceptionnellement des explications aux arbitres si une décision ne lui paraît pas claire. Cependant, son intervention doit être faite avec correction, déférence, sans familiarité, et bien sûr sans vocifération. Il ne doit pas parler aux arbitres avec insolence ou ironie (comme cela se produit trop souvent) et ne pas avoir une attitude menaçante,
- ◆ doit toujours donner l'exemple et entretenir aussi un climat favorable au bon déroulement de la partie, pour le bien de tous,
- ◆ est autorisé à déposer une réserve technique ou toute autre réclamation à n'importe quel moment.

D – APRES LE MATCH

Le capitaine doit accompagner les arbitres lors du retour aux vestiaires et assurer leur protection si cela est nécessaire. Il est de sa responsabilité de prendre connaissance des annotations portées sur la feuille de match par l'arbitre en y apposant sa signature.

C – CONCLUSION

Le capitaine est un joueur comme les autres, mais de plus, il est responsable de son équipe en droits, devoirs et obligations.

C'est lui qui répond de tout incident pouvant se produire et qui en partage les conséquences.

Cette responsabilité commence à partir du moment où le ou les arbitres sont en possession de la feuille de match et jusqu'au retour de ceux-ci aux vestiaires.

ARTICLE 5 RÔLE ET DEVOIRS DU DELEGUE OU DU RESPONSABLE D'EQUIPE

Un délégué peut être désigné sur certaines rencontres.

De sa position, un délégué doit observer et intervenir sur les problèmes posés en coordination avec les acteurs de la rencontre avant, pendant et après le match.

A l'arrivée au stade, il doit être en possession de son mandat de délégué, de sa licence et du règlement général de la compétition.

S'il s'agit du responsable d'équipe, il doit être inscrit sur la feuille de match et licencié à la FSGT.

A – SON RÔLE

1 – Avant le match

Le délégué doit :

- ◆ Se mettre en rapport avec les équipes en présence et faire le lien avec les arbitres, ballons, feuille de match.
- ◆ Se procurer les attributs nécessaires à la rencontre : licences, ballons, feuilles de match.
- ◆ Assister les arbitres dans les formalités et dans toutes les circonstances dangereuses.
- ◆ Participer au contrôle des licences.

2 – Pendant le match

Le délégué doit :

- ◆ Etre en mesure de faire assurer rapidement la protection des arbitres et des joueurs (SAMU, médecins, forces de police).
- ◆ S'assurer du bon déroulement des remplacements tournants.

3 – Après le match

Le délégué doit :

- ◆ Assurer la sortie des arbitres.
- ◆ S'assurer que toutes les formalités sont bien remplies.
- ◆ Réintégrer le matériel emprunté.

B – SES DEVOIRS

Le délégué doit :

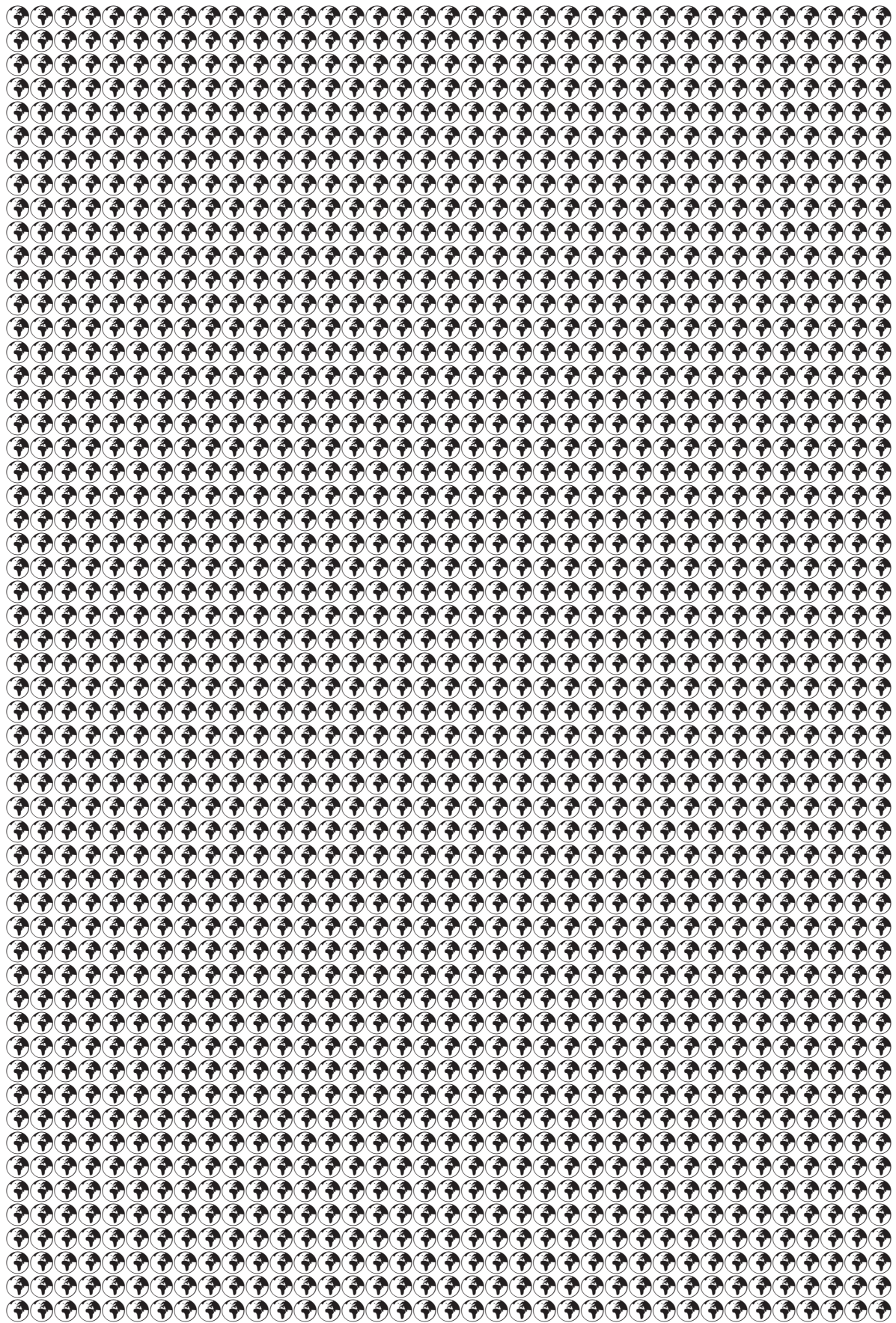
- ◆ Etre disponible et courtois.
- ◆ Participer, coopérer avec les structures départementales, régionales, fédérales sur le lieu de la rencontre.
- ◆ Ne pas faire d'ingérence.
- ◆ Assurer une médiation si nécessaire.
- ◆ Faire appliquer les décisions de l'arbitre.
- ◆ Coopérer avec les arbitres.
- ◆ Etablir et faire parvenir un rapport circonstancié aux autorités compétentes si besoin est.

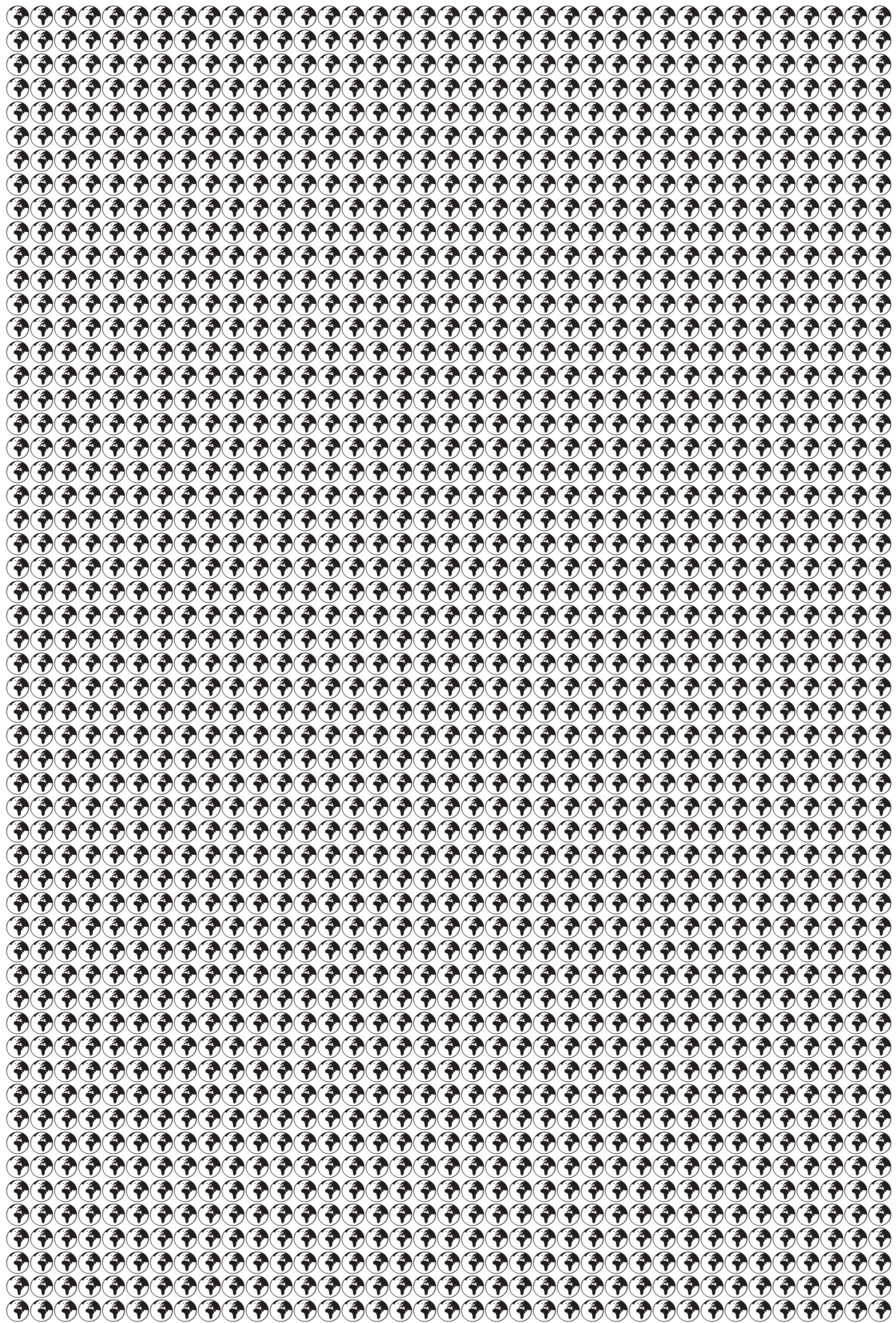
C – LES DIRIGEANTS DU CLUB

Les dirigeants se trouvant sur le banc de touche doivent :

- ◆ Etre identifiés avant le début du match.
- ◆ Ne pénétrer sur le terrain de jeu qu'avec l'accord de l'arbitre.

De plus, l'entraîneur et les autres occupants du « banc de touche » sont tenus de se comporter, **en tout temps**, de **manière responsable**.





CHAPITRE 4

**L'ÉQUIPEMENT
DU TERRAIN
ET LE
MATÉRIEL DE
JEU**

ARTICLE 1 | LE TERRAIN DE JEU

Le terrain doit être marqué et doit posséder ses quatre drapeaux de coin de 1,50 mètres de hauteur minimum.

A – LES DIMENSIONS DU TERRAIN DE JEU

Les installations mises à la disposition des équipes devront comporter :

- ◆ des vestiaires avec douches, séparés pour les joueurs de chaque équipe et les arbitres,
- ◆ un terrain aux dimensions minimales de 90 mètres par 45 mètres, quelle que soit la nature du sol.

Longueur du terrain	90 à 120 mètres
Largeur du terrain	45 à 90 mètres
surface de réparation	16,50 mètres
point de réparation	11 mètres
diamètre du point de réparation	0,22 mètres
rayon cercle central	9,15 mètres
rayon arc de réparation	9,15 mètres
longueur intérieure des buts	7,32 mètres

DISPOSITION IV – 1 – A – 2

Les règlements particuliers de chaque compétition peuvent apporter des précisions sur l'équipement et la conformité des terrains utilisés pour cette compétition.

DISPOSITION IV – 1 – A – 3

Les buts doivent être garnis de filets et avoir un système de fixation efficace.

DISPOSITION IV – 1 – A – 4

L'arbitre ne peut prendre la responsabilité de faire jouer une rencontre sur un terrain non tracé et non équipé de filets de but.

ARTICLE 3 PRESENCE DES JOUEURS

A – L'ARRIVEE DES JOUEURS

En théorie, quelles que soient les conditions climatiques, sociales ou même sportives rattachées à une rencontre qui avait été programmée par la commission et portée à la connaissance des équipes, hormis le cas où elle aurait été déprogrammée par le même biais, les équipes sont alors impérativement tenues d'être présentes au stade désigné.

Cette présence doit alors s'apprécier aussi bien en terme de délai que d'effectif : si au niveau fédéral les équipes sont tenues d'être présentes une heure avant le coup d'envoi programmé, la règle est en général **que les équipes doivent être présentes au stade dans un délai précédant la rencontre laissant raisonnablement envisager qu'à l'heure programmée, toutes les vérifications auront pu être effectuées et tous les joueurs pourront se trouver en tenue sur le terrain.** Chaque équipe doit être en mesure de présenter au moins huit joueurs qualifiés et en tenue pour débiter la rencontre.

En pratique, pour avoir le temps nécessaire, une équipe doit arriver au moins 30 minutes avant l'heure désignée. Le règlement de la compétition peut stipuler cet horaire (en coupe Delaune, les équipes doivent être présentes **une heure avant** le coup d'envoi).

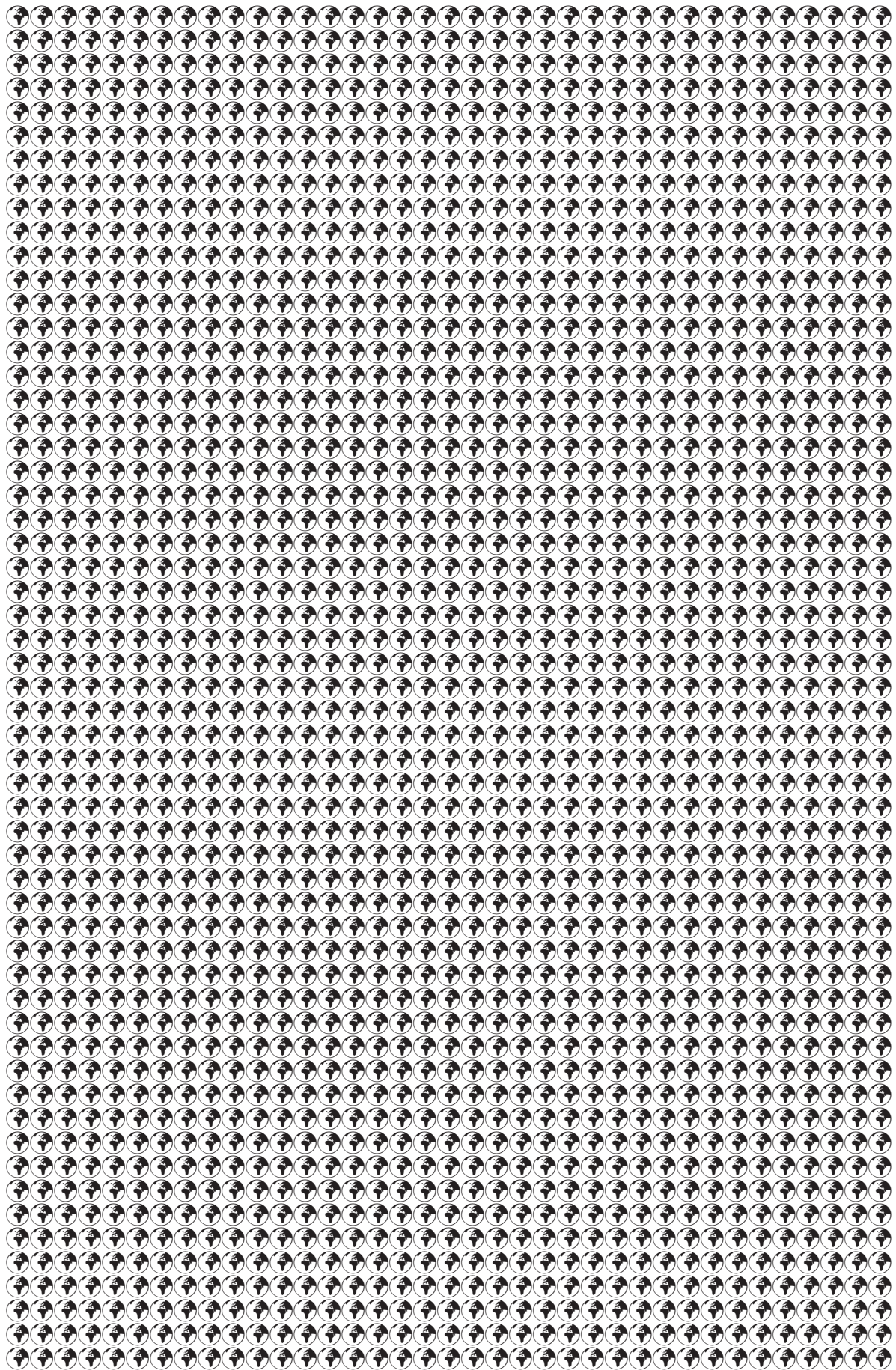
B – FORFAIT

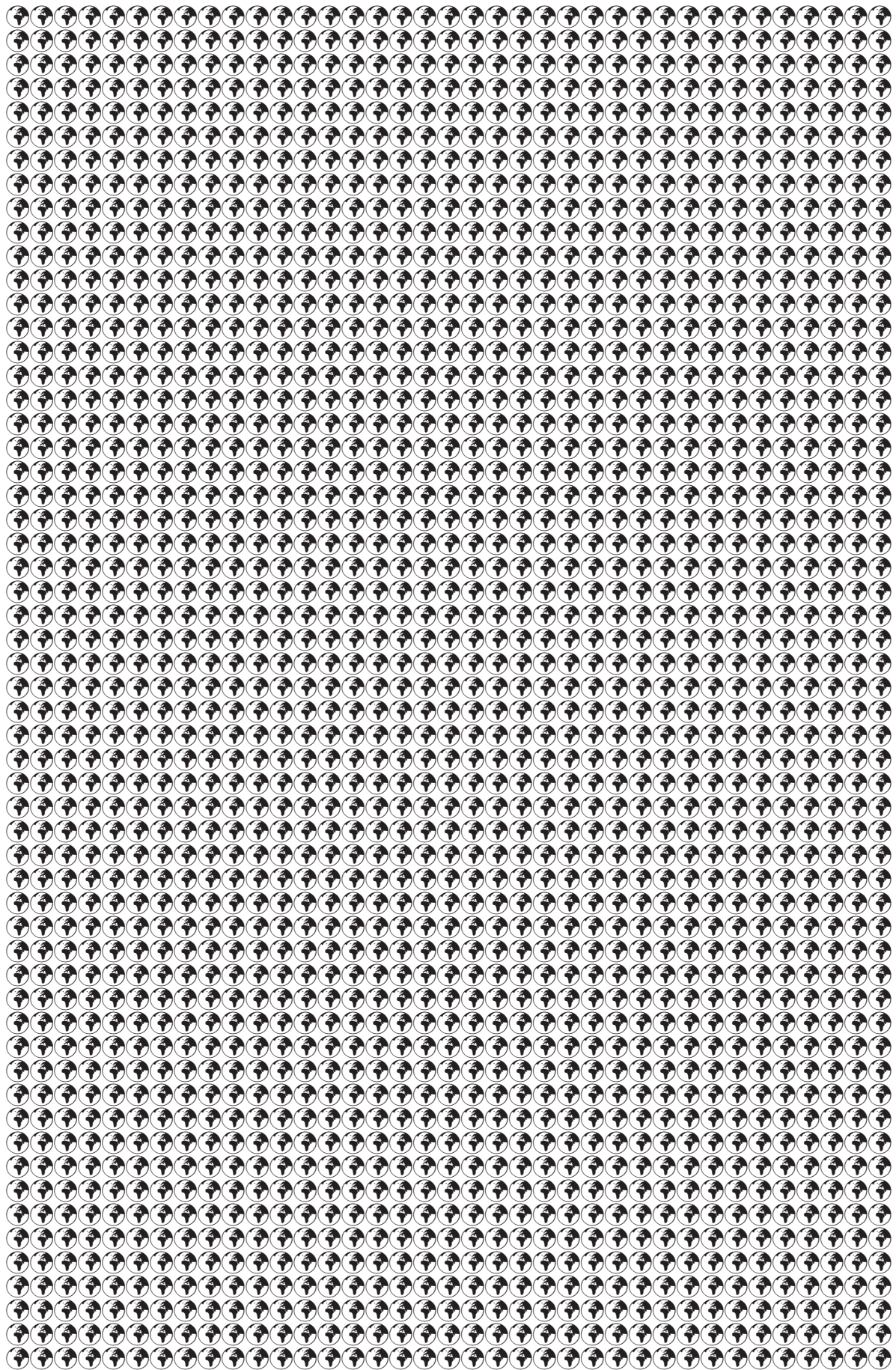
Conformément à la disposition I – 1 – D – 2, **une équipe pourra demander le forfait de l'autre équipe si cette dernière n'est pas en mesure de présenter au moins huit joueurs qualifiés, 15 minutes après l'heure programmée** (feuille de match dûment remplie). L'arbitre devra alors vérifier que l'équipe présente est en règle et a pour sa part bien fait figurer sur la feuille de match toutes les mentions obligatoires : identification de la rencontre, nom, prénom et numéro de licence de chaque joueur, signature du capitaine et du délégué du club.

L'arbitre devra le mentionner sur la feuille de match. Il ne devra pas écrire « forfait de l'équipe x » sur cette feuille. C'est la commission qui décidera ultérieurement si tel est le cas. Il inscrira simplement que « l'équipe x ne s'est pas présentée à l'heure officielle ». Il n'oubliera pas de compléter la feuille de match en inscrivant son nom et son numéro de licence, le tout attesté par sa signature.

Il est évident que si aucune équipe n'est présente, l'arbitre devra envoyer un rapport précis ainsi que sa convocation mentionnant les indemnités de déplacement dans les 48 heures à la commission compétente.

Dans la mesure du possible, il devra faire contresigner sa convocation justifiant sa présence, par le gardien du stade.





CHAPITRE 5

L'ARBITRAGE

Le rôle de l'arbitre est de réagir à bon escient face aux actions déloyales, aux incorrections et à toute forme de violence

ARTICLE 1 LA PLACE DE L'ARBITRE DANS LE FOOTBALL FSGT

A – L'ESPRIT DE L'ARBITRAGE

Pour assumer les fonctions d'arbitre dans les rencontres FSGT, il faut être adhérent et licencié dans un club.

- ◆ L'arbitre est un sportif, animateur du jeu qui porte les valeurs et l'image de la fédération vis à vis des joueurs et du public. Il est le garant de la réussite du match.
- ◆ Il doit veiller à l'égalité des chances, résoudre les litiges et préserver l'esprit du jeu.
- ◆ Il doit participer à la responsabilisation des joueurs.
- ◆ Il doit arrêter la rencontre si les conditions ne sont plus réunies pour que le jeu se déroule normalement et veiller à la **sécurité** des joueurs.

B – DEVELOPPER SES COMPETENCES D'ARBITRE

Tout arbitre FSGT peut accéder aux formations initiales organisées dans les comités, les collectifs d'arbitrage ou par les instances fédérales. La réorganisation de la formation est basée sur la reconnaissance des qualifications liées à l'expérience et à la formation continue. Ces formations ont pour but d'optimiser les connaissances et compétences ainsi que l'engagement associatif. Elles se basent sur des séances d'échanges de savoirs et d'expériences, avec la volonté de faire vivre les innovations des règles FSGT et des formes d'arbitrage à travers la mise en place de nouveaux supports de formation tels *l'Agenda des football FSGT* et le *Carnet de Bord de l'arbitrage FSGT*.

Ceci permet de « dépassionner » l'enjeu de l'arbitrage, de rendre plus solidaires les deux équipes à l'égard de leurs représentants qui arbitreront la rencontre en commun et qui cela devrait conduire au plus grand respect des décisions imposées par l'arbitrage tout au long de la rencontre.

DISPOSITION V – 1 – B – 2

Dans l'hypothèse où un des arbitres désigné se présenterait en retard sur la rencontre qui aurait débuté, il ne pourra en aucun cas se substituer au bénévole qui a été choisi pour officier.

DISPOSITION V – 1 – B – 3

Cependant, suivant le règlement de la compétition concernée, un accord entre les deux équipes en présence peut envisager que l'arbitre arrivé en retard puisse remplacer le bénévole. Dans ce cas là, il ne pourrait prétendre à l'indemnité d'arbitrage.

ARTICLE 3 **CE QUE DOIT FAIRE L'ARBITRE AVANT LA RENCONTRE**

A – LORSQU'IL RECOIT SA CONVOCATION

L'arbitre n'est pas « parachuté » sur le terrain au moment de siffler le coup d'envoi.

En effet, il existe toute une phase préalable où l'arbitre doit prendre connaissance des informations essentielles sur la rencontre, notamment pour savoir entre qui, où et quand le match aura lieu.

Quelque temps avant la rencontre, l'arbitre reçoit sa convocation pour la rencontre.

Il doit alors :

- ◆ vérifier que les données indiquées sur sa convocation correspondent à celles du bulletin,
- ◆ prendre contact avec les responsables du club recevant,
- ◆ prendre contact avec l'autre arbitre,
- ◆ s'assurer du bon état de son équipement.

B – LE JOUR DU MATCH, AVANT LA RENCONTRE

Les arbitres doivent :

- ◆ arriver au terrain une heure avant le coup d'envoi et prendre contact avec les délégués (terrain, clubs),
- ◆ s'assurer du bon état du terrain et de son équipement,
- ◆ se mettre en tenue,
- ◆ procéder à l'appel des joueurs une fois la feuille de match remplie et vérifier les licences des joueurs et leur équipement,
- ◆ compléter la feuille de match, avec ou sans réserves,
- ◆ donner les consignes aux capitaines d'équipe et procéder au tirage au sort.

Le match peut alors commencer.

ARTICLE 4 LES ARBITRES PENDANT LA RENCONTRE

A – LES ARBITRES SUR LE TERRAIN

Que l'arbitre soit tout seul au centre, ou qu'il s'agisse d'un arbitrage à deux, qu'il soit officiel ou qu'il soit bénévole, les mêmes responsabilités s'imposent à l'arbitre.

Il doit veiller à l'égalité des chances, résoudre les litiges, préserver l'esprit du jeu et le respect des joueurs entre eux.

Les arbitres (officiels ou bénévoles) doivent donc :

- ◆ veiller à l'application des règles du jeu,
- ◆ favoriser le bon déroulement du match,
- ◆ décider des questions de fait et faire respecter leurs décisions,
- ◆ s'assurer tout au long du match de la conformité du ballon et de l'équipement des joueurs,
- ◆ chronométrer et prendre note de tout événement,
- ◆ appliquer la clause de l'avantage avec prudence et discernement,
- ◆ interdire l'accès au terrain à toute personne non autorisée et prendre les mesures adéquates à l'encontre de tout joueur ayant commis une faute,
- ◆ veiller à la sécurité des joueurs.

B – DISPOSITION IMPORTANTE

DISPOSITION V – 4 – B – 1

Les arbitres peuvent revenir sur une décision tant que le jeu n'a pas repris.

C – APRES LE MATCH

Les arbitres (officiels ou bénévoles) doivent donc :

- ◆ après le coup de sifflet final, rentrer au vestiaire et accomplir les formalités administratives dans le calme,

- ◆ vérifier que la feuille de match est bien remplie et la compléter,
- ◆ accepter le « pot de l'amitié » s'il est offert éventuellement.

DISPOSITION V – 5 – B – 2

L'arbitre doit inscrire sur la feuille de match la réserve technique telle qu'elle a été dictée, le moment où elle a été déposée, le score à ce moment là. Il fera contresigner les capitaines et enverra un rapport à la commission.

ARTICLE 6 L'ARBITRAGE A DEUX

A – PRESENTATION

Afin d'améliorer la qualité de l'arbitrage, la FSGT a depuis quelques années, favorisé le développement de l'arbitrage à deux arbitres de champ. Cela devrait permettre les améliorations suivantes :

- ◆ évolution de l'arbitrage,
- ◆ meilleure vision du jeu,
- ◆ être plus près des actions,
- ◆ deux arbitres sont plus respectés qu'un seul,
- ◆ responsabilité partagées,
- ◆ plus de sécurité pour les participants,
- ◆ meilleurs rapports entre les joueurs et les arbitres,
- ◆ diminution des contestations, des tricheries, de la violence.

En effet, deux arbitres de champ peuvent facilement se compléter, différencier les champs de vision, mieux maîtriser les fautes commises et leur gravité, diminuer de manière importante l'impact sur l'ambiance sportive des fautes cachées, des tricheries et des mauvais comportements, et de se concerter lors des décisions délicates ou sur le choix de la meilleure méthode psychologique à utiliser.

B – RESPONSABILITES ET TÂCHES DES ARBITRES

Les arbitres veillent sur le bon déroulement du jeu en suivant au mieux individuellement ou après concertation, les règles du jeu.

L'exercice de leur fonction commence dès qu'ils ont pénétré dans l'installation sportive.

Dès lors, la plus grande harmonie entre les deux arbitres doit être la règle de conduite majeure pour bénéficier de la meilleure complémentarité, associé à une bonne condition physique.

Les délégués et les capitaines d'équipe sont maintenus dans leurs responsabilités et tâches prévues par les règlements de la FSGT. Ils contribuent à la bonne gestion et au bon déroulement de la rencontre.

C – PREPARATION AVANT LA RENCONTRE

Ils effectuent ensemble ou séparément la préparation du match après concertation et répartition des tâches :

- ◆ contrôle du terrain et praticabilité,
- ◆ préparation « administrative » de la rencontre (contrôle de la feuille de match, contrôle des identités et des licences des participants, réclamations ou réserves d'avant match, choix du ballon, consignes aux capitaines et aux délégués, tirage au sort).

Le contrôle des identités et la formulation des consignes doivent se faire conjointement.

Les arbitres décident de quel côté chacun d'entre eux débutera le match et pourront, au cours du match, inverser leurs positions.

Ils s'entendent sur la position à prendre sur les coups de pied placés et les différentes situations de jeu.

D – COMPORTEMENT PENDANT LA RENCONTRE

Ils ont en charge :

- ◆ le chronométrage de la rencontre (celui qui donne le coup d'envoi d'une période sifflera la fin de cette même période),
- ◆ l'application des règles du jeu sur le terrain,
- ◆ le pouvoir de prendre une quelconque décision par rapport au déroulement du jeu, et ceci, même après concertation, (lors d'une concertation, joueurs et capitaines sont tenus à l'écart).

Les deux arbitres enregistrent les buts, les événements et les sanctions individuelles, qu'elles soient dispensées par l'un ou par l'autre.

Ils enregistrent les réclamations ou les réserves techniques prévues par le règlement de la FSGT, en présence du capitaine plaignant et du capitaine adverse.

Lorsqu'un arbitre a décidé d'appliquer la clause de l'avantage et que l'avantage présumé ne se réalise pas à ce moment, il pourra alors revenir sur la faute initiale. Il est important de signaler clairement l'avantage afin d'éviter toute mésentente entre les arbitres.

C'est le devoir des arbitres de se concerter sur certaines décisions litigieuses et de prendre en considération l'intervention de leur homologue pouvant avoir un meilleur jugement, en raison de sa position sur le terrain de jeu. C'est toujours l'arbitre le mieux placé qui est le plus apte à prendre la bonne décision. Si l'information se rapporte à une phase de jeu précédent immédiatement un but, les arbitres pourront annuler ce but.

Lorsqu'un joueur commet simultanément deux fautes de gravités différentes, et que les arbitres sifflent en même temps, l'arbitre le mieux placé, après concertation visuelle entre eux, sanctionnera administrativement la faute la plus grave.

Lorsque deux joueurs de camps différents commettent simultanément une faute de gravité différente, et que les arbitres sifflent en même temps, l'arbitre le mieux placé prendra, après concertation visuelle entre eux, la décision adéquate prévue aux règles du jeu.

Pour l'exécution de la remise en jeu, l'arbitre concerné sera celui qui se trouvera au plus près de la faute suivant l'emplacement et le sens de celle-ci.

Dans l'esprit des règles, les rencontres doivent être jouées avec le moins d'arrêt et de pertes de temps possibles.

Si l'un des arbitres est absent au moment du coup d'envoi ou est arrivé en retard, l'arbitre présent officiera avec l'aide d'un arbitre bénévole conformément au chapitre 5 – 2. Si les règlements de la compétition prévoient d'autres dispositions, il procédera en fonction de celles-ci. Toutefois, si cette indisposition fait suite à des voies de faits sur l'arbitre, le match sera arrêté définitivement.

◆ dans leurs déplacements, les arbitres sauront s'investir sur tout le terrain dans l'intérêt du jeu.

E – APRES LA RENCONTRE

Après la rencontre, les arbitres complètent la feuille de match. Ils réalisent les rapports éventuels conjointement. Les deux arbitres se donnent les moyens de commenter et d'analyser, entre eux, l'arbitrage de la rencontre (critique négative et positive).

F – CONCLUSION

L'arbitrage à deux est une entité comportant deux centrales de décision, lesquelles doivent être complices, complémentaires et impliquées :

◆ **complices** : l'arbitrage à deux n'est pas l'œuvre d'un seul homme, mais celle d'un couple à la parfaite complicité.

◆ **complémentaires** : les arbitres prendront les décisions imposées par les règles du jeu. S'il y a coups de sifflets simultanés, l'arbitre le **mieux placé prendra**, après avoir consulté son homologue si nécessaire, les décisions administratives et techniques prévues par les règles du jeu. Ils prennent note de ce qui se passe et l'un d'eux remplit la fonction de chronométreur.

◆ **impliquées** : ensemble, ils veillent au bon déroulement de la partie, en application des règles du jeu, ainsi qu'à la sécurité des joueurs.

Cette formule d'arbitrage doit convaincre les joueurs, les dirigeants, les arbitres et les spectateurs. Elle est déterminante pour :

- ◆ l'amélioration du football,
- ◆ son esprit sportif,
- ◆ le déroulement des rencontres,
- ◆ les relations entre joueurs, arbitres et dirigeants.

L'ensemble des arbitres doit y trouver une confirmation de leur rôle de directeur sportif du jeu, avec beaucoup plus de sérénité, sans pour autant se sentir partiellement frustrés de l'amputation d'une partie de leur rôle de seul directeur de jeu. La complémentarité, la volonté et l'épanouissement des arbitres doivent concourir à la réussite de l'arbitrage à deux.

Un petit document, écrit il y a quelques années, présentait les lois du jeu de façon plus logique, plus simple, plus fonctionnelle et plus positive ! Il nous a conduit à ce **Carnet de Bord de l'arbitrage FSGT** où les lois sont devenues nos règles, nos propres règles !

Ce magnifique travail est le fruit d'une longue et laborieuse collaboration avec les arbitres, notamment Patrick Finkbeiner, Jacques Lacombe, Raymond Moro, Pascal Montaux, Raymond Brazillet, Jean-Claude Delrut et Alain Buono. Sans eux, nous n'aurions pas pu aller au bout de cette belle aventure FSGT.

Qu'ils en soient chaleureusement remerciés !

CSF Football