



LOIS DU JEU

11 vs 11

| | |
|---|----|
| | 3 |
| LOI 3 – Nombre de joueurs | 3 |
| LOI 4 – Équipement des joueurs | 5 |
| LOI 5 – Arbitre | 6 |
| LOI 6 – Arbitre-assistant | 7 |
| LOI 7 – Durée du match | 7 |
| LOI 8 – Coup d’envoi et reprise du jeu | 8 |
| LOI 9 – Ballon en jeu et hors du jeu | 8 |
| LOI 10 – But marqué | 8 |
| LOI 11 – Hors-jeu | 9 |
| LOI 12 – Les fautes et incorrections | 10 |
| LOI 13 – Coups francs | 14 |
| LOI 14 – Penalty | 14 |
| LOI 15 – Rentrée de touche | 14 |
| LOI 16 – Coup de pied de but | 14 |
| LOI 17 – Corner | 14 |

Les matchs de soccer à 11 joués sous l’égide de la «Québec Super League» (QSL) sont régis par les présents règlements et toute matière non couverte par ces derniers sera traitée conformément aux Lois du jeu de la FIFA.

LOI 1 – Terrain de jeu

Les matchs de la QSL sont disputés sur les terrains de soccer suivants :

Soccerplexe Catalogna 775 1^{ière} avenue, Lachine (Québec), H8S 2S6

LOI 2 – Ballons

Les ballons de matchs utilisés pour les compétitions de la QSL sont ceux fournies par la QSL et sont de taille 5. Si les ballons officiels de la QSL ne sont pas disponibles, l'équipe receveuse aura la responsabilité de fournir deux ballons de match conformes.

Les dispositions de la Loi 2 des Lois du jeu de la FIFA s'appliquent, avec les adaptations pratiques nécessaires, aux ballons utilisés par la QSL, notamment les points suivants que nous avons retranscrits :

Si le ballon est endommagé en cours de match :

- le match est arrêté ;
- le match reprend par une balle à terre à l'endroit où le ballon est devenu défectueux, à moins que le ballon ne soit devenu défectueux dans la surface de but auquel cas la balle à terre sera jouée sur la ligne délimitant la surface de but parallèle à la ligne de but, à l'endroit le plus proche du lieu où le ballon était lorsque le jeu a été arrêté.

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 les poteaux :

- le coup de pied de réparation doit être rejoué.

Si le ballon 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.

LOI 3 – 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 débuter si l'une ou l'autre équipe dispose de moins de sept joueurs :

- Après 5 minutes : L'équipe fautive donnera un but à l'autre équipe
- Après 10 minutes : L'équipe fautive donnera un deuxième but
- Après 15 minutes : La partie ne peut avoir lieu et l'équipe perdra par forfait

Remplacements:

L'arbitre doit être informé au préalable de chaque remplacement envisagé et autoriser les équipes à procéder.

Le joueur amené à être remplacé reçoit de l'arbitre l'autorisation de quitter le terrain, à moins qu'il n'en soit déjà sorti, et doit quitter le terrain par le point des limites du terrain le plus proche de l'endroit où il se trouve, à moins que l'arbitre ne l'autorise à sortir rapidement et immédiatement au niveau de la ligne médiane ou à tout autre endroit (par exemple pour des raisons de sécurité ou en cas de blessure) ;

Le nombre de remplacement est illimité et ces derniers peuvent être demandés à l'arbitre par une équipe lors des arrêts de jeu et situations de match suivants :

- Mi-temps;
- Après un but marqué;
- Coup de pied de but;
- Touche (Par l'équipe en possession du ballon);
- Lorsqu'un joueur est blessé (les deux équipes peuvent procéder à des remplacements).

Lorsqu'une équipe est autorisée par l'arbitre à procéder à un remplacement, l'autre équipe aura également le droit de procéder à un remplacement lors du même arrêt de jeu.

Les dispositions de la Loi 3 des Lois du jeu de la FIFA s'appliquent, avec les adaptations pratiques nécessaires, notamment les points suivants que nous avons retranscrits :

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 indirect 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 au joueur concerné à l'occasion du prochain arrêt de jeu.

Pour toute autre infraction à la présente Loi :

- les joueurs concernés seront avertis ;
- 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 (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Expulsion de joueurs ou de remplaçants :

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

Un joueur ne doit pas porter d'équipement potentiellement dangereux pour lui ou tout autre joueur (y compris tout type de bijou).

Équipement de base L'équipement de base de tout joueur comprend chacun des équipements suivants :

- un maillot ;
- un short ;
- des chaussettes ;
- des protège-tibias ;
- des chaussures.

Les gardiens de but peuvent porter des pantalons de survêtements en tant qu'équipement de base. Les leggings et les « tights » ne sont pas considérés comme des pantalons.

Protège-tibias :

Les protège-tibias doivent être entièrement recouverts par les chaussettes, doivent être en matière plastique ou autre matière similaire adéquate et doivent offrir un degré de protection raisonnable.

Chaussures :

Les chaussures ayant des parties faites à base de matériaux métalliques sont strictement interdites.

Autres équipements :

Les protections telles que casques, masques faciaux, genouillères et coudières ne sont pas considérées comme dangereuses et sont autorisées si elles ne contiennent pas de matériaux métalliques et si elles sont faites de matériaux souples, légers et rembourrés.

Les lunettes contenant des matériaux composés de verre ou de métal sont interdites.

Couleurs :

Les deux équipes doivent porter des couleurs les distinguant l'une de l'autre mais aussi les distinguant de l'arbitre et des arbitres assistants. S'il y a un conflit de couleur entre les couleurs des deux équipes, l'équipe visiteuse devra porter un maillot ou des dossards de couleur différentes. Chaque gardien de but doit porter des couleurs distinctes de celles portées par les autres joueurs, s'il y a un conflit, il devra changer son maillot ou mettre un dossard.

Les dispositions de la Loi 4 des Lois du jeu de la FIFA s'appliquent, avec les adaptations pratiques nécessaires, notamment les points suivants que nous avons retranscrits en partie :

Pour toute infraction à la Loi 4 :

- 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 dès le 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 de jeu. Un joueur qui aura dû quitter le terrain pour avoir enfreint la présente Loi et qui revient sur le terrain sans l'autorisation préalable de l'arbitre doit être averti.

Reprise du jeu si le jeu a été arrêté par l'arbitre pour donner un avertissement :

- le match reprendra par un coup franc indirect 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 – 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.

Les dispositions de la Loi 5 des Lois du jeu de la FIFA s'appliquent, avec les adaptations pratiques nécessaires, notamment les points suivants que nous avons retranscrits :

Pouvoirs et devoirs de l'arbitre :

- remplit la fonction de chronométreur et consigne par écrit les événements du match ;
 - 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 retourner sur le terrain qu'une fois que le match 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 y 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 commise initialement si l'avantage escompté n'intervient pas ;
 - sanctionne la faute la plus grave quand un joueur commet simultanément plusieurs fautes.
- a autorité pour infliger un carton jaune ou rouge à l'encontre des officiels d'équipe qui n'ont pas un comportement responsable; si la personne fautive ne peut pas être identifiée, c'est l'entraîneur principal qui se verra infliger la sanction, même si ce dernier est un joueur sur le terrain;*

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 ou, à sa discrétion, après avoir consulté un arbitre assistant ou le quatrième officiel, le tout sous réserve que le jeu n'ait pas repris ou que le match ne soit pas terminé.

LOI 6 – Arbitre-assistant

L'arbitre dirigeant un match est assisté par deux arbitres assistants.

Les dispositions de la Loi 6 des Lois du jeu de la FIFA relatives aux arbitres assistants

s'appliquent, avec les adaptations pratiques nécessaires.

LOI 7 – Durée du match

Chaque match de toutes catégories évoluant au soccer à 11 se déroule selon le format suivant : **2 périodes de 40 minutes.**

Une mi-temps de 5 minutes entre les deux périodes. En cas de retard sur l'horaire de chaque soirée, les arbitres pourront décider de raccourcir la mi-temps.

Si un match a été interrompu dans un cas de force majeure, il est considéré comme valide si au moins 75% du temps réglementaire a été joué ou si les deux équipes s'entendent sur ce point. Dans tous les autres cas, la décision de reprendre le match sera prise par les instances de la QSL après avoir consulté les deux équipes impliquées.

Les dispositions de la Loi 7 des Lois du jeu de la FIFA s'appliquent, avec les adaptations pratiques nécessaires, notamment les points suivants que nous avons retranscrits :

Récupération des arrêts de jeu : Chaque période doit être prolongée, à la discrétion de l'arbitre, pour compenser les arrêts de jeu occasionnés par :

- 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.

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

LOI 8 – Coup d'envoi et reprise du jeu

Les dispositions de la Loi 8 des Lois du jeu de la FIFA s'appliquent, avec les adaptations pratiques nécessaires, notamment les points suivants que nous avons retranscrits :

- L'équipe qui remporte le toss (pile ou face) choisit soit le but en direction duquel elle attaquera durant la première période, soit d'effectuer le coup d'envoi.
- L'adversaire se voit attribuer le coup d'envoi ou le choix du but en direction duquel il attaquera durant la première période.
- L'équipe ayant choisi le camp effectuera le coup d'envoi de la seconde période.
- En seconde période, les équipes changent de camp.

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

Balle à terre

La balle à terre est donnée au gardien de but de l'équipe en défense dans sa surface de réparation si, au moment où le jeu a été arrêté :

- le ballon se trouvait dans sa surface de réparation, ou
- la dernière touche de balle a eu lieu dans la surface de réparation.

Dans tous les autres cas, l'arbitre donne la balle à terre à un joueur de l'équipe qui a touché le ballon pour la dernière fois, et à l'endroit où le ballon a pour la dernière fois été touché par un joueur, un agent extérieur ou un arbitre, tel que précisé dans la Loi 9.

Tous les autres joueurs doivent se trouver au moins à 4 m du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu.

Le ballon est en jeu lorsqu'il touche le sol.

La balle à terre doit être rejouée si le ballon:

- touche un joueur avant de toucher le sol ;
- quitte le terrain après avoir rebondi sur le sol sans qu'un joueur ne l'ait touché.

Si une balle à terre entre dans le but sans toucher au moins deux joueurs, le jeu reprend par :

- un coup de pied de but si le ballon entre dans le but de l'équipe adverse ;
- un corner si le ballon entre dans le but de l'équipe du joueur ayant botté le ballon.

LOI 9 – Ballon en jeu et hors du jeu

Les dispositions de la Loi 9 des Lois du jeu de la FIFA s'appliquent, avec les adaptations pratiques nécessaires, notamment les points suivants que nous avons retranscrits :

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.

• il touche un arbitre, reste sur le terrain et :

- une équipe peut entamer une attaque prometteuse, ou
- entre directement dans le but, ou
- est récupéré par l'équipe adverse.

Dans tous ces cas de figure, le jeu doit reprendre par une balle à terre.

LOI 10 – But marqué

Les dispositions de la Loi 10 des Lois du jeu de la FIFA s'appliquent, avec les adaptations

pratiques nécessaires, notamment les points suivants que nous avons retranscrits :

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

Les dispositions de la Loi 11 des Lois du jeu de la FIFA s'appliquent, avec les adaptations pratiques nécessaires, notamment les points suivants que nous avons retranscrits :

Position de hors-jeu

Un joueur est en position de hors-jeu si :

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

Les mains et bras de tous les joueurs, y compris les gardiens de but, ne sont pas pris en compte.

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

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

Infraction de hors-jeu

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

- en intervenant dans le jeu, car il joue ou touche le ballon passe ou touche par un coéquipier ; ou
- en interférant avec un adversaire, car
 - il empêche un adversaire de jouer ou d'être en position de jouer le ballon en entravant clairement sa vision du jeu ; ou
 - il lui dispute le ballon ; ou
 - il tente clairement de jouer un ballon qui se trouve à proximité alors que cette action influence la réaction d'un adversaire ; ou
 - il effectue une action évidente qui influence clairement la capacité d'un ou adversaire à jouer le ballon ou
- en tirant un avantage, car il joue le ballon ou interfère avec un adversaire après que le

ballon a

- rebondi ou été dévié par un poteau, la barre transversale ou un adversaire ; ○ été repoussé délibérément par un adversaire.

Un joueur en position de hors-jeu qui reçoit un ballon joué délibérément par un adversaire (à l'exclusion d'un ballon repoussé par un adversaire) n'est pas considéré comme tirant un quelconque avantage de sa position.

« Repousser le ballon » consiste à intercepter le ballon qui se dirige vers le but.

Pas d'infraction

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

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

LOI 12 – Les fautes et incorrections

Les dispositions de la Loi 12 des Lois du jeu de la FIFA s'appliquent, notamment les points suivants que nous avons retranscrits :

Les fautes et incorrections doivent être sanctionnées comme suit :

Coup franc direct :

Un coup franc direct est accordé si, de l'avis de l'arbitre, un joueur commet l'une des fautes suivantes par mégarde, avec imprudence ou avec violence :

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

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

« Mégarde » : attitude d'un joueur qui dispute le ballon sans attention ni égard, ou qui agit sans précaution. Aucune sanction disciplinaire n'est nécessaire.

« Imprudence » : attitude d'un joueur qui agit sans tenir compte du caractère dangereux ou des conséquences de son acte pour son adversaire. Il doit être averti.

« Violence » : attitude d'un joueur qui fait un usage excessif de la force au risque de mettre en danger l'intégrité physique de son adversaire. Il doit être exclu.

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

- touche délibérément le ballon de la main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation) ;
- fait obstacle à la progression d'un adversaire avec contact ;
- crache sur/vers un adversaire. Voir également les fautes de la Loi 3.

Il y a « main » lorsqu'il y a contact délibéré entre le ballon et la main ou le bras.
Toucher le ballon de la main

Les critères suivants doivent être pris en compte :

- le mouvement de la main en direction du ballon (et non du ballon en direction de la main) ;
- la distance entre l'adversaire et le ballon (effet de surprise) ;
- la position de la main n'entraîne pas nécessairement une faute ;
- le fait de toucher le ballon avec un objet tenu dans la main (vêtements, protège-tibias, etc.) est une faute ;
- le fait de toucher le ballon avec un objet lance (chaussure, protège-tibias, etc.) est une faute.

Le gardien de but est soumis aux mêmes restrictions que les autres joueurs concernant le contact entre le ballon et les mains hors de sa surface de réparation. A l'intérieur de sa surface de réparation, le gardien de but ne peut être coupable de faute de main passible d'un coup franc direct ou de toute autre sanction associée

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 indirect :

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse lorsqu'un joueur :

- joué d'une manière dangereuse ;
- fait obstacle à la progression d'un adversaire sans qu'il y ait contact ;
- empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains, ou joue ou essaie de jouer le ballon alors que le gardien est en train de le lâcher ;
- commet d'autres fautes non mentionnées dans les Lois du Jeu et pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'exclure un joueur.

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

- est en possession du ballon avec ses mains pendant plus de six secondes avant de le relâcher ;
- touche le ballon des mains :
 - après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur ;
 - sur une passe bottée délibérément par un coéquipier ;
 - directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.

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

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

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

Reprise du jeu retardée pour infliger un carton :

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

Avantage

Si l'arbitre décide d'appliquer la règle de l'avantage après une faute justifiant un avertissement ou une exclusion, il devra signifier cet avertissement ou cette exclusion au prochain arrêt de jeu. Cependant, si l'infraction consistait à tenter d'annihiler une occasion de but manifeste, le joueur

sera averti pour comportement antisportif; si l'infraction consistait à tenter de perturber ou stopper une attaque prometteuse, le joueur ne sera pas averti.

Positionnement des joueurs adverses :

Les joueurs adverses doivent se trouver à une distance d'au moins 9,15 mètres du lieu d'exécution des coups francs. Si un joueur de l'équipe adverse ne se trouve pas à la distance requise lors de l'exécution du coup franc, ce dernier sera rejoué et le joueur fautif sera averti à moins que l'avantage puisse être laissé ou que l'équipe en défense commette une infraction pouvant être sanctionnée d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation.

Penalty :

Un penalty est accordé quand l'une des dix fautes passible d'un coup franc direct 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.

Sanctions disciplinaires

L'arbitre peut demander à un joueur de quitter le terrain pour une période de temps qu'il juge nécessaire, sans nécessairement sanctionner le joueur. L'équipe peut alors remplacer le joueur en question.

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

Le carton rouge est utilisé pour indiquer qu'un joueur, remplaçant ou 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 pour l'inspection d'avant-match et jusqu'à ce qu'il le quitte après le coup de sifflet final (séance de tirs au but comprise).

Un joueur qui se trouve sur le terrain ou en dehors et commet une faute passible 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.

Fautes passibles d'avertissement (carton jaune)

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

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

Fautes passibles d'exclusion (carton rouge)

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

- empêche l'équipe adverse de marquer un but, ou annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation) ;
- annihile une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers le but adverse en commettant une faute passible d'un coup franc (sauf précision apportée à la section suivante) ;
- commet une faute grossière ;
- crache sur un adversaire ou sur toute autre personne ;
- commet un acte de brutalité ;
- tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers ;
- reçoit un second avertissement au cours du même match.

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

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

Si un joueur empêche l'équipe adverse de marquer ou annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main, le joueur doit être exclu où qu'ait été commise la faute.

Si un joueur commet une faute contre un adversaire dans sa propre surface de réparation pour annihiler une occasion de but manifeste, l'arbitre doit accorder un penalty et avertir le joueur fautif sauf si :

- la faute commise consiste à tenir, tirer ou pousser un adversaire ;
- ou le joueur fautif n'a pas essayé de jouer le ballon ou n'était aucunement en mesure de le faire;
- ou la faute commise est quoi qu'il en soit passible d'un carton rouge indépendamment de l'endroit où elle est commise (faute grossière, acte de brutalité, etc.), auquel cas le joueur doit être exclu.

LOI 13 – Coups francs

Les dispositions de la Loi 13 des Lois du jeu de la FIFA s'appliquent, avec les adaptations pratiques nécessaires.

Pour les coups francs de l'équipe en défense dans leur surface de réparation, le ballon est en jeu une fois qu'il a été botté et se déplace clairement; il n'a pas à quitter la surface de réparation.

Si l'équipe en défense forme un mur de trois joueurs ou plus, les joueurs de l'équipe en attaque doivent se tenir à au moins un mètre de ce mur jusqu'à ce que le ballon soit en jeu. Si, lorsqu'un coup franc est joué, un joueur de l'équipe en attaque se trouve à moins d'un mètre du mur adverse formé de trois joueurs ou plus, un coup franc indirect est accordé à l'équipe en défense.

LOI 14 – Penalty

Les dispositions de la Loi 14 des Lois du jeu de la FIFA s'appliquent, avec les adaptations pratiques nécessaires.

LOI 15 – Rentrée de touche

Les dispositions de la Loi 15 des Lois du jeu de la FIFA s'appliquent, avec les adaptations pratiques nécessaires.

LOI 16 – Coup de pied de but

Les dispositions de la Loi 16 des Lois du jeu de la FIFA s'appliquent, avec les adaptations pratiques nécessaires.

Procédure

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

LOI 17 – Corner

Les dispositions de la Loi 17 des Lois du jeu de la FIFA s'appliquent, avec les adaptations pratiques nécessaires.