



SOCER
QUEBEC

**Lois du Jeu
Soccer à 7**



TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES	- 2 -
LOI 1 : TERRAIN DE JEU	- 3 -
LOI 2 : BALLON	- 4 -
LOI 3 – NOMBRE DE JOUEURS	- 5 -
LOI 4 : ÉQUIPEMENT DES JOUEURS	- 6 -
LOI 5 : L’ARBITRE	- 7 -
LOI 6 : ARBITRES ASSISTANTS.....	- 8 -
LOI 7 : DURÉE DU MATCH	- 8 -
LOI 8 : COUP D’ENVOI ET REPRISE DU JEU.....	- 8 -
LOI 9 : BALLON EN JEU ET HORS DU JEU.....	- 10 -
LOI 10 : BUT MARQUÉ.....	- 10 -
LOI 11 : HORS-JEU	- 11 -
LOI 12 : FAUTES ET INCORRECTIONS	- 11 -
LOI 13 : COUPS FRANCS	- 13 -
LOI 14 : COUP DE PIED DE RÉPARATION	- 14 -
LOI 15 : RENTRÉE DE TOUCHE.....	- 16 -
LOI 16 : COUP DE PIED DE BUT	- 17 -
LOI 17 : CORNER.....	- 18 -

LOI 1 : TERRAIN DE JEU

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.

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

Les deux lignes de démarcation les plus longues sont appelées lignes de touche. Les deux plus courtes sont nommées lignes de but. La longueur des lignes de touche doit être supérieure à la longueur des lignes de but.

Une ligne médiane sera tracée à travers la largeur du terrain à égale distance de chaque ligne de but et joignant les deux lignes de touche. Le centre du terrain sera visiblement marqué par un point qui sera le centre d'un cercle de 6 m de rayon.

Une ligne de retrait sera délimitée avec des cônes situés à 1m à l'extérieur du terrain. Ces cônes seront placés à 5 mètres de chaque côté de la ligne médiane. Le club receveur a la responsabilité d'installer les cônes pour identifier la ligne de retrait.

Longueur (Ligne de touche) : Minimum : 40 m
 Maximum : 55 m

Largeur (Ligne de but) : Minimum : 30 m
 Maximum : 36 m

Pour des raisons évidentes de coûts, le soccer d'hiver à 7 se joue sur 1/3 de terrain de soccer à 11. La Largeur des terrains pourra donc être réduite à 25 m durant l'hiver.

Surface de But

Il n'y a pas de surface de but. Seule la surface de réparation est utilisée et délimitée.

Surface de réparation

Deux lignes sont tracées perpendiculairement à la ligne de but, à 5.50 m de l'intérieur de chaque montant de but. Ces deux lignes avancent sur le terrain de jeu sur une distance de 7.30 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 à 7 m du milieu de la ligne de but et à égale distance des montants de buts

Drapeaux et arcs de cercle de coin

À chaque coin du terrain, doit être planté un drapeau avec une hampe – non pointue – s’éllevant au moins à 1.50 m du sol.

Un quart d’arc de cercle de 1 mètre de rayon ayant pour centre la base du drapeau de coin et tracé à l’intérieur du terrain de jeu.

Préparation du terrain

- S’assurer que le terrain est sécuritaire (tête d’arroseur (*sprinkler*), trous, objets laissés sur le terrain, etc.)

Buts

Les buts sont placés au centre de chaque ligne de but. Ils sont constitués de 2 montants verticaux (poteaux) s’élevant à égale distance des drapeaux de coins et reliés à 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 doivent 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 5.49 m et le bord inférieur de la barre transversale se situe à 1.83 m du sol. Les poteaux et la barre transversale doivent avoir la même largeur que la ligne de but, laquelle ne doit pas dépasser 12 cm. Les poteaux et la barre transversale doivent être de couleur blanche.

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 buts doivent être fixés au sol de manière sûre. Des buts amovibles ne peuvent être utilisés que s’ils satisfont à cette exigence.

LOI 2 : BALLON

Spécifications

Le ballon doit être :

- De taille 4 (circonférence comprise entre 64 cm et 66 cm)
- Sphérique
- En cuir ou dans une autre matière adéquate
- D’un poids compris entre 350 g et 390 g au début du match
- D’une pression comprise entre 0.6 et 1.1 atmosphère (600g/cm² à 1100g/cm²)

Remplacement d’un ballon défectueux

Si le ballon éclate ou est endommagé en cours de match :

- Le jeu est arrêté
- Le jeu reprend par une balle à terre à l’endroit où le ballon est devenu défectueux. (Voir Loi 8 – Coup d’envoi et reprise de jeu)

Si le ballon éclate ou est endommagé durant l'exécution d'un coup de pied de réparation ou d'un tir au but – une fois frappé vers l'avant et avant de toucher un autre joueur ou la barre ou le poteau :

- Le coup de pied de réparation doit être rejoué

Si le ballon éclate ou est endommagé alors qu'il n'est pas en jeu avant l'exécution d'un coup d'envoi, d'un coup de pied de but, d'un coup de pied de coin, d'un coup franc, d'un coup de pied de réparation, ou d'une rentrée de touche :

- Le match reprend en conséquence

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

Des ballons supplémentaires peuvent être placés autour du terrain et utilisés durant le match pour peu qu'ils satisfassent aux critères de la Loi 2 et que leur usage soit sous contrôle de l'Arbitre.

LOI 3 – NOMBRE DE JOUEURS

Nombre de joueurs

Tout match est disputé par deux équipes composées chacune de 7 joueurs au maximum, dont l'un sera gardien de but. Aucun match ne peut avoir lieu si l'une ou l'autre dispose de moins de 5 joueurs.

Le nombre maximum de joueurs par équipe est fixé à 10 (7 joueurs et 3 remplaçants)

Remplacements

Le nombre de remplacements est illimité. Quel que soit le match, le nom des remplaçants doit-être communiqué à l'arbitre avant le début de la rencontre. Tout remplaçant dont le nom n'aurait pas été donné à l'arbitre avant la rencontre ne peut pas prendre part au match.

Les remplacements doivent se faire avec l'accord de l'Arbitre et seulement dans les cas suivants :

- Avant un coup d'envoi
- Avant un coup de pied de but
- Lorsque le jeu est arrêté pour un blessé
- Avant une touche (Seule l'équipe en possession du ballon peut demander un remplacement, mais si elle effectue un remplacement, l'autre équipe peut également effectuer un remplacement)

Lors de chaque remplacement, il convient d'observer les dispositions suivantes :

- L'Arbitre doit être préalablement informé 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 qu'au niveau de la ligne médiane et pendant un arrêt de jeu

- La procédure de remplacement s'achève au moment où le remplaçant pénètre sur le terrain de jeu
- Tout remplaçant est soumis à l'autorité de l'arbitre, qu'il soit appelé à jouer ou non

Infractions et sanctions

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

- L'arbitre doit interrompre le jeu (mais pas immédiatement si le remplaçant ou le joueur remplacé n'entrave pas le déroulement de la partie)
- L'arbitre l'avertit pour comportement antisportif et lui ordonne de quitter le terrain de jeu
- Si l'arbitre a interrompu la partie, le jeu reprendra par un coup franc direct accordé à l'équipe adverse, à exécuter depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption (Voir Loi 13 - Lieu d'exécution du coup franc).

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

- L'arbitre laisse le jeu se poursuivre
- L'arbitre infligera un carton jaune aux joueurs concernés à l'occasion du prochain arrêt de jeu

Un joueur expulsé avant le coup d'envoi du match ne peut être remplacé que par l'un des remplaçants désignés comme tels. Un remplaçant expulsé soit avant, soit après le coup d'envoi du match ne peut être remplacé.

LOI 4 : ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

Équipement de base

Un joueur ne doit pas porter d'équipement potentiellement dangereux pour lui ou tout autre joueur. L'équipement de base de tout joueur comprend chacun des équipements suivants :

- Un maillot avec des manches
- Un short
- Des chaussettes
- Des protège-tibias
- Des chaussures

Les deux équipes doivent porter des couleurs les distinguant l'une de l'autre mais aussi les distinguant de l'arbitre.

Chaque gardien doit porter des couleurs distinctes de celles portées par les autres joueurs, l'arbitre, et les arbitres assistants. Si la couleur des maillots des deux gardiens est la même et si aucun des deux gardiens n'a de maillot de remplacement, l'arbitre permettra que le match débute.

Infractions et sanctions

Pour toute infraction à la présente loi :

- Le jeu ne doit pas nécessairement être arrêté
 - Le joueur contrevenant doit quitter le terrain de jeu pour changer de tenue
 - Le joueur contrevenant devra quitter le terrain au prochain arrêt de jeu, à moins qu'il n'ait déjà changé de tenue
 - Tout joueur ayant quitté le terrain pour changer de tenue ne pourra y revenir sans y avoir été préalablement autorisé par l'arbitre
 - L'arbitre devra contrôler la conformité de l'équipement du joueur avant de l'autoriser à revenir sur le terrain
 - Le joueur ne pourra revenir sur le terrain que lors d'un arrêt jeu
- Si le jeu a été arrêté par l'arbitre pour donner un avertissement :
- Le match reprendra par un coup franc direct exécuté par un joueur de l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment où l'arbitre a arrêté le jeu (Voir Loi 13 - Lieu d'exécution du coup franc).

LOI 5 : L'ARBITRE

Un match se dispute sous le contrôle d'un arbitre disposant de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des Lois du Jeu.

Pouvoirs et devoirs

L'arbitre :

- Veille à l'application des Lois du Jeu et contrôle le match.
- S'assure que le ballon utilisé satisfait aux exigences de la Loi 2.
- S'assure que l'équipement des joueurs satisfait aux exigences de la Loi 4.
- Remplit sa fonction de chronométreur et consigne par écrit les évènements du match.
- Décide à chaque infraction aux Lois du Jeu d'arrêter le jeu, de suspendre le match, ou de l'arrêter définitivement.
- Décide d'arrêter le jeu, de suspendre le match, ou de l'arrêter définitivement en raison d'une quelconque interférence extérieure.
- Arrête le match s'il considère qu'un joueur est sérieusement blessé, et s'assure que le joueur est transporté hors du terrain de jeu. Un joueur blessé ne peut revenir sur le terrain qu'une fois que le jeu a repris.
- Laisse le jeu se poursuivre si, à son avis, un joueur n'est que légèrement blessé.
- Fait en sorte que tout joueur présentant un saignement quitte le terrain. Le joueur ne pourra revenir que sur un signe de l'arbitre après que celui-ci s'est assuré que le saignement s'est arrêté.
- Laisse le jeu se poursuivre si l'équipe contre laquelle une faute a été commise se retrouve néanmoins en situation avantageuse et sanctionne la faute initialement commise si l'avantage escompté n'intervient pas.
- Sanctionne la faute la plus grave quand un joueur commet simultanément plusieurs fautes.
- Prend des mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une faute possible d'avertissement ou d'exclusion. Il n'est pas tenu d'infliger le carton immédiatement mais doit le faire lors du prochain arrêt de jeu.

- Prend des mesures à l'encontre des officiels de l'équipe qui n'ont pas un comportement responsable et, à sa discrétion, expulse ceux-ci du terrain et de ses abords immédiats.
- Fait en sorte qu'aucune personne non autorisée ne pénètre sur le terrain de jeu.
- Donne le signal de reprise d'un match après une interruption de jeu.
- Remet aux autorités compétentes un rapport consignant les informations relatives à toute mesure disciplinaire qu'il a prise à l'encontre des joueurs et/ou des officiels, ainsi que tout incident survenu avant, pendant, ou après le match.

Les décisions de l'arbitre sur des faits en relation avec le jeu sont sans appel, y compris la validation d'un but et le résultat du match.

L'arbitre ne peut revenir sur une décision que s'il réalise que celle-ci n'est pas la bonne le tout sous réserve que le jeu n'ait pas repris ou que le match ne soit pas terminé.

LOI 6 : ARBITRES ASSISTANTS

Il n'y a pas d'arbitre assistant dans ce type de match.

LOI 7 : DURÉE DU MATCH

Catégories U9 et catégories U10

Le match se compose de quatre périodes de 12 minutes séparées par une pause d'une durée maximale de 3 minutes.

Chaque période doit être prolongée pour compenser les arrêts de jeu occasionnés par :

- Les remplacements
- Les soins prodigués aux joueurs blessés
- Le transport des joueurs blessés hors du terrain de jeu
- Les manœuvres visant à perdre du temps délibérément
- Toute autre cause

La durée du temps additionnel est à la discrétion de l'arbitre (environ 1 minute maximum par période).

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

LOI 8 : COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU

Définition du coup d'envoi

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

- Au début du match

- Après qu'un but a été marqué
- Au début de chaque période
- Au début de chaque période des prolongations, le cas échéant

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

Procédure

Avant le coup d'envoi au début du match ou des prolongations :

- Le choix des camps est déterminé par un tirage au sort effectué au moyen d'une pièce de monnaie. L'équipe favorisée par le sort choisit le but en direction duquel elle attaquera durant la première période.
- L'autre équipe se voit attribuer le coup d'envoi du match.
- L'équipe ayant choisi le camp effectuera le coup d'envoi de la seconde période.
- Les équipes changent de camp en alternance à chaque début de période

Coup d'envoi

- Quand une équipe a marqué un but, c'est l'équipe contre laquelle le but a été marqué qui procède au coup d'envoi.
- Tous les joueurs doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain.
- Les joueurs de l'équipe ne procédant pas au coup d'envoi doivent se tenir au moins à 6 m du ballon tant qu'il n'est pas en jeu.
- Le ballon doit être positionné sur le point central.
- L'arbitre donne le signal du coup d'envoi.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé en direction du but adverse.
- L'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Infractions et sanctions

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

- Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où le ballon se trouvait lorsque l'infraction a été commise (Voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Pour toute infraction à cette loi, le coup d'envoi doit être rejoué.

Balle à terre

Une balle à terre est une manière de reprendre le jeu après que l'arbitre a momentanément dû interrompre pour une quelconque raison non mentionnée dans les Lois du Jeu.

Procédure

L'arbitre laisse tomber le ballon à terre à l'endroit où celui-ci se trouvait au moment de l'interruption du jeu à moins que le jeu ait été arrêté à l'intérieur de la surface de réparation auquel

cas l'arbitre laissera le ballon tomber sur la ligne de surface de réparation 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. L'arbitre remet le ballon à l'équipe qui a touché le ballon en dernier.

La balle à terre doit être rejouée si :

- Le ballon a été touché par un joueur avant d'entrer en contact avec le sol.
- Le ballon a quitté le terrain de jeu après avoir rebondi sur le sol sans qu'un joueur ne l'ait touché.

Dégagement du gardien de but

Quand le gardien de but a le ballon dans ses mains, il ne pourra pas le dégager à la volée ou à la demi-volée afin d'éviter une perte de ballon, de favoriser le jeu court, de forcer les non-porteurs à se rendre disponibles et de diminuer les risques de ballons aériens (têtes).

Procédure

Lorsque le gardien de but à le ballon dans ses mains, il doit relancer le jeu en faisant une passe avec ces mains ou en remettant le ballon au sol.

Infractions et sanctions

Si le gardien de but dégage le ballon à la volée ou $\frac{1}{2}$ volée, le ballon est repris par une balle à terre en faveur de l'équipe du gardien sur la ligne de surface de réparation 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. Le gardien peut donc reprendre le ballon des mains.

LOI 9 : BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

Ballon hors du jeu

Le ballon est hors du jeu quand :

- Il a entièrement franchi une ligne de but ou une 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 poteau, la barre transversale, ou un drapeau de coin.
- Il rebondit après avoir touché l'arbitre ou un arbitre assistant se trouvant sur le terrain.

LOI 10 : BUT MARQUÉ

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 infraction aux Lois du Jeu n'ait été préalablement commise par l'équipe ayant marqué le but.

LOI 11 : HORS-JEU

La loi du hors-jeu ne s'applique pas au soccer à 7.

LOI 12 : FAUTES ET INCORRECTIONS

Les fautes et incorrections doivent être sanctionnées comme suit :

Coup franc direct

Un coup franc direct est accordé à l'équipe du joueur qui, avec imprudence, témérité, ou excès d'engagement :

- Donne ou essaye de donner un coup de pied à un adversaire
- Fait ou essaie de faire un croche-pied à un adversaire
- Saute sur un adversaire
- Charge un adversaire
- Frappe ou essaye de frapper un adversaire
- Bouscule un adversaire
- Tacle un adversaire

Un coup franc direct est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui :

- Tient un adversaire
- Crache sur un adversaire
- Touche délibérément le ballon de la main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation)
- Joue de manière dangereuse
- Fait obstacle à la progression d'un adversaire
- Empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains
- Commet d'autres fautes non mentionnées par la Loi 12 et pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

Le coup franc direct sera exécuté à l'endroit où la faute a été commise (Voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Coup franc direct sur la Ligne de Surface de Réparation parallèle à la Ligne de But

Un coup franc direct sur la ligne de surface de réparation parallèle à la ligne de but est accordé à l'équipe adverse si, à l'intérieur de sa propre surface de réparation, un gardien de but :

- Garde le ballon en main pendant plus de six secondes avant de le relâcher
- Touche une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur
- Touche le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par un coéquipier

- Touche le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier

Coup de pied de réparation

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

Sanctions disciplinaires

Le carton jaune est utilisé pour indiquer qu'un joueur, un remplaçant, ou un joueur remplacé est averti.

Le carton rouge est utilisé pour indiquer qu'un joueur, un remplaçant, ou un joueur remplacé est expulsé.

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

L'Arbitre est habilité à infliger des sanctions disciplinaires à partir du moment où il pénètre sur le terrain jusqu'à ce qu'il le quitte après le coup de sifflet final.

Un joueur qui se trouve sur le terrain ou en dehors et commet une faute possible d'avertissement ou d'exclusion à l'égard d'un adversaire, d'un coéquipier, de l'arbitre, d'un arbitre assistant ou de toute autre personne doit être sanctionné conformément à la nature de l'infraction commise.

Faute possible d'avertissement

Un joueur se voit infliger un carton jaune quand il :

- Se rend coupable d'un comportement antisportif
- Manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes
- Enfreint avec persistance les Lois du Jeu
- Retarde la reprise du jeu
- 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
- Pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre
- Quitte délibérément le terrain sans l'autorisation préalable de l'arbitre

Un remplaçant ou un joueur remplacé se voit infliger un carton jaune s'il :

- Se rend coupable d'un comportement antisportif
- Manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes
- Retarde la reprise du jeu

Fautes possibles d'exclusion

Un joueur, un remplaçant, ou un joueur remplacé est exclu s'il :

- Commet une faute grossière
- Adopte un comportement violent
- Crache sur un adversaire ou sur toute autre personne

- Empêche l'équipe adverse de marquer un but ou annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main (cela ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation)
- Annihile une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but en commettant une faute possible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation
- Tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux, ou grossiers
- Reçoit un second avertissement au cours du même match

LOI 13 : COUPS FRANCS

Tous les coups francs sont des coups francs directs.

Coup franc direct

Le ballon pénètre dans le but

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

Procédure

Le ballon doit-être immobile au moment de l'exécution et l'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur.

Lieu d'exécution du coup franc

Coup franc dans la surface de réparation

Coup franc direct en faveur de l'équipe qui défend

- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 6 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 frappé en dehors de la surface de réparation.
- Un coup franc accordé dans la surface de réparation peut être exécuté de n'importe quel point de cette surface.

Coup franc direct sur la ligne de surface de réparation parallèle à la ligne de but en faveur de l'équipe qui attaque

- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 6 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.
- Un coup franc direct accordé dans la surface de réparation doit être exécuté depuis la ligne de surface de réparation parallèle à la ligne de but, et ce, au point le plus proche de l'endroit où la faute a été commise.

Coup franc en dehors de la surface de réparation

- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à 6 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 la faute a été commise ou à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu

Infractions et sanctions

Si un joueur de l'équipe adverse ne se trouve pas à la distance requise lors de l'exécution du coup franc, le coup franc doit être rejoué.

Si, lorsqu'un coup franc est exécuté par l'équipe qui défend dans sa propre surface de réparation, le ballon n'est pas botté directement en dehors de la surface, le coup franc doit être rejoué.

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

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur, un coup franc direct est accordé à l'endroit où l'infraction a été commise (Voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche 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 à l'endroit où l'infraction a été commise.

Un coup de pied de réparation est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise dans la surface de réparation de l'exécutant.

Coup franc exécuté par le gardien de but

Si le ballon est en jeu et que le gardien retouche le ballon (autrement que 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 à l'endroit où l'infraction a été commise (Voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Si le ballon est en jeu et que le gardien de but touche 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 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 direct est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise à l'intérieur de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc direct doit être exécuté sur la ligne de surface de réparation parallèle à la ligne de but et ce au point le plus proche de l'endroit où la faute a été commise.

LOI 14 : COUP DE PIED DE RÉPARATION

Un coup de pied de réparation (penalty) est accordé contre l'équipe qui commet, à l'intérieur de 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.

Du 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 périodes de prolongation.

Position du ballon et des joueurs

Le ballon doit être placé sur le point de réparation.

Le joueur exécutant le coup de pied de réparation doit être clairement identifié.

Le gardien de but de l'équipe qui défend doit rester sur sa ligne de but, face à l'exécutant et entre les poteaux jusqu'à ce que le ballon ait été botté.

Tous les joueurs, autres que l'exécutant doivent se trouver :

- Dans les limites du terrain de jeu
- Hors de la surface de réparation
- Derrière le point de réparation

Procédure

- Une fois que les joueurs sont positionnés conformément à la présente Loi, l'arbitre donne le signal de tirer le coup de pied de réparation.
- Le tireur du coup de pied de réparation doit botter le ballon en direction du but adverse.
- L'exécutant ne doit pas retoucher le ballon 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 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 poteaux et sous la barre transversale, le ballon touche l'un ou l'autre ou les deux poteaux et/ou la barre transversale et/ou le gardien de but.

L'arbitre décide quand le coup de pied de réparation est considéré comme exécuté.

Infractions en 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 réparation ou un de ses coéquipiers enfreint les Lois du Jeu :

- L'arbitre laisse tirer le coup de pied de réparation
- Si le ballon pénètre dans le but, le coup de pied de réparation devra être retiré
- Si le ballon n'entre pas dans le but, l'arbitre arrête le jeu et le match reprendra par un coup franc direct accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise.

Le gardien de but ou un de ses coéquipiers enfreint les Lois du Jeu :

- L'arbitre laisse tirer le coup de pied de réparation
- Si le ballon pénètre dans le but, le but est accordé
- Si le ballon n'entre pas dans le but, le coup de pied de réparation doit être retiré

Un ou plusieurs joueurs des deux équipes enfreignent les Lois du Jeu, le coup de pied de réparation doit être retiré.

Si, après le coup de pied de réparation :

L'exécutant retouche le ballon (autrement que de la main) avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur, un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise (Voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

L'exécutant touche 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 à l'endroit où l'infraction a été commise (Voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Le ballon entre en contact avec un corps étranger sur sa trajectoire, le coup de pied de réparation doit être retiré.

Le ballon, après avoir été repoussé par le gardien de but, un poteau, ou la barre transversale, rebondit 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 de l'interruption du jeu à moins qu'il ne se soit alors trouvé à l'intérieur de la surface de réparation auquel cas l'arbitre laissera le ballon tomber sur la ligne de la surface de réparation 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 15 : RENTRÉE DE TOUCHE

La rentrée de touche est une des procédures de reprise de jeu. Lorsque le ballon a entièrement franchi 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.

Les rentrées de touche sont effectuées au pied par :

- Une conduite (le joueur joue le ballon pour lui-même en entrant sur le terrain de jeu)
- Une passe (le joueur passe le ballon à un coéquipier)

Procédure

- Le ballon doit être positionné sur la ligne de touche la plus proche de l'endroit où le ballon a franchi celle-ci.
- Les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir au moins à 6 m du ballon ce que le ballon soit en jeu.
- Le ballon doit être botté par un joueur de l'équipe qui attaque.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé.

Infractions et sanctions

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.

Si la rentrée de touche n'est pas effectuée correctement, la rentrée de touche est reprise.

LOI 16 : COUP DE PIED DE BUT

Le coup de pied de but est une des procédures de reprise de jeu. Un coup de pied de but est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui attaque, franchit entièrement la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air et sans qu'un but n'ait été marqué conformément à Loi 10.

Les coups de pied de but sont effectués au pied par :

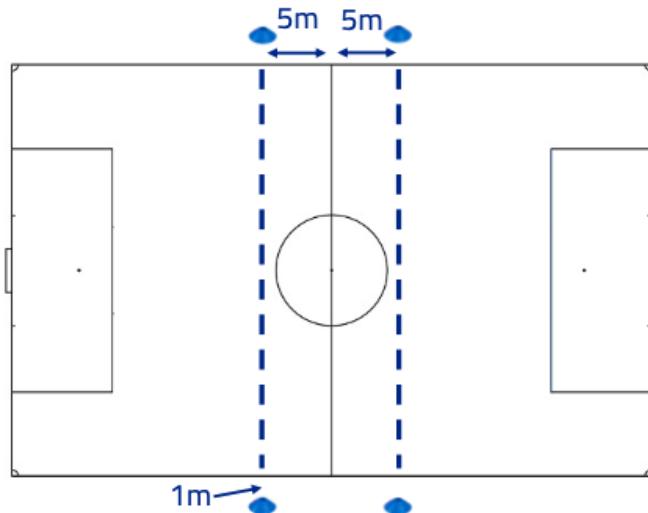
- Une passe (le joueur passe le ballon à un coéquipier)

Ligne de retrait

La ligne de retrait permet à l'équipe de construire le jeu, d'améliorer la prise de décision, d'améliorer l'occupation de l'espace et de diminuer les dégagements.

Procédure

La ligne de retrait est située à 5 mètres de la ligne médiane. Il est de la responsabilité de l'équipe receveuse de placer un cône à chaque extrémité de la ligne médiane. Lors d'un coup de pied de but, l'équipe adverse doit reculer derrière la ligne de retrait. L'équipe adverse a le droit de franchir la ligne de retrait dès que le coup de pied de but est exécuté.



Infractions et sanctions

Si un adverse ne recule pas derrière la ligne de retrait et que le gardien de but avait mis le ballon en jeu, le coup de pied de but doit être rejoué.

LOI 17 : CORNER

Le corner est une des procédures de reprise de jeu.

Un corner est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui défend, franchit entièrement la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air et sans qu'un but ait été marqué conformément à Loi 10.

Les corner sont effectués au pied par :

- Une conduite (le joueur joue le ballon pour lui-même en entrant sur le terrain de jeu)
- Une passe au sol (le joueur passe le ballon à un coéquipier)

Un but peut être marqué directement sur un 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.

Procédure

- 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.
- Les adversaires doivent se tenir au moins à 6 m de la surface de coin jusqu'à ce que le ballon soit en jeu
- 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.

Infractions et sanctions

- Si le ballon n'est pas immobile, le corner doit être rejoué.