

Les Lois du Jeu 2020/2021

Il ne s'agit que d'un résumé explicatif pour chaque loi avec les notions de base.

Apports et/ou modifications vs saison précédente en souligné

01 Terrain

02 Ballon

03 Joueurs

04 Équipement des joueurs

05 Arbitre

06 Autres arbitres

07 Durée d'un match

08 Coup d'envoi et reprise du jeu

09 Ballon en jeu et hors du jeu

10 Issue d'un match

11 Hors-jeu

12 Fautes et incorrections

13 Coups francs

14 Penalty

15 Rentrée de touche

16 Coup de pied de but

17 Corner

Loi 5 Arbitre



1. Autorité de 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.

2. Décisions de l'arbitre

L'arbitre prend des décisions au mieux de ses capacités, conformément aux Lois du Jeu et dans l'esprit du jeu. Les décisions arbitrales reposent sur l'opinion de l'arbitre qui décide de prendre les mesures appropriées dans le cadre des Lois du Jeu.

Les décisions de l'arbitre sur des faits en relation avec le jeu sont définitives, y compris la validation d'un but et le résultat du match. Les décisions de l'arbitre et de tous les autres officiels de match doivent toujours être respectées.

L'arbitre ne peut pas changer une reprise du jeu après avoir réalisé qu'elle est incorrecte ou après avoir consulté un des autres arbitres si le jeu a repris ou s'il a lui-même signalé la fin de la première ou de la seconde période (y compris de la prolongation) et a quitté le terrain ou encore que le match a été définitivement arrêté. Néanmoins, si à la fin d'une période de jeu, l'arbitre quitte le terrain pour se rendre dans la zone de visionnage ou pour demander aux joueurs de revenir sur le terrain, cela ne l'empêche pas de pouvoir changer une décision en raison d'un incident survenu avant la fin de la période de jeu.

À l'exception des cas prévus par le point 3 de la Loi 12 et par le Protocole d'assistance vidéo à l'arbitrage, une sanction disciplinaire peut être infligée après que le jeu a repris uniquement si un autre arbitre a identifié l'infraction et tenté de la notifier à l'arbitre avant que le jeu ait repris ; la reprise du jeu correspondant à la sanction ne sera dans ce cas pas effectuée.

Si un arbitre est dans l'incapacité de poursuivre le jeu, le jeu peut continuer sous la direction des autres arbitres jusqu'à la prochaine occasion où le ballon ne sera plus en jeu.

3. Pouvoirs et devoirs

L'arbitre :

- veille à l'application des Lois du Jeu ;
- contrôle le match en collaboration avec les autres arbitres ;
- remplit la fonction de chronométreur, consigne par écrit les événements du match et remet aux autorités compétentes un rapport de match consignnant les informations relatives à toute mesure disciplinaire, ainsi que tout autre incident survenu avant, pendant ou après le match ;
- signifie les reprises du jeu et supervise leur exécution ;

Avantage

- laisse le jeu se poursuivre lorsqu'une infraction ou une faute est commise et que l'équipe non-fautive se retrouve en situation avantageuse, mais sanctionne l'infraction ou la faute commise si l'avantage escompté n'intervient pas immédiatement ou en quelques secondes ;

Approche disciplinaire

- sanctionne la faute la plus grave – en termes de sanction, reprise du jeu, gravité physique et impact tactique – quand plusieurs fautes se produisent en même temps ;
- prend des mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une faute passible d'avertissement ou d'exclusion ;
- a autorité pour imposer 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 la fin du match (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 a autorité pour empêcher le joueur de disputer le match (voir Loi 3.6) ; l'arbitre signalera toute autre incorrection ;
- a autorité pour infliger des cartons jaunes et rouges – et, lorsque le règlement de la compétition l'autorise, à exclure temporairement un joueur – à partir du moment où il pénètre sur le terrain au début du match et jusqu'après la fin du match, y compris pendant la mi-temps, la prolongation et les tirs au but ;
- 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 ; un officiel d'équipe médical commettant une faute passible d'exclusion peut rester si l'équipe ne dispose d'aucune autre personne du corps médical, et ce afin de continuer à garantir une assistance médicale aux joueurs qui en auraient besoin ;
- intervient sur indication des autres arbitres en ce qui concerne les incidents qu'il n'a pas pu constater lui-même ;

Blessures

- laisse le jeu se poursuivre si un joueur n'est que légèrement blessé ;
- arrête le jeu si un joueur est sérieusement blessé, et s'assure que le joueur est transporté hors du terrain. Un joueur blessé ne peut être soigné sur le terrain et ne peut y retourner qu'une fois que le jeu a repris : si le ballon est en jeu, le joueur doit retourner sur le terrain depuis la ligne de touche ; si le ballon est hors du jeu, il peut retourner sur le terrain depuis n'importe quelle limite du terrain. Des exceptions sont possibles si :
 - un gardien de but est blessé ;
 - un gardien de but et un joueur de champ sont entrés en collision et nécessitent des soins ;
 - des joueurs de la même équipe sont entrés en collision et nécessitent des soins ;
 - une grave blessure est constatée ;
 - un joueur est blessé à la suite d'une faute avec contact pour laquelle l'adversaire est averti ou exclu (par ex. : faute grossière ou effectuée de manière inconsidérée ou violente), pour autant que l'évaluation de la blessure ou les soins soient effectués rapidement ;
 - un penalty a été accordé et le joueur blessé en est le tireur attitré.
- 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 et que son équipement n'est pas taché de sang ;

- avertit un joueur pour comportement antisportif s'il ne respecte pas l'instruction de quitter le terrain pour se faire soigner (que ce soit en marchant ou sur une civière) après que l'arbitre a autorisé les médecins et/ou les brancardiers à pénétrer sur le terrain ;
- doit montrer son carton avant que le joueur quitte le terrain s'il a décidé d'avertir ou d'exclure un joueur blessé et que ce dernier doit quitter le terrain pour se faire soigner ;
- fait reprendre le jeu par une balle à terre si le jeu n'a pas été arrêté pour une autre raison que la blessure d'un joueur ou si la blessure n'a pas été causée par une infraction aux Lois du Jeu ;

Interférence extérieure

• décide d'interrompre le jeu, de suspendre le match ou de l'arrêter définitivement en raison d'une infraction aux Lois du Jeu ou d'une quelconque interférence extérieure, par exemple si :

- l'éclairage est inadéquat ;
- un arbitre, un joueur ou un officiel d'équipe est touché par un objet lancé par un spectateur. L'arbitre peut alors laisser le match se poursuivre, l'interrompre, le suspendre ou l'arrêter définitivement en fonction de la gravité de l'incident ;
- un spectateur donne un coup de sifflet qui interfère avec le jeu. L'arbitre doit alors interrompre le jeu et le faire reprendre par une balle à terre ;
- un ballon supplémentaire, un objet ou un animal se retrouve sur le terrain durant la rencontre. L'arbitre doit alors :

– interrompre le jeu (et le faire reprendre par une balle à terre) uniquement s'il y a eu interférence avec le jeu sauf si le ballon se dirige vers le but. Si l'interférence n'empêche pas le joueur de l'équipe qui défend de jouer le ballon, le but est accordé si le ballon franchit la ligne de but (même s'il y a eu contact avec le ballon) à moins que l'interférence n'ait été faite par l'équipe en attaque ;

– laisser le jeu se poursuivre s'il n'y a pas interférence avec le jeu et s'assurer que l'élément supplémentaire est retiré le plus vite possible ;

- ne permet à aucune personne non autorisée de pénétrer sur le terrain.

4. Assistance vidéo à l'arbitrage

Le recours à l'assistance vidéo à l'arbitrage est uniquement permis lors de matches/compétitions pour lequel(le)s l'organisateur a rempli l'ensemble des exigences protocolaires et de mise en oeuvre de l'assistance vidéo à l'arbitrage (telles qu'établies dans le manuel d'assistance vidéo à l'arbitrage) et a reçu l'autorisation écrite de l'IFAB et de la FIFA.

L'arbitre ne peut bénéficier de l'aide de l'arbitre assistant vidéo qu'en cas d' « erreur manifeste » ou d'« incident grave manqué » en lien avec les éléments suivants :

- but marqué / non marqué ;
- penalty / pas de penalty ;
- carton rouge direct ;
- identité erronée lorsque l'arbitre n'avertit ou n'exclut pas le bon joueur.

Le recours à l'assistance vidéo se traduira par le visionnage des images de l'incident. L'arbitre prendra la décision finale sur la seule base des informations fournies par l'arbitre assistant vidéo et/ou des images qu'il aura consultées personnellement (« analyse » vidéo au bord du terrain).

Sauf dans le cas d'un « incident grave manqué », une décision (y compris la décision de ne pas pénaliser une infraction potentielle) est toujours prise par l'arbitre (et, le cas échéant, les autres arbitres de terrain) ; cette décision ne peut pas être modifiée, à moins qu'il ne s'agisse d'une « erreur manifeste ».

Analyse vidéo après la reprise du jeu

Si le jeu a repris après avoir été arrêté, l'arbitre peut uniquement effectuer une analyse vidéo – et prendre les mesures disciplinaires requises – en cas d'identité erronée ou en cas d'infraction passible d'exclusion telle qu'un comportement violent, crachat, morsure et/ou propos ou gestes particulièrement blessants, grossiers ou injurieux.

5. Équipement de l'arbitre

Équipement obligatoire

Les arbitres doivent avoir les équipements suivants :

- sifflet(s) ;
- montre(s) ;
- cartons rouge et jaune ;
- carnet (ou autre moyen de noter par écrit les événements du match).

Autre équipement

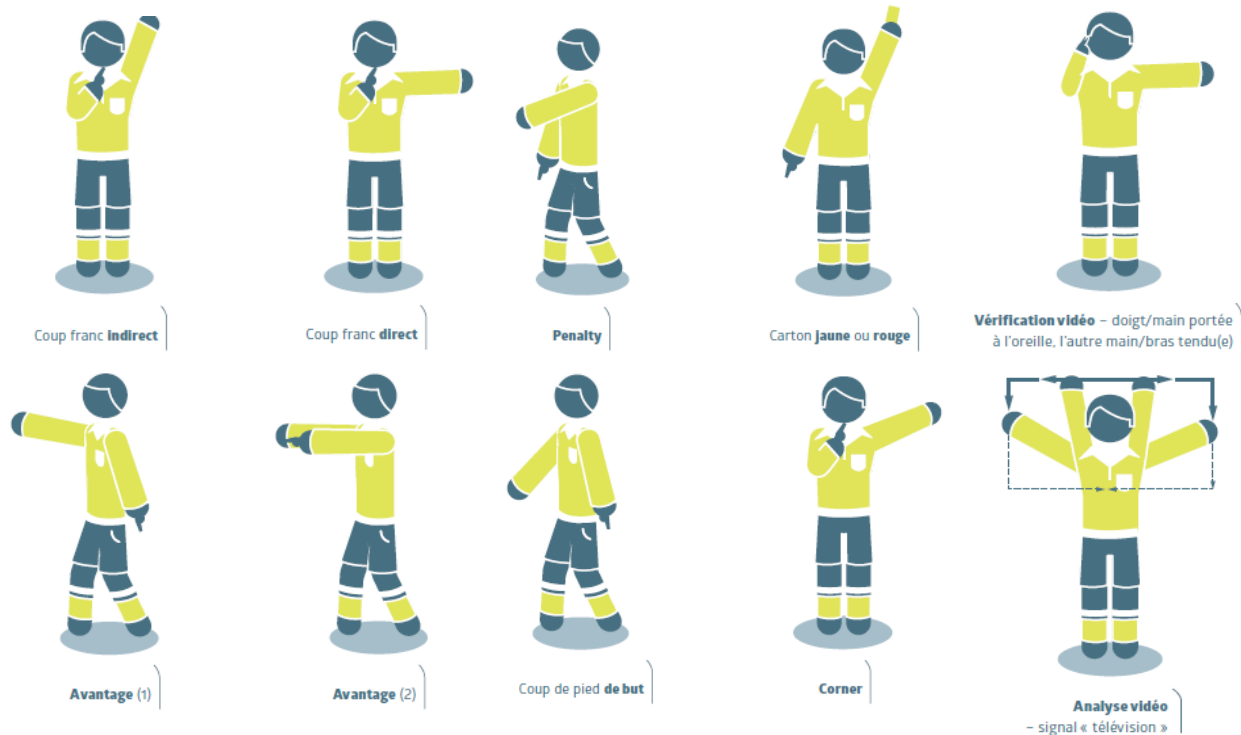
L'arbitre est autorisé à utiliser :

- des équipements pour communiquer avec les autres arbitres – drapeaux électroniques, oreillettes, etc. ;
- des systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances ou autres équipements d'évaluation physique.

Les arbitres de terrain n'ont pas l'autorisation de porter des bijoux ou tout autre équipement électronique, y compris des caméras.

6. Signaux de l'arbitre

Les illustrations suivantes présentent les signaux officiels des arbitres.



7. Responsabilités des arbitres

Les arbitres ne peuvent être tenus pour responsable :

- d'aucune blessure d'un joueur, officiel ou spectateur ;
- d'aucun dégât matériel, quel qu'il soit ;

- d'aucun préjudice causé à une personne physique, à un club, à une entreprise, à une fédération ou à tout autre organisme et qui soit imputé ou puisse être imputé à une décision prise conformément aux Lois du Jeu ou aux procédures normales requises pour organiser un match, le disputer ou le contrôler.

Il peut s'agir de la décision :

- de permettre ou d'interdire le déroulement du match en raison de l'état du terrain et de ses abords ou en raison des conditions météorologiques ;
- d'arrêter le match définitivement pour quelque raison que ce soit ;
- relative à la conformité de l'équipement du terrain et du ballon utilisé pour le match ;
- d'interrompre ou non le match en raison de l'intervention de spectateurs ou de tout problème survenu dans les zones réservées aux spectateurs ;
- d'interrompre ou non le match afin de permettre le transport d'un joueur blessé hors du terrain pour être soigné ;
- d'exiger avec insistance le transport d'un joueur blessé hors du terrain pour être soigné ;
- de permettre ou d'interdire à un joueur de porter certains accessoires ou équipements ;
- pour autant qu'elle soit de son ressort, de permettre ou d'interdire à quelque personne que ce soit (y compris aux officiels des équipes ou du stade, aux agents de la sécurité, aux photographes ou aux autres représentants des médias) de se tenir à proximité du terrain ;
- toute autre décision prise conformément aux Lois du Jeu ou conformément à ses obligations telles qu'elles sont définies dans les règlements et directives de la FIFA, des confédérations, des fédérations nationales ou des compétitions sous la responsabilité desquelles se dispute le match.

Quelques Directives pratiques pour les arbitres...

Introduction

Ces directives comportent des conseils pratiques destinés aux arbitres en plus des informations fournies dans les Lois du Jeu.

Il est rappelé aux arbitres dans la Loi 5 d'officier conformément aux Lois du Jeu et dans l'« esprit du jeu ». Les arbitres sont invités à faire preuve de bon sens et à tenir compte de l'« esprit du jeu » lorsqu'ils appliquent les Lois du Jeu, en particulier lorsqu'ils doivent décider si un match doit avoir lieu et/ou continuer.

Cela s'avère en particulier nécessaire dans les divisions inférieures voire à la base, lorsqu'il n'est pas toujours possible d'appliquer les Lois du Jeu à la lettre. Par exemple, sauf en cas de problèmes de sécurité, l'arbitre peut permettre qu'un match commence/continue si :

- il manque un ou plusieurs drapeaux de coin ;
- il existe de légères erreurs quant au marquage du terrain, tels que la surface de coin, le rond central, etc. ;
- les poteaux et la barre transversale ne sont pas blancs.

Dans ces cas, l'arbitre devrait, avec l'accord des équipes, jouer/continuer de jouer le match et doit envoyer un rapport à l'autorité compétente.

Positionnement et mouvement

1. Positionnement et mouvement en général

La meilleure position est celle d'où l'arbitre peut prendre la bonne décision.

Toutes les recommandations concernant le positionnement doivent être adaptées en fonction des informations spécifiques sur les équipes, les joueurs et les événements du match.

Les placements recommandés dans les schémas sont de simples directives.

La référence à une « zone » souligne que la position recommandée couvre un espace à l'intérieur duquel l'arbitre est le plus à même d'être efficace. Cet espace peut être plus ou moins grand, ou avoir une forme différente suivant les circonstances du match.

Recommandations :

- Le jeu devrait se dérouler entre l'arbitre et le premier arbitre assistant.
- Le premier arbitre assistant doit se tenir dans le champ de vision de l'arbitre, ce dernier devant, pour ses déplacements, utiliser un système de grande diagonale.
- Se tenir à l'écart du jeu permet plus facilement de conserver à la fois l'action et le premier arbitre assistant dans son champ de vision.
- L'arbitre doit être suffisamment proche de l'action pour suivre le jeu sans le perturber.
- « Ce qu'il faut voir » ne se produit pas toujours à proximité du ballon.

L'arbitre doit également surveiller :

- les confrontations agressives entre joueurs se trouvant loin du ballon ;
- les fautes possibles dans la zone vers laquelle se dirige le jeu ;
- les fautes commises après que le ballon a été joué.

Gestuelle, communication et usage du sifflet

Gestuelle

La gestuelle est le langage corporel qui aide les arbitres à :

- contrôler le match ;
- dégager de l'autorité et du sang-froid.

La gestuelle n'est pas l'explication d'une décision.

Signaux

Voir la Loi 5 pour consulter les illustrations des signaux.

Usage du sifflet

Un coup de sifflet est nécessaire pour signifier :

- le coup d'envoi (première et deuxième période du temps réglementaire et de la prolongation) et la reprise du jeu après un but ;
- l'interruption du jeu :
- pour un coup franc ou un penalty ;
- pour suspendre ou arrêter le match définitivement ;
- à la fin de chaque période.
- la reprise du jeu lors d'un :
- coup franc lorsque le mur est placé à distance réglementaire ;
- penalty.
- la reprise du jeu après une interruption due à :
- un avertissement ou une exclusion ;
- une blessure ;
- un remplacement.

Un coup de sifflet n'est PAS nécessaire pour signifier :

- l'interruption du jeu pour :
- un coup de pied de but, un corner, une rentrée de touche ou un but lorsqu'ils sont évidents.
- la reprise du jeu après :
- la plupart des coups francs, coups de pied de but, corners, rentrées de touche ou balles à terre.

Un usage trop fréquent du sifflet affaiblira son impact.

Si l'arbitre souhaite que les joueurs attendent le coup de sifflet pour reprendre le jeu (par exemple pour s'assurer que les défenseurs se trouvent à 9,15 m du lieu d'exécution d'un coup franc), il doit clairement indiquer aux joueurs de l'équipe en attaque qu'ils doivent attendre le coup de sifflet.

Si l'arbitre donne un coup de sifflet par erreur et interrompt le jeu, le jeu reprend par une balle à terre.

Autres conseils

1. Avantage

Signaux :

Outre le signal actuel à deux bras permettant d'indiquer un avantage, un signal d'un seul bras est désormais autorisé car les arbitres n'ont pas toujours la possibilité de courir avec les deux bras tendus devant eux.

Application :

L'arbitre peut laisser jouer l'avantage lorsqu'une faute ou une infraction est commise, mais il doit tenir compte des critères suivants pour décider d'appliquer ou non la règle de l'avantage :

- Gravité de la faute : si l'infraction justifie une exclusion, l'arbitre doit interrompre le match et exclure le joueur à moins qu'une occasion de but manifeste ne se dessine ;
- L'endroit où la faute a été commise : plus elle l'a été près du but adverse, plus l'avantage peut être décisif ;
- La probabilité d'une attaque dangereuse et immédiate ;
- La physionomie du match.

2. Récupération des arrêts de jeu

De nombreux arrêts de jeu sont tout à fait normaux (rentrées de touche, coups de pied de but, etc.). Il convient donc de n'accorder de temps additionnel que si ces arrêts de jeu sont excessifs.

3. Tenir/retenir un adversaire

Les arbitres sont appelés à intervenir rapidement et avec fermeté à l'encontre des joueurs qui tiennent/retiennent leur adversaire, notamment à l'intérieur de la surface de réparation lors des balles arrêtées. Dans ces situations, l'arbitre :

- doit mettre en garde tout joueur qui tient/retient un adversaire avant que le ballon ne soit en jeu ;
- doit avertir le joueur s'il continue de tenir/retenir l'adversaire avant que le ballon ne soit en jeu ;
- doit accorder un coup franc direct ou un penalty et avertir le joueur s'il tient/retient l'adversaire après la mise en jeu du ballon.

4. Blessures

La sécurité des joueurs est d'une importance cruciale et l'arbitre doit faciliter le travail du personnel médical, notamment en cas de blessure grave et/ou d'examen d'une blessure à la tête. Il s'agira notamment de respecter et de faciliter les protocoles d'examen et de soins convenus.

5. Examen/soins après une faute possible d'avertissement ou d'exclusion

Précédemment, un joueur blessé qui était examiné par un médecin sur le terrain devait sortir avant la reprise du jeu. Ceci est injuste lorsqu'un adversaire a entraîné la blessure, car l'équipe fautive profite alors d'une supériorité numérique lors de la reprise du jeu.

Cependant, cette règle a été mise en place car les joueurs utilisaient souvent l'excuse d'une blessure pour retarder la reprise du jeu pour des raisons tactiques.

Pour faire la part des choses entre ces deux situations injustes, l'IFAB a décidé que c'est uniquement à la suite d'une infraction à caractère physique pour laquelle l'adversaire est averti ou exclu qu'un joueur blessé pourra être rapidement examiné/soigné puis rester sur le terrain.

En pratique, le retard ne devrait pas être plus long qu'il ne l'est actuellement lorsqu'un membre de l'encadrement médical entre sur le terrain pour évaluer une blessure. La différence résidera en effet uniquement dans le fait que seul le membre de l'encadrement médical devra sortir du terrain au lieu que ce soit le membre de l'encadrement médical et le joueur, celui-ci pouvant rester sur le terrain.

Pour s'assurer que le joueur blessé ne profite pas ou ne prolonge pas le retard de façon abusive, il est recommandé aux arbitres de :

- bien comprendre la physionomie du match et toute raison tactique potentielle visant à retarder la reprise du jeu ;
- informer le joueur blessé que s'il a besoin d'assistance médicale, elle doit se faire rapidement ;
- faire un signal au membre de l'encadrement médical (non pas aux brancardiers) et, si possible, leur rappeler de faire vite.

Lorsque l'arbitre décide que le jeu doit reprendre :

- demander au membre de l'encadrement médical de sortir du terrain et au joueur de rester ; ou
- demander au joueur de quitter le terrain pour être examiné ou soigné (il est alors peut-être nécessaire de faire un signal aux brancardiers).

En règle générale, il est recommandé de ne pas retarder la reprise du jeu de plus de 20-25 secondes après le moment où tout le monde est prêt à reprendre le jeu, sauf en cas de blessure grave et/ou d'examen d'une blessure à la tête.

L'arbitre doit récupérer dans son intégralité cet arrêt de jeu.

Questions/Réponses

A- Comment l'arbitre doit-il préparer son match ? Que doit-il faire lors de son arrivée au stade ?

La préparation de match :

Préparer un match, c'est avant tout, préparer son déplacement, connaître le stade et mettre tout en œuvre pour arriver à l'heure (heure de départ, plan de ville, etc.). Un arbitre organisé ne manquera pas d'avoir dans son sac de sport le nécessaire à la fonction et veillera à la propreté de ses équipements, les chaussures... en particulier !

La tenue vestimentaire :

L'arbitre est « l'officiel du match » représentant à ce titre, le District ou la Ligue via la Commission d'Arbitrage qui l'a désigné. Par conséquent, il convient d'adopter une tenue vestimentaire correcte.

La présentation :

A chaque homme une Personnalité ! Il est donc très important que l'arbitre se présente aux dirigeants lors de son arrivée au stade. Il adoptera une attitude courtoise, polie et naturelle, sollicitant ensuite l'accès au vestiaire.

L'organisation d'avant-match :

En règle générale, l'arbitre sera en relation avec des dirigeants bénévoles et passionnés. Il faudra souvent faire preuve de psychologie, par exemple, pour la mise en conformité du terrain, la rédaction de la feuille de match informatisée suffisamment tôt, etc.

La relation arbitre/capitaine ne doit pas être négligée. Elle permet de répondre à leurs questions et de leur rappeler quelques points importants (retrait des bijoux, par exemple).

Un délégué de terrain est la personne à qui l'arbitre se référera pendant le match, en cas de besoin.

Un contact préalable est donc nécessaire afin de pouvoir assurer ensuite une collaboration efficace

L'échauffement :

L'arbitre est un sportif à part entière ! L'échauffement est un moment incontournable de la préparation d'avant match. Il convient donc de s'organiser afin de trouver le meilleur moment pour s'échauffer.



En conclusion :

Pour être respecté, il faut être respectable ! La courtoisie dans les différents échanges que vous aurez, tout en faisant preuve de rigueur quant aux devoirs administratifs, sera un atout important qui donnera toute la crédibilité à votre fonction mais avant tout à votre personne.

Si on attend des joueurs qu'ils retirent tout objet dangereux, on n'omettra pas de retirer ses propres bijoux afin de garder toute la crédibilité nécessaire.

B- L'arbitre (ou l'arbitre assistant) officiellement désigné arrive au terrain lorsque le jeu est commencé.

La rencontre ayant débuté, en aucun cas, l'arbitre (ou son assesseur) retardataire ne pourra prendre la place de la personne qui l'a remplacé, que ce soit lors d'un arrêt de jeu ou à la mi-temps. Qu'il s'agisse d'un arbitre officiel neutre, présent dans la tribune, ou d'un dirigeant bénévole, celui-ci devient titulaire dès que le match a débuté.

C- Quelles sont les personnes d'un club qui peuvent être amenées à signer la feuille de match ?

Le capitaine en ce qui concerne la composition de l'équipe. Le dirigeant licencié de l'équipe (ou le capitaine s'il est majeur) lorsqu'il s'agit de compétitions « jeunes » quand il y a des réserves déposées. En catégorie « seniors » le capitaine sera le signataire. Le dirigeant responsable, après le match, en ce qui concerne la prise de connaissance de la rédaction finale de la feuille de match.

D- Quelle doit être l'utilité d'une carte d'arbitrage pour l'arbitre ?

L'arbitre aura cette carte d'arbitrage sur lui durant toute la rencontre. Elle doit lui permettre de noter le n° des joueurs lors des remplacements ou lorsqu'il est amené à avertir ou exclure un joueur. Elle permet également de noter tout incident de jeu ainsi que les réserves techniques qui pourraient lui être déposées.

E- L'arbitre peut-il revenir sur une de ses décisions ?

Oui, s'il est persuadé d'avoir commis une erreur, mais sous réserve que le jeu n'ait pas repris ou que le match ne soit pas terminé.

F- Quand et comment un arbitre peut-il revenir sur une décision ?

-Lorsqu'il a décidé d'appliquer l'avantage et que celui-ci ne se réalise pas, il revient à la faute initiale.

-Lorsqu'il a sifflé une faute ou lors d'un arrêt de jeu, il peut revenir sur sa décision s'il est persuadé d'avoir commis une erreur (ou sur l'intervention d'un assistant).

-Après dépôt d'une réserve technique qu'il juge fondée, il peut revenir sur sa décision, avant la reprise du jeu consécutive à l'arrêt motivant cette réserve

G- Le fait de porter le brassard autorise-t-il un capitaine à contester les décisions de l'arbitre ?

Le capitaine ne bénéficie d'aucun statut spécial, tel qu'il est défini dans la Loi 3.

S'il doit adopter un comportement responsable, il est, dans une certaine mesure, responsable du comportement de son équipe.

Si, d'aventure, il n'était pas d'accord avec une décision, il peut déposer une réclamation s'il estime que l'arbitre a fait une mauvaise application des Lois du jeu.



Loi 05

CFA – Section "Lois du Jeu" – Questions / Réponses Loi 05

DTA – 1^{er} Juillet 2019

1° Réserve technique

QUESTION L5/§1/Q1

Des dirigeants, conscients que la réserve technique déposée contre leur équipe est fondée, s'arrangent, dès le coup de sifflet final, pour faire disparaître leur capitaine et le soustraire ainsi à la formalité de la signature de la feuille de match. Que doit faire l'arbitre ?

Dès la fin de la rencontre, il appartient à l'arbitre de demander aux capitaines de venir signer la feuille de match.

Constatant l'absence du capitaine, l'arbitre le mentionne sur la feuille de match et dans son rapport.

QUESTION L5/§1/Q2

45ème minute de jeu. Coup franc direct pour l'équipe A. Une fois toutes les conditions requises, l'arbitre donne le signal d'exécution par un coup de sifflet. Au moment où le tireur botte le ballon, l'arbitre siffle parce qu'un défenseur de l'équipe B s'est approché à moins de 9,15 m du ballon.

Le but est marqué directement. L'arbitre l'accorde malgré les protestations de l'équipe défendante, notamment du gardien, puis renvoie aux vestiaires les deux équipes pour la mi-temps.

a) Au moment du coup d'envoi de la 2ème période, le capitaine de l'équipe B dépose une réserve technique suite au but de la 45ème en jugeant que le jeu n'a toujours pas été repris. Décisions et explications ?

b) Quelle serait la décision si, à la place d'un coup franc direct, les mêmes faits s'étaient produits sur un penalty ?

c) À quel moment la réserve technique doit-il être déposée pour être recevable ?

L'arbitre accepte le dépôt de la réserve technique.

a) Le moment du coup d'envoi de la seconde période ne peut pas être considéré comme le 1er arrêt de jeu consécutif au coup de sifflet de fin de la 1ère période.

b) La décision serait identique si les faits s'étaient produits sur un penalty.

c) Pour être recevable, la réserve technique doit être déposée dès le coup de sifflet de la fin de la 1ère période et avant que les deux équipes aient quitté le terrain.

QUESTION L5/§1/Q3

Lorsqu'un arbitre fait une faute technique en reprenant le jeu par une balle à terre, à quel moment un capitaine d'équipe peut-il déposer une réserve technique pour que celle-ci soit recevable ?

La réserve technique doit être déposée avant que l'arbitre effectue la balle à terre.

QUESTION L5/§1/Q4

Ballon en jeu. Le gardien de but de l'équipe A tient le ballon en mains. Le capitaine adverse demande à l'arbitre pour effectuer un remplacement. L'arbitre fait signe au gardien d'arrêter de jouer, sans donner de coup de sifflet, et autorise le remplacement.

Alors que le remplacement est effectué, l'arbitre, toujours sans donner un coup de sifflet pour la reprise du jeu, indique au gardien, par un geste du bras, de reprendre le jeu. Le gardien dégage le ballon des mains. Le capitaine de l'équipe B dépose une réserve technique concernant cette reprise de jeu.

Quand cette réserve doit-elle être déposée pour être recevable ?

Cela ne peut être qu'à l'arrêt de jeu suivant le dégagement du gardien puisque le jeu n'a pas été arrêté.

QUESTION L5/§1/Q5

Le capitaine d'une équipe se blesse et sort du terrain pour se faire soigner. L'arbitre, estimant que la sortie est de courte durée, n'impose pas à juste titre la nomination d'un nouveau capitaine. Pendant l'absence de celui-ci, une réserve technique est déposée. Décisions ?

Il appartient à l'arbitre de faire respecter la procédure de dépôt de la réserve. Dans la mesure où le capitaine blessé peut procéder au dépôt de la réserve, l'arbitre enregistrera la réserve en sa présence.

Dans le cas contraire, il demandera à l'équipe concernée de désigner un capitaine pour la circonstance.

QUESTION L5/§1/Q6

Une réserve technique est déposée en 1ère période par le capitaine A en présence du capitaine B et de l'arbitre assistant le plus proche. Après le match, la réserve doit être signée par le capitaine A, le capitaine B, l'arbitre et l'arbitre assistant.

Qui doit signer la feuille de match si l'un des capitaines est exclu en seconde période ou après le coup de sifflet final ?

Même question si le fait se produit en compétition "jeunes" ?

L'arbitre fera signer les personnes présentes (capitaines, dirigeants, arbitres) au moment du dépôt de la réserve.

Toutefois, en cas d'absence de l'une de ces personnes, celles qui les auront remplacées contresigneront la réserve.

L'arbitre mentionnera dans son rapport les explications nécessaires permettant de comprendre pourquoi la réserve est signée par des personnes non présentes sur le terrain au moment de son dépôt.

QUESTION L5/§1/Q7

Une équipe de catégorie "jeunes" se déplace uniquement avec un entraîneur licencié majeur. Celui-ci est exclu par l'arbitre avant la rencontre. Le cas échéant, qui peut déposer une réserve technique (ou tout autre type de réserve) ?

Dans ce contexte particulier, l'entraîneur exclu conservera toutefois ses fonctions administratives et c'est lui qui déposera la réserve.

2° Joueur blessé**QUESTION L5/§2/Q1**

Dans un choc entre un gardien de but et un joueur, les deux sont blessés. Décisions ?

Le gardien de but et le joueur de champ pourront être tous les deux soignés sur le terrain.

Par conséquent, le joueur de champ, comme le gardien de but, pourra reprendre le jeu immédiatement.

Toutefois, si les soins du joueur de champ se prolongent après que le gardien de but est rétabli, l'arbitre fera sortir ce joueur afin de faire reprendre le jeu rapidement.

QUESTION L5/§2/Q2

Sur une action de jeu, deux adversaires se blessent. Le jeu est arrêté. Les soigneurs interviennent et évacuent les joueurs sur une civière. À cet instant, l'entraîneur de l'un des blessés demande à faire entrer un remplaçant à la place de son joueur. Décisions ?

Le remplacement est accepté parce que l'obligation d'attendre la reprise du jeu pour revenir sur le terrain ne s'applique qu'au joueur blessé préalablement sorti du terrain.

Elle ne concerne en aucun cas son remplaçant qui peut immédiatement rentrer sur le terrain avec l'autorisation de l'arbitre.

QUESTION L5/§2/Q3

Quelle est la procédure à appliquer lorsqu'un joueur refoulé pour saignement demande à revenir sur le terrain ?

Explications.

Le joueur pourra revenir sur le terrain avec l'accord de l'arbitre. Cela peut se faire pendant le déroulement du jeu après que le 4ème arbitre ou l'arbitre assistant a vérifié l'arrêt du saignement.

IFAB 2019 – Loi 6 : "Les autres arbitres aident l'arbitre lors de l'inspection du terrain, des joueurs et de l'équipement des joueurs (y compris si des problèmes ont été résolus), contrôlent le temps et consignent par écrit les buts, les sanctions disciplinaires, etc."

QUESTION L5/§2/Q4

Quelle est la durée maximale d'interruption lorsque la blessure importante d'un joueur nécessite l'intervention de secours extérieurs sur le terrain ?

Le délai d'interruption de la partie, prévu pour les cas d'intempéries ou de pannes d'éclairage (45 minutes), ne s'applique pas à cette situation.

Le délai est laissé à l'appréciation de l'arbitre qui doit prendre en compte la possibilité ou non de mener la rencontre à son terme.

QUESTION L5/§2/Q5

Que doit faire l'arbitre, dans le cas d'une "mini blessure" où le joueur s'approche de la ligne de touche et se fait administrer "un peu de bombe", alors que le jeu se déroule ?

Cela n'a aucune interférence avec le jeu, l'arbitre tolère et n'intervient pas parce que, selon la Loi 5, les décisions arbitrales reposent sur son opinion et décide de prendre les mesures appropriées dans le cadre des Lois du Jeu.

QUESTION L5/§2/Q6

À la 75ème minute, ballon en jeu, le n°11A se rapproche de son banc, sans sortir du terrain, se plaignant d'une douleur au mollet gauche. Le soigneur, tout en restant dans sa surface technique, lui administre des soins par-dessus la ligne de touche. Au même moment, ce joueur voit le ballon passer proche de lui. Il le récupère et va marquer un but somptueux pour son équipe. Décisions et explications ?

- But refusé.
- Avertissement au n°11A pour être considéré comme revenu sur le terrain sans autorisation.
- Le joueur aurait dû sortir du terrain pour se faire soigner. En agissant ainsi, le joueur interfère avec le jeu.
- Coup franc direct pour l'équipe B à l'endroit où le joueur a repris le ballon.

QUESTION L5/§2/Q7

À la 75ème minute, ballon en jeu, le gardien de but de l'équipe A se plaint d'une douleur au mollet gauche. Le soigneur, tout en restant hors du terrain, administre par-dessus la ligne de but des soins au gardien de but qui ne sort pas du terrain. Au même moment l'attaquant n°9B frappe au but. Le ballon se dirige en pleine lucarne. Le gardien de but A se précipite vers son but et arrive à détourner le ballon en corner. Décisions ?

- Corner.

QUESTION L5/§2/Q8

Le n°7A est blessé et l'adversaire n°2B est averti suite à la faute qu'il a commise. Alors que le n°7A se fait soigner sur le terrain, il est également nécessaire de soigner le n°2B. Ce dernier pourra-t-il reprendre le jeu dans les mêmes conditions que le n°7A ?

L'application de la Loi 5 quant à la reprise du jeu immédiate pour le joueur blessé ne concerne que le cas où l'adversaire a été averti.

Par conséquent, le fautif n'entre pas dans cette application de la Loi. Le n°2B devra donc quitter le terrain, attendre que le jeu soit repris et, après le signal de l'arbitre, il pourra reprendre part au jeu.

QUESTION L5/§2/Q9

Une équipe de catégorie "jeunes" se déplace uniquement avec un entraîneur majeur licencié. Celui-ci est exclu par l'arbitre avant la rencontre. Qui pourra soigner un joueur blessé de son équipe si nécessité ?

L'arbitre sera dans l'obligation de faire revenir cette personne et de l'autoriser à apporter des soins au joueur blessé. Il devra ensuite quitter à nouveau le terrain.

3° Approche disciplinaire

QUESTION L5/§3/Q1

En seconde période, l'attaquant n°7 de l'équipe A tacle irrégulièrement le n°8 adverse. Ce dernier se relève et donne un coup de pied à son agresseur. Au moment où l'arbitre montre le carton rouge aux deux joueurs, l'assistant est sollicité par l'entraîneur de l'équipe B pour un remplacement. L'arbitre donne son accord pour le remplacement puis note les deux exclusions sur sa carte d'arbitrage. L'assistant procède au remplacement du n°8 par le n°13 et ne se rend pas compte que le n°8 venait d'être exclu. L'arbitre fait reprendre le jeu par un coup franc direct. Quelques instants plus tard, lors d'un nouvel arrêt de jeu, le capitaine de l'équipe A fait remarquer à l'arbitre que l'équipe adverse joue à 11. L'arbitre se rend compte de la situation. **Décisions et explications ?**

- Annulation du remplacement du n°13 sans avertissement (erreur des arbitres).
- Le n°13 doit quitter le terrain et il pourra remplacer ultérieurement un partenaire.
- L'équipe A continue obligatoirement le match à 10.
- Reprise consécutive à l'arrêt.
- Rapport.

QUESTION L5/§3/Q2

Un défenseur commet une faute passible d'un avertissement. L'arbitre laisse l'avantage et le ballon revient vers un autre attaquant. Le défenseur précédent commet une faute - sur un second attaquant - passible elle aussi d'un avertissement. **Doit-on exclure ce joueur ou simplement lui donner un avertissement pour "l'ensemble de son œuvre" ?**

L'arbitre prendra soin de clairement indiquer qu'il sanctionne, sur le plan disciplinaire, successivement les deux fautes en montrant du bras les deux endroits où elles ont été commises et lèvera le carton jaune deux fois.

Ensuite, l'arbitre présentera le carton rouge indiquant l'exclusion.

Rapport.

QUESTION L5/§3/Q4

L'arbitre découvre qu'une équipe est à 12. Il s'avère que le joueur supplémentaire est le capitaine de cette équipe, celle-ci ayant changé une fois de capitaine au cours de match. Le joueur supplémentaire n'était pas le capitaine au début du match. Il a reçu le brassard au cours du match. **Décisions et explications ?**

Le joueur supplémentaire recevra un avertissement pour avoir pénétré sans autorisation.

Dans le cas d'une équipe comportant un joueur supplémentaire, l'avertissement au capitaine n'apparaît plus dans les textes de Loi.

QUESTION L5/§3/Q5

Un but doit être refusé en application des Lois du Jeu (ex : but marqué de la main) mais l'arbitre ne se rend pas compte de la faute et il siffle la fin de la période. C'est alors que l'arbitre assistant concerné par la phase de jeu l'appelle.

Décisions et explications ?

S'il s'agit de la fin de la 1ère période, de la fin du match avant de la prolongation ou de la fin de la 1ère période de la prolongation :

- L'arbitre peut revenir sur sa décision tant qu'il n'a pas quitté le terrain. But refusé. Avertissement au buteur. Fin de la période.

S'il s'agit de la fin de la rencontre (sans prolongation ni tirs au but) :

- L'arbitre ne peut pas revenir sur sa décision même s'il est encore sur le terrain. Le but reste validé.

S'il s'agit de la fin de la seconde période de la prolongation avec tirs au but à suivre :

- L'arbitre peut revenir sur sa décision. But refusé. Avertissement au buteur. Fin de la période.

QUESTION L5/§3/Q6

Le ballon est dévié en corner par le défenseur n°5. Celui-ci se trouvait replié sur sa ligne de but entre les montants.

L'arbitre siffle la mi-temps. C'est après avoir quitté le terrain que l'arbitre assistant réussit à informer l'arbitre que le n°5 a détourné délibérément le ballon de la main, empêchant ainsi le but d'être marqué. Décisions ?

À partir du moment où l'arbitre assistant ne s'est pas manifesté immédiatement, l'arbitre ayant quitté le terrain, il ne pourra plus sanctionner techniquement la faute de main du joueur n°5.

Par contre, le joueur n°5 sera exclu pour avoir empêché un but d'être marqué en commettant une main.

QUESTION L5/§3/Q7

L'équipe A donne le coup d'envoi initial. Au début de la seconde période, cette même équipe donne à nouveau le coup d'envoi. Quelques secondes après (sans arrêt de jeu entre temps), l'arbitre donne un carton rouge au n°5B pour avoir annihilé une occasion manifeste de but. À cet instant, le capitaine de l'équipe B souhaite déposer une réserve technique concernant le coup d'envoi qui devait revenir à son équipe. Décisions ?

Même question, si l'exclusion a été donnée pour une faute grossière ?

Pour une faute grossière ou un acte de brutalité, l'arbitre maintiendra l'exclusion. Mais si le joueur a simplement annihilé une occasion manifeste de but, il ne recevra aucune sanction disciplinaire puisque le but n'aurait pas pu être validé.

L'arbitre fera recommencer la seconde période en donnant le coup d'envoi à l'équipe B.

QUESTION L5/§3/Q8

Le n° 5A a été averti en 1ère période. À la 60ème minute, ce n°5A commet une faute passible d'un avertissement sur l'attaquant n°9B qui se dirige vers le but adverse. L'arbitre laisse l'avantage. Le n°9B tire et le ballon est capté par le gardien A. Ce dernier dégage le ballon vers son partenaire n°5A. Décisions et explications ?

- Arrêt du jeu.
- Second avertissement au n°5A qui est exclu pour avoir reçu deux avertissements.
- La Loi 12, chapitre "avantage" précise qu'en pareil cas, lorsque l'arbitre aura laissé le jeu se dérouler, il sera tenu de l'interrompre si le fautif interfère à nouveau dans le jeu, afin de l'exclure pour un second avertissement. En l'absence d'interférence, au prochain arrêt de jeu, le joueur sera exclu.
- Coup franc indirect à l'endroit où le n°5A interfère dans le jeu, sous réserve de la procédure de la Loi 13.
- Rapport.

