

Les Lois du jeu en Football



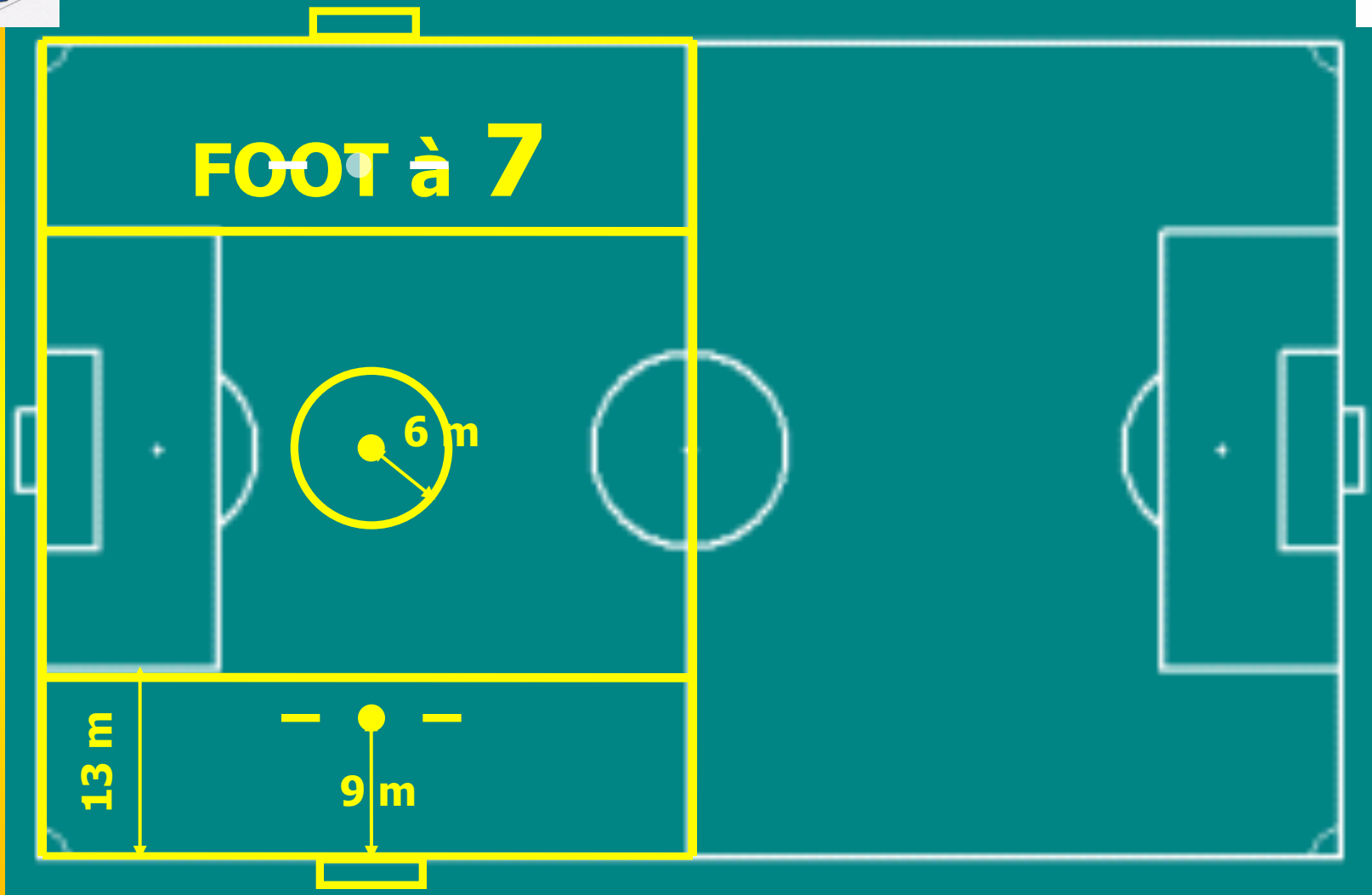
Jeunes-officiels

UNSS

A quoi servent les lois du jeu ?

- ✓ Permettent au jeu de se dérouler loyalement pour le plus grand profit des joueurs





Les lignes font partie des surfaces qu'elles délimitent.

L'ÉQUIPEMENT DU JOUEUR



OBLIGATOIRES

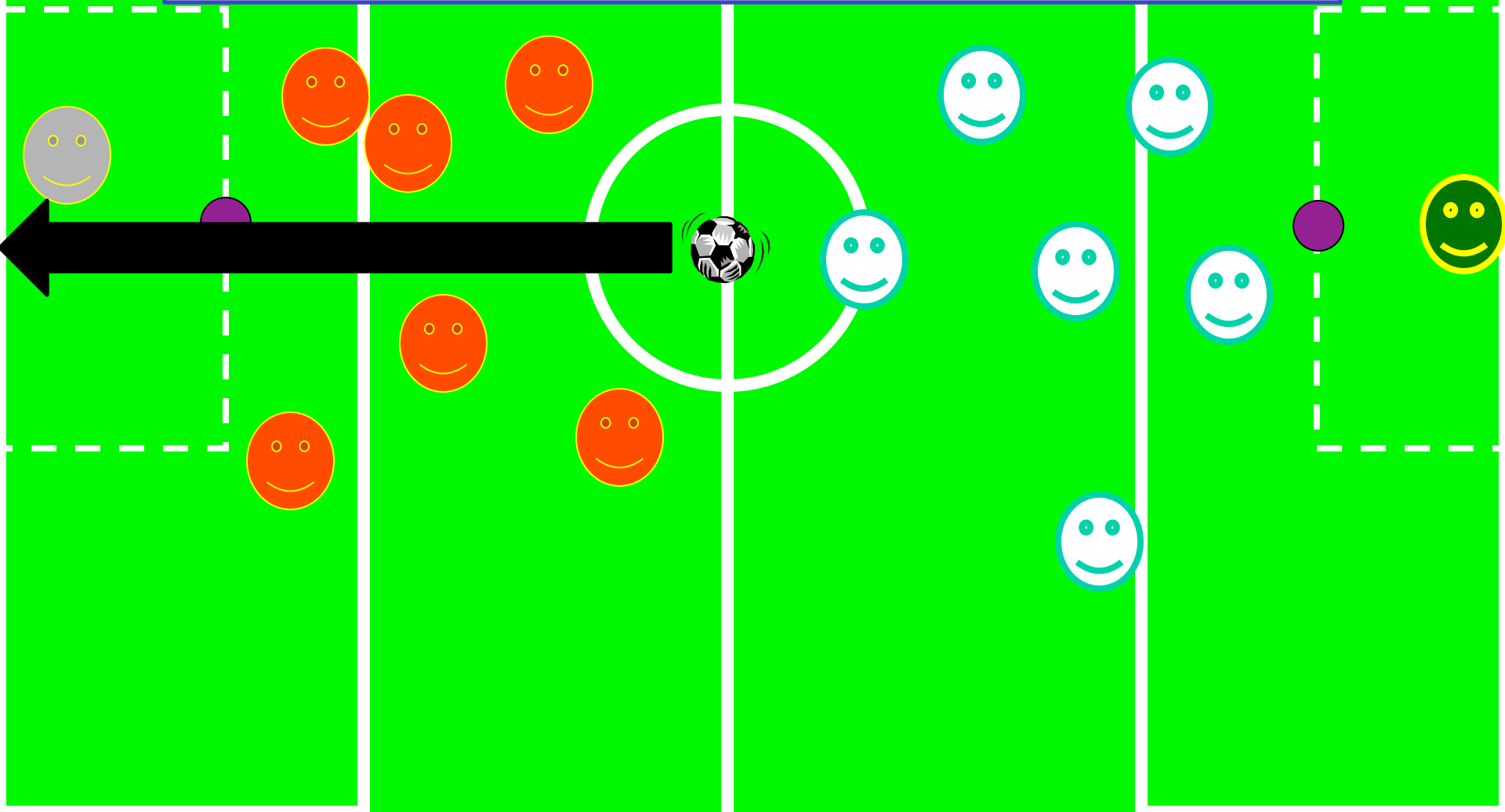
Pas d'objet dangereux pour le joueur lui même ou pour les autres joueurs



Maillots des gardiens de but distincts de ceux des joueurs de champ

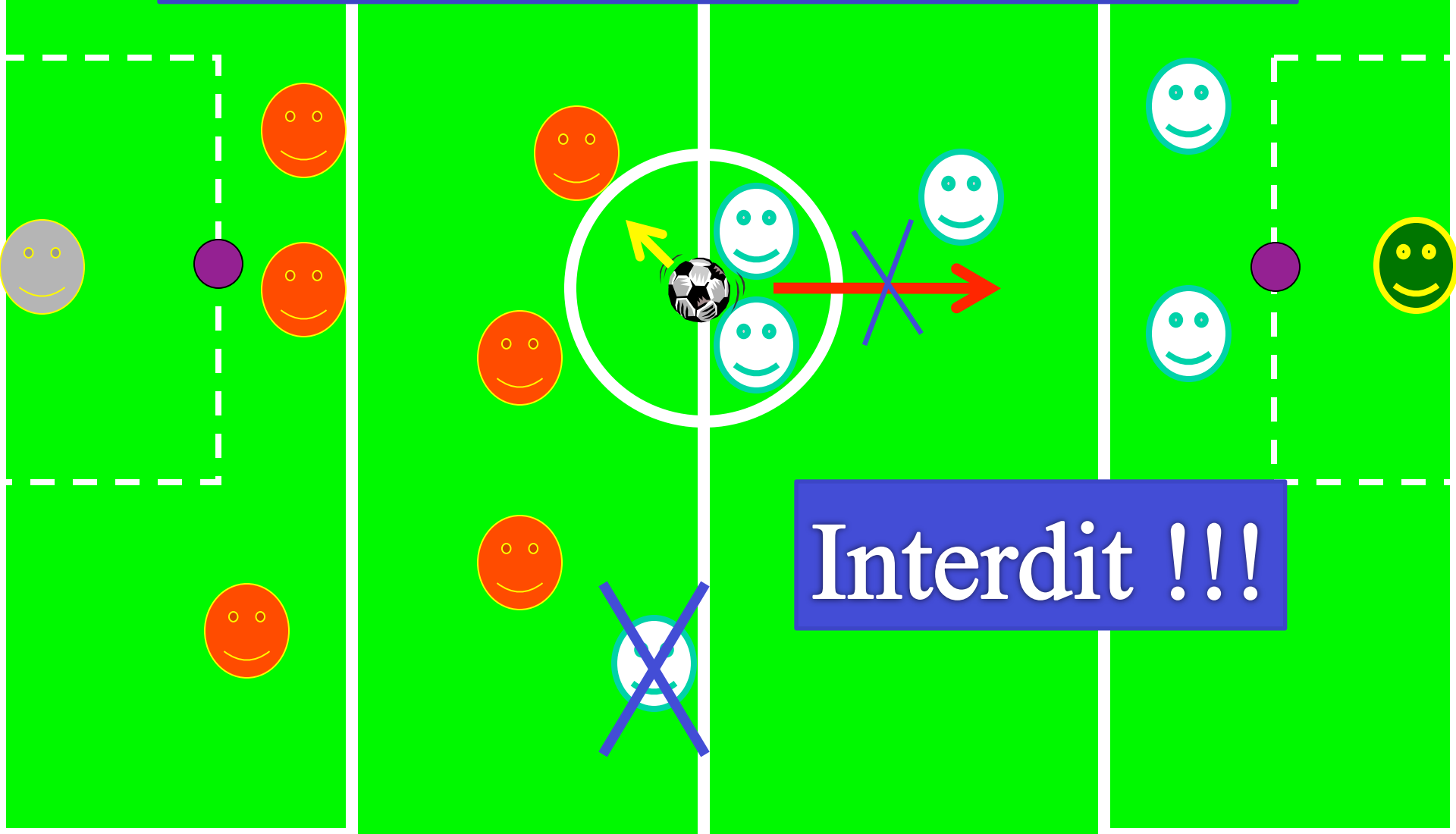
SUR COUP D' ENVOI

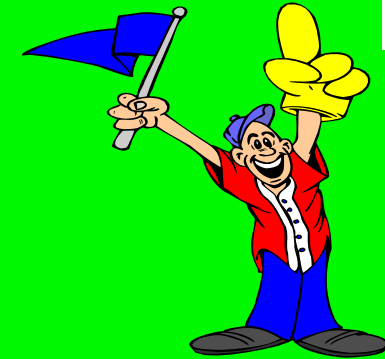
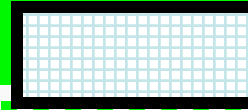
- but marqué directement valable.
- l' équipe gagnant le tirage au sort choisit obligatoirement le terrain. L' autre équipe bénéficie d' office du coup d' envoi.



SUR COUP D' ENVOI:

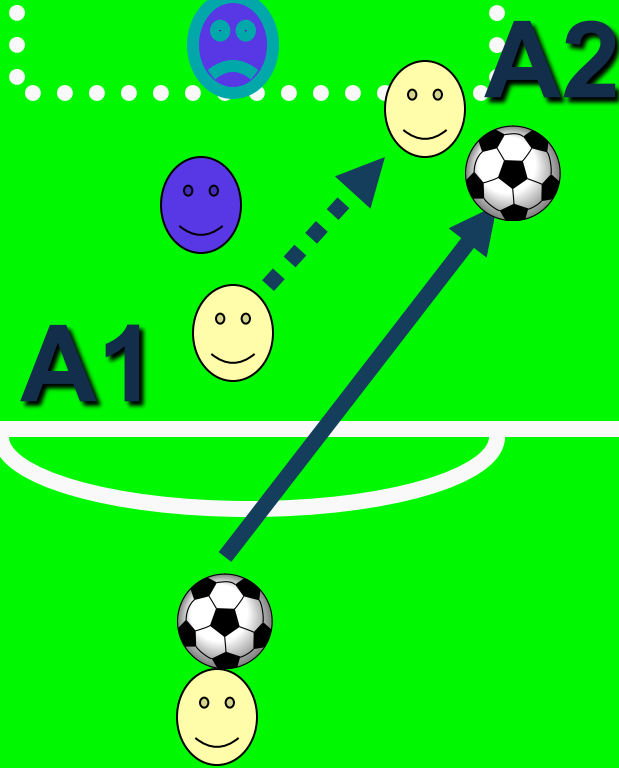
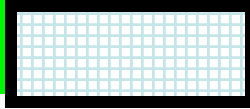
- tous les joueurs sont situés dans leur camp, adversaires à l'extérieur du rond central.
- le ballon doit être joué vers l'avant.



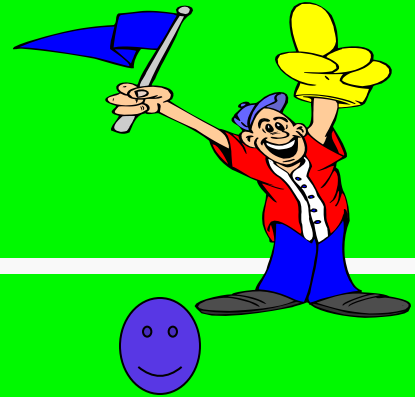
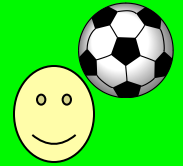
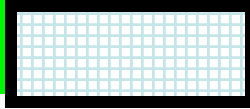


Un joueur est signalé hors jeu:

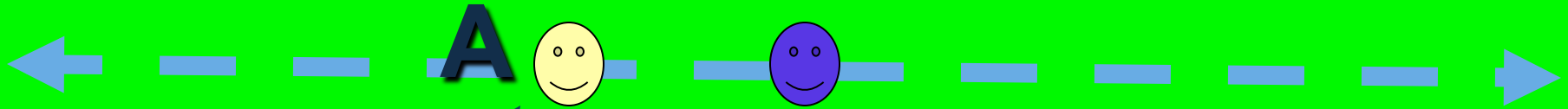
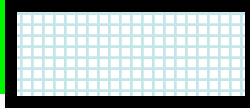
- dans la zone des 13 mètres
- ballon joué par un partenaire
- plus proche de la ligne de but adverse que le ballon
- qu'il n'a pas au moins 2 adversaires entre lui et le but adverse



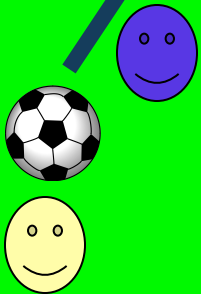
HORS JEU ?



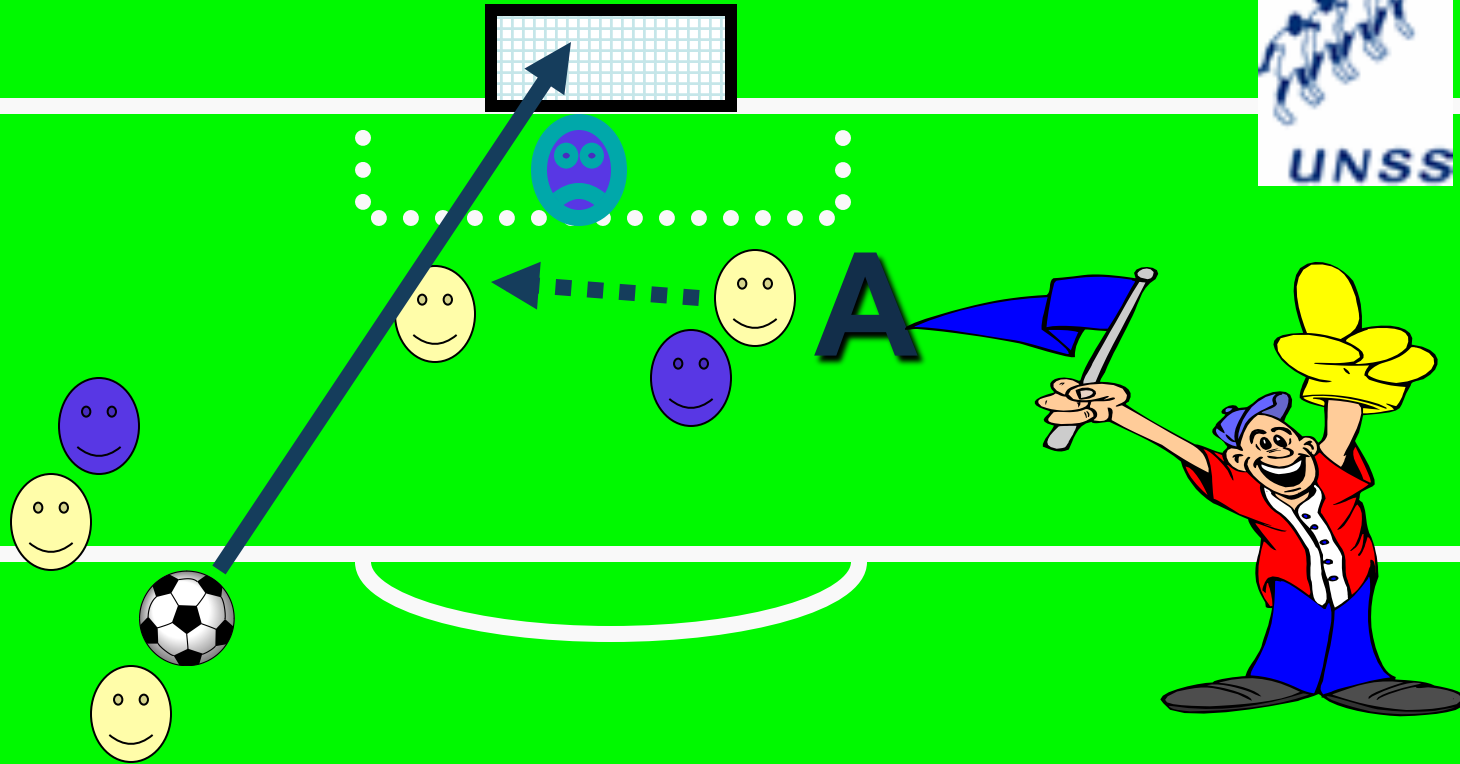
HORS JEU ?



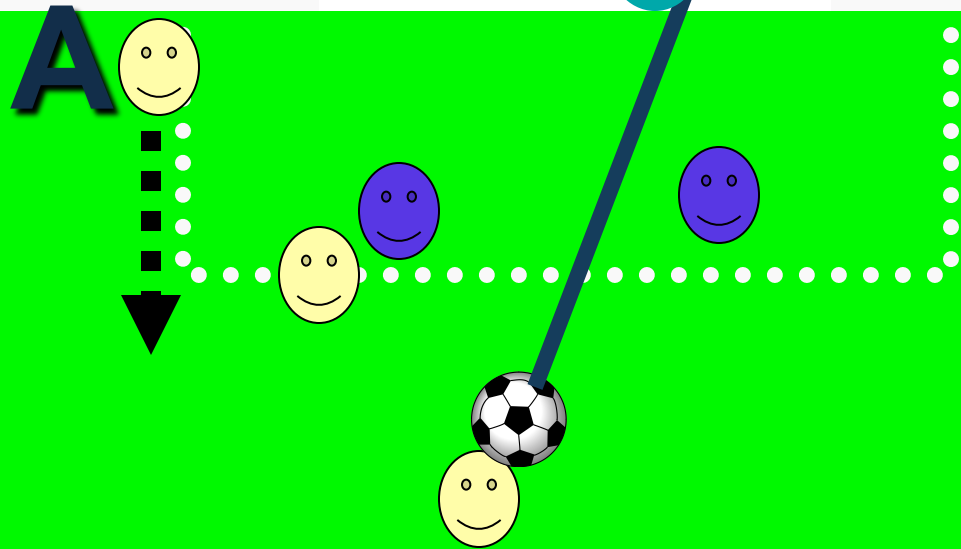
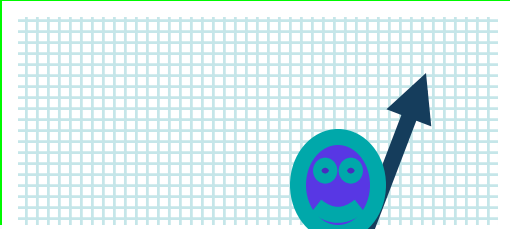
A



HORS JEU ?



HORS JEU ?



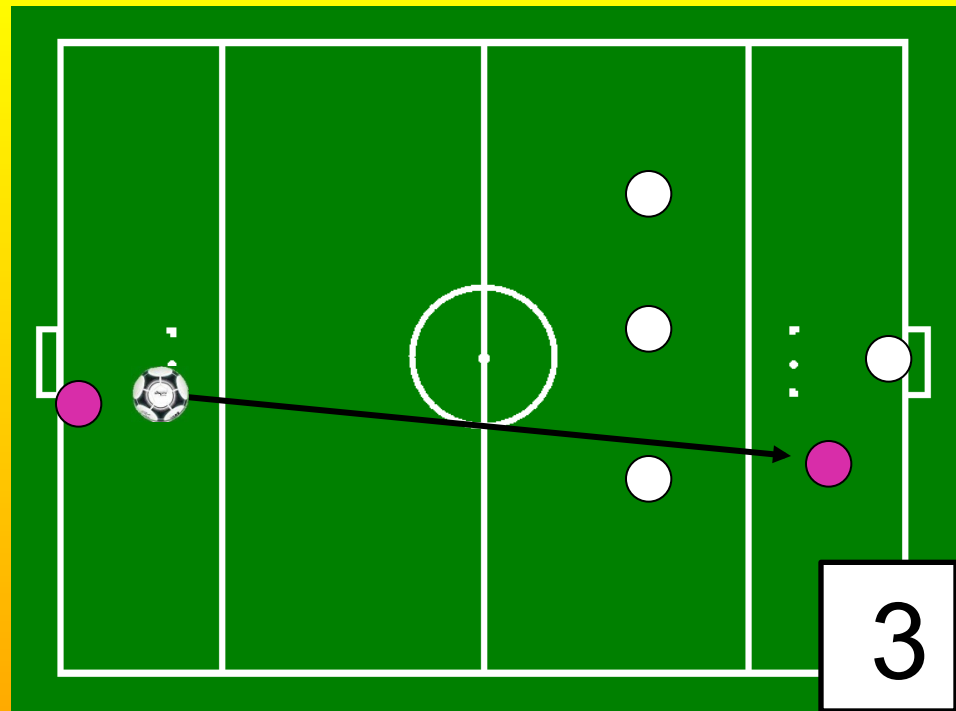
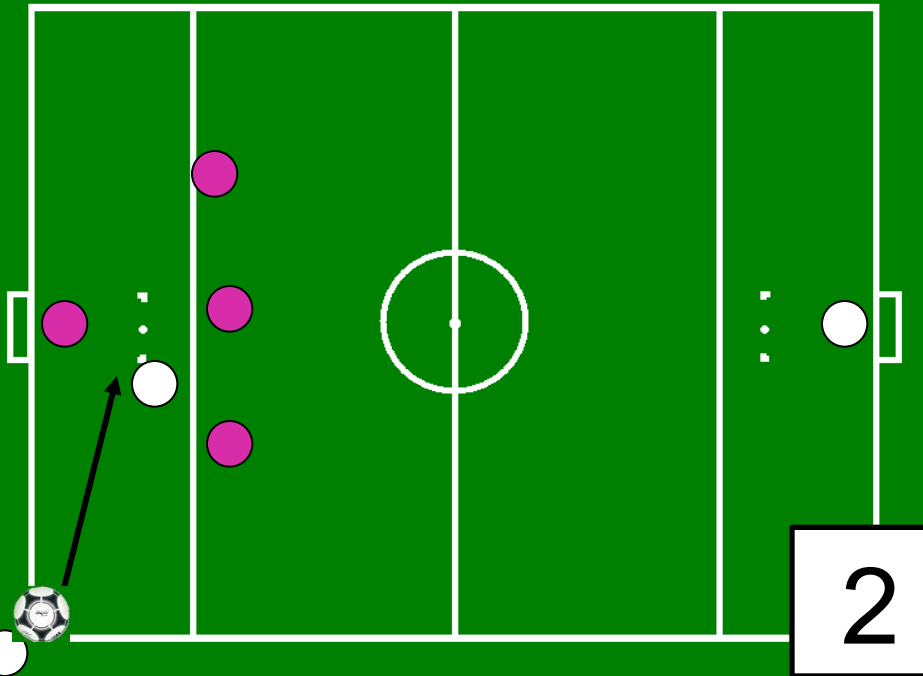
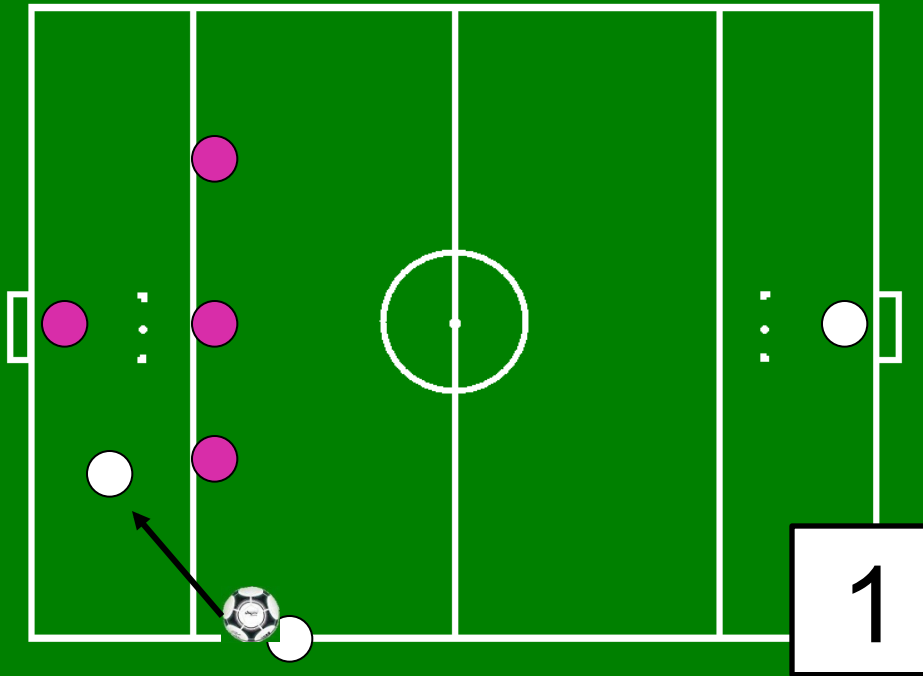
HORS JEU ?

Exceptions de la loi du HORS-JEU:

1 Sur rentrée de touche

2 Sur corner

3 Sur coup de pied de but



LES COUPS FRANCS

Coup franc direct: fautes importantes

Coup franc indirect: fautes légères



Exécution :

- ballon arrêté à l'endroit de la faute.

- adversaires à 6 mètres

- le joueur bottant le coup franc ne peut jouer le ballon 2 fois consécutivement.

But marqué :

- valable sur coup franc direct

- non valable directement sur coup franc indirect

- sur coup franc indirect (arbitre avec le bras levé)

10 Fautes entraînant un C.F.D... ou penalty si commises dans la surface de réparation du fautif

➔ Donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire

➔ Frapper ou essayer de frapper un adversaire

➔ Faire ou essayer de faire un croche-pied à un adversaire

➔ Charger un adversaire

➔ Tenir un adversaire

➔ Sauter sur un adversaire

➔ Cracher sur un adversaire

➔ Tacler un adversaire en le touchant avant de toucher le ballon

➔ Bousculer un adversaire

➔ Toucher le ballon de la main

(sauf le gardien de but dans sa propre surface de réparation)

8 Fautes entraînant un Coup franc indirect

Lorsqu'un joueur qui de l'avis de l'arbitre :

Joue d'une manière jugée dangereuse

Fait obstacle à l'évolution d'un adversaire

Empêche le gardien de lâcher le ballon des mains

Commet d'autres fautes non mentionnées au préalable dans la Loi XII

Lorsqu'un gardien de but se trouvant dans sa surface de réparation, commet l'une des quatre fautes suivantes :

Garde le ballon en sa possession plus de 6 secondes

Touche le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par un coéquipier

Touche une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché, avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur

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

L' exclusion temporaire: l' arbitre pourra infliger un carton blanc à un joueur quand il commet, pour la 1^{ère} fois, une des sept fautes suivantes:

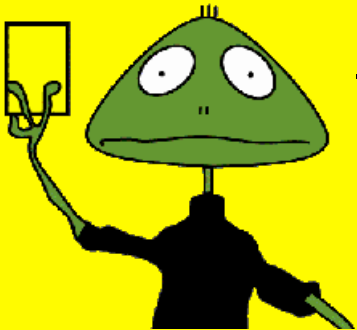
FAUTES PASSIBLES D'AVERTISSEMENT

-Comportement antisportif

-Enfreindre avec persistance les lois du jeu

-Désapprobation en paroles ou en actes

-Retarder la reprise du jeu



-Ne pas respecter les distances requises sur un coup de pied arrêté

- Entrer ou revenir sur le terrain sans l' autorisation de l' arbitre

- Quitte le terrain sans l' autorisation de l' arbitre

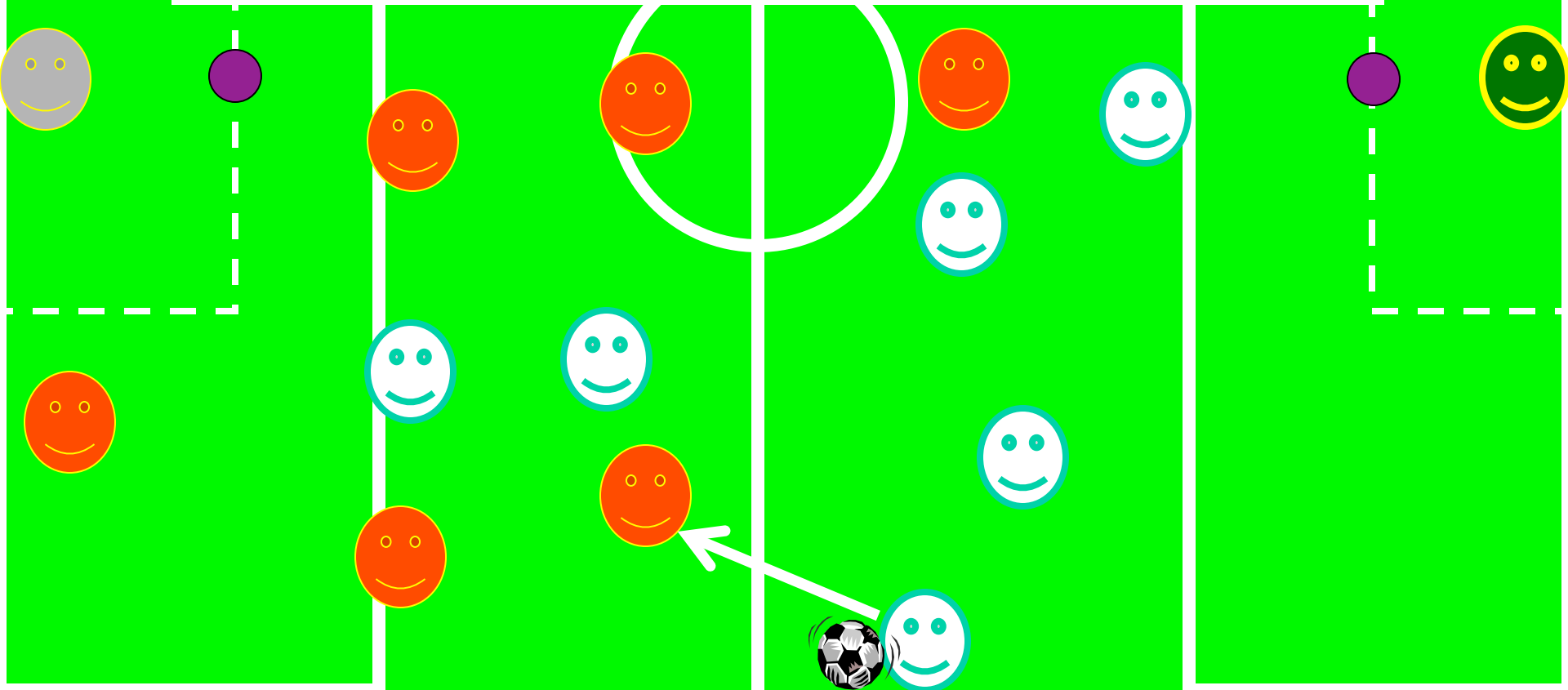
FAUTES PASSIBLES D'EXCLUSION



- *Faute grossière*
- *Acte de brutalité*
- *Cracher sur une personne*
- *Empêcher un but en le stoppant avec les mains dans sa surface de réparation (sauf gardien de but)*
- *Anéantir une occasion de but manifeste en commettant une faute passible d'un CFD ou d'un CPR*
- *Propos ou gestes blessants, injurieux ou grossier*
- *Récidive après un avertissement*

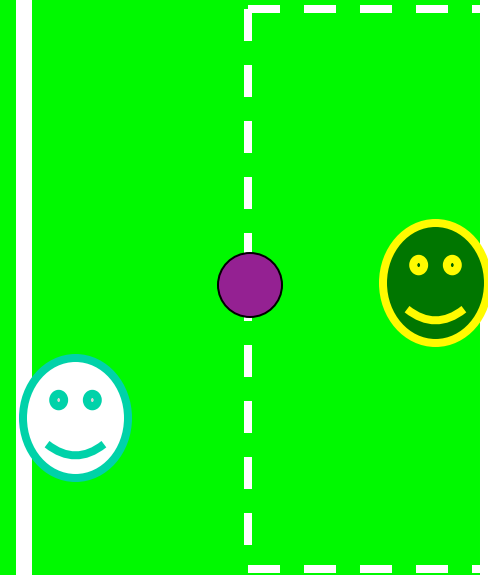
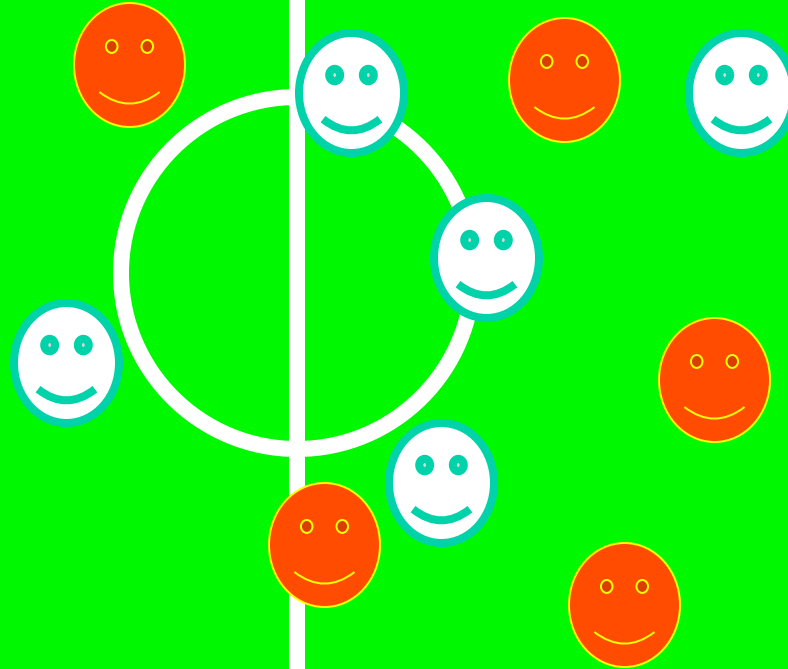
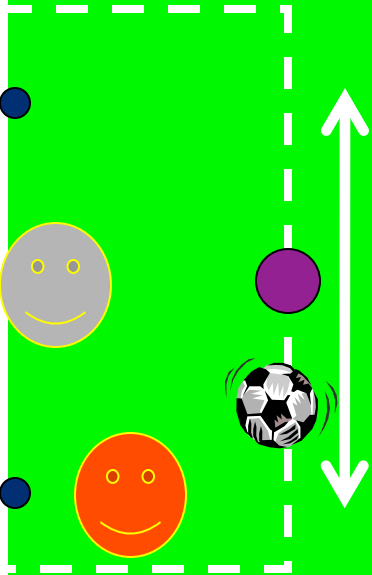
LA RENTRÉE DE TOUCHE

- pas de but marqué directement
- en cas de mauvaise exécution: touche à l'adversaire
- à la main dans la zone de hors-jeu de l'équipe qui bénéficie de la touche
- indifféremment au pied ou à la main dans les autres surfaces



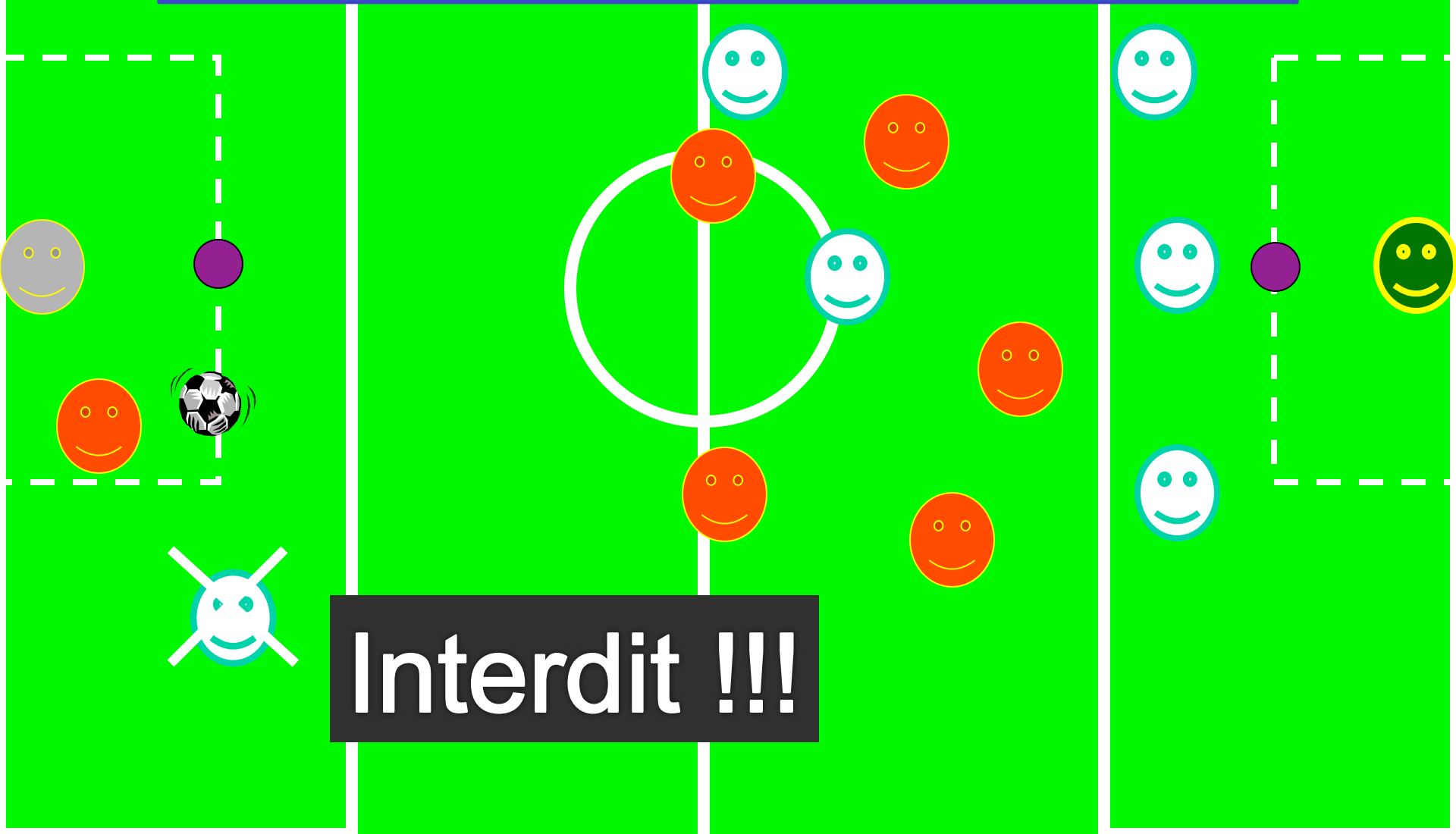
SUR DEGAGEMENT

- ballon placé à une distance maximum de 9 mètres, à droite ou à gauche du point de réparation



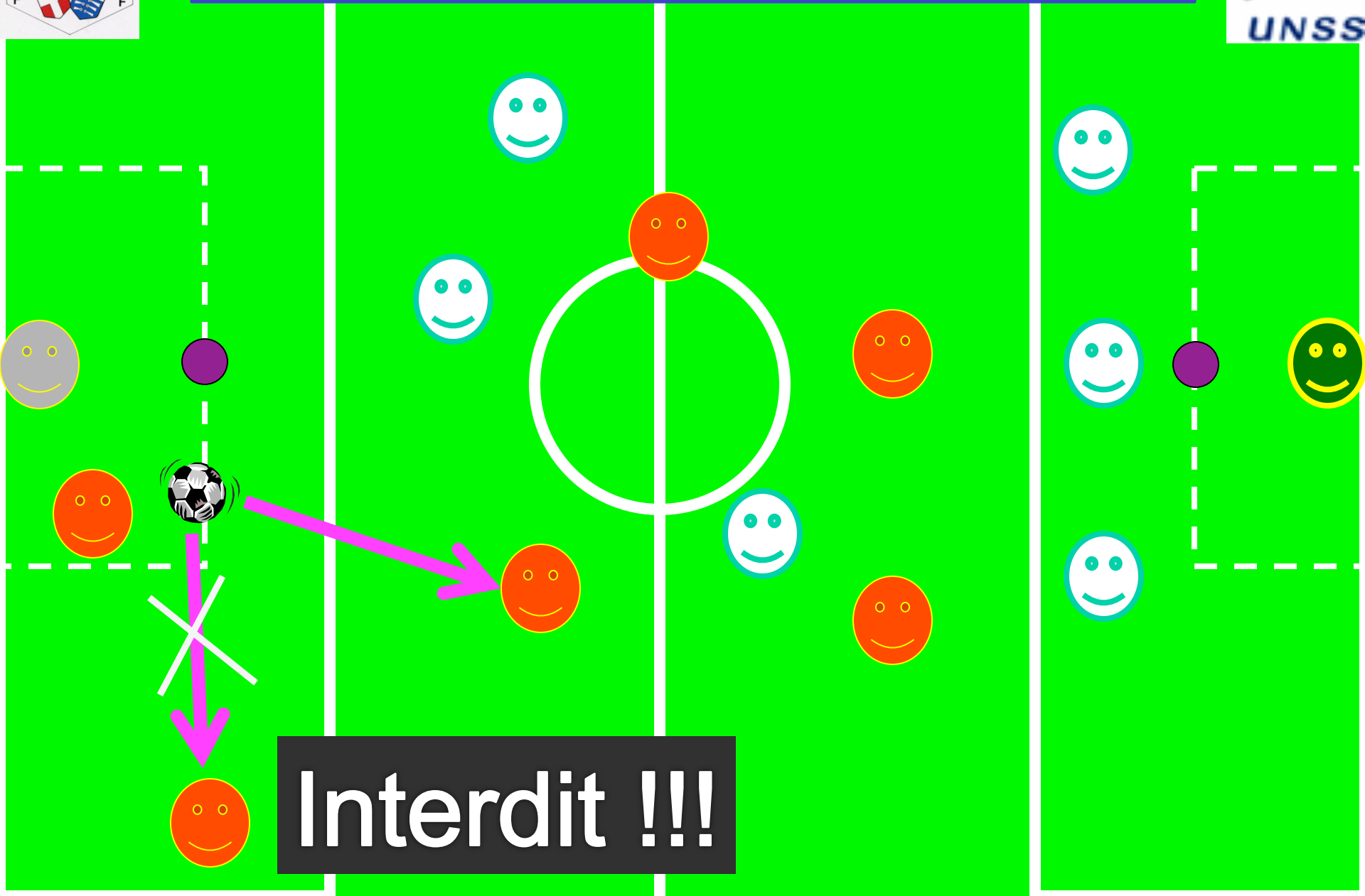
SUR DEGAGEMENT:

- tous les joueurs adverses sont situés en dehors de la surface
- un but peut être marqué directement



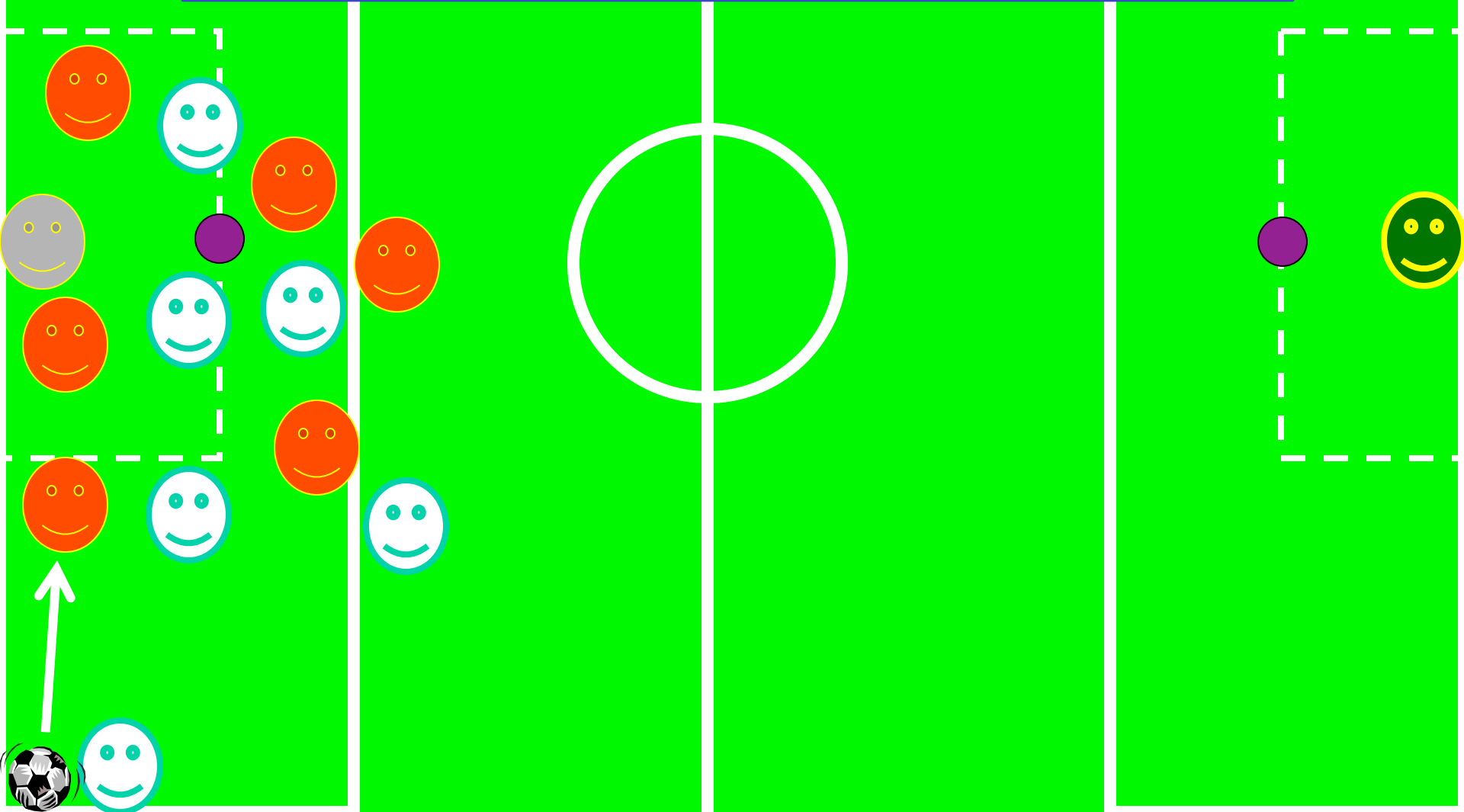
SUR DEGAGEMENT

- Le ballon doit sortir de la surface de réparation



SUR CORNER

- But marqué directement valable
- Adversaires à 6 mètres
- Ballon placé dans ou sur l'arc de cercle





EPREUVE des TIRS au BUT



L'arbitre choisi le but vers lequel les tirs doivent être exécutés

Seuls les joueurs présents sur le terrain de jeu au terme du match, sont autorisés à exécuter les tirs au but.

- Tirage au sort. L'équipe gagnante décide de tirer en premier ou en second*



PRINCIPE DE BASE DU DÉPLACEMENT

