



FIFA

For the Game. For the World.



Loi 12

Fautes et Incorrections

(Partie 1 – Fautes)

- Fautes
 - **Conditions de base pour une faute**
 - **Direct**
 - **Indirect**
 - **Inadvertance, imprudence, excès de combativité**
- Charger un adversaire
- Tenir un adversaire
- Toucher le ballon de la main
- Fautes du gardien de but
- Fautes sur le gardien de but
- Jouer d'une manière dangereuse
- Faire obstacle/obstruction à un adversaire



Pour qu'une faute soit caractérisée, l'infraction:

- **doit avoir été commise par un joueur**
- **doit s'être produite sur le terrain de jeu**
- **doit s'être produite pendant que le ballon était en jeu**

Si l'arbitre interrompt le jeu en raison d'une faute commise **hors** du terrain de jeu (lorsque le ballon est en jeu), le jeu doit reprendre par une balle à terre, là où se trouvait le ballon lorsque la faute a été commise*.

Pour les **six fautes** suivantes:

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



Fautes - coup franc direct

5

Pour les **six fautes** antérieures l'arbitre doit décider si elles ont été commises par:

- **inadvertance**
- **imprudence ou**
- **excès de combativité**

Pour les **quatre fautes** suivantes:

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

Pour ces **quatre fautes**, l'arbitre doit décider si **elles ont été effectivement commises**.



Fautes - coup franc direct

7

Pour le group de six et le group de quatre le jeu doit reprendre:

- **par un coup franc direct exécuté à l'endroit où la faute a été commise***
- **par un coup de pied de réparation quand l'une de ces dix fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, quel que soit l'endroit où se trouve le ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu**



Inadvertance, imprudence, excès de combativité

8

- « **Inadvertance** » signifie que le joueur manque d'attention ou de jugement dans son jeu, ne prend pas de précautions.
 - **aucune sanction disciplinaire supplémentaire** si l'arbitre juge qu'il s'agit d'inadvertance
- « **Imprudence** » signifie que le joueur exécute son geste sans prendre garde au danger pour son adversaire ou aux conséquences sur celui-ci.
 - **tout joueur jouant de manière imprudente doit recevoir un avertissement**



Inadvertance, imprudence, excès de combativité

9

« **Excès de combativité** » signifie que le joueur fait preuve de beaucoup trop de combativité et risque de blesser son adversaire.

- un joueur faisant preuve d'un excès de combativité doit être **expulsé du terrain de jeu**

Charger un adversaire

10



Charger l'adversaire consiste à essayer de conquérir de l'espace par contact physique à distance de jeu du ballon, sans faire usage de ses bras ou de ses coudes.

Charger l'adversaire est une faute si l'action s'accompagne:

- **d'agressivité**
- **de violence**
- **d'une force excessive**

Sur le terrain de jeu:

– sanctions disciplinaires:

- pas de mesure disciplinaire en cas d'inadvertance
- avertissement en cas d'imprudence
- expulsion **en cas d'excès de combativité ou annihile une occasion de but manifeste**

– remise en jeu:

- coup franc direct à l'endroit où la faute a été commise*
- coup de pied de réparation (faute commise dans la surface de réparation)

En dehors du terrain de jeu:

- **sanctions disciplinaires:**
 - avertissement en cas d'imprudence
 - expulsion en cas d'excès de combativité
- **remise en jeu:**
 - balle à terre depuis l'endroit où le ballon se trouvait*



Tenir un adversaire consiste notamment à l'empêcher d'avancer ou de se déplacer à l'aide des mains, des bras ou du corps.



Les arbitres sont appelés à intervenir rapidement et avec fermeté à l'encontre des joueurs qui tiennent leur adversaire, notamment à l'intérieur de la surface de réparation lors des coups de pied de coin et des coups francs.

Dans ces situations, l'arbitre:

- doit mettre en garde tout joueur qui tient un adversaire avant que le ballon ne soit en jeu
- doit avertir le joueur s'il continue de tenir l'adversaire avant que le ballon ne soit en jeu
- doit accorder un coup franc direct ou un coup de pied de réparation et avertir le joueur s'il tient l'adversaire après la mise en jeu du ballon

Sanctions disciplinaires:

- **un avertissement pour comportement antisportif doit être infligé au joueur qui tient un adversaire pour l'empêcher de prendre possession du ballon ou de se placer dans une position avantageuse**
- **une exclusion doit être signifiée à un joueur qui annihile une occasion de but manifeste en tenant un adversaire**
- **aucune autre situation où un adversaire est tenu ne donnera lieu à une sanction disciplinaire**

Remise en jeu:

- **coup franc direct de l'endroit où la faute a été commise* ou coup de pied de réparation si la faute a été commise dans la surface de réparation**

Toucher le ballon de la main

Toucher le ballon de la main implique un geste **délibéré** de la part du joueur pour toucher le ballon de la main ou du bras.

L'arbitre doit tenir compte des circonstances suivantes:

- **mouvement de la main vers le ballon (et non pas du ballon vers la main)**
- **distance entre l'adversaire et le ballon touché de la main (ballon imprévu)**
- **la position de la main n'implique pas forcément une faute commise de la main**
- **toucher le ballon avec quelque chose tenu dans la main (vêtement, protège-tibias, etc.) constitue une faute**
- **lancer un objet (chaussure, protège-tibias, etc.) sur le ballon avec la main constitue une faute**

Sanctions disciplinaires:

- **dans certaines circonstances, un avertissement pour comportement antisportif est requis si un joueur touche délibérément le ballon, autrement dit s'il:**
 - **touche délibérément et ostensiblement le ballon des mains pour empêcher un adversaire d'en prendre possession**
 - **tente de marquer un but en touchant délibérément le ballon des mains**
- **par contre, un joueur doit être exclu du terrain de jeu s'il empêche l'équipe adverse de marquer ou annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon des mains. La sanction n'est pas dictée par le fait que le joueur a délibérément touché le ballon des mains mais qu'il a empêché l'équipe adverse de marquer un but par son intervention inacceptable et déloyale**

Remise en jeu:



- **coup franc direct à l'endroit où la faute a été commise* ou coup de pied de réparation**
- **hors de sa propre surface de réparation, le gardien de but est soumis aux mêmes restrictions que les autres joueurs concernant le contact entre le ballon et les mains**
- **a l'intérieur de sa propre surface de réparation, il ne peut être sanctionné d'un coup franc direct pour faute de main ni incorrection relative à la tenue du ballon. Il peut cependant être sanctionné d'un coup franc indirect pour différents types de fautes**

L'équipe adverse obtient un coup franc indirect si un gardien de but commet l'une des quatre fautes suivantes à l'intérieur de sa surface de réparation:



- **garder le ballon en sa possession pendant plus de six secondes avant de le lâcher des mains**
- **toucher de nouveau le ballon des mains après l'avoir lâché, sans qu'il 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 directement sur une remise en touche effectuée par un coéquipier**

L'équipe adverse obtient aussi un coup franc indirect si l'arbitre juge qu'un joueur commet l'une des quatre fautes suivantes:

- **jouer d'une manière dangereuse**
- **faire obstacle à l'évolution d'un adversaire**
- **empêcher le gardien de but de lâcher le ballon des mains**
- **commettre 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**

Pour les fautes antérieures le jeu doit reprendre par un coup franc indirect exécuté à l'endroit où la faute a été commise.*

- **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 la faute a été commise**



Le gardien de but n'est pas autorisé à tenir le ballon dans ses mains pendant plus de six secondes. Il est réputé en possession du ballon:

- **lorsqu'il tient le ballon dans ses mains ou que le ballon se trouve entre sa main et une surface (le sol, son corps, etc.)**
- **lorsqu'il tient le ballon dans sa main ouverte**
- **lorsqu'il fait rebondir le ballon sur le sol ou qu'il le lance en l'air**

Si un gardien de but tient le ballon dans ses mains, l'adversaire ne peut pas le lui contester.

Remise en jeu:

- **coup franc indirect à l'endroit où la faute a été commise***

Le gardien de but n'est pas autorisé à toucher le ballon de la main à l'intérieur de sa propre surface de réparation dans les circonstances suivantes:

- **après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur**
 - **le gardien de but est réputé en possession du ballon dès qu'il le touche par une partie quelconque de ses mains ou de ses bras, sauf si le ballon rebondit accidentellement sur le gardien de but, par exemple après un arrêt**
 - **il est également en possession du ballon au moment où il le fait ricocher intentionnellement sur la main ou le bras**
- **sur une passe bottée délibérément par un coéquipier**
- **directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier**

Reprise du jeu:

- **coup franc indirect exécuté à l'endroit où la faute a été commise***

Il y a faute lorsqu'un joueur empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains.

- **un joueur doit être pénalisé pour jeu dangereux s'il botte ou tente de botter le ballon alors que le gardien de but est en train de le lâcher**
- **les arbitres devront faire le maximum pour anticiper cette faute, qui a tendance à créer de l'hostilité et pousse aux représailles, et éviter qu'elle se produise**

Il y a faute lorsqu'un joueur entrave de façon antisportive les mouvements du gardien de but, notamment lors de l'exécution d'un coup de pied de coin.



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)

Le jeu dangereux se commet à proximité d'un adversaire et empêche celui-ci de jouer le ballon par crainte d'être blessé.

L'action ne devient une faute que si un adversaire est touché.

Un ciseau ou un coup de pied retourné est autorisé si, de l'avis de l'arbitre, il ne représente pas un danger pour l'adversaire.



Le jeu dangereux n'implique pas un contact physique entre les joueurs.

En cas de contact physique, il y a faute par inadvertance qui entraîne un coup franc direct ou un coup de pied de réparation.

En cas de contact physique, l'arbitre doit sérieusement envisager la probabilité qu'une incorrection a été commise.

Sanctions disciplinaires:

- si un joueur joue de manière dangereuse pour une conquête « normale » du ballon, l'arbitre ne prendra pas de sanction disciplinaire
- si l'action comporte un risque de blessure évident, l'arbitre devra avertir le joueur
- si un joueur annihile une occasion de but manifeste par un jeu dangereux, l'arbitre l'exclura du terrain

Remise en jeu:

- coup franc indirect à l'endroit où la faute a été commise*
- en cas de contact, une faute de nature différente a été commise, qui peut être sanctionnée par un coup franc direct ou un coup de pied de réparation



Faire obstacle à l'évolution de l'adversaire

28

Par « faire obstacle à la progression d'un adversaire » on entend couper la trajectoire d'un adversaire pour le gêner, le bloquer, le ralentir, ou l'obliger à changer de direction. Le ballon doit se situer au-delà de la distance de jeu de chacun des joueurs.

Tous les joueurs ont le droit de se trouver sur le terrain, se trouver sur le chemin d'un adversaire n'est pas pareil qu'entraver sa progression.



Faire obstacle à l'évolution de l'adversaire

29

Protéger le ballon est autorisé.

Un joueur qui se place entre un adversaire et le ballon pour des raisons tactiques ne peut être considéré comme coupable d'une faute pour autant que le ballon reste à distance de jeu et qu'il ne tienne 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 par un adversaire.

Faire obstacle à l'évolution de l'adversaire

30

Sur le terrain de jeu:

- **sanctions disciplinaires:**
 - **pas de mesure disciplinaire**
 - **expulsion si le geste annihile une occasion manifeste de but**
- **remise en jeu:**
 - **coup franc indirect à l'endroit où la faute a été commise***



En dehors du terrain de jeu:

- **sanctions disciplinaires:**
 - **pas de mesure disciplinaire**
- **remise en jeu:**
 - **ballon à terre à l'endroit où se trouvait le ballon***

Faire obstacle à l'évolution de l'adversaire

31



En cas de contact physique déloyal entre un joueur et un adversaire, l'arbitre a deux possibilités:

- **faute pour avoir tenu l'adversaire et l'avoir ainsi empêché de bouger (CFD)**
- **charge déloyale de la part de l'attaquant (CFD)**



FIFA

For the Game. For the World.



Loi 12

Fautes et Incorrections

(Partie 2 – Incorrections)

- Qui peut être sanctionné?
- Quelle est la sanction?
- Comportement antisportif
- Manifester sa désapprobation en paroles ou en actes
- Retarder la reprise du jeu
- Infraction persistante
- Faute grossière
- Acte de brutalité
- Annihiler une occasion de but manifeste
- Faire des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers



Qui peut être sanctionné?

34

Seulement un joueur, remplaçant ou un joueur remplacé, peut recevoir un carton jaune ou rouge.

- tous les joueurs, les remplaçants et les joueurs remplacés sont sous le contrôle de l'arbitre, qu'ils se trouvent ou non sur le terrain de jeu
- le carton jaune ou rouge permet d'indiquer clairement qu'une sanction est infligée



Qui peut être sanctionné?

35

Les officiels des équipes ne peuvent recevoir de carton jaune ou rouge.

- si un officiel d'équipe fait preuve d'un comportement irresponsable, l'arbitre lui demandera de quitter la surface technique et ses environs et de passer au-delà de la barrière (dans le cas où il y a une barrière)
- l'arbitre informera les autorités compétentes de ce comportement



Qui peut être sanctionné?

L'arbitre peut infliger des cartons jaunes ou rouges au moment où il entre sur le terrain de jeu jusqu'au moment où il quitte après le dernier coup de sifflet.

L'arbitre peut infliger des cartons jaunes ou rouges au cours de la mi-temps.



Cartons montrés avant le match:

- **jaune: le joueur conserve le carton jaune pendant le match (c'est à dire., "1er carton jaune")**
- **rouge: le joueur doit quitter l'équipe, mais l'équipe joue à 11 (remplacement à partir de l'équipe de remplaçants, ne compte pas comme un remplacement, aucun remplaçant pour le remplaçant qui est maintenant un joueur)**

Cartons montrés pendant le match (notamment les arrêts de jeu et les tirs du point de réparation):

- **jaune: le joueur est averti qu'une autre passible d'avertissement conduira à l'exclusion**
- **rouge: le joueur doit partir et ne peut pas être remplacé**

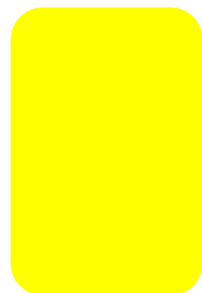
Cartons montrés après le match:

- **jaune: si c'est son "2ème carton jaune", le joueur reçoit un carton rouge**
- **rouge: aucune conséquence immédiate pour le match (le match est terminé), mais le carton et le comportement répréhensible sont enregistrés S'il y a prolongation ou tirs du point de réparation, ce joueur ne peut pas y participer**

Reprise du jeu retardée pour infliger un carton:

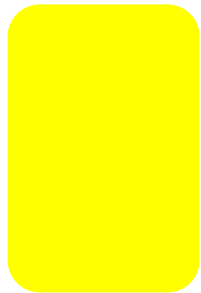
- **lorsque l'arbitre a décidé d'infliger un carton pour avertir ou exclure un joueur, le jeu ne doit pas reprendre avant que la sanction ait été infligée**

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



1. il se rend coupable d'un comportement antisportif
2. il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes
3. il enfreint avec persistance les Lois du Jeu
4. il retarde la reprise du jeu
5. il ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, d'un coup franc ou **d'une rentrée de touche**
6. il pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre.
7. il quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre

Un remplaçant ou un joueur qui a été remplacé est averti (carton jaune) s'il commet une des 3 fautes suivantes:



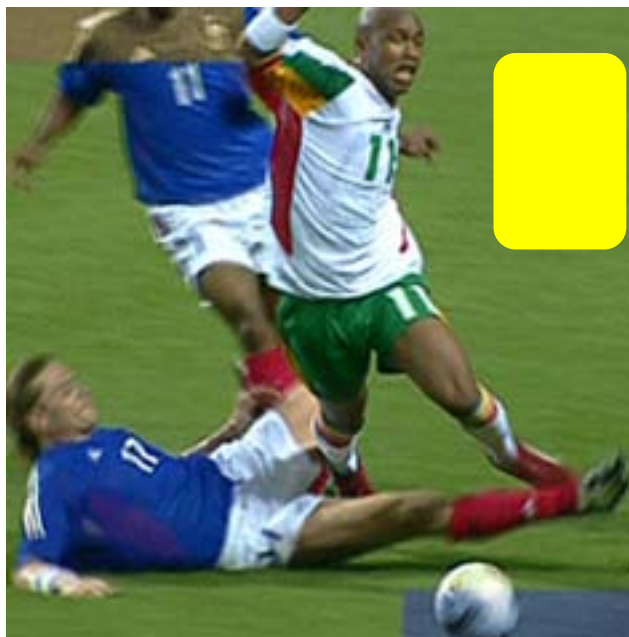
1. **il se rend coupable d'un comportement antisportif**
2. **il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes**
3. **il retarde la reprise du jeu**

Avertissement pour comportement antisportif, par exemple

43

Si un joueur commet, de manière imprudente, l'une des six fautes sanctionnées par un coup franc direct:

- « **imprudence** » signifie que le joueur a agi sans prendre garde du danger pour son adversaire ou des conséquences sur celui-ci





Avertissement pour comportement antisportif, par exemple

44

Si un joueur commet une faute à des fins tactiques pour interférer dans une attaque prometteuse ou la faire échouer.





Avertissement pour comportement antisportif, par exemple

45

Si un joueur tient un adversaire à des fins tactiques pour l'écarter du ballon ou l'empêcher de l'attraper.





Avertissement pour comportement antisportif, par exemple

46

Si un joueur touche le ballon de la main pour empêcher un adversaire d'en prendre possession ou de développer une attaque (à l'exception du gardien de but dans sa propre surface de réparation)

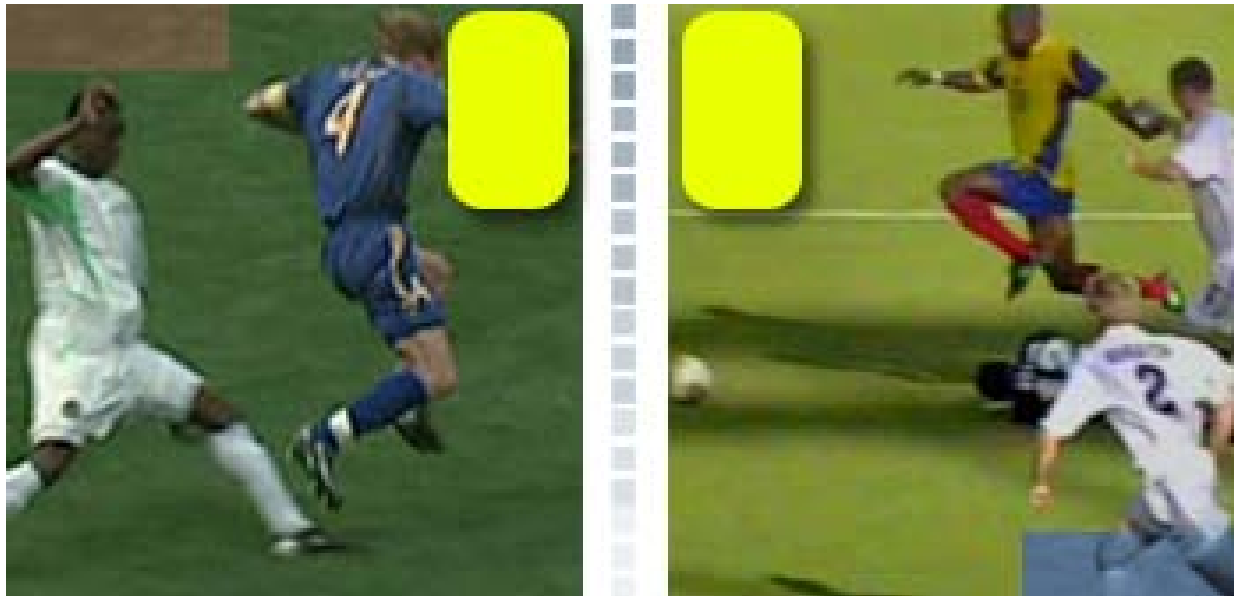
Si un joueur tente de marquer un but en jouant le ballon de la main (la simple tentative de marquer un but est une incorrection, qu'elle réussisse ou non)



Avertissement pour comportement antisportif, par exemple

47

Si un joueur tente de tromper l'arbitre en feignant d'être blessé ou d'être victime d'une faute (simulation)





Avertissement pour comportement antisportif, par exemple

48

Pour traiter la simulation l'arbitre devrait savoir faire la différence entre:

- **un tacle (visant et touchant le ballon)**
 - l'arbitre doit laisser jouer
- **une faute commise par le défenseur**
 - l'arbitre doit accorder un coup franc ou un coup de pied de réparation et infliger une sanction disciplinaire si nécessaire
- **une simulation (si le joueur tente de tromper l'arbitre en feignant d'être victime d'une faute)**
 - l'arbitre doit avertir le joueur (carton jaune)
- **une chute (le joueur ne tente pas de tromper l'arbitre)**
 - l'arbitre doit laisser jouer

Avertissement pour comportement antisportif, par exemple

49



Si un joueur enlève son maillot par la tête ou recouvre sa tête de son maillot.

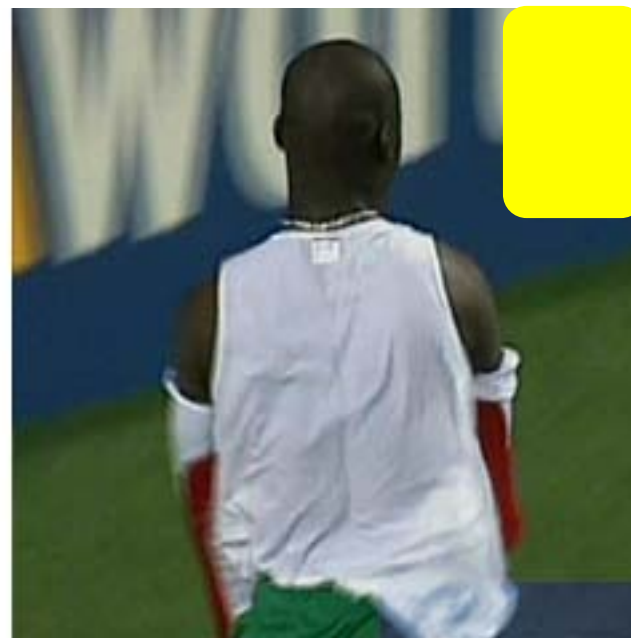
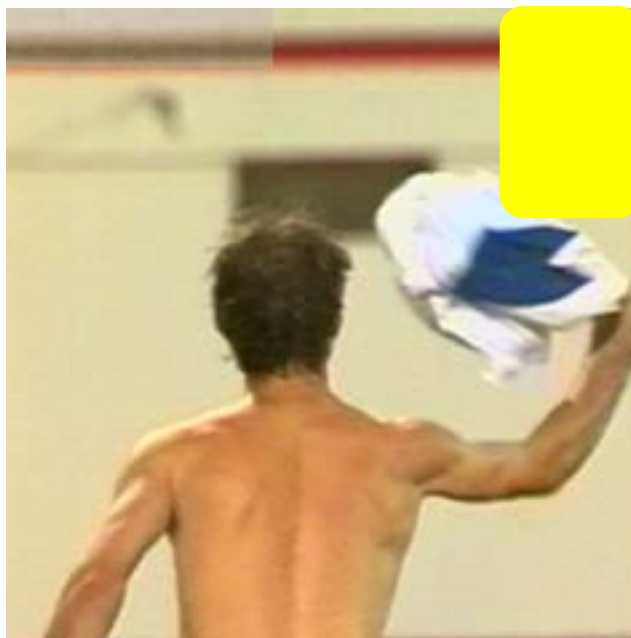
Si un joueur, de l'avis de l'arbitre, il fait des gestes provocateurs, moqueurs ou incendiaires.

Si un joueur grimpe sur les grilles entourant le terrain pour célébrer un but qui vient d'être marqué.



Avertissement pour comportement antisportif, par exemple

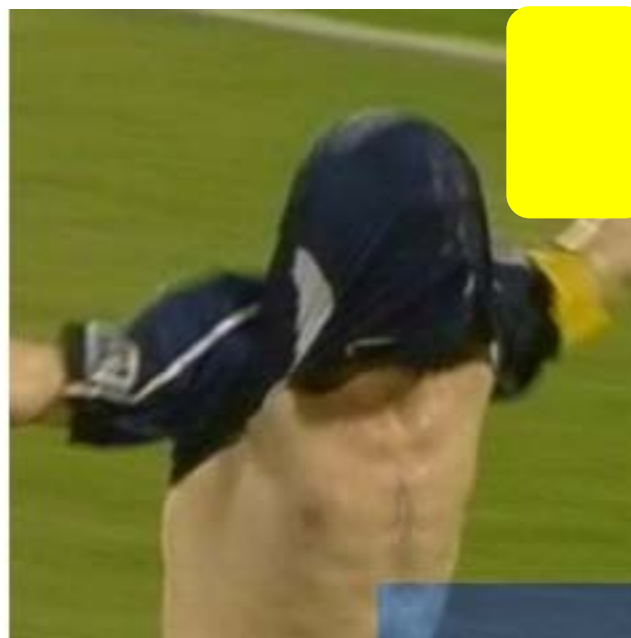
50





Avertissement pour comportement antisportif, par exemple

51





Avertissement pour comportement antisportif, par exemple

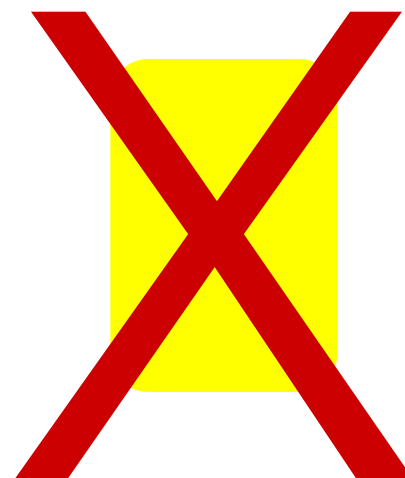
52





Avertissement pour comportement antisportif, par exemple

53



Avertissement pour comportement antisportif, par exemple

54

Si un joueur recouvre sa tête ou son visage d'un masque ou autre article analogue.





Avertissement pour comportement antisportif, par exemple

55

Si un joueur remplace le gardien de but pendant le jeu ou sans l'autorisation de l'arbitre.

Si un joueur se comporte d'une manière irrespectueuse pour le jeu.

Si un joueur joue le ballon alors qu'il est en train de quitter le terrain après en avoir reçu l'autorisation.

Si un joueur distrait verbalement un adversaire durant le match ou à la reprise du jeu.

Si un joueur trace des marques non autorisées sur le terrain de jeu.

Manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes

56



Un joueur qui manifeste sa désapprobation (verbalement ou non) de la décision d'un arbitre doit recevoir un avertissement.

Les Lois du Jeu ne confèrent pas de statut spécial ni de privilèges particuliers au capitaine de l'équipe mais il est dans une certaine mesure responsable du comportement de son équipe.

Un avertissement sera infligé aux joueurs qui retardent la reprise du jeu en recourant à des tactiques telles que:

- **exécuter un coup franc d'un mauvais emplacement dans le seul but de forcer l'arbitre à ordonner que le coup franc soit recommencé**
- **faire semblant de vouloir effectuer une rentrée de touche avant de passer soudainement le ballon à l'un de ses coéquipiers pour qu'il l'exécute**
- **botter ou envoyer le ballon au loin après que l'arbitre a stoppé le jeu**
- **retarder excessivement l'exécution d'une rentrée de touche ou d'un coup franc**
- **traîner pour quitter le terrain de jeu au moment d'être remplacé**
- **provoquer une confrontation en touchant délibérément le ballon après que l'arbitre a arrêté le jeu**

Les arbitres doivent toujours avoir à l'œil les joueurs qui enfreignent les Lois du Jeu de manière réitérée.


Ils doivent notamment avoir conscience du fait qu'un joueur qui commet de nombreuses infractions, même de nature différente, doit recevoir un avertissement pour infraction persistante aux Lois du Jeu.

Le nombre à partir duquel on peut parler de « persistance » n'est pas précisément défini, il est à la libre appréciation de l'arbitre et doit être évalué dans une perspective de gestion efficace du match.

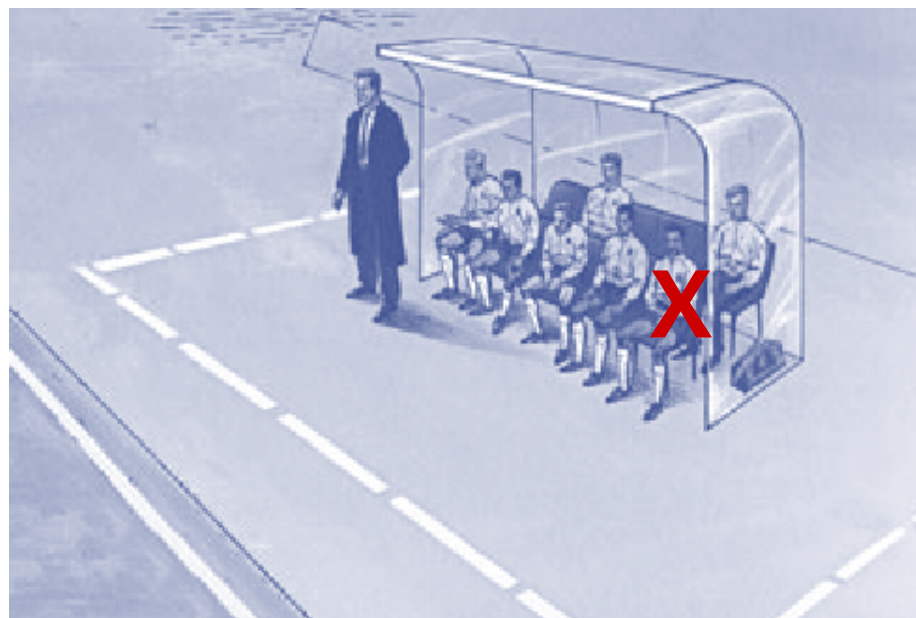
Les arbitres doivent prendre en compte les circonstances suivantes:

- **la durée pendant laquelle les fautes sont commises. Si elles se répartissent sur les 90 minutes de jeu, ce ne sera pas aussi grave que si le même nombre de fautes est commis en l'espace de 15 minutes**
- **les fautes elles-mêmes peuvent être de différentes natures (généralement, celles décrites dans la loi 12, mais également des violations répétées de la loi 14)**
- **les fautes à la suite desquelles l'avantage a été accordé doivent également être comptées pour définir la persistance**

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

- 
1. il se rend coupable d'une faute grossière
 2. il se rend coupable d'un acte de brutalité
 3. il crache sur un adversaire ou une autre personne
 4. il empêche l'équipe adverse de marquer un but, ou annihile une occasion de but manifeste, en touchant délibérément le ballon de la main (ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation)
 5. il annihile une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation
 6. il tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers
 7. il reçoit un second avertissement au cours du même match

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



Un joueur commet une faute grossière lorsqu'il fait preuve d'un excès de combativité ou de brutalité à l'encontre d'un adversaire en jouant le ballon quand celui-ci est en jeu.

- **« excès de combativité »** signifie que le joueur fait preuve de beaucoup trop de combativité et risque de blesser son adversaire



Tout joueur faisant preuve de brutalité à l'encontre d'un adversaire est coupable d'une faute grossière s'il tente de prendre le ballon par devant, derrière ou sur le côté avec une jambe ou deux et un excès de combativité car il met l'intégrité physique de son adversaire en danger.



La règle La règle de l'avantage ne doit pas être appliquée dans des situations impliquant une faute grossière à moins qu'une nette occasion de marquer un but ne s'ensuive.

L'arbitre devra infliger un carton rouge lors de la prochaine interruption de jeu.



Sanctions disciplinaires:

- **expulsion du joueur**

Remise en jeu:

- **coup franc direct** à l'endroit où la faute a été commise*
- **coup de pied de réparation** (faute commise dans la surface de réparation du joueur fautif)



Un joueur se rend coupable d'un acte de brutalité s'il agit avec force excessive ou avec brutalité envers un adversaire alors qu'ils ne disputent pas le ballon.

Il se rend également coupable d'un acte de brutalité s'il agit avec force excessive ou avec brutalité envers un coéquipier, un spectateur, un officiel de match ou toute autre personne.

Un acte de brutalité peut se produire sur le terrain de jeu ou en dehors, que le ballon soit en jeu ou non.



Acte de brutalité

67

La règle de l'avantage ne doit pas être appliquée dans des situations impliquant un acte de brutalité à moins qu'une nette occasion de marquer un but ne s'ensuive.

L'arbitre devra infliger un carton rouge lors de la prochaine interruption de jeu.

Il est rappelé aux arbitres qu'une faute grossière mène souvent à une altercation générale, et qu'ils doivent donc s'employer activement à l'empêcher.

Tous les officiels doivent enregistrer le plus de détails possible:

- **qui ont été les participants les plus actifs?**
- **qui est venu de loin?**
- **qui est venu du banc?**



Sanctions disciplinaires

- un joueur, un remplaçant ou un joueur remplacé coupable d'un acte de brutalité doit être exclu

Reprise du jeu:

- si le **ballon n'est pas en jeu**, le jeu reprend conformément à la décision précédente

Reprise du jeu :

- si le **ballon est en jeu** et si la faute s'est produite **hors du terrain de jeu**:
 - si le joueur est déjà hors du terrain de jeu et s'il commet la faute, le jeu reprend par une balle à terre* à l'endroit où le ballon se trouvait lorsque le jeu a été interrompu*
 - si le joueur quitte le terrain de jeu pour commettre la faute, le jeu reprend par un coup de franc indirect à l'endroit où le ballon se trouvait lorsque le jeu a été interrompu*

Reprise du jeu :

- si le ballon **est en jeu** et si le joueur commet la faute à **l'intérieur du terrain de jeu**:
 - contre un adversaire, le jeu reprend par un coup franc direct à l'endroit où la faute a été commise* ou par un coup de pied de réparation
 - contre un coéquipier, le jeu reprend par un coup franc indirect à l'endroit où la faute a été commise*
 - contre un remplaçant ou un joueur remplacé, le jeu reprend par un coup franc indirect à l'endroit où le ballon se trouvait lorsque le jeu a été interrompu*
 - contre l'arbitre ou un arbitre assistant, le jeu reprend par un coup franc indirect à l'endroit où la faute a été commise*
 - contre une autre personne, le jeu reprend par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été interrompu*



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

72

Si, lorsque le ballon est en jeu, un joueur, un remplaçant ou un joueur remplacé lance un objet sur un adversaire ou une autre personne avec violence, l'arbitre interrompt le match et avertit le joueur, le remplaçant ou le joueur remplacé.

Si, lorsque le ballon est en jeu, un joueur, un remplaçant ou un joueur remplacé lance un objet sur un adversaire ou une autre personne avec une force excessive, l'arbitre interrompt le match et exclut le joueur, le remplaçant ou le joueur remplacé pour acte de brutalité.



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

73

Reprise du jeu:

- si le joueur situé dans sa propre surface de réparation jette un objet sur un adversaire qui se trouve à l'extérieur de la surface de réparation, l'arbitre signifie la reprise du jeu par un coup franc direct pour l'équipe adverse, à l'endroit où se trouvait l'adversaire qui a été ou aurait pu être touché
- si le joueur situé à l'extérieur de sa propre surface de réparation jette un objet sur un adversaire qui se trouve à l'intérieur de la surface de réparation, l'arbitre signifie la reprise du jeu par un coup de pied de réparation



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

74

Reprise du jeu:

- si le joueur situé à l'intérieur du terrain de jeu jette un objet sur une personne qui se trouve à l'extérieur du terrain de jeu, l'arbitre signifie la reprise du jeu par un coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été interrompu*



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

75

Reprise du jeu:

- si le joueur situé à l'extérieur du terrain de jeu jette un objet sur un adversaire qui se trouve à l'intérieur du terrain de jeu, l'arbitre signifie la reprise du jeu par un coup franc direct pour l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait l'adversaire qui a été ou aurait pu être touché, ou par un coup de pied de réparation
- si un remplaçant ou un joueur remplacé situé à l'extérieur du terrain de jeu jette un objet sur un adversaire qui se trouve à l'intérieur du terrain de jeu, l'arbitre signifie la reprise du jeu par un coup franc indirect pour l'équipe adverse, à l'endroit où se trouvait l'adversaire lorsque le jeu a été interrompu*



Annihiler une occasion de but manifeste

76

Deux fautes passibles d'exclusion sont liées au fait d'empêcher de marquer un but ou d'annihiler une occasion de but manifeste.

- un joueur empêche l'équipe adverse de marquer un but ou annihile une occasion manifeste de but en touchant délibérément le ballon de la main
- un joueur annihile une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup franc (direct ou indirect) ou d'un coup de pied de réparation

La faute ne doit pas nécessairement être commise à l'intérieur de la surface de réparation.





Annihiler une occasion de but manifeste

77

Si l'arbitre applique la règle de l'avantage lors d'une occasion de but manifeste et si un but est marqué directement bien que l'adversaire touche le ballon de la main ou soit victime d'une faute, le joueur ne peut être exclu mais il peut être averti.





Annihiler une occasion de but manifeste

78

Les arbitres doivent tenir compte des critères suivants pour décider s'ils entendent sanctionner d'un carton rouge le fait d'avoir empêché de marquer un but ou d'avoir annihilé une occasion de but manifeste:

- la distance entre le lieu de la faute et le but
- la probabilité de conserver ou de récupérer le ballon
- la direction du jeu
- la position et le nombre de défenseurs
- la faute consistant à priver l'adversaire d'une occasion de but manifeste peut être sanctionnée par un coup franc direct ou indirect

Un joueur qui tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers, doit recevoir un carton rouge.

