RÈGLEMENTS

2022



LIGUE DE SOCCER BEAUCE-CENTRE

Mise à jour mai 2022

TABLE DES MATIÈRES

Introduction 3

Loi 1 -Surface de jeu 3

Loi 2 - Ballon 4

Loi 3 - Catégorie et nombre de joueurs 4

Loi 4 - Équipement des joueurs (Porter attention) 5

Loi 5 - Arbitre 6

Loi 6 - Durée du match 7

Loi 7 - Coup d'envoi et reprise de jeu 7

Loi 8 - Ballon en jeu et en dehors du jeu 8

Loi 9 - But marqué 8

Loi 10 - Loi du Hors-jeu 9

Loi 11 - Fautes et comportement anti-sportif 10

Loi 12 - Coups francs directs et indirects 16

Loi 13 - Coup de pied de réparation (penalty) 18

Loi 14 - Rentrée de touche 18

Loi 15 - Coup de pied de but 19

Loi 16 - Coup de pied de coin (corner) 19

Loi 17 - Équilibre des équipes 20

Loi 18 – Classement (Nouveauté) 20

Loi 19 - Absence d'une équipe 20

Loi 20 - Gros bon sens 20

INTRODUCTION

Les Lois du jeu se divisent en 19 catégories, et une 20ième loi, vient régir le tout : la loi du *gros bon sens*. N'oublions jamais que nous évoluons dans une ligue récréative et que le but premier est de voir les jeunes s'amuser et apprendre les rudiments du sport.

Malgré la clarté des règles, il est important qu'en début de saison, l'arbitre soit plus tolérant envers les joueurs et explique les infractions qui surviennent dans le jeu afin que les joueurs puissent apprendre correctement les rudiments du jeu. Ainsi, il y a tolérance dans les deux premières semaines d'activités, mais ensuite les arbitres doivent appliquer les règles du jeu telles que spécifiées.

Ex : **Mauvaise touche**
Début de saison : Faire reprendre la touche en démontrant la bonne façon.
Après 2 semaines : Rappeler la touche et remettre le ballon à l'adversaire.

Carton jaune
Début de saison : Expliquer que la situation de jeu aurait pu justifier un carton jaune et accorder un coup franc.
Après 2 semaines : Donner un carton jaune et accorder un coup franc direct.

Loi 1 -Surface de jeu

Chaque municipalité est responsable du lignage adéquat de ses terrains et de s'assurer d'avoir deux cages de gardiens de buts conforment au type de terrain. Voici ce que vous devez avoir sur chacun de vos terrains :

- Une ligne centrale;
- Un cercle central;
- 2 lignes de touche;
- 2 lignes de but;
- Une surface de réparation bien délimités;
- Un point à 7 mètres du but (proportionnel au terrain);
- 4 lignes de coin et ainsi que 4 drapeaux pour les coups de pieds de coin
- Deux cages de gardiens de buts conforment au type de terrain.

La dimension du terrain, des buts et des diverses surfaces se doit d'être réglementaire. L'arbitre doit s'assurer, avant chaque match qu'il officie, que le terrain, les lignes et les buts sont adéquats et sécuritaires pour les joueurs.

Les bancs des joueurs ne doivent pas être situés du même côté que les spectateurs dans la mesure du possible.

Types de terrain :

Le terrain à 5
Largeur du terrain : 25 à 30 mètres (82 à 98 pieds)
Longueur du terrain : 30 à 36 mètres (98 à 118 pieds)

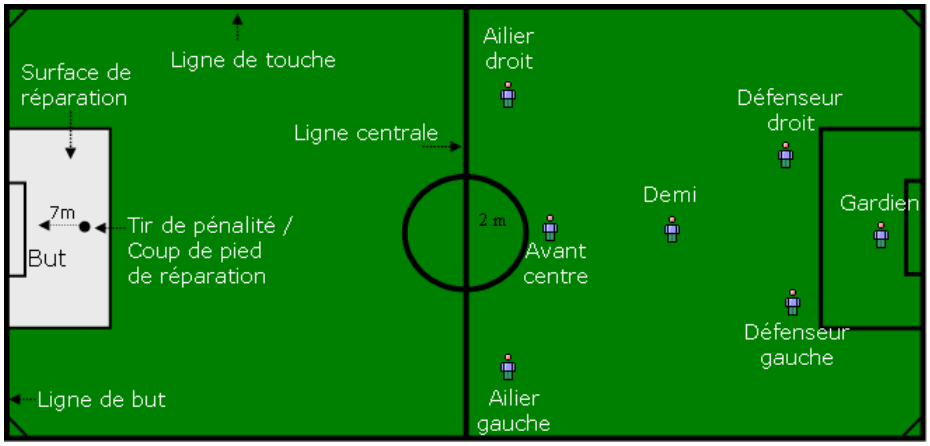
Buts :
Hauteur : 1.52 mètres (5 pieds)
Largeur : 2.44 mètres (8 pieds)

Le terrain à 7
Largeur du terrain : 30 à 36 mètres (98 à 118 pieds)
Longueur du terrain : 40 à 55 mètres (131 à 180 pieds)

Buts :
Hauteur : 1.83 mètres (6 pieds)
Largeur : 4.88 mètres (16 pieds)

Le terrain à 9
Largeur du terrain : 42 à 55 mètres (137 à 180 pieds)
Longueur du terrain : 60 à 75 mètres (196 à 246 pieds)

Buts :
Hauteur : 2.44 mètres (8 pieds)
Largeur : 5.48 mètres (18pieds)



Loi 2 - Ballon

Le ballon doit être rond et en cuir (ou matière équivalente). 5-6 ans : calibre 3, 7 à 12 ans : calibre 4, 13-15 ans : calibre 5 (source ARSQ). Le ballon doit être fourni par l'équipe locale. Si celle-ci ne peut fournir un ballon adéquat, on demandera à l'équipe visiteuse de fournir le ballon.

Seul l'arbitre peut décider du choix du ballon et d'en changer avant et/ou pendant le match.

L'arbitre doit vérifier la pression du ballon avant le début de chaque période de match (mi-temps). Il serait donc convenable d'avoir en tout temps une pompe et un manomètre pour vérifier la pression du ballon et/ou plusieurs ballons répondant aux critères énoncés dans cette loi.

Si le ballon éclate, se dégonfle ou est endommagé en cours de match, la partie est arrêtée ; le match reprend, avec un nouveau ballon, par un coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le premier ballon au moment où il a été endommagé et par l'équipe qui était en sa possession. On reprend par un entre-deux si le ballon endommagé était disputé d'égale manière par les deux équipes.

Loi 3 - Catégorie et nombre de joueurs

Les catégories sont 5-6 ans, 7-8 ans, 9-10 ans, 11-12 ans et 13-15 ans, en fonction de l'âge de l'enfant au 1er octobre de l'année en cours.

Admissibilité d'un joueur

- Doit être inscrit dans la municipalité de son choix sans tenir compte de son lieu de résidence.
- Un même joueur ne peut prendre part à des matchs pour des municipalités différentes durant une même saison ;
- Un joueur peut rejoindre une équipe en cours de saison, mais ne peut jouer un match sans avoir été inclus au préalable dans sa municipalité. Ce nouveau joueur ne peut cependant pas avoir joué pour une équipe d'une autre municipalité durant la même saison (sauf si dérogation admise par l'ensemble des responsables de la ligue).

- Durant la **saison régulière**, l'échange de joueurs de catégorie inférieure est permis. Il est donc impossible de prendre des remplaçants dans la même catégorie d'âges. Au festival, aucun échange de joueurs ne sera permis.

Un enfant de 4 ans désirant jouer fera évidemment partie de la catégorie 5-6 ans.

Pour la catégorie U 5-6, le nombre de joueurs sur le terrain est de 4 joueurs plus le gardien. Pour les autres catégories, le nombre de joueurs est de 6 joueurs plus le gardien. La présence d'un gardien de but est obligatoire. Celui-ci devient un joueur de jeu lorsqu'il quitte sa surface de réparation.

Les changements sont demandés par l'entraîneur et autorisés par l'arbitre uniquement lors des situations de touche, de coup de pied de but, ou de reprise du jeu à la suite d'un but. L'arbitre doit cependant être informé au préalable de l'intention de procéder à un changement.

Seul l'arbitre peut autoriser un changement et les deux équipes peuvent procéder aux changements en même temps.

Lors de chaque changement autorisé par l'arbitre, le jeu est arrêté et les deux équipes peuvent échanger autant de joueurs que désiré (sauf règle particulière pour les gardiens de but, voir plus bas). Les joueurs remplaçants doivent pénétrer sur le terrain en franchissant une ligne de touche et non une ligne de but.

Un seul remplacement du gardien de but est autorisé par mi-temps et un changement à la mi-temps. Il peut donc y avoir jusqu'à 4 gardiens de but par partie. Il faut également avertir l'arbitre de ce changement et s'assurer que le gardien remplaçant soit identifié correctement (chandail différent ou dossard).

Si un joueur pénètre sur le terrain sans en être autorisé par l'arbitre, il donne alors un avantage en nombre à son équipe. Le match sera arrêté, le joueur surnuméraire sera alors sanctionné d'un carton jaune et retiré du terrain.

En cas de changement de joueurs non autorisé, l'arbitre arrête le match et demande que l'on replace sur le terrain, les joueurs présents avant le changement.

Dans ces deux cas, le jeu reprendra par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon lors de l'interruption.

L'arbitre peut également autoriser un changement en tout temps, en arrêtant ou non la rencontre, pour permettre qu'un joueur blessé soit soigné et remplacé par un autre joueur si nécessaire. Toutefois, un joueur simulant une blessure et retardant ainsi le match pourrait être sanctionné d'un carton jaune pour comportement antisportif.

Loi 4 - Équipement des joueurs (Porter attention)

L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit présenter de danger pour lui-même ou pour les autres joueurs.

Maillots, culottes, bas de soccer, protège-tibias (Tu ne l'as pas, tu ne joues pas !) et chaussures sont obligatoires. Les protège-tibias sont portés entièrement en dessous des bas de soccer. Les souliers à crampons ne sont pas obligatoires. Toutefois les crampons doivent être réglementaires; ne pas être pointus ou, encore, en métal ce qui risquerait de blesser les autres joueurs. La casquette n'est pas permise sur le jeu (excepté pour le gardien de but).

Le port de bijoux, collier ou montre n'est pas autorisé. Les lunettes sont autorisées (il est conseillé de les maintenir au moyen d'un élastique).

Les gardiens de but peuvent porter la casquette à la condition cependant que la palette soit souple et qu'elle soit portée vers l'avant. Le gardien doit **porter un dossard distinctif afin de permettre à l'arbitre de bien identifier le joueur gardant les buts (obligation d'échanger le dossard en cas de remplacement du gardien de but; pour rappel un seul changement autorisé par mi-temps).**

L'arbitre doit contrôler, avant le début du match, l'équipement des joueurs de chaque équipe. Un joueur présentant un défaut d'équipement (**absence de protège-tibias et de bas de soccer porté par dessus**) ne pourra prendre part au match sans avoir corriger son équipement.

En cas de couleurs de chandails similaires pour les deux équipes et ne pouvant être facilement distinguées, l'équipe visiteuse devra revêtir un chandail de couleur différente ou porter un dossard de couleur différente par dessus son chandail (il est donc important de prévoir des dossards en suffisance comme équipement lors des déplacements). Ce changement de chandails ou le port de dossards se fera sur la seule décision de l'arbitre.

En cours de match, l'arbitre peut signaler à un joueur d'ajuster son équipement directement sur le terrain sans arrêter le déroulement de la partie. Au besoin, le joueur pourrait être invité à sortir du terrain. Ce dernier ne pourra revenir sur le terrain qu'avec l'accord de l'arbitre.

Loi 5 - Arbitre

L'arbitre :

- Doit OBLIGATOIREMENT avoir suivi une formation;
- Est le patron sur le terrain (l'arbitre a toujours raison !) ;
- Est équipé d'un sifflet, de cartons jaune et rouge, d'un chronomètre et/ou d'une montre ;
- Doit être facilement identifiable sur le terrain (de part sa taille ou la couleur de son chandail) ;
- Est fourni par l'équipe locale
    - Fournir 2 arbitres pour les catégories 11-12 ans et 13-15 ans;
- Doit veiller à la sécurité des joueurs ;
- S'assure de la conformité du terrain, du ballon et des équipements des joueurs avant le match ;
- S'assure d'identifier les joueurs, le(s) coach(s) et/ou responsable(s) de chacune des équipes ;
- Applique et fait respecter les Lois du jeu ;
- Utilise le sifflet de manière autoritaire et pour être entendu de tous ;
- Agit comme chronométreur officiel ;
- Arrête le match temporairement ou définitivement selon les circonstances ;
- Sanctionne les fautes et laisse jouer l'avantage* lorsque la situation s'y prête.

Jouer l'avantage : laisse le jeu se poursuivre lorsqu'une infraction ou une faute est commise et que l'équipe non fautive se retrouve en situation avantageuse, mais sanctionne l'infraction ou la faute commise si l'avantage escompté n'intervient pas immédiatement ou en quelques secondes

- a autorité pour imposer des sanctions disciplinaires à partir du moment où il pénètre sur le terrain pour l'inspection d'avant-match et jusqu'à ce qu'il le quitte après la fin du match (séance de tirs au but comprise). Si, avant de pénétrer sur le terrain au début du match, un joueur commet une faute passible d'exclusion, l'arbitre a autorité pour empêcher le joueur de disputer le match
- ne permet à aucune personne non autorisée de pénétrer sur le terrain

Responsabilités des arbitres

Les arbitres ne peuvent être tenus pour responsables :

• d'aucune blessure d'un joueur, officiel ou spectateur ;

• d'aucun dégât matériel, quel qu'il soit ;

• d'aucun préjudice causé à une personne physique, à un club, à une entreprise, à une fédération ou à tout autre organisme et qui soit imputé ou puisse être imputé à une décision prise conformément aux Lois du Jeu ou aux procédures normales requises pour organiser un match, le disputer ou le contrôler.

Il peut s'agir de la décision :

• de permettre ou d'interdire le déroulement du match en raison de l'état du terrain et de ses abords ou en raison des conditions météorologiques ;

• d'arrêter le match définitivement pour quelque raison que ce soit ;

• relative à la conformité de l'équipement du terrain et du ballon utilisé pour le match ;

• d'interrompre ou non le match en raison de l'intervention de spectateurs ou de tout problème survenu dans les zones réservées aux spectateurs ;

• d'interrompre ou non le match afin de permettre le transport d'un joueur blessé hors du terrain pour être soigné ;

Si un arbitre arrête le jeu par sa propre erreur, il doit alors reprendre le jeu par un « entre-deux », à l'endroit où le ballon se trouvait au moment de l'arrêt du jeu. Également, après une interruption temporaire du match provoquée par une cause non prévue par les Lois du Jeu, le match doit être repris par un entre-deux.

Procédure d'une reprise de jeu par entre-deux :

Un joueur de chaque équipe se place de part et d'autre de l'arbitre. Les autres joueurs se trouvent à 10 pieds. L'arbitre laisse tomber le ballon à terre à l'endroit où il se trouvait au moment où le jeu a été arrêté. Le jeu reprend dès que le ballon touche le sol.

L'entre-deux doit être recommencée si :

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

Loi 6 - Durée du match

Pour les catégories U5-6 à U7-8, la durée totale du match est fixée à 1h ; pour les U9-10 et U11-12 à 1h15 ; et finalement 1h30 pour les U13-15. Le match est divisé en deux demies, séparées par une pause de 5 minutes obligatoire. Le match est en temps continu.

Lors du changement de côté de terrain à la mi-match, les joueurs ne changent pas de banc. Le coach devra tout simplement se déplacer s'il désire parler avec sa défense ou son gardien de but. Le coach et les joueurs doivent respecter la ligne du centre.

Les matchs doivent débuter à l'heure indiquée. Si une équipe n'est pas complète mais que le nombre minimum de joueurs est atteint, l'équipe envoie sur le terrain les joueurs disponibles jusqu'à ce que les autres joueurs arrivent. Le nombre minimum par équipe pour les U 5-6 est de 4 joueurs, il est de 5 joueurs pour les autres catégories.

L'arbitre peut arrêter le temps lorsque requis : blessure importante d'un joueur, reprise de jeu trop longue, remplacement de joueur trop long, etc.

Tous les matchs se jouent, même en cas de pluie. En cas d'orage avant le début d'une partie, l'arbitre retarde le début de celle-ci pour une durée de 15 minutes. Si après ce temps, la météo n'est pas plus clémente, la partie sera annulée (concertation arbitre, milieux hôte et visiteur). Le même scénario est utilisé si un orage survient pendant une partie. Si la première demie n'avait pas été complétée, la partie sera reportée. **Donc, peu importe la météo, les deux équipes doivent se rendre à l'endroit où a lieu la partie.**

En cours de match si les conditions climatiques (autre que orage) se détériorent, seul l'arbitre peut prendre la décision d'écourter le match.

Prévoir dans l'horaire des matchs que toutes les équipes puissent avoir le terrain au moins 15 minutes avant le match pour permettre de faire le réchauffement des joueurs. Si ce n'est pas possible sur le terrain même, désigner un terrain adjacent pour cette période.

Loi 7 - Coup d'envoi et reprise de jeu

L'équipe qui remporte le tirage au sort (pile ou face) choisit soit le but en direction duquel elle attaquera durant la première période, soit d'effectuer le coup d'envoi. L'adversaire se voit attribuer le coup d'envoi ou le choix du but en direction duquel il attaquera durant la première période. L'équipe ayant choisi le camp effectuera le coup d'envoi de la seconde période. En seconde période, les équipes changent de camp. Quand une équipe a marqué un but, c'est l'adversaire qui procède au coup d'envoi.

Procédure : Tous les joueurs se trouvent dans leur moitié de terrain respective, les joueurs de l'équipe ne procédant pas au coup d'envoi doivent se trouver à 9.15m du ballon et à l'extérieur du cercle de mise en jeu. Deux joueurs de l'équipe effectuant le coup d'envoi se trouvent dans le cercle central, le ballon est posé au point central, l'arbitre siffle le début du match. Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté par l'équipe qui est désignée à commencer avec celui-ci (une passe latérale peut être faite ainsi qu'un botté vers l'avant ou l'arrière). Un joueur adverse ne peut toucher au ballon avant que la première touche de balle soit faite.

Si le joueur exécutant le coup d'envoi joue le ballon une seconde fois avant qu'il n'ait été joué par un autre joueur, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse. Si un joueur adverse entre dans le cercle central avant le coup d'envoi, on reprend la mise en jeu.

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

- au commencement du match ;
- après qu'un but a été marqué ;
- au début de la seconde période du match.

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

Loi 8 - Ballon en jeu et hors du jeu

Le ballon est hors du jeu lorsqu'il a **entièrement** franchi la ligne de touche ou la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air. La reprise du jeu se fait alors à partir du point de sortie, soit par une touche, un coup de pied de coin (corner) ou un coup de pied de but selon l'endroit de sortie et l'équipe ayant sorti le ballon du jeu.

Le ballon est considéré en hors du jeu lorsque le jeu a été arrêté par l'arbitre.
Il touche un arbitre, reste sur le terrain et :
• une équipe peut entamer une attaque prometteuse, ou
• entre directement dans le but, ou
• est récupéré par l'équipe adverse

Si un but est marqué après un coup de sifflet de l'arbitre ou une intervention de l'arbitre, ce but n'est pas valable, car le ballon était alors hors du jeu.

Dans tous les cas, on reprend par une balle à terre.

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

- il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché un montant de but, la barre transversale ou un drapeau de coin ;
- il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché l'arbitre lorsqu'il se trouve sur le terrain de jeu.

Loi 9 - But marqué

Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but entre les poteaux et sous la barre transversale, sous réserve qu'aucune faute ou infraction aux Lois du Jeu n'ait été commise par l'équipe ayant marqué le but.
Si le gardien de but envoie le ballon directement de la main dans le but de l'équipe adverse, un coup de pied de but est accordé à cette dernière. Si l'arbitre accorde un but avant que le ballon ait entièrement franchi la ligne de but, le match devra reprendre par une balle à terre.

But refusé (exemples)

- si le ballon qui a franchi la ligne de but est crevé
- si le ballon a été tiré par un joueur en position de hors-jeu signalé par l'arbitre
- sur coup franc indirect.
- sur coup franc direct, lorsque le joueur botte le coup franc dans son propre but
- sur rentrée de touche
- sur un entre-deux
- sur coup de pied de coin (corner) contre son camp
- sur coup de pied de but contre son camp
- si l'arbitre a sifflé avant que le ballon ne pénètre dans le but

Loi 10 - Loi du Hors-jeu

La loi du hors-jeu n'est appliquée que dans les catégories U 11-12 et plus.

1.Position de hors-jeu

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

Un joueur est en position de hors-jeu si :

- n'importe quelle partie de la tête, du tronc ou des jambes se trouve dans la moitié de terrain adverse (ligne médiane non comprise) ; et
- n'importe quelle partie de la tête, du tronc ou des jambes se trouve plus près de la ligne de but adverse que le ballon et l'avant-dernier adversaire.

Les mains et bras de tous les joueurs, y compris les gardiens de but, ne sont pas pris en compte. Afin de pouvoir déterminer une position de hors-jeu, la limite supérieure du bras est le bas de l'aisselle.

Un joueur n'est pas en position de hors-jeu s'il se trouve à la même hauteur que :

- l'avant-dernier adversaire ; ou
- des deux derniers adversaires.

2. Infraction de hors-jeu

Un joueur en position de hors-jeu au moment où le ballon est passé ou touché* par un coéquipier doit être sanctionné uniquement lorsqu'il commence à prendre une part active au jeu :

- en intervenant dans le jeu, car il joue ou touche le ballon passé ou touché par un coéquipier ; ou
- en interférant avec un adversaire, car il empêche un adversaire de jouer ou d'être en position de jouer le ballon en entravant clairement son champ de vision ; ou
- il lui dispute le ballon ; ou
- *Le premier point de contact du ballon joué/touché doit être pris en considération à cet effet.
- il tente clairement de jouer un ballon qui se trouve à proximité alors que cette action influence la réaction d'un adversaire ; ou
- il effectue une action évidente qui influence clairement la capacité d'un adversaire à jouer le ballon ;

ou

- en tirant un avantage, car il joue le ballon ou interfère avec un adversaire après que le ballon : a rebondi ou été dévié par un poteau, la barre transversale, un arbitre ou un adversaire ;
- a fait l'objet d'un sauvetage délibéré par un adversaire.

Un joueur en position de hors-jeu qui reçoit un ballon joué délibérément par un adversaire, y compris de la main ou du bras, n'est pas considéré comme tirant un quelconque avantage de sa position, sauf en cas de sauvetage délibéré par un adversaire.

Effectuer un « sauvetage » consiste à intercepter, ou tenter d'intercepter, le ballon qui se dirige vers le but avec n'importe quelle partie du corps à l'exception des mains ou des bras (sauf le gardien dans sa propre surface de réparation).

Dans les situations où :

- un joueur revenant d'une position de hors-jeu ou se trouvant en position de hors-jeu est sur le chemin d'un adversaire et interfère avec le mouvement de l'adversaire vers le ballon, ceci est considéré comme une infraction de hors-jeu si cela influence la capacité d'un adversaire à jouer ou disputer le ballon ; si le joueur entrave et fait obstacle à la progression d'un adversaire (par exemple s'il bloque l'adversaire), l'infraction doit être sanctionnée conformément à la Loi 12.
- un joueur se trouvant en position de hors-jeu se dirige vers le ballon avec l'intention de le jouer et qu'il est victime d'une faute avant de jouer ou de tenter de jouer le ballon, ou avant de disputer le ballon à un adversaire, la faute est sanctionnée car elle s'est produite avant l'infraction de hors-jeu.
- une faute est commise contre un joueur en position de hors-jeu qui joue déjà ou tente déjà de jouer le ballon, ou qui dispute le ballon à l'adversaire, l'infraction de hors-jeu est sanctionnée car elle s'est produite avant la faute.

3. Pas d'infraction

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

- sur un coup de pied de but ;
- sur une rentrée de touche ;
- sur un corner.

En cas d'infraction de hors-jeu, l'arbitre accorde un coup franc indirect à l'endroit où est commise l'infraction, y compris si elle est commise dans la propre moitié de terrain du joueur.

Loi 11 - Fautes et comportement anti-sportif

La loi 11 est la loi la plus difficile à appliquer, c'est une question d'interprétation; ce qui est une faute pour les uns ne l'est pas nécessairement pour les autres.

Une équipe de soccer est définie par les joueurs sur le terrain de jeu, les joueurs remplaçants ou remplacés ainsi que les responsables, coach ou coach-assistant de l'équipe. Il est important pour l'arbitre de bien identifier les différents membres de l'équipe au début de la partie. En cours d'un match, l'arbitre peut à tout moment sanctionner un membre de l'équipe selon la gravité de la faute ou du comportement (avertissement verbal ou carton). En cas d'arrêt du match pour un comportement antisportif, le jeu est repris par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon lors de l'arrêt du jeu.
Il est possible d'accorder des coups francs directs et indirects et des penalties uniquement pour des fautes et infractions commises lorsque le ballon est en jeu.

1. Coup franc direct

Un coup franc direct est accordé si, de l'avis de l'arbitre, un joueur commet l'une des fautes suivantes de manière imprudente, inconsidérée ou violente :

- charge un adversaire ;
- saute sur un adversaire ;
- donne ou essaie de donner un coup de pied à l'adversaire ;
- bouscule un adversaire ;
- frappe ou essaie de frapper un adversaire (y compris un coup de boule) ;
- tacle un adversaire ou lui dispute le ballon ;
- fait ou essaie de faire trébucher un adversaire.

En cas de contact, la faute est sanctionnée d'un coup franc direct.

- On parle d'attitude « imprudente » lorsqu'un joueur dispute le ballon sans attention, ni égard, ni précaution. Aucune sanction disciplinaire n'est nécessaire.
- On parle d'attitude « inconsidérée » lorsqu'un joueur agit sans tenir compte du caractère dangereux ou des conséquences de son acte pour son adversaire. Il doit être averti.
- On parle d'attitude « violente » lorsqu'un joueur fait un usage excessif de la force au risque de mettre en danger l'intégrité physique de son adversaire. Il doit être exclu.

Un coup franc direct est également accordé lorsqu'un joueur commet l'une des infractions suivantes :

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

Main

Afin de pouvoir déterminer les fautes de main, la limite supérieure du bras coïncide avec le bas de l'aisselle. Tout contact entre le ballon et le bras ou la main d'un joueur ne constitue pas nécessairement une infraction.

Il y a faute si un joueur :

- touche délibérément le ballon du bras ou de la main, par exemple avec mouvement du bras ou de la main vers le ballon ;
- touche le ballon du bras ou de la main : en ayant artificiellement augmenté la surface couverte par son corps. Il est considéré qu'un joueur a artificiellement augmenté la surface couverte par son corps lorsque la position de son bras ou de sa main n'est pas une conséquence du mouvement de son corps dans cette situation spécifique ou n'est pas justifiable par un tel mouvement. En ayant son bras ou sa main dans une telle position, le joueur prend le risque de toucher le ballon avec ces parties du corps et ainsi d'être sanctionné ;
- marque un but : directement de la main ou du bras, même de manière accidentelle (s'applique également au gardien) ;
- immédiatement après que le ballon a touché son bras ou sa main, même de manière accidentelle.

Hors de sa surface de réparation, le gardien de but est soumis aux mêmes restrictions que les autres joueurs concernant le contact entre le ballon et le bras ou la main. Si le gardien de but touche le ballon de la main ou du bras en infraction aux Lois du Jeu dans sa propre surface de réparation, un coup franc indirect est accordé mais aucune sanction disciplinaire n'est infligée. Toutefois, si l'infraction consiste à avoir joué le ballon une deuxième fois (que ce soit ou non de la main/du bras) après la reprise du jeu et avant qu'il ne touche un autre joueur, le gardien de but doit être sanctionné si l'infraction stoppe une attaque prometteuse ou prive un adversaire ou l'équipe adverse d'un but ou d'une occasion de but manifeste.

2. Coup franc indirect

Un coup franc indirect est accordé lorsqu'un joueur :

- joue d'une manière dangereuse ;
- fait obstacle à la progression d'un adversaire sans qu'il y ait contact ;
- manifeste sa désapprobation en tenant des propos blessants, injurieux ou grossiers, en agissant de façon blessante, injurieuse et/ou avec grossièreté ou en commettant d'autres « infractions orales » ;
- empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains, ou joue ou essaie de jouer le ballon alors que le gardien est en train de le lâcher ;
- initie délibérément une stratégie pour que le ballon soit passé (y compris sur coup franc ou coup de pied de but) à son gardien de but de la tête, de la poitrine, du genou, etc. dans le but de contourner la Loi et ce, que le gardien touche ou non le ballon des mains ; le gardien de but est pénalisé s'il est celui qui initie cette stratégie délibérée ;
- commet d'autres infractions non mentionnées dans les Lois du Jeu et pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'exclure un joueur.

Un coup franc indirect est accordé si, à l'intérieur de sa surface de réparation, un gardien de but commet l'une des infractions suivantes :

- est en possession du ballon avec ses mains/bras pendant plus de six secondes avant de le relâcher ;
- touche le ballon du bras ou de la main après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur ;
    - touche le ballon du bras ou de la main à moins qu'il ait clairement joué ou essayé de jouer le ballon au pied : sur une passe bottée délibérément par un coéquipier ;
    - directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.

Un gardien de but est considéré comme en possession du ballon avec ses mains quand :

- il tient le ballon entre ses mains ou entre sa main et une surface (par exemple le sol, son corps) ou quand le ballon entre en contact avec une partie quelconque de ses mains ou de ses bras, sauf si le ballon rebondit sur lui ou qu'il l'a repoussé ;
- il tient le ballon sur sa main ouverte ;
- il fait rebondir le ballon sur le sol ou le lance en l'air.
-

Si un gardien de but est ainsi en possession du ballon avec ses mains, un adversaire ne peut pas le lui disputer.

Jeu dangereux

Par « jeu dangereux », on entend toute action d'un joueur qui, en essayant de jouer le ballon, risque de blesser quelqu'un (y compris lui-même) ou empêche l'adversaire de jouer le ballon par crainte d'être blessé.
Un ciseau ou un retourné acrobatique est autorisé s'il ne représente pas de danger pour l'adversaire.

Faire obstacle à la progression d'un adversaire sans contact

« Faire obstacle à la progression d'un adversaire » signifie couper la trajectoire d'un adversaire pour le gêner, le bloquer, le ralentir ou l'obliger à changer de direction lorsqu'aucun des joueurs n'est à distance de jeu du ballon.
Tous les joueurs ont le droit de se trouver sur le terrain ; se trouver sur le chemin d'un adversaire n'est pas pareil que se mettre sur le chemin d'un adversaire.
Un joueur a le droit de protéger le ballon en se plaçant entre un adversaire et le ballon pour autant que le ballon reste à distance de jeu et que le joueur ne maintienne pas l'adversaire à distance avec ses bras ou son corps. Si le ballon se trouve à distance de jeu, le joueur peut être chargé (dans le respect des Lois du Jeu) par un adversaire.

3. Approche disciplinaire

L'arbitre a autorité pour infliger des sanctions disciplinaires à partir du moment où il pénètre sur le terrain pour l'inspection d'avant-match et jusqu'à ce qu'il le quitte après le coup de sifflet final (séance de tirs au but comprise).
Si, avant de pénétrer sur le terrain au début du match, un joueur ou un officiel d'équipe commet une faute passible d'exclusion, l'arbitre a autorité pour empêcher le joueur ou l'officiel d'équipe de participer au match (cf. point 6 de la Loi 3) ; l'arbitre signalera toute autre incorrection.
Qu'il soit sur le terrain ou en dehors, un joueur ou un officiel d'équipe qui commet une faute passible d'avertissement ou d'exclusion doit être sanctionné conformément à la nature de la faute commise.
Le carton jaune indique un avertissement et le carton rouge indique une exclusion.
Les joueurs, remplaçants, joueurs remplacés et officiels d'équipe peuvent se voir infliger un carton jaune ou un carton rouge.

Reprise du jeu retardée pour infliger un carton

Lorsque l'arbitre a décidé d'avertir ou d'exclure un joueur, le jeu ne doit pas reprendre avant que la sanction ait été infligée à moins que l'équipe adverse joue rapidement le coup franc et se procure une occasion de but manifeste avant que l'arbitre ait pu commencer la procédure de signification de la sanction disciplinaire ; la sanction sera alors infligée au prochain arrêt de jeu. Si la faute annihilait une occasion de but manifeste, le joueur est averti ; si l'infraction a perturbé ou stoppé une attaque prometteuse, le joueur n'est pas averti.

Avantage

Si l'arbitre décide d'appliquer la règle de l'avantage après une faute justifiant un avertissement ou une exclusion, il devra signifier cet avertissement ou cette exclusion au prochain arrêt de jeu. Cependant, si l'infraction consistait à tenter d'annihiler une occasion de but manifeste, le joueur sera averti pour comportement antisportif ; si l'infraction consistait à tenter de perturber ou stopper une attaque prometteuse, le joueur ne sera pas averti.

La règle de l'avantage ne doit pas être appliquée dans des situations impliquant une faute grossière, un acte de brutalité ou une faute passible d'un second avertissement à moins qu'une occasion de but manifeste ne se dessine. L'arbitre devra alors exclure le joueur au prochain arrêt de jeu, à moins que le joueur joue ou dispute le ballon ou interfère avec un adversaire, auquel cas l'arbitre devra interrompre le jeu, exclure le joueur et faire reprendre le jeu par un coup franc indirect, à moins que le joueur n'ait commis une faute plus grave.

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

Infractions passibles d'avertissement

Un joueur doit être averti s'il commet l'une des infractions suivantes :

- retarder la reprise du jeu ;
- manifester sa désapprobation en paroles ou en actes ;
- pénétrer ou revenir délibérément sur le terrain, ou quitter délibérément le terrain sans l'autorisation de l'arbitre ;
- ne pas respecter la distance réglementaire lors de l'exécution d'une balle à terre, d'un corner, d'un coup franc ou d'une rentrée de touche ;
- enfreindre de manière répétée les Lois du Jeu (le nombre d'infractions commises à partir duquel l'avertissement doit être infligé n'est pas précisément défini) ;
- se rendre coupable de comportement antisportif ;

- pénétrer dans la zone de visionnage ;
- faire un usage excessif du signal d'analyse vidéo (écran de télévision).

Un remplaçant ou joueur remplacé doit être averti s'il commet l'une des infractions suivantes :

- retarder la reprise du jeu ;
- manifester sa désapprobation en paroles ou en actes ;
- pénétrer ou revenir sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre ;
- se rendre coupable de comportement antisportif.
- pénétrer dans la zone de visionnage ;
- faire un usage excessif du signal d'analyse vidéo (écran de télévision).

Lorsque deux fautes ou infractions distinctes et passibles d'un avertissement sont commises (même à quelques instants d'intervalle), elles doivent être sanctionnées de deux avertissements, par exemple lorsqu'un joueur pénètre sur le terrain sans autorisation puis exécute un tacle dangereux ou stoppe une attaque prometteuse par une faute/main, etc.

Avertissements pour comportement antisportif

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

- tente de tromper l'arbitre en faisant par exemple semblant d'être blessé ou victime d'une faute (simulation) ;
- permute avec le gardien de but pendant le jeu ou sans l'autorisation de l'arbitre (cf. Loi 3) ;
- commet, de manière inconsidérée, une faute sanctionnée par un coup franc direct ;
- touche le ballon de la main pour perturber ou stopper une attaque prometteuse ou la stopper ;
- commet toute autre infraction pour perturber ou stopper une attaque prometteuse, sauf lorsque l'arbitre accorde un penalty pour une faute où le joueur a tenté de jouer le ballon ;
- annihile une occasion de but manifeste de l'adversaire en commettant une faute avec intention de jouer le ballon et si l'arbitre accorde un penalty ;
- joue le ballon de la main pour tenter de marquer un but (que sa tentative réussisse ou non) ou pour empêcher l'adversaire de marquer un but, sans y parvenir ;
- trace des marques non autorisées sur le terrain ;
- joue le ballon alors qu'il est en train de quitter le terrain après en avoir reçu l'autorisation ;
- se comporte d'une manière irrespectueuse envers l'esprit du jeu ;
- initie délibérément une stratégie pour que le ballon soit passé (y compris sur coup franc ou coup de pied de but) à son gardien de but de la tête, de la poitrine, du genou, etc. dans le but de contourner la Loi et ce, que le gardien touche ou non le ballon des mains ; le gardien de but est averti s'il est celui qui initie cette stratégie délibérée ;
- distrait verbalement un adversaire durant le jeu ou à la reprise du jeu.

Célébration d'un but

Les joueurs sont autorisés à exprimer leur joie lorsqu'un but est marqué, mais sans excès. Les célébrations orchestrées ne doivent pas être encouragées et ne doivent pas entraîner une perte de temps excessive.
Quitter le terrain pour célébrer un but n'est pas une faute passible d'avertissement, mais les joueurs doivent y revenir le plus rapidement possible.

Un joueur doit être averti – même si le but est annulé – si :

- il grimpe sur les grilles entourant le terrain et/ou s'approche des spectateurs d'une telle façon qu'il entraîne des problèmes de sécurité ;
- il agit de façon provocatrice, moqueuse ou offensante ;
- il recouvre sa tête ou son visage d'un masque ou autre article analogue ;
- il enlève son maillot ou s'en couvre la tête.

Retarder la reprise du jeu

Un avertissement sera infligé aux joueurs qui retardent la reprise du jeu :

- en faisant semblant de vouloir effectuer une rentrée de touche avant de passer soudainement le ballon à un coéquipier pour qu'il l'exécute ;
- en traînant pour quitter le terrain au moment d'être remplacé ;

- en retardant excessivement la reprise du jeu ;
- en bottant le ballon au loin ou en l'emportant avec soi, ou en provoquant une confrontation en touchant délibérément le ballon après que l'arbitre a stoppé le jeu ;
- en exécutant délibérément un coup franc à un mauvais endroit avec pour seul objectif de devoir le retirer.

Infractions passibles d'exclusion

Un joueur, un remplaçant ou un joueur remplacé qui commet l'une des fautes suivantes doit être exclu s'il :

- empêche l'équipe adverse de marquer un but, ou annihile une occasion de but manifeste en commettant une main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation) ;
- empêche de marquer un but ou annihile une occasion de but manifeste à un adversaire se dirigeant vers le but (mais pas forcément directement) du joueur fautif en commettant une faute passible d'un coup franc (sauf précision apportée à la section suivante) ;
- commet une faute grossière ;
- crache sur /vers ou mord quelqu'un ;
- commet un acte de brutalité ;
- tient des propos blessants, injurieux et/ou grossiers ou agit de façon blessante, injurieuse et/ou avec grossièreté ;
- reçoit un second avertissement au cours du même match ;

Tout joueur, remplaçant ou joueur remplacé ayant été exclu doit quitter la proximité du terrain ainsi que la surface technique.

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

Si un joueur empêche l'équipe adverse de marquer ou annihile une occasion de but manifeste en commettant une main, le joueur doit être exclu quel que soit l'endroit de la faute.
Si un joueur commet une faute contre un adversaire pour annihiler une occasion de but manifeste et que l'arbitre accorde un penalty, le joueur fautif est averti s'il a tenté de jouer le ballon ; dans toutes les autres circonstances (par exemple tenir, tirer ou pousser, aucune possibilité de jouer le ballon, etc.), le joueur fautif doit être exclu.
Un joueur, un joueur exclu, un remplaçant ou un joueur remplacé qui entre sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre et interfère avec le jeu ou un adversaire et empêche l'équipe adverse de marquer ou annihile une occasion de but manifeste est coupable d'une faute passible d'exclusion.
Les critères suivants doivent alors être pris en compte :

- la distance entre le lieu de la faute et le but ;
- le sens du jeu ;
- la probabilité de conserver ou de récupérer le ballon ;
- le placement et le nombre de défenseurs.

Faute grossière

Tacler ou disputer le ballon tout en mettant en danger l'intégrité physique d'un adversaire ou en agissant avec violence ou brutalité doit être sanctionné comme faute grossière.
Se rend coupable d'une faute grossière tout joueur qui se jette – avec une ou deux jambes en avant – pour disputer le ballon de face, de côté ou par derrière avec violence ou mise en danger de l'intégrité physique de l'adversaire.

Acte de brutalité

Un joueur se rend coupable d'un acte de brutalité s'il agit ou essaie d'agir avec violence ou brutalité envers un adversaire alors qu'ils ne disputent pas le ballon, ou envers un coéquipier, un officiel d'équipe, un arbitre, un spectateur ou toute autre personne, qu'il y ait eu contact ou non.
De plus, un joueur qui frappe délibérément un adversaire ou toute autre personne à la tête ou au visage avec la main ou le bras, alors qu'il ne dispute pas le ballon, se rend coupable d'un acte de brutalité à moins que la force utilisée n'ait été négligeable.

Officiels d'équipe

Si une infraction est commise et que la personne fautive ne peut pas être identifiée, c'est l'entraîneur principal qui recevra la sanction.

Mise en garde
Les infractions suivantes sont en général passibles d'une mise en garde (les infractions répétées ou outrancières, d'un avertissement ou d'une exclusion) :

- pénétrer sur le terrain de manière respectueuse, sans chercher la confrontation ;
- ne pas coopérer avec les arbitres, par exemple en ignorant les instructions d'un arbitre assistant ou du quatrième officiel;
- exprimer un léger désaccord (par la parole ou par des gestes) envers une décision ;
- quitter plusieurs fois la surface technique (sans commettre d'autre infraction).

Avertissement

Les infractions suivantes sont passibles d'un avertissement (liste non exhaustive) :

- ne pas respecter – clairement et avec persistance – les limites de la surface technique ;
- retarder la reprise du jeu de son équipe ;
- pénétrer volontairement dans la surface technique de l'équipe adverse (sans chercher la confrontation) ;
- manifester sa désapprobation par la parole ou par des actes, notamment en : jetant ou donnant des coups de pied dans des bouteilles ou autres objets ;
- agissant d'une manière montrant clairement un manque de respect envers le corps arbitral (par exemple applaudissement sarcastique) ;
- demander excessivement ou avec persistance d'infliger des cartons à l'adversaire ;
- effectuer de manière excessive le signal du recours à l'arbitrage vidéo ;
- se comporter de manière provocatrice ou offensante ;
- adopter avec persistance un comportement répréhensible (mises en garde répétées) ;
- se comporter d'une manière irrespectueuse envers le jeu.

Exclusion
Les infractions suivantes sont passibles d'exclusion (liste non exhaustive) :

- retarder la reprise du jeu de l'équipe adverse (par exemple en gardant le ballon ou en le dégageant, ou en faisant obstacle à un joueur) ;
- quitter délibérément la surface technique pour : signifier sa désapprobation ou se plaindre auprès d'un arbitre ;
- agir de manière provocatrice ou offensante ;
- pénétrer dans la surface technique de l'équipe adverse de manière agressive ou en cherchant la confrontation ;
- jeter ou botter délibérément un objet sur le terrain ;
- pénétrer sur le terrain pour :
- chercher la confrontation avec un arbitre (y compris à la mi-temps ou à l'issue du match) ;
- interférer avec le jeu, un adversaire ou un arbitre ;
- se comporter de manière agressive ou physique (incluant crachat et morsure) envers tout joueur, remplaçant, joueur remplacé ou officiel des deux équipes, ou tout arbitre, supporter ou autre personne (ramasseur de balle, stadier, officiel de la compétition, etc.) ;
- recevoir un second avertissement au cours du même match ;
- tenir des propos blessants, injurieux et/ou grossiers ou agir de façon blessante, injurieuse et/ou avec grossièreté ;
- utiliser de manière illicite des équipements électroniques ou de communication et/ou se comporter de manière inappropriée du fait de l'utilisation d'équipements électroniques ou de communication ;
- adopter un comportement violent.

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

Dans tous les cas, l'arbitre doit prendre la sanction disciplinaire appropriée :

- si le jet d'objet est effectué de manière inconsidérée, il avertira le joueur fautif pour comportement antisportif ;
- si le jet d'objet est effectué de manière violente, il exclura le joueur fautif pour acte de brutalité.

4. Reprise du jeu après des fautes et incorrections

Si le ballon n'est pas en jeu, le jeu reprendra conformément à la procédure applicable à la décision prise.
Si le ballon est en jeu et si le joueur commet une infraction à caractère physique à l'intérieur du terrain contre :

- un adversaire : coup franc indirect ou direct ou penalty ;

- un coéquipier, un remplaçant, un joueur remplacé ou exclu, un officiel d'équipe ou un arbitre : coup franc direct ou penalty.

Toutes les infractions verbales sont sanctionnées d'un coup franc indirect.

Si l'arbitre interrompt le jeu pour une infraction commise par un joueur – à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain – à l'encontre d'un agent extérieur, le jeu reprendra par une balle à terre, à moins qu'un coup franc soit accordé car le joueur concerné a quitté le terrain sans la permission de l'arbitre.

Si, lorsque le ballon est en jeu :

- un joueur commet en dehors du terrain une faute contre un arbitre ou un joueur, remplaçant, joueur remplacé ou exclu adverse, ou un officiel d'équipe ou
- un remplaçant, un joueur remplacé, un joueur exclu ou un officiel d'équipe commet une faute contre – ou interfère avec – un joueur adverse ou un arbitre en dehors du terrain,

Le jeu reprendra par un coup franc exécuté sur le point de la limite du terrain le plus proche de l'endroit où la faute ou l'interférence a été commise ; si la faute est passible d'un coup franc direct et si ledit point se trouve sur une des parties de la ligne de but délimitant la surface de réparation du joueur fautif, l'arbitre accordera un penalty.

Si un joueur commet une faute ou incorrection hors du terrain contre un autre joueur, un remplaçant, un joueur remplacé ou un officiel de sa propre équipe, le jeu reprendra par un coup franc indirect sur le point de la limite du terrain le plus proche de l'endroit où la faute a été commise.

Si un joueur touche le ballon avec un objet qu'il tient dans ses mains (chaussure, protège-tibias, etc.), le jeu reprendra par un coup franc direct (ou un penalty).

Si un joueur qui se trouve sur le terrain ou à l'extérieur lance ou botte un objet (autre que le ballon du match) vers un joueur adverse, ou lance ou botte un objet (y compris un ballon) vers un remplaçant adverse, un joueur remplacé ou expulsé adverse, un officiel d'équipe adverse, un arbitre ou le ballon du match, alors le jeu reprendra par un coup franc direct à l'endroit où il a (ou aurait) heurté la personne ou le ballon.

Si cet endroit est en dehors du terrain, le coup franc sera exécuté depuis le point le plus proche des limites du terrain ; si cet endroit est dans la surface de réparation du joueur fautif, un penalty sera accordé.

Si un remplaçant, joueur remplacé ou exclu, un joueur se trouvant temporairement en dehors du terrain ou un officiel d'équipe jette de la main ou du pied un objet sur le terrain et que cela interfère avec le jeu, un adversaire ou un officiel de match, le jeu reprendra par un coup franc direct (ou un penalty) exécuté à l'endroit où l'objet a interféré avec le jeu ou à l'endroit où il a touché ou aurait pu toucher l'adversaire, l'officiel de match ou le ballon.

Loi 12 - Coups francs directs et indirects

Il y a une façon simple de se rappeler quelles fautes appellent un coup franc direct et quelles fautes appellent un coup franc indirect : En feindre une règle du jeu entraîne un coup franc indirect alors qu'un contact physique entraîne un coup franc direct.

Balle à terre ou coup franc ne veut pas dire entre-deux. La différence étant que plus d'un joueur par équipe peut se présenter pour l'exécution de la reprise de jeu par balle à terre.

Le contact physique n'est pas interdit au soccer. Un coup franc ne doit être sifflé que lorsqu'un joueur prend un avantage sur un autre grâce à une action fautive. Une action où deux joueurs se disputent le ballon en étant au contact "épaule-contre-épaule" est tout à fait légale et ne requiert pas de coup franc.

Dès l'appel d'un coup franc, l'arbitre doit immédiatement mentionner la nature du coup franc (direct ou indirect), préciser l'équipe avantagée et indiquer le lieu de reprise du jeu. Il peut accompagner ses consignes vocales en indiquant avec le bras le sens de l'attaque de l'équipe avantagée.

L'arbitre doit sanctionner les joueurs qui intentionnellement retardent l'exécution du coup franc. La Loi du jeu demande à ce que les joueurs de l'équipe adverse soient à au moins à 9.15m (dans notre ligue, environ 10 pieds) du ballon lors de l'exécution d'un coup franc sauf s'ils se trouvent sur leur propre ligne de but entre les montants lors d'un coup franc indirect.

Il est du devoir de l'arbitre de veiller à l'application de cette règle. Si les joueurs de l'équipe attaquante décident d'exécuter le coup franc rapidement, ils ne pourraient cependant demander la reprise si le résultat obtenu ne plaisait plus (double avantage). Le ballon est en jeu dès qu'il est botté **et a bougé**.

Tout coup franc doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise à l'exception du coup de pied de réparation (penalty).

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

Coup franc direct-*Main*

Tout contact entre le ballon et le bras ou la main d'un joueur ne constitue pas nécessairement une infraction.

Il y a faute si un joueur :

- *touche délibérément le ballon du bras ou de la main, par exemple avec mouvement du bras ou de la main vers le ballon;*
- *touche le ballon du bras ou de la main en ayant artificiellement augmenté la surface couverte par son corps. Il est considéré qu'un joueur a artificiellement augmenté la surface couverte par son corps lorsque la position de son bras ou de sa main n'est pas une conséquence du mouvement de son crops dans cette situation spécifique ou n'est pas justifiable par un tel mouvement. En ayant son bras ou sa main dans une telle position, le joueur prend le risque de toucher le ballon avec ces parties du corps et ainsi d'être sanctionné;*
- *marque un but :*
  - directement de la main ou du bras, même de manière accidentelle (S'applique également au gardien)
  - immédiatement après que la ballon a touché son bras ou sa main, même de manière accidentelle

Une faute de main est signalée lorsque le joueur fait un geste de mouvement de la main vers le ballon (et non le contraire, à savoir mouvement du ballon vers la main) et donne une direction au ballon.

Il n'y a pas de faute si le joueur touche le ballon avec sa main pour se protéger le corps. Dans ce cas, l'arbitre laisse jouer en prenant soin de dire aux joueurs que le jeu continu.

Pour un coup franc indirect

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

- Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, un coup de pied de but est accordé à celle-ci ;
- Si le ballon est en jeu et qu'il entre directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, un coup de pied de coin (corner) est accordé à l'équipe adverse ;
- Si le ballon touche le gardien avant d'entrer dans le but, le but est accordé.

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

- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 10 pieds du ballon ;
- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu ;
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté directement en dehors de la surface de réparation ;
- Un coup franc accordé dans la surface de but peut être exécuté de n'importe quel point de cette surface.

Infractions et sanctions :

Quand un joueur de l'équipe adverse ne se trouve pas à la distance requise lors de l'exécution du coup franc ou quand le ballon n'est pas mis directement en jeu par l'équipe défendant lorsque le coup franc est exécuté dans sa propre surface de réparation, le coup franc doit être recommencé.

Quand le ballon est en jeu et que l'exécutant touche le ballon une seconde fois (autrement que délibérément avec ses mains) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.
Quand le ballon est en jeu et que l'exécutant saisit délibérément le ballon des mains avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

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

Loi 13 - Coup de pied de réparation (penalty)

Le coup de pied du point de réparation (penalty) est un coup franc direct qui sanctionne les fautes (voir loi 11) faites dans la surface de réparation et requérant un coup franc direct malgré l'endroit où se trouve le ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.

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

Le joueur exécutant le pénalty ne peut retoucher au ballon avant qu'il n'ait été joué par un autre joueur même si le ballon a été repoussé par les montants du but; cette faute entraînera un coup franc indirect en faveur de l'équipe qui défend.

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

Procédure :

- Le ballon est placé au point de pénalty ;
- Le joueur exécutant le pénalty est clairement identifié ;
- Le gardien de but est sur sa ligne de but entre les montants de but et jusqu'à ce que le ballon soit botté ;
- Tous les autres joueurs sont à l'extérieur de la surface de réparation, derrière le ballon et ils sont sur le terrain ;
- L'arbitre donne le signal de l'exécution en sifflant ;
- Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et bougé en direction du but.

En cas d'infraction à cette procédure et selon l'équipe qui est avantagée par l'infraction, l'arbitre validera ou non le but. Il pourra également, au besoin, faire reprendre le coup de pied de réparation.

Le joueur exécutant le coup de pied de réparation ne peut toucher au ballon une seconde fois avant qu'un autre joueur le touche. Cette règle est toujours d'application même si le ballon frappe directement un des montants ou la barre transversale du but.

Loi 14 - Rentrée de touche

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

Lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de touche au sol ou en l'air, une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier. Il n'est pas possible de marquer un but directement sur une rentrée de touche :

- si le ballon pénètre dans le but adverse, un coup de pied de but doit être accordé ;
- si le ballon pénètre dans le but de l'exécutant, un corner doit être accordé.

Procédure
Au moment de la rentrée de touche, l'exécutant doit :
- se tenir debout face au terrain ;
- avoir, au moins partiellement, les deux pieds sur la ligne de touche ou à l'extérieur du terrain ;
- lancer le ballon des deux mains depuis la nuque et par-dessus la tête depuis l'endroit où le ballon est sorti du terrain.

Tous les adversaires doivent se trouver à au moins 2 m du point de la ligne de touche où doit être effectuée la rentrée de touche.

Le ballon est en jeu dès l'instant qu'il pénètre sur le terrain. Si le ballon touche le sol avant d'entrer sur le terrain, la rentrée de touche devra être rejouée par la même équipe et au même endroit. Si la rentrée de touche n'est pas effectuée correctement, elle devra être rejouée par l'équipe adverse.

Si un joueur effectuant une rentrée de touche correctement lance intentionnellement – mais pas de manière imprudente, inconsidérée ou violente – le ballon contre un adversaire afin de pouvoir ensuite le rejouer, l'arbitre doit permettre au jeu de se poursuivre.

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

En cas de mauvaise rentrée en touche, la rentrée en touche est recommencée par un joueur de l'équipe adverse.

Loi 15 - Coup de pied de but

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

Un coup de pied de but sera accordé à l'équipe défendante chaque fois que le ballon franchira la ligne de but, à terre où en l'air, sans qu'un but soit marqué, et qu'il aura été touché, avant de sortir, par un joueur de l'équipe attaquante.

Exécution du coup de pied de but :

- Le ballon doit être immobile et être botté d'un point quelconque de la surface de but par un joueur de l'équipe qui défend.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a clairement bougé.
- Les adversaires doivent se trouver en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu

Si le ballon n'est pas botté en jeu directement en dehors de la surface de réparation, le coup de pied de but sera recommencé.

Le coup de pied de but peut être effectué par le gardien ou un de joueurs de l'équipe. Cependant, l'exécutant ne peut retoucher une seconde fois au ballon avant qu'un autre joueur le touche. En cas d'infraction, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse.

Pour toute autre infraction, le coup de pied de but sera recommencé.

Loi 16 - Coup de pied de coin (corner)

Il n'y a pas de hors-jeu lors d'un coup de pied de coin (corner).

Un corner (coup de pied de coin) est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui défend, franchit entièrement la ligne de but, à terre ou en l'air, sans qu'un but ait été marqué.
Un but peut être marqué directement sur corner, mais uniquement contre l'équipe adverse ; si le ballon pénètre directement dans le but de l'exécutant, un corner sera accordé à l'adversaire.

- Le ballon doit être positionné dans la surface de coin la plus proche de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de but.
- • Le ballon doit être immobile et doit être botté par un joueur de l'équipe qui attaque.
- • Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a clairement bougé, même s'il n'est pas sorti de la surface de coin.
- • Le drapeau de coin ne peut être enlevé.
- • Les adversaires doivent se tenir au moins à 9,15 m de la surface de coin jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

Si, une fois que le ballon est en jeu, l'exécutant retouche le ballon avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur, un coup franc indirect est accordé

Pour toute autre infraction, le coup de pied de coin (corner) sera recommencé.

Loi 17 - Équilibre des équipes

Dans le but de faire vivre une expérience récréative agréable aux enfants, chaque équipe bénéficie des 2 premiers matchs pour équilibrer ses équipes d'une même catégorie et ainsi assurer des équipes de forces semblables.

Dans le cas où un joueur d'une équipe doit être remplacé, le joueur remplaçant doit provenir d'une catégorie égale ou inférieure.

Il est important de faire joueur également tous les joueurs de l'équipe.

Lors d'un match, lorsqu'il y a un écart de 4 buts entre les deux équipes (exemple : 5-1), l'équipe gagnante enlève un joueur jusqu'à ce que cet écart se rétrécit à 3 buts (exemple 5-2). En tel cas, le joueur en moins sera de retour et les équipes rejoueront à forces égales.

À l'intention des entraîneurs :

Avant qu'un match devienne à sens unique, donner des défis à vos jeunes (faire plus de passe, changer de position vos joueurs de offensifs à défensifs, etc.). Car la ligue souhaite fortement le plaisir de tous et n'oubliez pas nous avons un caractère RÉCRÉATIF et non compétitif.

Loi 18 – Classement

À partir de la catégorie 11-12 ans, les statistiques de chaque partie sont comptabilisées afin de créer un classement en termes de positions. L'ajout de cette loi a comme objectif d'ajouter un minimum de compétition chez les jeunes afin qu'ils conservent leur plaisir de jouer. Advenant le cas où ce classement crée trop de friction chez les joueurs, entraîneurs et/ou spectateurs d'une catégorie, le classement peut être arrêté à tout moment durant la saison pour la catégorie concernée.

Loi 19 - Absence d'une équipe

Une équipe qui ne se présente pas à un match perd automatiquement la partie, et celle-ci ne sera pas reprise. Advenant la situation où une équipe perd la partie en raison de l'absence de quelques-uns de ces joueurs, proposer quand même aux entraîneurs de mixer les équipes et de jouer ensuite pour le pur plaisir de jouer.

Loi 20- Gros bon sens

Cette Loi est la plus importante à se rappeler ! Que nous soyons entraîneur, joueur, arbitre ou même spectateur, elle est la loi qui nous permettra de voir évoluer notre sport préféré dans l'harmonie et le respect.