

Loi

12

Fautes et incorrections

Il est possible d'accorder des coups francs directs et indirects et des penalties uniquement pour des fautes et infractions commises lorsque le ballon est en jeu.

1. 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) ;
- tient (ou retient) un adversaire ;

- fait obstacle à la progression d'un adversaire avec contact ;
- crache sur/vers un adversaire.

Voir également les fautes de la Loi 3.

Toucher le ballon de la main

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

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 lancé (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. À 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, mais peut être coupable de faute de main passible d'un coup franc indirect.

2. Coup franc indirect

Un coup franc indirect est accordé lorsqu'un joueur :

- joue 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 commet l'une des fautes suivantes :

- 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.

Jeu dangereux

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) ou empêche l'adversaire de jouer le ballon par crainte d'être blessé.

Un ciseau ou un retourné acrobatique est autorisé s'il ne représente pas de danger pour l'adversaire.

Faire obstacle à la progression d'un adversaire sans contact

« Faire obstacle à la progression d'un adversaire » signifie couper la trajectoire d'un adversaire pour le gêner, le bloquer, le ralentir ou l'obliger à changer de direction lorsqu'aucun des joueurs n'est à distance de jeu du ballon.

Tous les joueurs ont le droit de se trouver sur le terrain ; se trouver sur le chemin d'un adversaire n'est pas pareil que se mettre sur le chemin d'un adversaire.

Un joueur a le droit de protéger le ballon en se plaçant entre un adversaire et le ballon pour autant que le ballon reste à distance de jeu et que le joueur ne

maintienne 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 (dans le respect des Lois du Jeu) par un adversaire.

3. Mesures disciplinaires

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).

Si, avant de pénétrer sur le terrain au début du match, un joueur commet une faute passible d'exclusion, l'arbitre est habilité à empêcher le joueur de disputer le match (voir Loi 3.6) ; l'arbitre signalera toute autre incorrection.

Qu'il soit sur le terrain ou en dehors, un joueur qui commet une faute passible d'avertissement ou d'exclusion – et ce à l'égard d'un adversaire, d'un coéquipier, d'un arbitre ou de toute autre personne ou des Lois du Jeu – doit être sanctionné conformément à la nature de la faute commise.

Le carton jaune indique un avertissement et le carton rouge indique une exclusion.

Les cartons (jaune ou rouge) ne peuvent être montrés/sortis qu'aux joueurs (titulaires, remplaçants ou remplacés).

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.

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, excepté lorsqu'un joueur a tenté d'annihiler une occasion de but manifeste mais que le but a quand même été marqué, auquel cas le joueur sera uniquement averti pour comportement antisportif.

La règle de l'avantage ne doit pas être appliquée dans des situations impliquant une faute grossière, un acte de brutalité ou une faute passible d'un second avertissement à moins qu'une occasion de but manifeste ne se dessine.

L'arbitre devra alors exclure le joueur au prochain arrêt de jeu, à moins que le joueur joue ou dispute le ballon ou interfère avec un adversaire, auquel cas l'arbitre devra interrompre le jeu, exclure le joueur et faire reprendre le jeu par un coup franc indirect.

Si un défenseur commence à tenir un attaquant à l'extérieur de la surface de réparation, mais poursuit son infraction à l'intérieur de la surface, l'arbitre accordera un penalty.

Fautes passibles d'avertissement

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.

Avertissements pour comportement antisportif

Un joueur doit être averti pour comportement antisportif notamment s'il :

- tente de tromper l'arbitre en feignant par exemple d'être blessé ou victime d'une faute (simulation) ;
- permute avec le gardien de but pendant le jeu ou sans l'autorisation de l'arbitre ;
- commet, avec imprudence, une faute sanctionnée par un coup franc direct ;

- commet une faute ou touche le ballon de la main pour interférer dans une attaque prometteuse ou la faire échouer ;
- joue le ballon de la main pour tenter de marquer un but (que sa tentative réussisse ou non) ou pour empêcher l'adversaire de marquer un but, sans y parvenir ;
- trace des marques non autorisées sur le terrain ;
- joue le ballon alors qu'il est en train de quitter le terrain après en avoir reçu l'autorisation ;
- se comporte d'une manière irrespectueuse envers l'esprit du jeu ;
- use délibérément d'une stratégie pour passer le ballon (y compris sur coup franc) à son gardien de but de la tête, de la poitrine, du genou, etc. dans le but de contourner la Loi et ce, que le gardien touche ou non le ballon des mains ;
- distrait verbalement un adversaire durant le jeu ou à la reprise du jeu ;

Célébration d'un but

Les joueurs sont autorisés à exprimer leur joie lorsqu'un but est marqué, mais sans excès. Les célébrations orchestrées ne doivent pas être encouragées et ne doivent pas entraîner une perte de temps excessive.

Quitter le terrain pour célébrer un but n'est pas une faute passible d'avertissement, mais les joueurs doivent y revenir le plus rapidement possible.

Un joueur doit être averti si :

- il grimpe sur les grilles entourant le terrain ;
- il fait des gestes provocateurs, moqueurs ou offensants ;
- il recouvre sa tête ou son visage d'un masque ou autre article analogue ;
- il enlève son maillot ou s'en couvre la tête.

Retarder la reprise du jeu

Un avertissement sera infligé aux joueurs qui retardent la reprise du jeu :

- en faisant semblant de vouloir effectuer une rentrée de touche avant de passer soudainement le ballon à un coéquipier pour qu'il l'exécute ;
- en traînant pour quitter le terrain au moment d'être remplacé ;
- en retardant excessivement la reprise du jeu ;
- en bottant le ballon au loin ou en l'emportant avec soi, ou en provoquant une confrontation en touchant délibérément le ballon après que l'arbitre a stoppé le jeu ;

- en exécutant délibérément un coup franc à un mauvais endroit avec pour seul objectif de devoir le retirer.

Fautes passibles d'exclusion

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.

Les critères suivants doivent alors être pris en compte :

- la distance entre le lieu de la faute et le but ;
- le sens du jeu ;
- la probabilité de conserver ou de récupérer le ballon ;
- le placement et le nombre de défenseurs.

Faute grossière

Tacler ou disputer le ballon tout en mettant en danger l'intégrité physique d'un adversaire ou en agissant avec violence ou brutalité doit être sanctionné comme faute grossière.

Tout joueur qui assène un coup à un adversaire lorsqu'ils disputent le ballon, de devant, de côté ou de derrière, avec une jambe ou les deux, avec une force excessive ou de nature à mettre en danger l'intégrité physique de l'adversaire, se rend coupable d'une faute grossière.

Acte de brutalité

Un joueur se rend coupable d'un acte de brutalité s'il agit ou essaie d'agir avec violence ou brutalité envers un adversaire alors qu'ils ne disputent pas le ballon, ou envers un coéquipier, un officiel d'équipe, un arbitre, un spectateur ou toute autre personne, qu'il y ait eu contact ou non.

De plus, un joueur qui frappe délibérément un adversaire ou toute autre personne à la tête ou au visage avec la main ou le bras, alors qu'il ne dispute pas le ballon, se rend coupable d'un acte de brutalité à moins que la force utilisée n'ait été négligeable.

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

Si, lorsque le ballon est en jeu, un joueur, un remplaçant ou un joueur remplacé lance un objet (y compris le ballon) sur un adversaire ou une autre personne, l'arbitre doit interrompre le jeu et, si la faute a été commise avec :

- imprudence, avertir le joueur fautif pour comportement antisportif ;
- violence, exclure le joueur fautif pour acte de brutalité.

4. Reprise du jeu après des fautes et incorrections

- Si le ballon n'est pas en jeu, le jeu reprendra conformément à la procédure applicable à la décision prise.
- Si le ballon est en jeu et si le joueur commet la faute à l'intérieur du terrain contre :
 - un adversaire : coup franc indirect ou direct ou penalty ;
 - un coéquipier, un remplaçant, un joueur remplacé, un officiel d'équipe ou un arbitre : coup franc direct ou penalty ;
 - toute autre personne : balle à terre.
- Si le ballon est en jeu et si le joueur commet la faute à l'extérieur du terrain :
 - si le joueur est déjà hors du terrain, le match devra reprendre par une balle à terre ;
 - si le joueur quitte le terrain pour commettre la faute, le jeu reprendra par un coup franc indirect à l'endroit où le ballon se trouvait lorsque le jeu a été interrompu. Cependant, si un joueur quitte le terrain dans le cadre d'une action et commet une faute contre un autre joueur, le jeu reprendra par un coup franc exécuté sur le point de la limite du terrain le plus proche de l'endroit où la faute a été commise. Si la faute est passible d'un coup franc direct et si ledit point se trouve sur une des parties de la ligne de but délimitant la surface de réparation du joueur fautif, l'arbitre accordera un penalty.
- Si un joueur – situé à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain – jette un objet sur un adversaire qui se trouve à l'intérieur du terrain, le jeu reprendra par un coup franc direct ou un penalty selon l'endroit où se trouvait l'adversaire qui a été ou aurait pu être touché.
- Le jeu reprendra par un coup franc indirect si :
 - un joueur situé à l'intérieur du terrain jette un objet sur toute personne se trouvant à l'extérieur du terrain ;
 - un remplaçant ou un joueur remplacé jette un objet sur un adversaire qui se trouve à l'intérieur du terrain.