

Lois du jeu

(CLUBS)

LE TERRAIN

- Terrain = Surface de jeu + zone neutre
- Zone remplacement :
 - ✓ Devant les bancs
 - ✓ 5 m de longueur
 - ✓ À 5 m de part et d'autre de la ligne médiane
- Point pour CFD (fautes cumulées) : 10 m
- Buts: fixés au sol ou stabilisés
- Vestiaire :
 - ✓ 1 par équipe
 - ✓ 1 pour l'arbitre avec table et chaise (sinon rapport)
- Terrain compromis (injouable): 5 min pour remettre en ordre

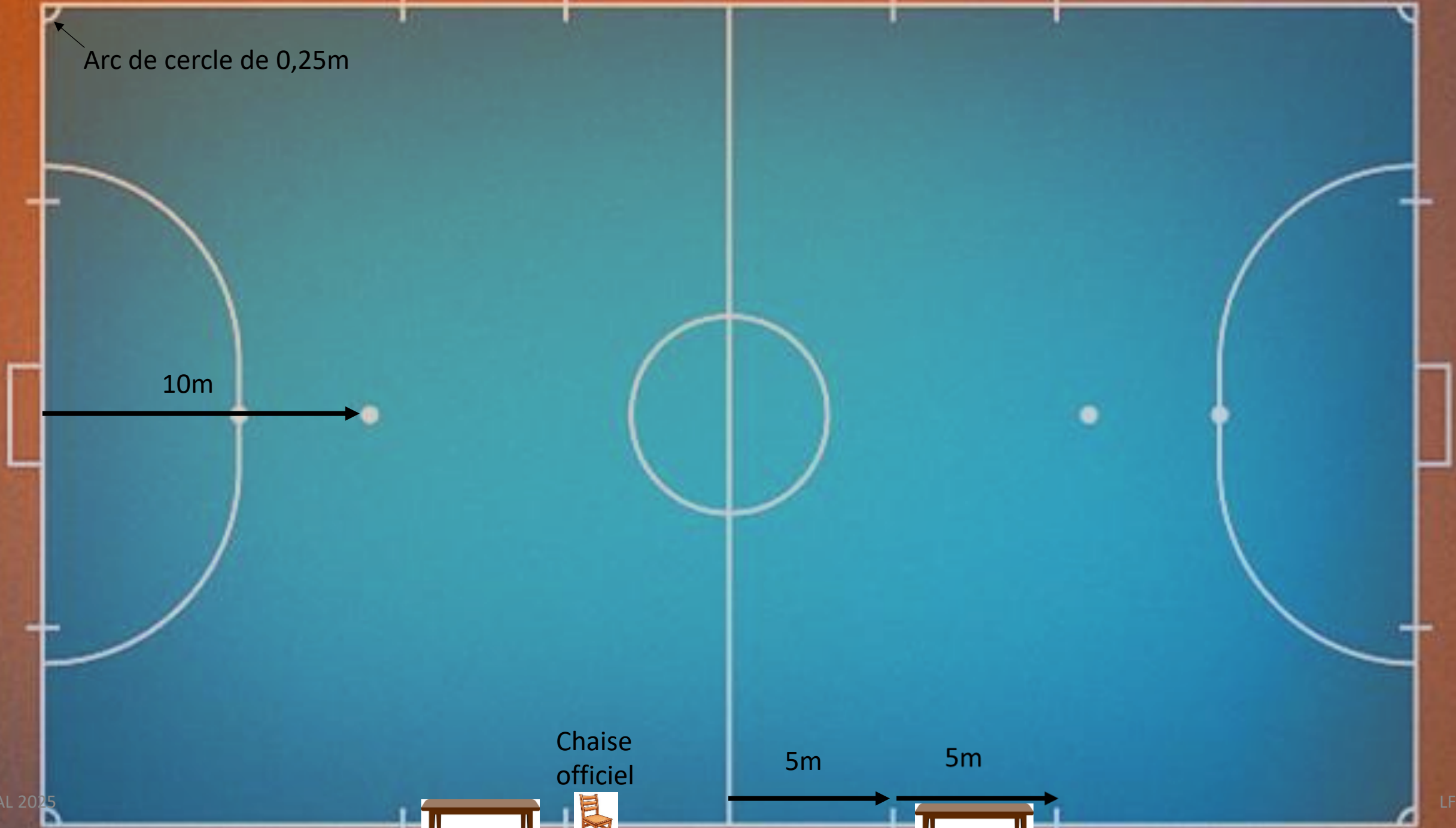
Arc de cercle de 0,25m

10m

Chaise
officiel

5m

5m



LES JOUEURS

- Nombre
 - ✓ Maximum : 10 dont 4 + 1 gardien sur la surface de jeu
 - ✓ Pour commencer : au moins 4 dont 1 gardien (peut se compléter)
- Arrêt de la rencontre
 - ✓ Si moins de 3 après exclusion
 - ✓ Si moins de 3 en cas de blessure – tenue incorrecte : après 5 minutes
- Remplacements
 - ✓ Libres
 - ✓ **Pas lors d'un temps mort**
 - ✓ Par la zone de remplacement (**devant les bancs**)
 - ✓ Interdiction pour un remplaçant de reprendre le jeu par CF – rentrée – corner,... si remplacement non effectué
 - ✓ Si infraction lors d'un remplacement : CFI à l'endroit du ballon

- Remplacement du gardien de but en cours de jeu

1. Avec un joueur de champ en « chasuble »
2. Avec un autre gardien de but contrôlé et équipé comme tel
3. Avec un joueur de champ qui a revêtu la tenue du gardien remplacé
4. Avec un joueur de champ qui s'est équipé en gardien

Le remplacement est libre et sans intervention arbitrale dans les cas 1 et 2
Pour les cas 3 et 4, il faut un arrêt de jeu et avertir l'arbitre.

- Documents d'identité admis
 - La carte d'identité qui a une valeur légale
 - Le permis de conduire avec photo
 - Le passeport
 - L'attestation de perte de carte d'identité avec photo et cachet sec sur la photo
 - Le « Certificat d'Inscription au Registre des Étrangers
 - Tout document avec photo délivré par l'Administration communale, la Police ou l'Office des étrangers.
 - Tout autre document reconnu par l'instance qui gère la compétition.

Aucune validité n'est contrôlée

L'ÉQUIPEMENT

- Interdits
 - ✓ Bijoux – colliers – bagues – bracelets – boucles d'oreille – **ruban de cuir ou caoutchouc**
- Équipement obligatoire
 - ✓ Maillot avec manches (courte ou longue)
 - ✓ Short
 - ✓ **Bas remontés (sous le genou)**
 - ✓ Chaussures
- Équipement facultatif
 - ✓ Protège tibias sous les bas
 - ✓ Pantalon (gardien)
 - ✓ Protections non dangereuses (autorisées)



- Couleur

- ✓ Tenir compte des couleurs officielles et:

- La couleur noire est autorisée pour une équipe

- Sous-vareuse : la manche doit être de la même couleur que la couleur dominante de la manche du maillot; (toutes les sous-vareuses des joueurs d'une même équipe doivent être de couleur identique)

- Sous-short : de la même couleur que la couleur principale du short **ou** du bord inférieur du short (tous les sous-shorts des joueurs d'une même équipe doivent être de couleur identique)

- Tenues incorrectes

- ✓ Si couleur des sous-vêtements visibles diffère

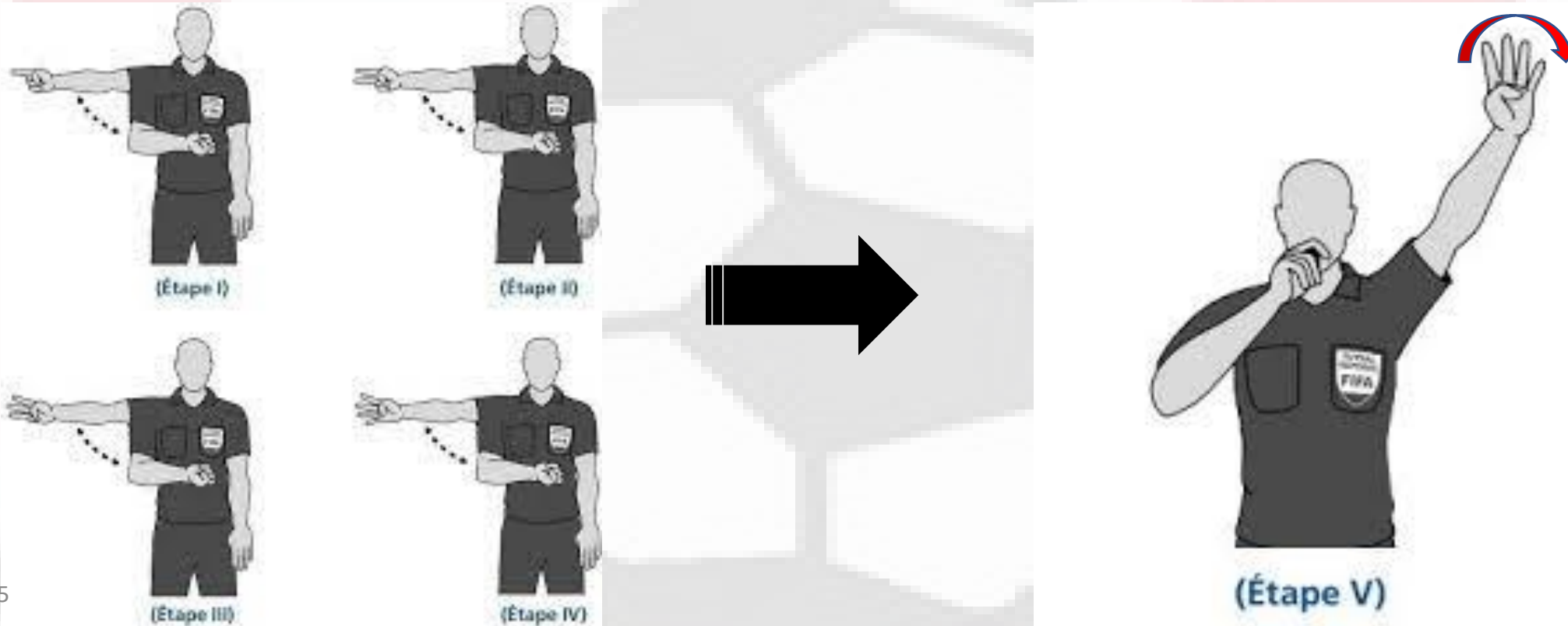
- ✓ Bas non remontés

- ✓ Chaussures pas correctement lacées






- ✓ Objet ou élément dangereux

Les 4 Secondes

- ✓ A chaque reprise de jeu **SAUF PENALTY ET COUP D'ENVOI**



Les officiels

- Officiels (hors capitaine)
 - ✓ Se trouver à la place prévue
 - ✓ 18 au moins
- Qui ?
 -  ✓ Délégué au terrain (siège à côté du banc vers la ligne médiane)
 -  ✓ Commissaire (s) au terrain
 -  ✓ Soigneur (s)
 -  ✓ Coach et coach adjoint
 -  ✓ Délégué visiteur

Tout brassard doit être visible par l'arbitre

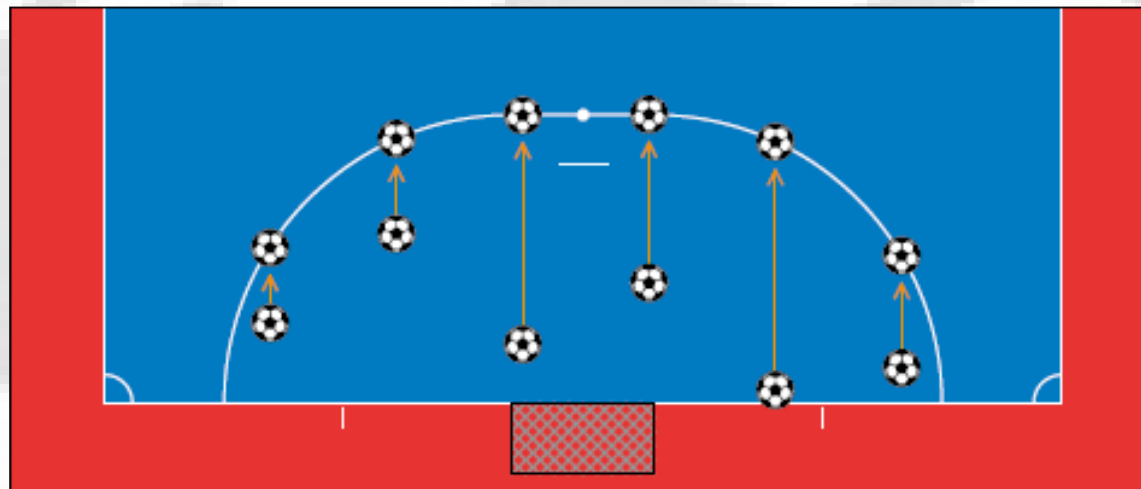
Durée des matchs

- Principe général
 - ✓ 2 x 25 minutes (seniors + jeunes)
- Temps mort (TM)
 - ✓ Un TM d'une minute par équipe, par période (pas lors de prolongations)
 - ✓ Demandé par le coach ou le capitaine
 - ✓ Accordé quand ballon **plus en jeu** et que **la remise en jeu sera faite par l'équipe l'ayant demandée**
 - ✓ Remplacements interdits pendant TM :
 - Effectifs sur surface de jeu ou en dehors (pour se désaltérer)
 - Remplaçants : restent hors surface de jeu dans la zone de remplacement
- Mi-temps
 - ✓ 2 à 5 minutes

Coup d'envoi – Reprise du jeu

- Coup d'envoi
 - ✓ Toss pour déterminer l'équipe **qui donne le coup d'envoi**
 - ✓ Adversaires à **3 mètres**
 - ✓ En avant ou en arrière
 - ✓ **But peut être marqué directement** (corner dans son propre but)
 - ✓ En jeu : botté et clairement bougé
 - ✓ Si rejoué par même joueur : CFI OU CFD (main)
 - ✓ **Pas de 4 secondes**

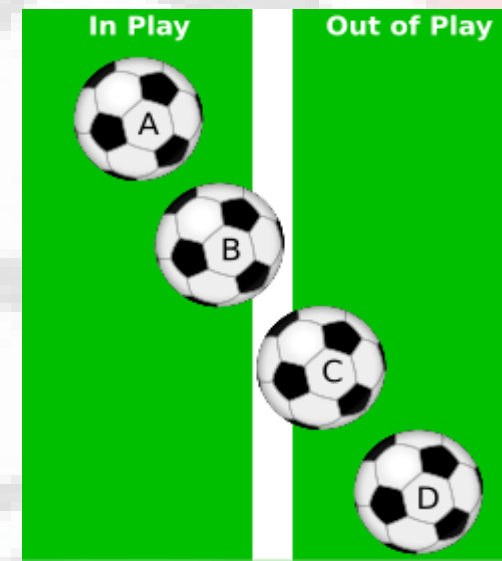
- Balle à terre
 - ✓ A l'endroit de l'interruption (pas dans surface de but)
 - ✓ **Pour un joueur de l'équipe qui a touché le ballon en dernier lieu**
 - ✓ **Autres joueurs à 2 mètres du ballon**
 - ✓ En jeu : touche le sol
 - ✓ Si entre dans le but sans être touché par au moins 2 joueurs :
 - Sortie de but si but de l'équipe adverse
 - Corner si dans son propre but



Ballon en jeu – Hors jeu

- Ballon hors jeu
 - ✓ Entièrement franchi l'aire de jeu
 - ✓ Interruption par l'arbitre
 - ✓ Touche le plafond
 - ✓ Si touche l'arbitre et reste sur le terrain et avantage pour une équipe (attaque prometteuse), ou directement dans un but ou récupéré par équipe adverse = balle à terre (sinon : reste en jeu)
- Ballon en jeu
 - ✓ Autres cas où il touche l'arbitre
 - ✓ Touche un poteau ou barre transversale

A, B, C > en jeu / D > hors jeu



Tirs au but

- Quand
 - ✓ Départage de 2 équipes en cas d'égalité
 - ✓ Ne font pas partie du match
- Modalités
 - ✓ Avant
 - **Toss pour déterminer le but**
 - **Toss pour déterminer l'équipe qui débute**
 - Tous les joueurs non exclus/blessés peuvent participer
 - **Aucun ordre n'est communiqué à l'arbitre**
 - **Si supériorité numérique d'une équipe, l'autre équipe peut réduire son nombre de joueurs à équivalence de l'équipe en infériorité numérique**
 - Si gardien « out », peut être remplacé par joueur ou joueur retiré mais ne peut plus participer

✓ Pendant

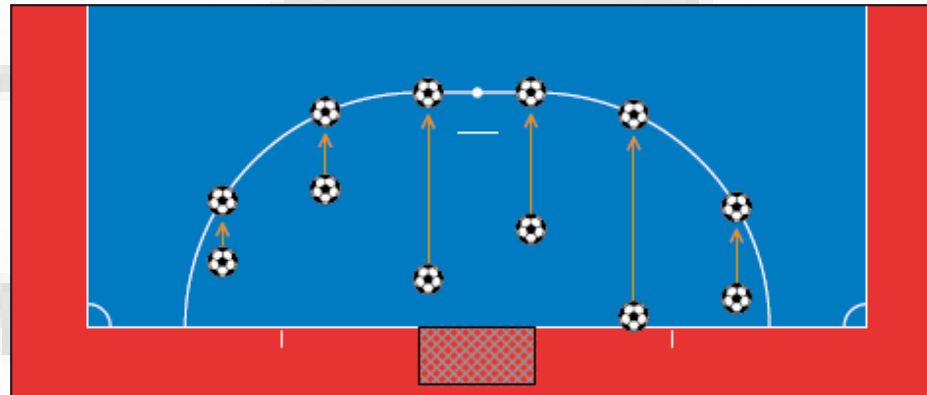
- Joueurs autorisés dans rond central, sur ligne médiane ou derrière celle-ci
- Gardien non concerné, à 5 mètres du point de penalty et sa hauteur
- **5 tirs au but, tirés alternativement par tous les joueurs (le gardien y compris éventuellement)**
- **Interdiction d'effectuer un second tir avant tous ses équipiers en aient tiré un**
- Si égalité après 5 tirs, continuation jusqu'à départage à égalité de tentatives
- Si joueur « out », ne peut être remplacé
- Arrêt : si moins de 3 joueurs

Les coups francs

- Procédure

Tous les CF doivent être exécutés :

- ✓ **Dans les 4 secondes ▶ CFI** (sauf coup d'envoi et penalty)
- ✓ Depuis l'endroit de l'infraction sauf
 - **CF pour défenseurs dans leur propre surface de réparation : n'importe où dans la surface (CFD et CFI)**
 - CFI pour attaquants dans la surface de réparation adverse : sur ligne surface réparation
 - CFD pour attaquants dans la surface de réparation adverse : penalty



✓ Le ballon :

- Doit être immobile
- Ne peut être rejoué par le tireur ► CFI
- Est en jeu dès que botté et clairement bougé

✓ Adversaires

- A 5 mètres du ballon
- En dehors de la surface de réparation si CF pour défenseurs
- **A 1 mètre d'un mur formé par au moins 2 défenseurs ► CFI**

Fautes et incorrections

- **CFD ou penalty = faute cumulée**

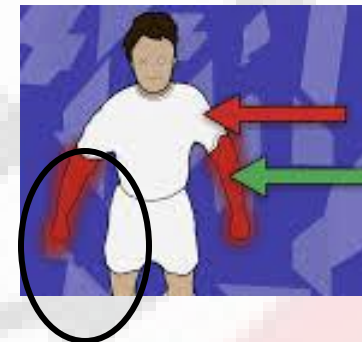
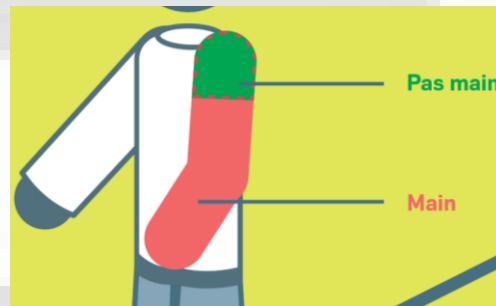
- ✓ Donner ou tenter de donner un coup de pied à un adversaire
- ✓ Faire trébucher un adversaire
- ✓ Sauter sur un adversaire
- ✓ Charger un adversaire
- ✓ Frapper ou tenter de frapper un adversaire
- ✓ Pousser un adversaire
- ✓ Tenir un adversaire
- ✓ Cracher et/ou mordre un adversaire
- ✓ Obstruction avec contact
- ✓ **Retenir un attaquant à l'extérieur de la surface de réparation et poursuivre à l'intérieur ► Penalty**

✓ Tacler un adversaire

Sortes :

- *Glissade pour jouer le ballon sans adversaire à proximité ou sans contact = PAS DE FAUTE – AUCUNE CARTE* [Diapositive 49](#)
 - *Glissade imprudente avec adversaire à proximité et contact = CFD – AUCUNE CARTE* [Diapositive 50](#)
 - *Glissade inconsidérée avec adversaire à proximité et contact = CFD + CARTON JAUNE* [Diapositive 51](#)
[Diapositive 52](#)
 - *Glissade avec effort excessif et adversaire proche et contact = CFD + CARTON ROUGE* [Diapositive 53](#)
- ✓ Lancer (ou donner un coup de pied) un objet au ballon, à un officiel de match, à un adversaire, ou frapper le ballon avec un objet tenu
 - ✓ **Faute de main intentionnelle ou si augmentation de la surface de son corps (à partir du bas de l'aisselle)**

Délimitation faute de bras/main



Augmenter la surface du corps avec bras/mains

- CFI
 - ✓ Jeu dangereux
 - ✓ Obstruction sans contact
 - ✓ Propos déplacés
 - ✓ Entrave à la remise en jeu du ballon à la main par le gardien
 - ✓ Retouche une seconde fois le ballon par le tireur sauf avec la main ► CFD ou penalty
 - ✓ CF non exécuté endéans les 4 secondes
 - ✓ **But marqué du bras/main accidentellement**
- Maniements fautifs du ballon par le gardien
 - ✓ **Conserve le ballon en main ou au pied dans sa propre moitié de terrain pendant plus de 4 secondes ;**
 - ✓ **S'il revient dans sa propre moitié de terrain sans en avoir perdu le contrôle, le décompte recommence ;**
 - ✓ **Après l'avoir déjà joué à quelque endroit du terrain que ce soit, touche à nouveau le ballon dans sa propre moitié de terrain après qu'il lui ait été délibérément transmis par un coéquipier sans qu'un adversaire l'ait joué ou touché entretemps**

- ✓ **Touche le ballon avec les mains ou les bras dans sa surface de réparation après qu'il lui a été délibérément transmis des pieds par un coéquipier (y compris sur rentrée de touche et un corner)**
- ✓ Lance le ballon à la main directement au-delà de la ligne médiane alors que le règlement l'interdit (matchs de diablotins – préminimes ou d'handicapés); le CFI doit alors être tiré depuis l'endroit où le ballon a franchi la ligne médiane

Attention

- **Si le gardien de but effectue un « arrêt » après un tir au but : il ne s'agit pas d'un « jeu délibéré » ou d'un « lâcher » le ballon et il peut rejouer le ballon venant d'un coéquipier (au pied)**
- **Si un coéquipier remet le ballon de la tête ou du torse à son gardien, il peut le reprendre en main sauf s'il s'agit d'une feinte via le pied du joueur**
- Décompte des 4 secondes pour le gardien
Lorsqu'il
 - ✓ Tient le ballon entre ses jambes/pieds ou ses bras/mains ou entre son bras/sa main et une surface (par ex. le sol, son corps) ou quand le ballon entre en contact avec une partie quelconque de ses mains, ses bras ou ses jambes
 - ✓ Tient le ballon sur sa main ouverte
 - ✓ Fait rebondir le ballon sur le sol ou le lance en l'air
 - ✓ Dribble, à la main ou au pied

Les fautes cumulées

- Principe

Toutes les fautes sanctionnées d'un CFD ou d'un penalty sont des fautes cumulées même si la règle de l'avantage a été appliquée. Remise à zéro du compteur après la mi-temps sauf après la seconde mi-temps si prolongations.

- Conséquences

Après la 5^{ème} faute cumulée par période

- ✓ **CFD sur le point des 10 mètres ou à l'endroit où la faute a été commise mais pas dans la surface de réparation.**

- Réalisation
 - ✓ Coup de sifflet obligatoire
 - ✓ Il ne peut y avoir de mur
 - ✓ Le tireur doit être identifié et doit placer lui-même le ballon
 - ✓ **Le tireur doit botter vers le but directement (pas en 2 temps) endéans les 4 secondes** ► CFI
 - ✓ Le gardien doit être à 5 mètres du ballon au moins
 - ✓ Les autres joueurs sont :
 - Sur la surface de jeu
 - A 5 mètres et derrière le ballon
 - En dehors de la surface de réparation
 - ✓ Ballon en jeu si botté vers le but et a clairement bougé

- Infractions ► CFI pour défenseurs
 - ✓ Ballon non tiré directement vers le but
 - ✓ Feinte illégale du tireur
 - ✓ Ballon botté vers l'arrière
 - ✓ Mauvais tireur

- Signalétique

Après avoir sifflé la faute, **l'arbitre montre la carte bleue** et en prend note

- ✓ Après la 5^{ème} faute cumulée, l'arbitre l'indique en plus en décrivant un arc de cercle au-dessus d'une main, les 5 doigts tendus.



Mesures disciplinaires

- Quand – Pouvoirs de l'arbitre

Dès l'entrée sur le terrain jusqu'à sa sortie après le coup de sifflet final. (Tirs au but compris)

- Comment

Mise en garde = «Careless»

(Le joueur dispute le ballon sans attention ni égard ou agit sans précaution)



Mesures disciplinaires

Avertissement = CJ «Reckless»

(Le joueur agit sans tenir compte du caractère dangereux ou des conséquences de son acte)



Mesures disciplinaires

Exclusion = CR «Excessive force»

- (Le joueur fait un usage excessif de la force et/ou met en danger l'intégrité physique de son adversaire)



- A qui
Joueurs – Officiels

- Procédure pour un avertissement (CJ)

Un joueur qui reçoit une carte jaune peut rester au jeu. Si par la suite, il reçoit une deuxième carte jaune, celle-ci sera directement suivie d'une carte rouge. Le joueur doit quitter la salle et l'équipe continuera le match avec un joueur de moins.

- Procédure pour une exclusion (CR)

- ✓ Un joueur exclu ne peut en aucun cas être remplacé
- ✓ Un joueur remplaçant exclu ne peut en aucun cas être remplacer et entraine le retrait d'un joueur de la surface de jeu
- ✓ Le délégué au terrain exclu doit être remplacé
- ✓ Un joueur exclu doit quitter la salle pour se changer si nécessaire puis revenir dans la salle en tenue civile. Donc, il ne peut PAS immédiatement prendre place ailleurs dans la salle.
- ✓ **Un entraineur exclu DOIT quitter complètement la salle et ne peut pas s'asseoir dans les gradins**

La rentrée de touche

- Principe

Lorsque le ballon a entièrement franchi la ligne de touche ou touché le plafond

Assimilée à un CFI

- Procédure

- ✓ Ballon immobile sur la ligne de touche
- ✓ Adversaires à 5 mètres
- ✓ Les pieds du botteur peuvent être ou non sur le terrain de jeu
- ✓ En jeu dès que botté et clairement bougé
- ✓ **Être mis en jeu endéans les 4 secondes** ➡ **rentrée adverse**
- ✓ Ne peut être retouché une 2^{ème} fois directement
- ✓ Un remplaçant doit d'abord rentrer sur le terrain avant d'effectuer une remise en jeu

- Infractions

- ✓ Retouché une 2^{ème} fois ➡ CFI
- ✓ Non-respect des 5 mètres ➡ CJ ou ➡ CJ et CFI si exécutée
- ✓ **Feinte illégale** (coéquipier hors terrain qui trompe) ➡ rentrée adverse



CCAL 2025
LFFS

La sortie de but

- Principe

Lorsque le ballon est sorti par la ligne de but par un attaquant et pas de but

Aucun but ne peut être marqué directement

- Procédure

- ✓ Ballon lancé ou lâché par le gardien
- ✓ Adversaire en dehors de la surface de réparation
- ✓ En jeu dès qu'il a été lancé ou lâché et clairement bougé
- ✓ **Être mis en jeu endéans les 4 secondes** ► CFI
- ✓ Ne peut être retouché une 2^{ème} fois directement

- Infractions ► CFI

- ✓ Non-respect des 4 secondes
- ✓ Retouché une 2^{ème} fois

Le drop est interdit sur sortie de but (double touche)

Le corner

- Principe

Lorsque le ballon est sorti par la ligne de but par un défenseur et pas de but. Un but peut être marqué directement dans le but adverse. Si dans son propre but = corner.

Procédure

- ✓ Ballon dans la surface de coin la plus proche
 - ✓ Ballon immobile
 - ✓ Adversaire à 5 mètres
 - ✓ Feinte illégale (coéquipier hors terrain qui trompe)
 - ✓ En jeu dès que botté et clairement bougé
 - ✓ **Être mis en jeu endéans les 4 secondes**
 - ✓ Ne peut être retouché une 2^{ème} fois directement si en jeu
- Infractions ► sortie de but



CCAL 2025
LFFS

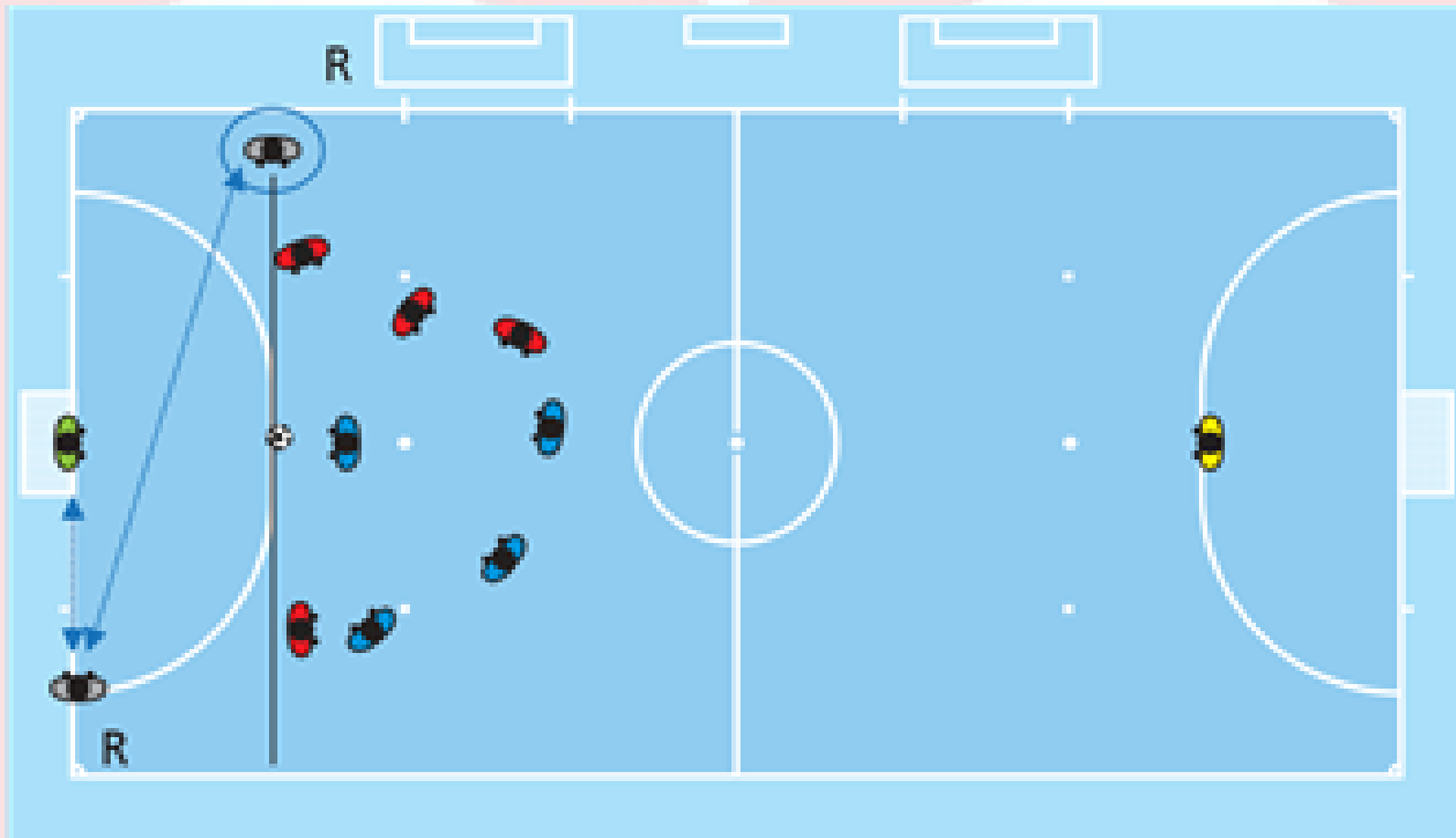
Le penalty

- Principe

Si faute passible d'un CFD commise par un défenseur ou le gardien dans sa propre surface de réparation. **Pas de 4 secondes**

Procédure

- ✓ Le tireur doit être identifié et placer lui-même le ballon
- ✓ Le tireur doit botter vers le but directement (en 2 temps permis)
- ✓ Le gardien
 - Doit rester sur sa ligne de but face au tireur
 - Ne peut distraire le tireur (toucher poteaux – filets)
 - Doit avoir au moins un pied sur la ligne de but au moment du tir ou au même niveau
- ✓ Les autres joueurs sont
 - Sur la surface de jeu
 - A 5 mètres et derrière le ballon
 - En dehors de la surface de réparation
- ✓ Ballon en jeu si botté vers le but et a clairement bougé



• Infractions ► CFI pour défenseurs + CJ

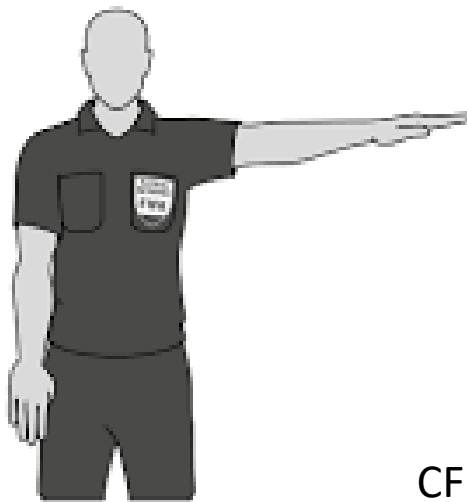
- ✓ Ballon non tiré directement vers le but
- ✓ Feinte illégale du tireur
- ✓ Ballon botté vers l'arrière
- ✓ Mauvais tireur



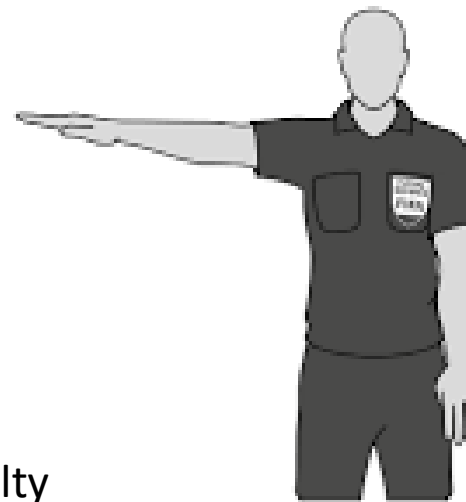
Signalétique de l'arbitre



Coup d'envoi/
Reprise du jeu

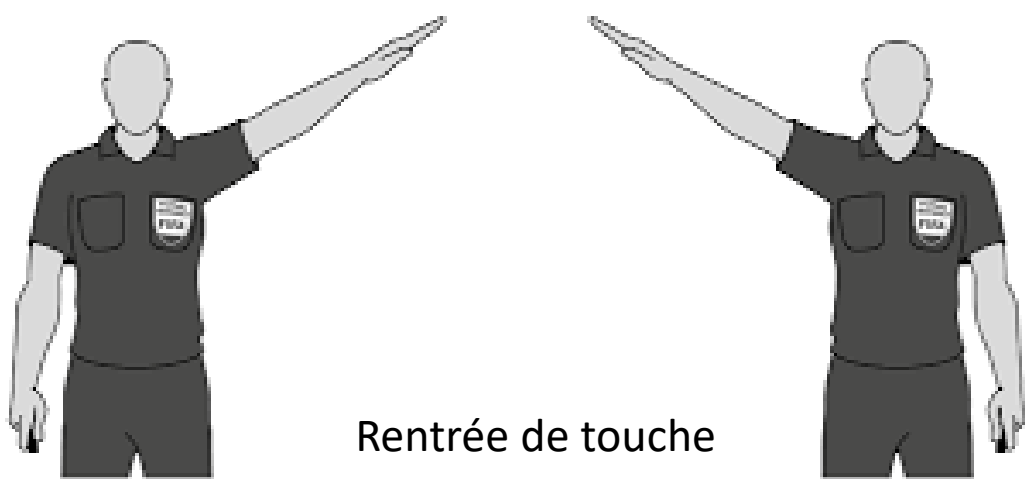


CFD / Penalty



Corner

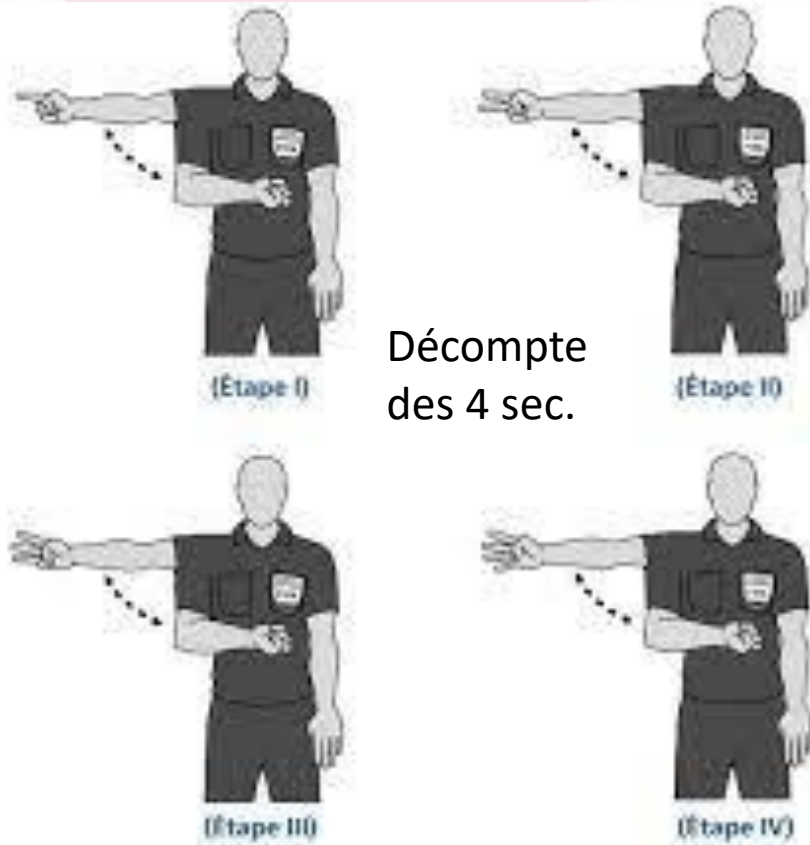




Rentrée de touche



Sortie de but



Décompte
des 4 sec.

Signalisation 4 sec.



(Étape V)

5 ème faute
cumulée



Avec la seconde main, on passe
au-dessus des 5 doigts dressés



Temps mort

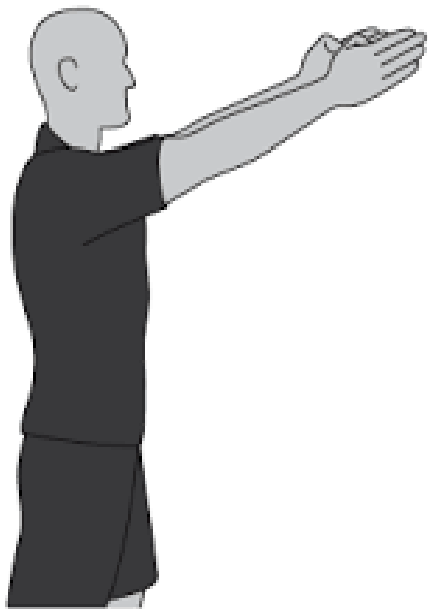


Avertissement CJ

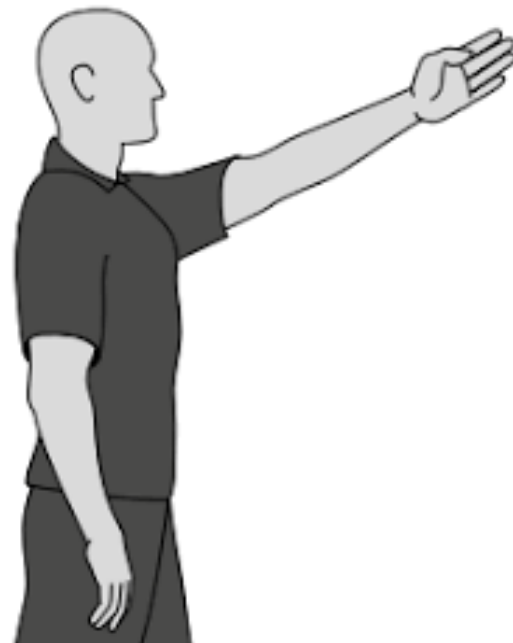


Exclusion CR

Avantage sur CFD



Avantage sur CFI





**Merci à tous pour votre
attention**