

Lois du jeu de Football

Foot à 11

Au football, les lois du jeu (ou lois du football) est le nom donné aux règles du jeu du football. Elles sont décidées au niveau de l'International Football Association Board (IFAB) ; la dernière version date de 2000. La Fédération internationale de football association, représentée au sein de l'IFAB à parité avec des représentants du Royaume-Uni], veille à leur application uniforme dans le monde et au niveau des différentes compétitions et catégories d'âge.

Les règles sont au nombre de dix-sept et concernent chacune un aspect spécifique du jeu :

Loi 1 du football : le terrain de jeu.....	2
Loi 2 du football : le ballon.....	4
Loi 3 du football : nombre de joueurs.....	4
Loi 4 du football : équipement des joueurs.....	6
Loi 5 du football : l'arbitre.....	8
Loi 6 du football : les arbitres assistants.....	9
Loi 7 du football : la durée du match.....	10
Loi 8 du football : le coup d'envoi et reprise du jeu.....	11
Loi 9 du football : ballon en jeu et hors du jeu.....	13
Loi 10 du football : but marqué.....	13
Loi 11 du football : le hors-jeu.....	14
Loi 12 du football : fautes et comportement antisportif.....	15
Loi 13 du football : coup franc Types de coups francs.....	17
Loi 14 du football : coup de pied de réparation.....	19
Loi 15 du football : rentrée de touche.....	21
Loi 16 du football : coup de pied de but.....	23
Loi 17 du football : coup de pied de coin.....	24

On fait parfois référence, de manière plaisante, à la Loi 18 : Sens commun ou esprit du jeu: il s'agit pour un arbitre d'interpréter les 17 lois de manière à conserver l'esprit du jeu, celui-ci étant plus important que la lettre.

Les premières règles officielles ont été écrites par Ebenezer Cobb Morley avant d'être approuvées par la Fédération d'Angleterre de football le 8 décembre 1883, peu après sa création le 26 octobre de la même année. L'IFAB fut créé le 6 décembre 1882 sur entente des fédérations écossaise, galloise, nord-irlandaise et anglaise afin d'unifier les Lois du jeu. Lors de la création de la FIFA à Paris en 1904, il fut aussitôt stipulé que l'association internationale adhérerait aux règles édictées par l'IFAB ; depuis 1913, en raison de la popularité internationale croissante du sport, l'IFAB admet en son sein des représentants de la FIFA. Aujourd'hui l'IFAB est ainsi composé de huit membres, quatre de la FIFA et quatre du Royaume-Uni, à savoir un par fédération.

Loi 1 du football : le terrain de jeu

Repères historiques

- 1852. Aucune allusion au terrain de jeu dans les règles édictées par Thring.
- 1863. Premières indications concernant le terrain de jeu dans le règlement de Cambridge.
- 1875. Sous la pression de la Sheffield FA, la FA autorise l'usage d'une barre transversale sur les buts, remplaçant le ruban qui en fixait jusqu'alors la hauteur. La dimension des buts est définitivement fixée à 7,32 m de longueur pour 2,44 m de hauteur.
- 1891. Des filets sont désormais fixés aux buts.
- 1891. Création de la surface de réparation.
- 1892. Le gardien peut toucher le ballon de la main dans sa surface de réparation et pas sur toute sa moitié de terrain, comme c'était le cas jusque-là.
- 1897. Ultime modification du traçage du terrain avec l'ajout d'un arc de cercle à 10 yards du point de penalty.

Le règlement actuel

Surface

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

Les terrains artificiels doivent être de couleur verte.

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

Marquage du terrain

Le terrain de jeu doit être rectangulaire et délimité par des lignes. Ces lignes font partie intégrante des surfaces qu'elles délimitent. Les deux lignes de démarcation les plus longues sont appelées lignes de touche. Les deux plus courtes sont nommées lignes de but. Le terrain de jeu est divisé en deux moitiés par la ligne médiane qui joint le milieu des lignes de touche. Le point central est marqué au milieu de la ligne médiane. Autour de ce point, est tracé un cercle de 9,15 m de rayon. Afin de matérialiser la distance à observer par l'adversaire lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, il est possible de tracer une marque à 9,15 m de l'arc de cercle de coin, à l'extérieur du terrain de jeu, perpendiculairement à la ligne de but et à la ligne de touche.

Dimensions

La longueur des lignes de touche doit être supérieure à la longueur des lignes de but. Longueur (ligne de touche) : minimum 90 m maximum 120 m Largeur (ligne de but) : minimum 45 m maximum 90 m.

Toutes les lignes doivent avoir la même largeur et ne pas dépasser 12 cm.

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

Surface de but

Deux lignes sont tracées perpendiculairement à la ligne de but, à 5,50 m de l'intérieur de chaque montant du but. Ces deux lignes avancent sur le terrain de jeu sur une distance de 5,50 m et sont réunies par une ligne tracée parallèlement à la ligne de but. L'espace délimité par ces lignes et la ligne de but est appelé surface de but.

Surface de réparation

Deux lignes sont tracées perpendiculairement à la ligne de but, à 16,5 m de l'intérieur de chaque montant du but. Ces deux lignes avancent sur le terrain de jeu sur une distance de 16,5 m et sont réunies par une ligne tracée parallèlement à la ligne de but. L'espace délimité par ces lignes et la ligne de but est appelé surface de réparation. À l'intérieur de chaque surface de réparation est marqué le point de réparation (point de penalty), à 11 m du milieu de la ligne de but et à égale distance des montants de but. À l'extérieur de chaque surface de réparation est tracé un arc de cercle de 9,15 m de rayon ayant pour centre le point de réparation.

Drapeaux

À chaque coin du terrain, doit être planté un drapeau avec une hampe - non pointue - s'élevant au moins à 1,50 m du sol. Des drapeaux similaires peuvent également être plantés à chaque extrémité de la ligne médiane, à au moins 1 m de la ligne de touche, à l'extérieur du terrain de jeu.

Arc de cercle de coin

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

Buts

Les buts sont placés au centre de chaque ligne de but. Ils sont constitués de deux montants verticaux (poteaux) s'élevant à égale distance des drapeaux de coin et reliés en leur sommet par une barre transversale. Les poteaux et la barre transversale doivent être en bois, en métal ou dans une autre matière agréée. Ils peuvent être de forme carrée, rectangulaire, circulaire ou elliptique et ne doivent en aucun cas présenter un danger pour les joueurs. La distance séparant l'intérieur des deux poteaux est de 7,32 m et le bord inférieur de la barre transversale se situe à 2,44 m du sol. Les poteaux et la barre doivent avoir la même largeur et la même épaisseur, lesquelles ne doivent pas excéder 12 cm. La ligne de but doit en outre avoir la même largeur que les poteaux et la barre transversale. Des filets peuvent être attachés aux buts et au sol derrière le but à condition toutefois qu'ils soient convenablement soutenus afin de ne pas gêner le gardien de but. Les poteaux et la barre transversale doivent être de couleur blanche.

Loi 2 du football : le ballon

Repère historique

- 1862. Aucune allusion au ballon dans les règles édictées par J.C. Thring.
- 1872. Les dimensions du ballon sont fixées.

- 1937. Les dimensions du ballon sont définitivement fixées.

Règlement actuel

Définition et dimensions.

- Caractéristiques du ballon : il est sphérique, en cuir ou dans une autre matière adéquate, a une circonférence de 70 cm au plus et de 68 cm au moins, a un poids de 450 g au plus et de 410 g au moins au début du match et a une pression se situant entre 0,6 et 1,1 atmosphère (600 - 1100 g/cm²).
- Normes compétitions:
 - taille ou size n°5 pour les seniors, U19 ans, U15 ans et senior féminine,
 - taille ou size n°4 pour les U13 ans, U11 ans et U9 ans,
 - taille ou size n°3 pour les débutants U7 ans.

Remplacement d'un ballon défectueux.

- Si le ballon éclate ou est endommagé en cours de match, la partie est arrêtée ; le match reprend, avec un nouveau ballon, par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le premier ballon au moment où il a été endommagé ou éclaté.

Loi 3 du football : nombre de joueurs

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

Compétitions officielles

Dans tout match disputé dans le cadre de compétitions officielles de la FIFA ou de compétitions organisées par les Confédérations et les Associations nationales, il est possible de recourir à trois remplaçants au maximum. Le règlement de la compétition doit préciser le nombre de remplaçants - entre trois au minimum et sept au maximum - qu'il est possible de désigner en tant que tels. Dans les matchs entre équipes nationales A, il est possible d'avoir recours à 6 remplaçants tout au plus.

Autres matchs

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

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

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

Procédure de remplacement

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

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

Remplacement du gardien de but

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

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

Remarque : La présence d'un gardien de but est obligatoire. Si un gardien de but est gravement blessé, il doit être immédiatement remplacé.

Infractions / Sanctions

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

- le jeu est arrêté (sous réserve de l'avantage),
- le remplaçant concerné est averti (carton jaune) et doit quitter le terrain de jeu,
- le jeu reprendra par un coup-franc indirect accordé à l'équipe adverse, à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption.

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

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

Pour toute autre infraction à cette Loi :

- le joueur concerné est averti (carton jaune).
- le jeu reprendra par un coup-franc indirect accordé à l'équipe adverse, à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption.

Reprise du jeu

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

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

Expulsion de joueurs ou de remplaçants

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

Si un gardien de but est expulsé, un joueur de terrain peut prendre sa place ou un gardien remplaçant à condition qu'un joueur de champ lui cède sa place (si un remplacement est possible).

Identification des joueurs

Présentation des licences	Le capitaine signe la feuille de match (Prise de connaissance de la composition de l'équipe)		
Absence d'une ou Plusieurs Licences	Sur la feuille de match. La signature du dirigeant licencié responsable suffit pour autoriser le joueur à participer (selon les Ligues et les Districts)	Présentation d'une pièce d'identité officielle ou non officielle avec photo + Certificat médical d'aptitude (ou copie)	Pièce d'identité officielle (1) : Permis de conduire, Carte Nationale d'Identité, Passeport, Carte de Séjour, Permis de Chasse
			Pièce d'identité non officielle (2) : Cette pièce doit comporter une photo identifiable
			Inscription des références sur la feuille de match. Signature du joueur à l'endroit prévu face à son nom.
			Inscription des références sur la feuille de match.
<p><i>(1) En cas de réserve : interdiction de saisir cette pièce. (2) En cas de réserve : saisie obligatoire de la pièce</i></p> <p><i>L'arbitre retourne la pièce à l'organisme qui gère la compétition concernée (FFF, Ligue ou District), qui vérifiera la qualification du joueur.</i></p> <p><i>Pour les catégories de jeunes, 15 ans, 18 ans et 16 ans, féminines, 18 ans, 16 ans et 14 ans FFF, la réserve est signée par le dirigeant licencié responsable.</i></p>			

Loi 4 du football : équipement des joueurs

Sécurité

L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit pas présenter un danger pour lui-même ou pour les autres. Ceci s'applique aussi aux bijoux en tous genres(mis à part des alliances de mariage), les joueurs n'ont pas le droit de changer de tenue durant les matchs. Les crampons sont également vérifiés, pour voir s'ils ne présentent aucun danger pour l'adversaire.

Équipement de base

Chaussures à crampons

L'équipement de base de tout joueur comprend :

- un maillot ou un gilet d'équipe - si le joueur porte une chemisette sous le maillot, les manches doivent être de la couleur dominante du maillot;
- des shorts - si le joueur porte des cuissards, ceux-ci doivent être de la même couleur que la couleur dominante des shorts;
- des bas - toute l'équipe doit avoir la même couleur de bas;
- protège-tibia ;
- chaussures;

Remarques : Les lunettes sont autorisées. Le port du bijou est strictement interdit; sa protection est autorisée. Le maillot du joueur doit toujours se trouver à l'intérieur de son short. Depuis la saison 2009/2010, le port de sur-chaussettes ou "strap" est interdit (une tolérance est accordée si ceux-ci sont de la même couleur que les chaussettes).

Protège-tibias

Ils doivent :

- être entièrement recouverts par les bas,

- être d'une matière adéquate (caoutchouc, plastique, ou matières similaires),
- offrir un degré de protection approprié.

Gardiens de but

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

Infractions / Sanctions

Pour toute infraction à cette Loi :

- le jeu ne doit pas nécessairement être arrêté,
- le joueur contrevenant doit être enjoint par l'arbitre à quitter le terrain de jeu pour corriger sa tenue,
- le joueur contrevenant doit quitter le terrain tout joueur ayant quitté le terrain de jeu pour corriger sa tenue ne pourra y revenir sans y avoir été préalablement autorisé par l'arbitre,
- l'arbitre doit contrôler la conformité de l'équipement du joueur avant de l'autoriser à revenir sur le terrain de jeu,
- le joueur ne peut revenir sur le terrain de jeu que lors d'un arrêt du jeu. Un joueur qui aura été enjoint à quitter le terrain de jeu pour avoir enfreint cette Loi et qui pénètre (ou revient) sur le terrain de jeu sans autorisation préalable de l'arbitre doit être sanctionné d'un avertissement (carton jaune).

Reprise du jeu

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

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

Loi 5 du football : l'arbitre

L'autorité de l'arbitre

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

Compétences et obligations

L'arbitre doit :

- veiller à l'application de toutes les Lois du Jeu,
- assurer le contrôle du match en collaboration avec arbitres assistants.
- s'assurer que le ballon satisfait aux exigences de la Loi 2,
- s'assurer que l'équipement des joueurs satisfait aux exigences de la Loi 4,
- assurer la fonction de chronométreur et rédiger une feuille de match,
- arrêter le match temporairement, le suspendre ou l'arrêter définitivement, à sa discrétion, à

chaque infraction aux Lois,

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

Décisions de l'arbitre

Les décisions de l'arbitre sur les faits en relation avec le jeu sont sans appel. Cependant, sous réserve que le jeu n'ait pas repris, l'arbitre peut revenir sur sa décision s'il réalise que celle-ci est incorrecte ou, à sa discrétion, suite à un avis d'un arbitre assistant.

Loi 6 du football : les arbitres assistants

Devoirs

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

- quand le ballon est entièrement sorti du terrain de jeu,
- à quelle équipe revient la rentrée de touche, ou s'il y a coup de pied de coin ou coup de pied de but,
- quand un joueur doit être sanctionné parce qu'il se trouve en position de hors- jeu,
- quand un remplacement est demandé,
- quand un comportement répréhensible ou tout autre incident est survenu en dehors du champ de vision de l'arbitre,
- quand les fautes sont commises lorsque les arbitres assistants sont plus près que l'arbitre de

- l'action (y compris, exceptionnellement, toute faute commise dans la surface de réparation),
- quand, lors de tirs de coups de pied de réparation (penalty), le gardien de but a bougé avant que le ballon n'ait été botté et si le ballon a franchi la ligne.

Assistance

Les arbitres assistants aident également l'arbitre à contrôler le match en accord avec les Lois du Jeu. En particulier, ils peuvent pénétrer sur le terrain de jeu pour s'assurer que la distance de 9,15 m est respectée. En cas d'ingérence ou de comportement incorrect d'un arbitre assistant, l'arbitre le relèvera de ses fonctions et fera un rapport à l'autorité compétente.

Tâches et responsabilités

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

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

Loi 7 du football : la durée du match

Périodes de jeu

Le match se compose de deux périodes de 45 minutes chacune, à moins qu'une autre durée n'ait été convenue d'un commun accord entre l'arbitre et les deux équipes participantes. Tout accord concernant une modification de la durée du match (par exemple une réduction de chaque période à 60 minutes en raison d'un éclairage insuffisant) doit impérativement intervenir avant le coup d'envoi et être en conformité avec le règlement de la compétition.

Compétitions masculines

- Vétérans : 2x45 minutes
- Seniors : 2x45 minutes
- U19 : 2x45 minutes
- U17 : 2x45 minutes
- U15 : 2x40 minutes
- U13 : 2x30 minutes
- Poussins : 50 minutes en 2 ou plusieurs périodes (sous forme de plateaux)
- Débutants : 40 minutes en 2 ou plusieurs périodes (sous forme de plateaux)

Compétitions féminines

- Seniors en "National" : 2x45 minute
- Seniors Hors "National" : 2x45 min
- 16 ans : 2x40 minutes

- 13 ans : 2x30 minutes
- Benjamines : 2x30 minutes
- Poussines : 50 minutes en 2 ou plusieurs périodes (épreuves féminines ou poussines à 7)
- Débutantes : 40 minutes en 2 ou plusieurs périodes (rencontre inter-écoles de football à 5)

La mi-temps

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

Récupération des arrêts de jeu

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

- les remplacements (+30s pour chaque remplacement) ,
- 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,

Note : la durée de la récupération des arrêts de jeu est à la discrétion de l'arbitre.

Coup de pied de réparation

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

Prolongation

Le règlement des compétitions peut prévoir de jouer une prolongation de deux périodes égales. En l'occurrence, ce sont les conditions énoncées dans la Loi 7 qui sont applicables. Les prolongations ne sont applicables que pour les compétitions Seniors. (Loi VII)

Arrêt définitif du match

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

Loi 8 du football : le coup d'envoi et reprise du jeu

Préliminaires

Le choix des camps est déterminé par un tirage au sort effectué au moyen d'une pièce de monnaie. L'équipe favorisée par le sort choisit le but contre lequel elle attaquera durant la première mi-temps. (L'autre équipe donnera le coup d'envoi). Au début de la seconde période du match, les équipes changent de camp et attaquent en direction du but adverse.

Remarque : Le tirage au sort peut influencer le match car bien qu'un changement de camp s'opère lors

de la seconde période, les conditions climatiques (sens et force du vent, position de soleil pour le gardien) peuvent varier au cours de la rencontre.

Coup d'envoi

Conditions

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

- au commencement du match,
- après qu'un but a été marqué,
- au début de la seconde période du match,
- au début de chaque période de la prolongation, le cas échéant.

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

Procédure

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

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

Infractions / Sanctions

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

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

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

- le coup d'envoi doit être recommencé.

Balle à terre

Conditions

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

Procédure

L'arbitre laisse tomber le ballon à terre à l'endroit où il se trouvait au moment où le jeu a été arrêté. Le jeu reprend dès que le ballon touche le sol.

Infractions / Sanctions

La balle à terre doit être recommencée si :

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

Circonstances particulières

Un coup-franc accordé à l'équipe défendant dans sa propre surface de but peut être exécuté de n'importe quel point de la surface de but. Un coup-franc indirect accordé à l'équipe attaquante dans la surface de but de son adversaire doit être exécuté de la ligne de la surface de but qui est parallèle à la ligne de but, et ce au point le plus proche de l'endroit où a été commis l'infraction. Une balle à terre destinée à la reprise du match après un arrêt temporaire du jeu alors que le ballon se trouvait dans la surface de but doit être exécutée sur la ligne de la surface de but qui est parallèle à la ligne de but, et ce au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

Loi 9 du football : ballon en jeu et hors du jeu

Ballon hors du jeu

Le ballon est hors du jeu quand :

- il a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air,
- le jeu a été arrêté par l'arbitre.

Ballon en jeu

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

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

Loi 10 du football : but marqué

Le but marqué

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

But marqué directement sans avoir été touché par un joueur

- coup d'envoi
- coup de pied de but (dans le but adverse)
- coup de pied de réparation (penalty)
- Coup-franc direct (contre l'équipe adverse)

- sur un coup de pied de coin

But refusé

Exemples de refus de but:

- si le ballon qui a franchit la ligne de but est crevé.
- si le ballon a été tiré par un joueur en position de hors-jeu signalé.
- sur coup-franc indirect (loi XIII)
- sur coup-franc direct, lorsque le joueur botte le coup-franc dans son propre but (loi XIII)
- sur rentrée de touche (loi VIII)
- sur balle à terre (loi VIII)
- sur coup de pied de coin contre son camp (loi XVII)
- sur coup de pied de but contre son camp (loi XVI)
- si l'arbitre a sifflé avant que le ballon ne pénètre dans le but

Équipe victorieuse

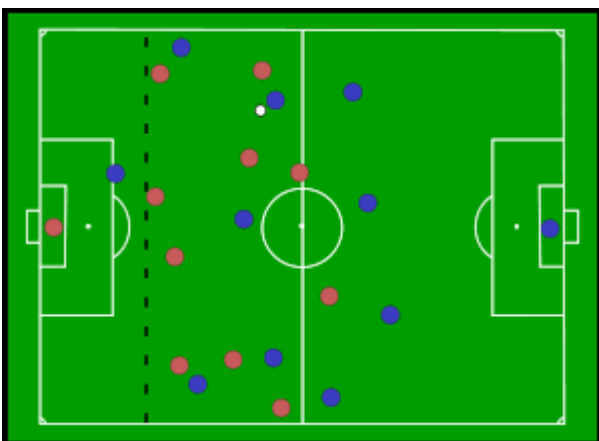
L'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts pendant le match remporte la victoire. Quand les deux équipes marquent le même nombre de buts ou ne marquent aucun but, le match est déclaré nul, et peut être suivi de prolongations.

Règlements des compétitions

Pour les matchs se terminant sur un score nul, les règlements des compétitions peuvent prévoir des dispositions relatives à une prolongation (2 périodes de 15 minutes en plus mais avec une mi-temps extrêmement réduite) ou à d'autres procédures agréées par l'International F.A. Board permettant de déterminer le vainqueur du match (on pourrait citer notamment les règles du but en or, c'est-à-dire que la victoire est offerte à la première équipe qui marque durant deux périodes de 15 minutes chacune (prolongation classiques) ou celle du but en argent (si une équipe prend l'avantage pendant la première période de la prolongation sans qu'il n'y ait d'égalisation alors l'équipe qui mène à la fin de cette première période de prolongation est déclarée vainqueur).

Loi 11 du football : le hors-jeu

Position de hors-jeu



Lors du départ du ballon, le joueur bleu à gauche est derrière la ligne virtuelle de défenseurs adverses: si le ballon lui est adressé, il sera sanctionné pour hors-jeu.

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

Un joueur se trouve en position de hors-jeu quand lui ou toute partie de son corps (buste, tête, pieds... à **l'exception des bras**) est plus près de la ligne de but adverse qu'à la fois le ballon et l'avant-dernier adversaire.

Un joueur est hors-jeu quand, au moment de la passe, il se situe plus près de la ligne de but que le ballon et l'avant-dernier adversaire. Si le ballon est frappé puis repoussé par les poteaux ou un défenseur, un joueur hors-jeu au départ de la frappe, l'est toujours.

Un joueur ne se trouve pas en hors jeu quand :

- il se trouve dans sa propre moitié de terrain
- il se trouve à la même hauteur que l'avant-dernier adversaire ;
- il se trouve à la même hauteur que les deux derniers adversaires ;
- il se trouve derrière le ballon lors de la passe ou sur la même ligne ;
- il se trouve en hors-jeu de position et qu'il s'efface ;
- il reçoit le ballon d'un joueur de l'équipe adverse
- il reçoit le ballon sur une remise en jeu du type sortie du terrain (corner, touche, six mètres)

Absence 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 coup de pied de coin (corner)

Il n'y a pas hors-jeu si le joueur ne reçoit pas la balle et qu'il ne fait pas action de jeu (hors-jeu passif) Il n'y a pas de hors-jeu lorsque le joueur attaquant reçoit le ballon venant d'un joueur défendant (le joueur défendant doit volontairement passer le ballon, dans le cas d'une déviation sur un centre par exemple, l'attaquant sera encore hors-jeu)

Infractions / sanctions

Pour toute infraction à cette loi, l'arbitre accorde à l'équipe adverse un coup-franc indirect qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (sous réserve des circonstances particulières de la loi VIII).

Loi 12 du football : fautes et comportement antisportif

La dernière version date de 2000. La FIFA veille à sanctionner les fautes et incorrections de façon à lutter contre l'anti-jeu (par exemple : joueur au sol après un tacle raté, par exemple) comme suit :

Coup-franc direct

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

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

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

- tacler un adversaire
- tenir un adversaire
- cracher sur un adversaire
- toucher délibérément le ballon des mains (excepté le gardien de but dans sa surface de réparation)

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

Penalty

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

Coup-franc indirect

Un coup-franc indirect est accordé à l'équipe adverse du gardien de but qui, se trouvant dans sa propre surface de réparation, commet l'une des quatre fautes suivantes :

- conserver le ballon plus de six secondes dans les mains
- toucher une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché, sans qu'il n'ait été touché par un autre joueur,
- toucher le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par un coéquipier,
- toucher le ballon des mains dans sa propre surface sur une rentrée de touche direct d'un de ses coéquipiers

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

- joue de manière dangereuse,
- fait obstacle à l'évolution d'un adversaire,
- empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains,
- commet d'autres fautes non mentionnées au préalable dans la loi 12, pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

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

Sanction disciplinaire

Il ne peut être montré un carton jaune ou un carton rouge qu'à un joueur, un remplaçant ou un joueur remplacé. L'arbitre ne présentera pas de carton s'il exclut un entraîneur.

Fautes passible d'avertissement :

- comportement anti sportif
- sortir du terrain sans autorisation de l'arbitre
- rentrer sur le terrain sans autorisation de l'arbitre
- enfreindre avec persistance les lois du jeu
- manifester sa désapprobation en acte ou en parole
- ne se tient pas a distance lors d'un coup-franc, d'une touche ou d'un cpc
- retarde la reprise du jeu

Fautes possibles d'exclusion

Un joueur est exclu du terrain de jeu (carton rouge) quand il commet l'une des sept fautes suivantes :

- une faute grossière ;
- adopter un comportement violent ;
- tenir des propos blessants, injurieux ou grossiers ;
- cracher sur un adversaire ou sur toute autre personne ;
- annihiler une occasion de but manifeste, en touchant délibérément le ballon de la main (ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation) ;
- anéantit une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup-franc ou d'un penalty ;
- recevoir un deuxième avertissement au cours du même match.

Un joueur exclu doit quitter la proximité du terrain de jeu ainsi que la surface technique.

Loi 13 du football : coup-franc

Types de coups francs

Les coups francs sont accordés pour sanctionner les fautes et comportements antisportifs définis par la Loi XII du football. Ils peuvent être directs (fautes avec contact physique ou manque de respect envers d'autres joueurs) ou indirects (fautes sans contact physique, notamment celles des gardiens).

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

Le coup-franc direct

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

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

Le coup-franc indirect

L'arbitre signale un coup-franc indirect en levant le bras au-dessus de la tête. Il maintient son bras dans cette position jusqu'à l'exécution du coup-franc et jusqu'à ce que le ballon touche un autre joueur ou sorte du jeu.

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

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

Exécution du coup-franc

Coup-franc dans la surface de réparation

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

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

Coup-franc indirect en faveur de l'équipe attaquante :

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

Coup-franc en dehors de la surface de réparation :

- tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 9,15 m du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu,
- le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé,
- le coup-franc doit être exécuté à l'endroit où a été commise l'infraction.

Infractions / Sanctions

Coup-franc non exécuté par le gardien de but

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.

Coup-franc exécuté par le gardien de but

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

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

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

Loi 14 du football : coup de pied de réparation

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

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

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

Positions respectives du ballon et des joueurs

Le ballon :

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

Le joueur exécutant le coup de pied de réparation :

- est clairement identifié.

Le gardien de but de l'équipe défendant :

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

Tous les joueurs autres que l'exécutant se trouvent :

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

L'arbitre

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

Exécution

- le tireur de coup de pied de réparation botte le ballon en direction du but,
- il ne doit pas jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur,
- le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé en direction du but adverse.

Quand un coup de pied de réparation est exécuté ou doit être répété pendant le temps réglementaire ou pendant le temps additionnel prévu en fin de période ou en fin de match pour permettre son exécution ou sa répétition, le but est accordé si, avant de passer entre les montants du but et sous la barre transversale :

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

Infractions/Sanctions

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

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

- l'arbitre laisse exécuter le coup,
- si le ballon pénètre dans le but, le coup de pied de réparation sera recommencé,
- si le ballon n'entre pas dans le but (le ballon frappe la barre transversale et/ou les montants et/ou le gardien de but) : l'arbitre interrompt le jeu et le jeu reprend par un coup-franc indirect en faveur de l'équipe adverse.

Le gardien de but enfreint les Lois du Jeu :

- l'arbitre laisse exécuter le coup,
- si le ballon pénètre dans le but, le but est accordé,
- si le ballon n'entre pas dans le but, le coup de pied de réparation sera recommencé.

Un coéquipier de l'exécutant pénètre dans la surface de réparation, va se placer devant le point de réparation ou s'approche à moins de 9,15 m du ballon :

- l'arbitre laisse exécuter le coup,
- si le ballon pénètre dans le but, le coup de pied de réparation sera recommencé,
- si le ballon n'entre pas dans le but, le coup de pied de réparation ne sera pas recommencé,
- si le ballon, après avoir été repoussé par le gardien de but ou la barre transversale est touché par ce joueur, l'arbitre interrompt le jeu et fait reprendre le match par un coup-franc indirect en faveur de l'équipe adverse.

Un coéquipier du gardien de but pénètre dans la surface de réparation, va se placer devant le point de réparation ou s'approche à moins de 9,15m du ballon :

- l'arbitre laisse exécuter le coup,
- si le ballon pénètre dans le but, le but est accordé,
- si le ballon ne pénètre pas dans le but, le coup de pied de réparation sera recommencé.

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

- le coup de pied de réparation sera recommencé.

Si, après le tir du coup de pied de réparation, l'exécutant touche le ballon une seconde fois (autrement qu'avec la main) avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur :

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

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

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

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

- le coup de pied de réparation sera recommencé.

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

- l'arbitre interrompt le jeu,
- le jeu reprend par une balle à terre à l'endroit où le ballon se trouvait au moment où il a été touché par un corps étranger.

Si un joueur botte le ballon avant le coup de sifflet de l'arbitre, celui-ci doit l'avertir (carton jaune).

Loi 15 du football : rentrée de touche

La rentrée de touche est accordée

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

Exécution

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

- faire face au terrain de jeu,
- avoir au moins partiellement les deux pieds soit sur la ligne de touche soit à l'extérieur de terrain,
- tenir le ballon avec ses deux mains,
- lancer le ballon depuis la nuque et par-dessus la tête sans décoller les pieds du terrain.
- lancer le ballon depuis l'endroit où il est sorti du terrain

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

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

Infraction/Sanction

Remise en jeu exécutée par un joueur de champ :

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

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

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

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

Remise en jeu exécutée par le gardien de but :

Si le ballon est en jeu et que le gardien de but touche (autrement que des mains) le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

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

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

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

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

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

Pour tout autre infraction à cette Loi :

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

Remarque : le hors-jeu n'existe pas lors d'une rentrée de touche

Tous les adversaires doivent se trouver à au moins 2 mètres du lieu de la rentrée de touche et ce jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

Dans le cas où un joueur adverse n'est pas à distance, l'arbitre ou l'arbitre assistant officiel se devra d'intervenir pour inviter ce joueur à se placer à une distance de 2 mètres du lieu de la rentrée de touche. En cas de difficulté ou de récidive, le fautif recevra un avertissement pour « retarder la reprise du jeu ».

Lorsqu'un joueur effectue une rentrée de touche malgré la présence d'un adversaire situé à une distance inférieure à 2 mètres du lieu de la rentrée de touche, l'arbitre n'interviendra pas immédiatement. Si l'équipe qui bénéficiait de la rentrée en touche tire un avantage, il laissera le jeu se dérouler. Dans le cas contraire, il arrêtera le jeu et donnera la rentrée de touche à refaire à la même équipe.

En cas de difficulté ou de récidive, le fautif recevra un avertissement pour « retarder la reprise du jeu ».

Loi 16 du football : coup de pied de but

Le **coup de pied de but** est, en football, l'une des manières de reprendre le jeu. Un but peut être marqué directement sur un coup de pied de but, mais uniquement contre l'équipe adverse.

Un coup de pied de but est accordé quand :

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

Exécution

- le ballon est botté d'un point quelconque de la surface de but par un des joueurs de l'équipe défendante,
- les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu,

- l'exécutant ne doit pas jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur,
- le ballon est en jeu dès qu'il est botté directement en dehors de la surface de réparation.

Infraction/Sanction

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

- le coup de pied de but sera recommencé.

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

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

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

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

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

Coup de pied de but exécuté par le gardien de but :

Si le ballon est en jeu et que le gardien de but touche (autrement que des mains) une seconde fois le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

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

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

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

Pour toute infraction à cette loi :

- le coup de pied de but sera recommencé.

Loi 17 du football : coup de pied de coin

Le **coup de pied de coin** (ou **corner**) est, en football, l'une des manières de reprendre le jeu.

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

Un coup de pied de coin est accordé quand :

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

Exécution

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

Infraction/Sanction

Le coup de pied de coin est exécuté par un joueur de champ :

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche le ballon (autrement qu'avec la main) une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

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

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

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

Coup de pied de coin exécuté par le gardien de but :

Si le ballon est en jeu et que le gardien de but touche (autrement que des mains) une seconde fois le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

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

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

- un coup-franc direct est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise en dehors de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup-franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.
- un coup-franc indirect est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise dans la surface de réparation du gardien de but. Ce coup-franc indirect doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise. SRCP de la loi VIII

Pour toute infraction à cette loi :

- le coup de pied de coin sera recommencé.