

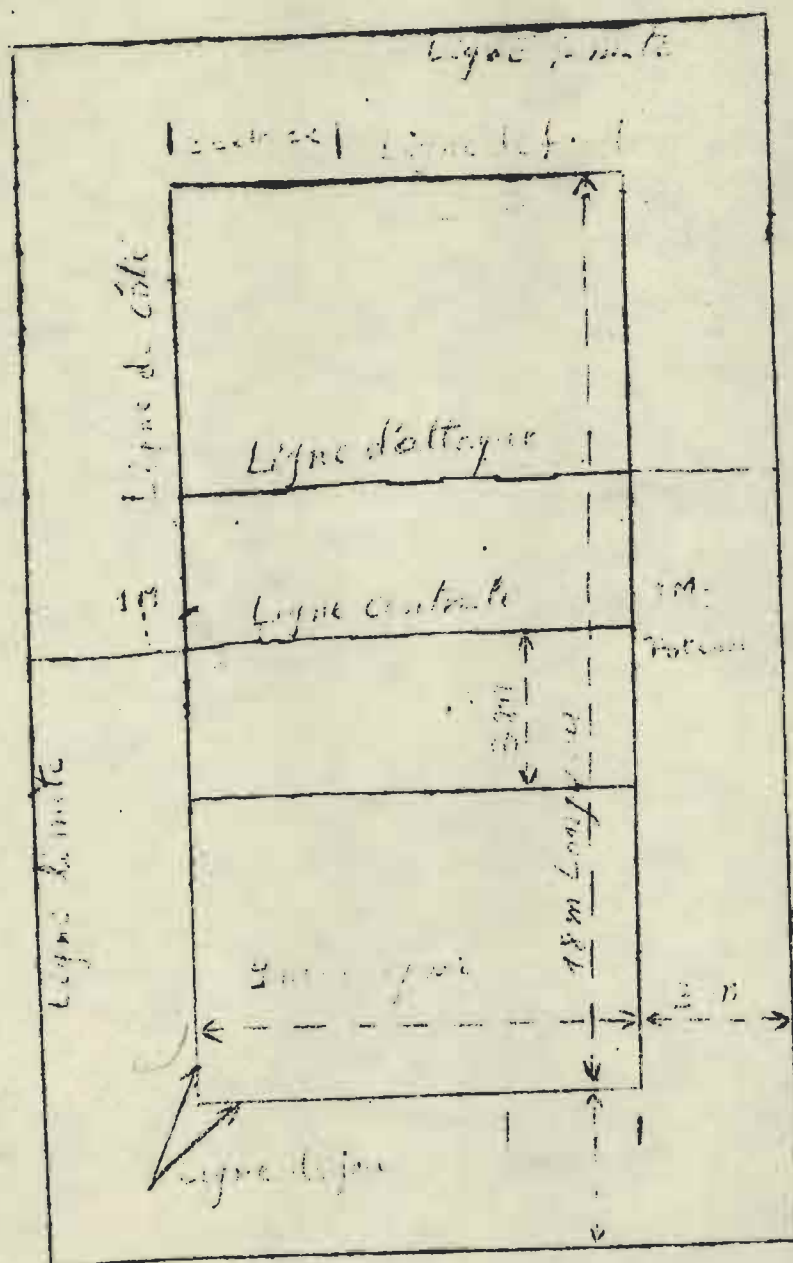
MINISTÈRE DES JEUNESSE et DES SPORTS

PLAN D'ACTION

Doc
(44)

pages
(50)

Tracé du terrain (Fig. 1)



/F.M./

REGLES OFFICIELLES
DU
VOLLEY - BALL

Note préliminaire

Ces règles sont valables pour les équipes masculines et féminines
à l'exception de la règle II art.2 : hauteur du filet.

CHAPITRE PREMIER

EMPLACEMENT DU JEU, AMENAGEMENT ET INVENTAIRE

REGLE I. - Terrain et lignes de jeu (fig.1, page 2)

Article Premier. -Terrain : 18 x 9 m libre de tout obstacle sur une
hauteur de 7 m, mesurés à partir du sol.

Art.2 - Lignes : Terrain délimité par des lignes de 5cm de largeur,
qui doivent être tracées à un minimum de 2 mètres de tout
obstacle en salle couverte et de 3 m pour les terrains de
plein air. Dans tous les cas, un minimum de 3 m est à re-
commander.

Art.3 - Ligne Centrale : La ligne sous le filet, de 5cm de large,
sépare le terrain en deux camps égaux et s'arrête aux lignes
de côté.

Art.4 - Ligne d'attaque : Dans chaque camp une ligne de 9mx5cm paral-
le à la ligne centrale et tracée à 3 mètres de celle-ci.
Sa largeur de 5cm étant comprise dans les 3 mètres.
La zone d'attaque est délimitée par la ligne centrale et
la ligne d'attaque supposées prolongées indéfiniment.

Art.5 - Surface de service : Deux traits de 15cm x 5cm délimitant le
service sont tracés à 20 cm en arrière perpendiculairement
à la ligne de fond l'une sur la prolongation de la ligne de
côté droit, l'autre à 3 m à gauche de la ligne latérale.
La surface de service a 2 m de profondeur au minimum.

Art.6 - Température minimum ambiante : Non inférieur à 10 °C pour
les Matches Internationaux.

REGLE II. - LE FILET (Fig.2) - LES POTEAUX

Article Premier. - Dimensions : 1m de large et 9m 50 de long.

Mailles de 10cm de côté double épaisseur de toile blanche de 5cm de large, cousue au sommet. Un câble flexible tend l'extrémité supérieure du filet en passant à l'intérieur de la bande.

Les poteaux destinés à soutenir le filet doivent être éloignés de un mètre des lignes de côté; ils ne doivent pas empêcher les arbitres de suivre le jeu.

Art.2 - Hauteur : Le filet sera placé au-dessus du sol :

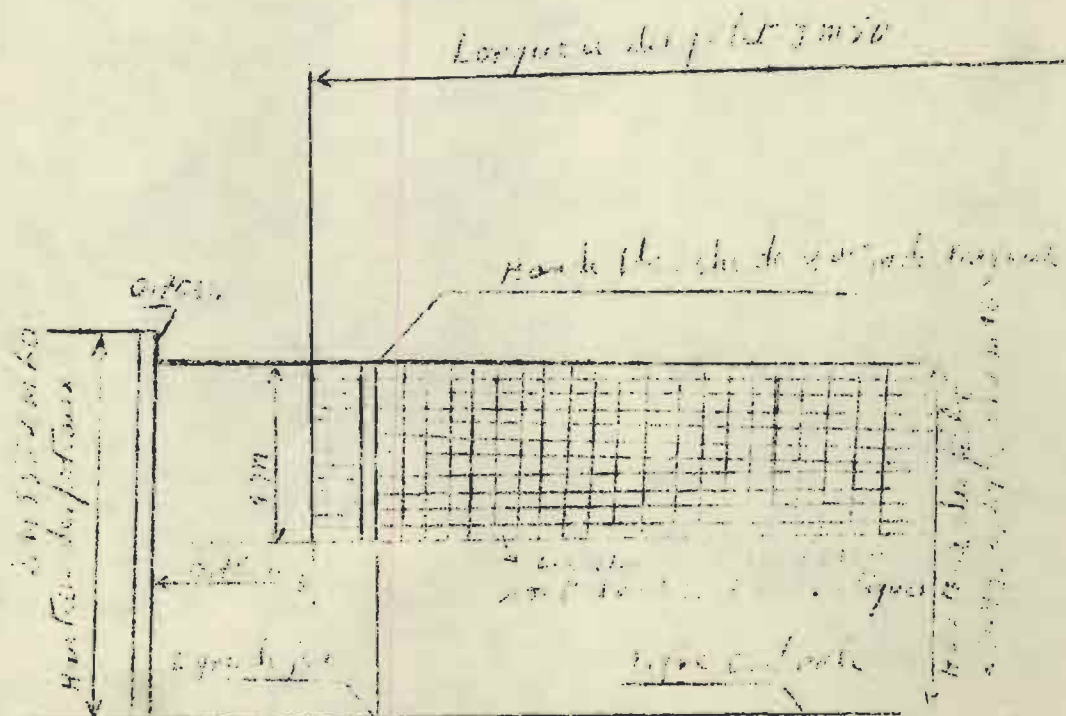
Pour les équipes masculines ~~seniors~~ et juniors à 2 m 43.

Pour les équipes masculines Cadettes et Féminines seniors et juniors à 2 m 24.

Pour les équipes masculines minimes et les équipes féminines cadettes et minimes à 2 m 10.

Les deux extrémités du filet doivent être à la même hauteur

Terrain vu de face (Fig.2)



du sol et ne peuvent dépasser de plus de 2cm la hauteur réglementaire mesurée au centre du filet.

Art. 3 - Deux bandes mobiles d'étoffe blanche de 5cm de large sont placées sur les côtés du filet, perpendiculairement aux lignes de côté et à la ligne centrale.
Deux tiges flexibles verticales, séparées l'une de l'autre par 9,40m, seront fixées à 20cm à l'extérieur de chacune des bandes verticales. Ces deux tiges auront une longueur de 1,80m et un diamètre d'environ 10mm, et seront faites en fibre de verre ou matériau similaire. Elles seront placées de façon à dépasser le dessus du filet de 80cm. Les tiges devront être de deux couleurs brillantes contrastées par bandes superposées de 10 en 10cm.
Les bandes et les tiges sont considérées comme faisant partie du filet.

REGLE III. - LE BALLON - LE TABLEAU D'AFFICHAGE -
LA CHAISE D'ARBITRE

Article Premier. - Le ballon : Le ballon devra être sphérique, composé d'une enveloppe en cuir souple comportant à l'intérieur une vessie en caoutchouc ou en matière similaire.

Le ballon devra être d'une couleur uniforme; en salle, cette couleur devra être claire.

Circonférence de 66 ± 1 cm.

Poids de $270 \text{ gr} \pm 10$ grammes.

Art. 2 - Tableau d'affichage : Portant deux séries de chiffres mobiles est nécessaire pour toute rencontre officielle.
Il sera placé en dehors des lignes limites face au premier arbitre.

Art. 3 - Chaise d'arbitre : D'une hauteur de 2 m 20 à 2 m 50 sera placée dans le prolongement de la ligne centrale à 0 m 50 du poteau (minimum).
La chaise d'arbitre doit permettre au premier arbitre de surplomber le filet.

CHAPITRE II LES PARTICIPANTS AUX COMPETITIONS

REGLE IV. - DROITS ET DEVOIRS DES JOUEURS

Article Premier. - Connaissance des règles de jeu: Les joueurs doivent connaître les règles du jeu et s'y conformer strictement.

Art.2 - Droit du capitaine : Pendant les arrêts de jeu, le capitaine de l'équipe a seul le droit de s'adresser au premier arbitre, tout joueur devant passer par son intermédiaire; il peut également s'adresser au deuxième arbitre, mais uniquement dans les attributions de celui-ci.

Art.3 - Conduite des joueurs, remplaçants et entraîneurs :

Tous les actes suivants doivent être sanctionnés:

- a) s'adresser avec persistance aux officiels au sujet de leur décision.
- b) faire des remarques désobligeantes aux officiels.
- c) commettre des actes désobligeants ou des actions tendant à influencer leur décisions.
- d) faire des remarques désobligeantes ou personnelles aux adversaires.
- e) donner, du dehors du terrain, des directives délibérées à un joueur ou une équipe.
- f) quitter le terrain sans l'autorisation de l'arbitre (sauf entre les sets) pendant une interruption du jeu.
- g) Au moment de la touche de balle, particulièrement sur réception de service, il est interdit aux joueurs de frapper des mains, pousser des cris ou exécuter toute action dans le but de gêner le jugement du premier arbitre sur la touche de balle.

Art. 4 - Sanctions :

- 1° Pour une faute légère, par exemple : discussion avec un adversaire, le public ou les officiels, retard intentionnel de jeu : une observation. En cas de récidive: le joueur reçoit un avertissement personnel inscrit sur la feuille de match et son équipe perd le service ou l'adversaire gagne le point.
- 2° Pour une faute grave : avertissement personnel inscrit sur la feuille de match. Cet avertissement entraîne automatiquement la perte d'un point ou un changement de service. En cas de récidive personnelle, l'arbitre peut disqualifier le joueur pour le match.

Le premier arbitre doit éliminer sans aucun avertissement préalable tout joueur qui adresse des propos injurieux aux arbitres, à l'adversaire ou au public.

3° Fautes stipulées au paragraphe g : changement de service ou point à l'équipe adverse.

REGLE V. - EQUIPEMENT DES JOUEURS - COMPOSITION
DES EQUIPES - REMPLACEMENT DES JOUEURS -
POSITION DES JOUEURS

Article Premier. - Equipement des joueurs.

- a) Généralités : L'équipement des joueurs consiste en un maillot, une culotte et des chaussures légères et souples, sans talon (en caoutchouc ou en cuir). Il est interdit aux joueurs de porter des objets quelconques pouvant occasionner des blessures au cours du jeu.
Sur demande l'arbitre peut autoriser un ou plusieurs à jouer sans chaussures.
- b) Numérotage de l'Equipe : Les joueurs d'une équipe doivent porter sur la poitrine et sur le dos des numéros de 15 cm de hauteur, la largeur de la bande dessinant le chiffre doit être de 2cm. En outre, pendant les matches internationaux, le Capitaine portera sur le côté gauche de la poitrine un écusson de 8cm x 1,5cm de couleur différente de celle de son maillot.
- c) Couleurs : Les membres de l'équipe doivent se présenter sur le terrain revêtus d'un costume propre, soigné, et de couleur uniforme. S'il fait froid, il est permis de jouer en survêtement numéroté.

Art. 2 - Composition des équipes et remplacement des joueurs :

- a) Nombre d'équipiers : Obligatoirement 6 joueurs quelles que soient les circonstances. La composition d'une équipe complète y compris les remplaçants ne doit pas dépasser 12 joueurs.

Avant le début du match, les noms de tous les joueurs et remplaçants sont inscrits sur la feuille de match. Les joueurs non inscrits ne peuvent participer au jeu. Un joueur retardataire, c'est-à-dire non présent, en tenue, sur le terrain, l'arbitre ayant sifflé le coup d'envoi du match, ne pourra en aucun cas participer à la rencontre.

Le premier arbitre doit éliminer sans aucun avertissement préalable tout joueur qui adresse des propos injurieux aux arbitres, à l'adversaire ou au public.

3° Fautes stipulées au paragraphe g : changement de service ou point à l'équipe adverse.

REGLE V. - EQUIPEMENT DES JOUEURS - COMPOSITION
DES EQUIPES - REMPLACEMENT DES JOUEURS -
POSITION DES JOUEURS

Article Premier. - Equipement des joueurs.

- a) Généralités : L'équipement des joueurs consiste en un maillot, une culotte et des chaussures légères et souples, sans talon (en caoutchouc ou en cuir). Il est interdit aux joueurs de porter des objets quelconques pouvant occasionner des blessures au cours du jeu.
Sur demande l'arbitre peut autoriser un ou plusieurs à jouer sans chaussures.
- b) Numérotage de l'Equipe : Les joueurs d'une équipe doivent porter sur la poitrine et sur le dos des numéros de 15 cm de hauteur, la largeur de la bande dessinant le chiffre doit être de 2cm. En outre, pendant les matches internationaux, le Capitaine portera sur le côté gauche de la poitrine un écusson de 8cm x 1,5cm de couleur différente de celle de son maillot.
- c) Couleurs : Les membres de l'équipe doivent se présenter sur le terrain revêtus d'un costume propre, soigné, et de couleur uniforme. S'il fait froid, il est permis de jouer en survêtement numéroté.

Art. 2 - Composition des équipes et remplacement des joueurs :

- a) Nombre d'équipiers : Obligatoirement 6 joueurs quelles que soient les circonstances. La composition d'une équipe complète y compris les remplaçants ne doit pas dépasser 12 joueurs.

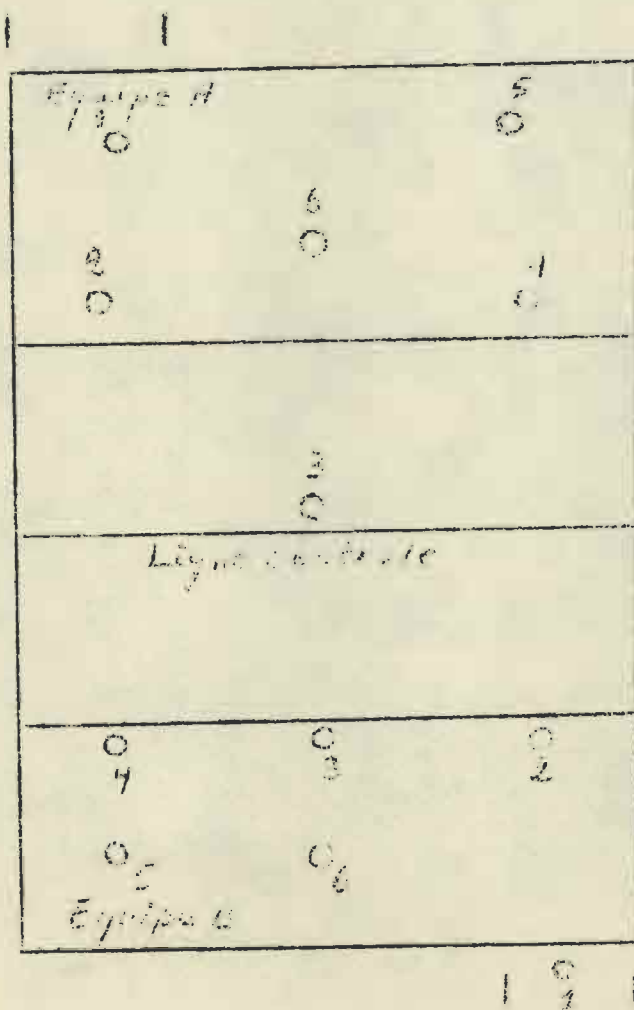
Avant le début du match, les noms de tous les joueurs et remplaçants sont inscrits sur la feuille de match. Les joueurs non inscrits ne peuvent participer au jeu. Un joueur retardataire, c'est-à-dire non présent, en tenue, sur le terrain, l'arbitre ayant sifflé le coup d'envoi du match, ne pourra en aucun cas participer à la rencontre.

- b) Remplaçants : Les remplaçants et entraîneurs doivent se placer du côté du terrain opposé, faisant face au premier arbitre. Les remplaçants peuvent cependant s'échauffer à l'extérieur du terrain, à condition toutefois qu'ils reviennent ensuite se placer comme indiqué ci-dessus.
- c) Le remplacement des joueurs s'effectue sur demande du capitaine ou de l'entraîneur de l'équipe, indifféremment au premier ou au deuxième arbitre. Une équipe a la possibilité de 6 changements de joueurs maximum par set. Un remplaçant devant entrer en jeu doit se présenter en tenue au marqueur et être prêt à prendre sa place immédiatement dès qu'il en a été autorisé. Si le changement de joueurs n'a pas été immédiatement effectué, l'arbitre accorde un point à l'équipe adverse ou ordonne un changement de service.
- Le capitaine ou l'entraîneur qui demande le changement indiquera à la table de marque les numéros des joueurs entrants et sortants.
- Après un remplacement d'un ou plusieurs joueurs (simultané), l'équipe n'a pas le droit de demander immédiatement un nouveau remplacement de joueur. Elle doit attendre que le jeu ait repris et qu'un arrêt normal se produise.
- d) Aucun joueur ne peut entrer dans le jeu plus de deux fois par set, sauf si son équipe devient incomplète à cause d'un accident ou d'une blessure d'un quelconque joueur et que les changements normaux soient épuisés; il peut alors remplacer le joueur blessé ou accidenté, quelle que soit la place occupée par ledit joueur.
- e) Tout joueur qui commence un set dans un match a le droit d'être remplacé par un joueur de réserve quelconque et peut rentrer à nouveau dans le même set une seule fois et alors définitivement à la place qu'il occupait précédemment.
- De plus, aucun autre joueur, à l'exception de celui qui avait été remplacé originalement, ne peut rentrer dans le set et prendre la place d'un remplaçant.
- Si l'une des équipes devient incomplète par l'exclusion d'un joueur par l'arbitre, et que les changements normaux soient épuisés, l'équipe perdra le set en cours, mais conservera le bénéfice des points acquis.

Art. 3. - Position des joueurs :

Au moment où le serveur frappe la balle, les joueurs des deux équipes doivent être placés sur leur terrain en deux lignes de trois. Ces lignes peuvent être des lignes brisées. Les 3 joueurs placés le long du filet sont les joueurs de la ligne avant, les 3 autres forment la ligne arrière; on dira qu'ils occupent (en allant de droite à gauche, parallèlement au filet)

Fig.3). Exemple de placement des joueurs au départ d'une partie.



les places de bases 2,3 et 4 pour les avants, et 1,6 et 5 pour les arrières.

Le placement des joueurs doit être conforme à l'ordre de rotation inscrit sur la feuille de match, c'est-à-dire : Perpendiculairement au filet : chaque avant doit se trouver devant l'arrière correspondant (4 devant 5, 3 devant 6, et 2 devant 1).

.../...

Parallèlement au filet : 2 devra être à droite de 3, 3 à gauche de 2 et à droite de 4, 4 à gauche de 3, 5 à gauche de 6, enfin 6 à gauche de 1 et à droite de 5.

Le service effectué : il est permis aux joueurs d'occuper n'importe quelle position sur le terrain.

Jusqu'à la fin de chaque set, l'ordre de rotation indiqué sur la feuille de match devra être respecté.

Avant le début de chaque set, l'ordre de rotation pourra être changé, à condition que ce changement soit préalablement porté sur la feuille de match.

Erreur de position de joueur. - Lorsqu'une équipe se trouve en faute de position de joueur, le jeu doit être arrêté et l'erreur doit être corrigée.

Si au moment où l'erreur est constaté, l'équipe fautive avait le service, un changement de service doit avoir lieu.

Tous les points marqués par l'équipe adverse sont maintenues.

Par contre, tous les points que l'équipe fautive aurait pu marquer en raison de cette erreur, seront annulés. Dans le cas où il serait impossible de déterminer le moment exact de la faute, l'équipe ayant commis l'erreur reprendra sa position correcte et sera pénalisée d'un changement de service ou de la perte d'un point suivant le cas.

REGLE VI. - LES ENTRAINEURS, DIRIGEANTS ET CAPITAINES DES EQUIPES

Article Premier. - Responsabilité de la discipline de l'équipe :

Les entraîneurs, dirigeants et capitaines des équipes ont la responsabilité de la discipline des équipes.

Art. 2 - L'entraîneur : A le droit de demander des temps morts pour repos ou changement de joueur. Pendant l'interruption pour repos, il leur est permis de parler aux joueurs, mais sans entrer sur le terrain de jeu.

Les entraîneurs et dirigeants ne doivent pas, pendant le jeu, contester les décisions de l'arbitre.

Art. 3 - Le capitaine : Est le seul joueur sur le terrain de jeu qui puisse pendant les arrêts du jeu, s'adresser aux arbitres.

CHAPITRE III

LES ATTRIBUTIONS DES OFFICIELS

REGLE VII. - COMPOSITION DU COLLEGE DES ARBITRES

Pour la direction du jeu, sont nommés :

Les Officiels : 1 juge arbitre (pour chaque tournoi important),

1 premier arbitre;

1 deuxième arbitre;

1 marqueur;

2 juges de lignes.

REGLE VIII. - PREMIER ARBITRE (SURPLOMBANT LE FILET).

Le premier arbitre surplombe le filet d'environ 50 cm à une de ses extrémités.

Le premier arbitre dirige le jeu et ses décisions sont sans appel.

Le premier arbitre a autorité sur tous les officiels et les joueurs depuis le début du match jusqu'à la fin. Ceci comprend les périodes pendant lesquelles le jeu est arrêté momentanément pour quelque raison que ce soit.

Il a autorité pour trancher toutes questions, même celles non spécifiées dans le règlement.

Il peut annuler les décisions des autres officiels quand il juge que ceux-ci ont fait une erreur.

Conformément à la règle 4, le premier arbitre sanctionne les infractions commises par les joueurs.

Nota : Immédiatement après le coup de sifflet arrêtant le jeu le premier arbitre doit indiquer, par un signe de main, l'équipe à qui revient le service suivant et par un signe de l'autre main la nature de la faute commise.

REGLE IX. - SECOND ARBITRE (ASSISTANT DU PREMIER ARBITRE)

Le deuxième arbitre se place du côté opposé au premier arbitre.

1° Il prend toute décision se rapportant au franchissement de la ligne centrale sous le filet, ainsi qu'aux lignes d'attaque.

- 2° Il signale tout franchissement de la balle au-dessus du filet, à l'extérieur de la bande verticale placée de son côté.
Faute uniquement lorsque la balle a passé complètement à l'extérieur de la bande verticale.
- 3° Il chronomètre la durée des "interruptions de jeu".
- 4° Il contrôle la conduite des entraîneurs et des remplaçants restés sur la touche.
- 5° Il autorise les changements de joueurs, sur la demande du capitaine ou de l'entraîneur d'une équipe.
- 6° Il juge les fautes de filet, sauf celles se produisant au-dessus ou sur la bande horizontale du filet.
- 7° Il surveille la position de départ des joueurs de l'équipe recevante au début de chaque engagement.
- 8° Il appelle l'attention du premier arbitre sur tout geste anti-sportif.
- 9° Il donne son concours au premier arbitre dans tout ce que celui-ci peut lui demander.
- 10° Rotation : Au début de chaque set. Le second arbitre vérifie le placement initial de chaque équipe. Ce placement doit correspondre strictement à l'ordre de rotation porté sur la feuille de match.
- 11° Il signale tout contact du ballon avec un corps étranger.

Note : Chaque action sera considérée comme terminée après le coup de sifflet de l'un des deux arbitres.

REGLE X. - LE MARQUEUR

Le marqueur se place face au premier arbitre, derrière le deuxième arbitre.

- 1° Avant le jeu, il inscrit sur la feuille de match, les noms des joueurs, des remplaçants, fait signer les capitaines et les entraîneurs des équipes, autorisés à introduire des changements dans les équipes.
- 2° Il doit tenir, pendant le jeu, la feuille de match suivant les modalités exigées, indiquant en particulier le nombre d'interruptions de jeu demandées et de changements de joueurs.
- 3° A chaque nouvelle demande d'interruption de jeu pour repos (time-out) il doit annoncer le nombre de temps morts demandés par chacune des équipes.

.../...

- 4° Après le tirage au sort, et avant chaque set, il inscrit sur la feuille de match la position des joueurs sur le terrain (ordre de rotation). Le placement de l'équipe qui sert la première est inscrit en premier sur la feuille de match.
Le marqueur ne doit pas communiquer les formations respectives des équipes, sauf aux deux arbitres qui peuvent le lui demander.
- 5° Pendant le jeu, il veille à ce que cette rotation s'effectue correctement.
- 6° Il signale le changement de camp à la fin de chaque set, et au 8e point marqué par l'équipe qui mène au set décisif.
- 7° Pendant les arrêts du jeu, il signale aux arbitres la demande de temps mort.
- 8° A la fin du match il doit faire signer la feuille de match par les arbitres.

REGLE XI. - JUGES DE LIGNE

Au nombre de deux, au minimum, les juges de lignes se placent en diagonale, aux deux coins opposés, autres que ceux du service, à une distance minima de 1 m en salle et 3 m en plein air.

Chacun d'eux contrôle la chute du ballon le long de la ligne de côté et de la ligne de fond près desquelles il se trouve.

Ils sont sous les ordres du premier arbitre; ils lèvent leur fanion lorsque la balle est "out", l'abaissent lorsque la balle tombe sur le terrain.

Le premier arbitre doit demander aux juges de touches de lui signaler à l'aide du fanion, si une balle "out" a été touchée au préalable par un joueur de l'équipe recevante.

Le juge de touche peut également attirer l'attention de l'arbitre sur les fautes commises par les joueurs effectuant le service et sur le passage du ballon à l'extérieur des bandes verticales du filet.

CHAPITRE IV
REGLE DE JEU

REGLE XII. - DUREE DU JEU ET CHOIX DU TERRAIN

Article Premier. - Nombre de jeux dans un match : Un match se joue en deux ou trois sets gagnants, suivant décision du comité de la compétition ou en son absence par accord des deux parties.

Un jeu est gagné quand une équipe mène de 2 points d'écart avec un minimum de 15 points.

Tout match entre équipes représentant officiellement leur fédération nationale se joue en 3 sets gagnants.

Art.2 - Choix du terrain: Les Capitaines tirent au sort pour le terrain ou le service. Le vainqueur choisit ou bien de servir le premier ou bien le terrain.

Art.3 - Choix du terrain pour le set décisif: Avant le début du set décisif, l'arbitre procède à nouveau au tirage au sort pour déterminer le choix du terrain ou du service.

Art.4 - Changement de terrain : Après chaque set.

Art.5 - Changement de terrain au milieu du jeu : Quand les deux sont à égalité, au dernier set, et qu'une équipe a totalisé 8 points, les équipes changent automatiquement de camp, mais le service continue à être effectué par l'équipe qui servait au moment du changement.

Au cas où le changement de camp n'aurait pas été effectué au moment réglementaire, il devra l'être dès que l'arbitre ou l'un des capitaines s'en apercevra. Le score restera celui acquis au moment du changement effectif.

Art.6 - Interruption de jeu :

a) Un temps mort peut être accordé par un des deux arbitres, uniquement lorsque la balle est morte.

Quand le capitaine ou l'entraîneur d'une équipe demande une telle interruption de jeu, il doit indiquer s'il s'agit d'un temps mort ou d'un changement de joueur. S'il n'indique rien, le premier arbitre supposera que c'est un temps-mort.

b) Au cours du temps-mort, il est interdit aux joueurs de quitter le terrain, de s'entretenir avec quiconque, sauf de recevoir des conseils de l'entraîneur, mais celui-ci ne peut pas entrer sur le terrain de jeu.

c) Chaque équipe peut prendre 2 temps-mort par set. La durée d'une interruption de jeu pour repos sera de 30 secondes.

Deux temps-morts pour repos peuvent être demandés consécutivement sans que le jeu ait été repris.

Un temps-mort pour repos peut être suivi immédiatement d'un changement de joueur demandé par l'une ou l'autre équipe et vice versa.

d) Si, par erreur, un 3e temps-mort pour repos est demandé il sera refusé, et l'entraîneur ou le capitaine l'ayant demandé recevra une observation. En cas de récidive dans le courant du set, l'équipe fautive sera pénalisée de la perte du point ou du service.

e) En cas de changement de joueur le jeu reprendra immédiatement après le changement effectué, avec interdiction pour tous, y compris l'entraîneur, de conseiller les joueurs durant le changement.

f) En cas de blessure, une interruption de 3 minutes sera accordée et ne sera pas comptée comme temps-mort pour repos.

L'interruption de 3 minutes ne peut avoir lieu que dans le cas où le joueur blessé ne pourra être remplacé. Aussitôt que l'arbitre remarque un accident, il doit immédiatement interrompre la partie, et faire rejouer le point en cours.

g) Un arrêt de 2 minutes est autorisé entre chaque set. Cet arrêt sera de 5 minutes entre le 4e et le 5e set. La durée des arrêts comprend le changement de terrain et l'inscription des deux formations sur la feuille de match.

Art.7 - Interruption de match :

Lorsque dans une rencontre internationale, des circonstances quelconques (intempéries, matériel, etc...) empêchent un match de se terminer sur un même terrain et que le match peut être repris après une ou plusieurs interruptions de jeu d'une durée totale de 4 heures :

1° Si le match est repris sur le même terrain, les résultats du set interrompu sont conservés, la partie reprenant normalement à l'interruption.

2° Si le match est repris sur un autre terrain, ou dans une autre salle, le résultat du set interrompu est annulé; toutefois les résultats des sets déjà joués restent acquis. Le match reprendra dans les mêmes conditions que le set annulé.

Si le délai de 4 heures est dépassé, la partie doit être rejoué, quel que soit le terrain choisi.

REGLE XIII. - DEBUT DU JEU ET SERVICE

Article Premier. -Service : Le service est la mise en jeu de la balle par l'arrière droit qui frappe celle-ci avec une main (ouverte ou fermée) ou n'importe quelle partie du bras, pour l'envoyer par dessus le filet dans le camp adverse. Le joueur se met derrière le terrain sur l'emplacement réservé et frappe la balle. A ce moment le service devient effectif.

La balle doit être frappée soit après avoir été lancée en l'air, soit après le lâcher du ballon. Il est interdit de frapper une balle collée sur l'autre main. Le joueur, après avoir servi peut retomber à l'intérieur du terrain de jeu, à condition toutefois que son appel, ait eu lieu derrière la ligne de fond et entre les deux traits délimitant latéralement la surface de service.

Si après avoir lancé ou lâché la balle, celle-ci tombe à terre sans être frappée ou touchée, le service est recommencé. Toutefois, l'arbitre ne doit pas tolérer le retard du jeu par ce moyen.

Le service est considéré comme correct si la balle est passée par dessus le filet sans le toucher, entre les deux bandes verticales le limitant dans sa longueur.

Le service doit être exécuté immédiatement après le coup de sifflet de l'arbitre.

Si l'un des joueurs exécute un service avant le coup de sifflet du premier arbitre, ce service est annulé et doit être recommencé.

Art.2 - Changement de service :

Chaque serveur continue de servir jusqu'à ce que le premier arbitre signale "changement de service".

Art.3 - Faute de service : Une balle de service est mauvaise et l'arbitre sifflera changement de service :

- 1° Lorsqu'elle touche le filet.
- 2° Lorsqu'elle passe par dessous le filet.
- 3° Lorsqu'elle passe par dessus le filet mais entièrement à l'extérieur des bandes verticales qui le délimitent en longueur.
- 4° Lorsqu'elle heurte un joueur ou un objet quelconque avant d'être réceptionnée par l'adversaire ou de toucher le sol.
- 5° Lorsqu'elle tombe hors des limites du terrain.

Art.4 - Erreur de serveur : Sanctionnée par un changement de service, ou suivant le cas par la perte des points marqués par le serveur fautif.

Les joueurs de l'équipe fautive devront alors reprendre immédiatement la position qu'ils auraient dû occuper normalement.

Art.5 - Service pour le set, autre que le premier : Chaque nouveau set est commencé par l'équipe qui ne servait pas la première au set précédent, sauf pour le set décisif (service désigné par tirage au sort).

Art.6 - Retarder le jeu : Tout joueur commettant un acte quelconque qui, dans l'esprit du premier arbitre, tend à relentir le jeu; doit être sanctionné.

Art.7 - Ecran : Au moment du service, il est interdit aux joueurs de l'équipe qui sert d'effectuer des mouvements de bras, des sauts ou des groupements de deux ou plusieurs joueurs destinés à former un écran dans l'intention de masquer le serveur.

REGLE XIV. - CHANGEMENT DE SERVICE

Article Premier. - Changement de service : Lorsque l'équipe qui sert commet une faute.

Art.2 - Changement : Le service doit changer de côté lorsqu'un "changement de service" est annoncé.

REGLE XV. - CHANGEMENT D'EMPLACEMENT DES JOUEURS

Article Premier. - Rotation : L'équipe recevant la balle, pour effectuer une rotation dans le sens des aiguilles d'une montre.

Art.2 - Changement de position au début du set : Les joueurs peuvent changer complètement de position par rapport au set précédent,

à condition toutefois que le marqueur en soit averti avant le début du set (voir Règle V, article 3 et 4).

REGLE XVI. - FRAPPE DE LA BALLE

Pendant le jeu.

- Article Premier. - Chaque équipe peut effectuer au maximum trois touches de balles successives avant d'envoyer le ballon vers le camp adverse.
- Art.2 - Frappe de la balle : La balle peut être frappée par n'importe quelle partie du corps y compris jusqu'à la ceinture.
- Art.3 - Contacts simultanés : Une balle peut toucher un nombre quelconque d'endroits (à partir de la ceinture) à condition que ce soit simultanément et que la balle ne soit pas tenue, mais frappée et rebondisse vivement.
- Art.4 - Balle touchée : Un joueur touche la balle. Si un joueur est touché par la balle lorsque celle-ci est en jeu, il sera considéré comme touchant cette balle.
- Art.5 - Balle tenue : Lorsque la balle vient à rester momentanément dans les mains ou entre les bras d'un joueur, celui-ci devra être considéré comme saisissant ou tenant la balle. La balle doit être nettement frappée; si elle est accompagnée, soulevée, poussée ou portée, elle sera considérée comme tenue,
Les balles nettement frappées avec les deux mains par en dessous, sont bonnes.
- Art.6 - Doublé : Un joueur touchant la balle plus d'une fois, à l'aide de n'importe quelle partie du corps, sans qu'aucun autre joueur ne l'ait entre temps touchée, sera considérée comme faisant un "doublé". Exception : block, règle 17, art.4 b).

REGLE XVII. - JEU DE DEUX JOUEURS

- Article Premier. - Frappe simultanée de deux adversaires: Si deux adversaires frappent simultanément la balle au-dessus du filet, est considérée comme ayant touché le dernier, le joueur du camp opposé à la projection de la balle.
Après le toucher simultané de la balle par deux joueurs adverses, l'équipe au-dessus du terrain de laquelle se retrouve la balle a de nouveau droit à trois frappes.
Si après le toucher simultané de la balle par deux joueurs adverses la balle tombe à terre dans les limites du terrain, l'équipe sur le terrain de laquelle la balle est tombée,

.../...

est fautive, par contre si la balle tombe en dehors du terrain, c'est l'équipe opposée qui est fautive.

Si la balle est simultanément collée, il y a double faute (balle à remettre).

Art.2 - Balle jouée par deux partenaires: Lorsque deux joueurs d'une même équipe disputent une même balle et que celle-ci n'est touchée que par l'un deux, il ne sera compté qu'une seule touche de balle.

Un joueur peut renvoyer une balle en heurtant ou en repoussant un partenaire, mais sans, toutefois, prendre celui-ci comme point d'appui pour rettraper une balle haute. Il est permis de soutenir ou retenir un partenaire qui serait sur le point de faire une faute.

Par contre, lorsque deux joueurs d'une même équipe touchent simultanément une même balle, il sera compté deux touches de balle (sauf au block).

Art.3 - Double faute : A rejouer: quand deux adversaires commettent une faute simultanément.

Art.4 - Le Block :

a) Le block est une action qui consiste à tenter d'arrêter l'action offensive de l'Adversaire après le renvoi du ballon par ce dernier à l'aide d'une partie du corps située au-dessus de la ceinture.

Il peut être exécuté par tous les avants. Tout joueur sera considéré comme ayant l'intention d'effectuer un block s'il place une ou deux mains au-dessus du niveau du bord supérieur du filet dans ses abords immédiats. Toute tentative de block sera considérée comme un block si le ballon a été effectivement touché par un ou plusieurs joueurs.

b) Un joueur qui effectue un block au cours duquel le ballon est touché, a le droit d'effectuer la seconde touche de balle. Dans ce dernier cas, toutefois, cette reprise de balle doit être considérée comme une seconde touche.

c) Si le ballon touche un ou plusieurs joueurs effectuant le block, il ne sera compté qu'une seule touche, même si cette touche n'est pas simultanée de la part des joueurs du block.

d) Il est interdit aux arrières de venir effectuer le block au filet, mais ils peuvent reprendre le ballon à n'importe quelle distance des joueurs du block.

- e) Le dépassement des mains au-dessus du filet par un ou plusieurs bloqueurs est autorisé. Néanmoins, les bloqueurs ne doivent pas toucher le ballon dans le camp adverse avant que l'attaque adverse soit effectuée.

Art.5 - Balle touchant simultanément la bande blanche supérieure du filet et le block : Lorsque la balle, après avoir touché le bord du filet et le block adverse, retombe dans le camp attaquant, les joueurs dudit camp auront droit à nouveau à trois touches de la balle.

REGLE XVIII. - JEU VENANT DU FILET

Article Premier. - Balle touchant le filet en cours du jeu entre bandes de côté (autre qu'un service) bonne. Une balle passant, même en partie, au-dessus des bandes verticales du filet est bonne.

Art.2 - Une balle passant complètement à l'extérieur des bandes verticales ne peut être jouée lorsqu'elle se trouve à l'intérieur du camp adverse.

Art.3 - Balle dans le filet entre bandes de côté: Peut être reprise (sauf au service) à condition toutefois que le joueur ne touche pas lui-même le filet.
Si le ballon a été frappé 3 fois par une équipe et qu'il touche le filet (sans le dépasser) l'arbitre ne devra siffler l'arrêt du jeu qu'après une 4e touche ou le contact du ballon avec le sol.

Art.4 - Balle renvoyée dans le filet touchant un adversaire : Si la balle est renvoyée au filet avec une telle force que le filet touche l'adversaire sur l'autre côté du terrain, un tel contact ne constituera pas une faute de la part de ce dernier.

Art.5 - Joueurs adverses touchant simultanément le filet : Si deux adversaires touchent simultanément le filet, cela constituera une "double faute".

REGLE XIX. - PASSAGE DE LA MAIN AU-DESSUS
DU FILET

Article Premier.- "Pendant le block, la touche de balle dans le terrain adverse en passant les mains par-dessus le filet avant que l'action offensive adverse ne soit effectuée, constitue une faute".

Art.2 - Le passage de la main par-dessus le filet après le smash est autorisé.

REGLE XX. - PASSAGE DE LA LIGNE CENTRALE

Article Premier. - Contact avec le terrain adverse: Le contact d'une partie quelconque du corps avec le terrain adverse de même que le passage du plan vertical sous le filet, avec également une partie quelconque du corps, dans le but d'attirer l'attention de l'adversaire ou de le gêner, est considéré comme faute. Le fait de toucher la ligne centrale sans la dépasser, ne constitue pas une faute.

Art.2 - Passage du plan vertical : Si le joueur n'a pas touché le terrain ou un joueur adverse, le passage du plan vertical est autorisé.

Art.3 - Pénétration sur le terrain adverse : Pénétrer dans le terrain adverse après le coup de sifflet de l'arbitre n'est pas une faute.

REGLE XXI. - JEU DES JOUEURS DE LA LIGNE ARRIERE

Article Premier. -Jeu offensif : Les arrières ne peuvent renvoyer la balle de la zone d'attaque, dans le terrain adverse que si celle-ci se trouve moins haut que le bord supérieur du filet; par contre, de leur propre zone, ils peuvent renvoyer la balle dans le terrain adverse par n'importe quel moyen permis, un arrière smashant de la zone arrière peut retomber sur la ligne d'attaque ou au-delà de celle-ci, à condition toutefois qu'au début de son action, il n'ait ni franchi, ni touché cette ligne.

Art.2 - Jeu défensif : Les arrières ne peuvent participer au block.

Art.3 - Jeu dans le prolongement de la zone d'attaque : Si un arrière se trouve en dehors du terrain, mais dans le prolongement de la zone d'attaque, il est considéré comme se trouvant dans cette zone et il ne lui est pas permis d'attaquer une balle située au dessus du bord supérieur du filet.

REGLE XXII. - SORTIE DU JEU DE LA BALLE

Article Premier. - Balle touchant le filet hors des limites : Une balle touchant le filet hors des marques du côté du filet est mauvaise.

Art.2 - Balle "out". -La balle est "out", quand elle touche le sol ou un objet, hors des limites du terrain. Une balle touchant une ligne de touche est bonne.

Art.3 - Balle morte : Le jeu s'arrête au coup de sifflet de l'arbitre. La balle alors est "morte".

REGLE XXIII. - PERTE DU POINT OU DU SERVICE

L'équipe perd le service, ou son adversaire marque un point, quand :

- a) La balle a touché le sol.
- b) Une équipe a joué la balle plus de 3 fois consécutives.
- c) La balle a été tenue ou poussée.
- d) La balle a touché un joueur au-dessus de la ceinture.
- e) Un joueur touche la balle 2 fois de suite(cf.règle 16, art.5). Exception : le block,règle 17,art.4 b.
- f) L'équipe, au moment du service, a commis une faute de placement.
- g) Un joueur a touché le filet, y compris les tiges flexibles.
- h) Un joueur a dépassé la ligne centrale.
- i) Un joueur a smashé la balle chez l'adversaire, (cf. règle 19,art.1).
- j) Un arrière se trouvant dans la zone d'attaque a renvoyé incorrectement la balle chez l'adversaire.
Dépasser le filet par dessus en gênant l'adversaire.
- k) balle franchissant complètement le plan du filet, entièrement à l'extérieur des bandes latérales verticales (cf. règle 18, art.2).
- l) Balle "out" (cf.règle 22), ou touchant un objet hors du terrain.
- m) Un joueur a reçu un avertissement personnel.
- n) L'équipe, après la première observation de l'arbitre, a reçu de ses dirigeants, entraîneurs ou remplaçants, des directives délibérées.

- o) Une faute commise par deux adversaires : seule, sera comptée la faute commise la première. Si les fautes ont été commises simultanément, la balle sera à remettre.
- p) Dépasser sous le filet et toucher la balle ou un joueur adverse quand la balle est en jeu chez l'adversaire; (le passage du plan vertical sous le filet, sans toucher le terrain, ni gêner l'adversaire, est autorisé).
- q) Retarder le jeu d'une manière persistante.
- r) Changement illégal d'un joueur.
- s) Troisième temps mort pour repos après observation.
- t) Prolongation du temps-mort au delà de 30 secondes. Changement de joueur effectué non immédiatement. L'équipe, au moment du service, a commis une faute de placement.
- u) Quitter le terrain sans l'autorisation de l'arbitre (sauf entre les sets), pendant une interruption du jeu.
- v) Frapper les pieds, ou faire de grands gestes inutiles pour effrayer l'adversaire.
Effectuer des mouvements de bras, des sauts ou des groupements de deux ou plusieurs joueurs destinés à former un écran dans l'intention de masquer le serveur.
- w) Effectuer un block d'une manière illégale.
En plus des cas énumérés au premier paragraphe, l'équipe qui sert perd son service dans les cas suivants :
 - a) Si le service n'est pas effectué à l'emplacement réservé.
 - b) Si, au moment de la frappe de service, le joueur touche la ligne de fond, ou la franchit.
 - c) Si la balle du serveur franchit le filet avec l'aide d'un coéquipier.
 - d) Si le service n'est pas effectué dans l'ordre de rotation.
 - e) Si le service n'a pas été correctement effectué.

REGLE XXIV. - DECOMPTE DES POINTS ET RESULTATS
DU JEU - LE FORFAIT

Article Premier. - Quand une équipe ne peut renvoyer correctement la balle par-dessus le filet dans le camp adverse, il y a faute. Cette faute sera sanctionnée par le gain du point par l'équipe adverse si cette dernière a le service ou par un changement de service dans le cas contraire.

- Art.2 - Un set est gagné quand une équipe mène de 2 points d'écart avec un minimum de 15 points.
Quand le score atteint 14/14; il faut continuer à jouer pour atteindre un des scores : 16/14, 17/15, 18/16, 19/17, etc.,.
- Art.3 - Forfait : Une équipe refusant de jouer, après avoir reçu sommation du premier arbitre, sera déclarée forfait (score 15/0 pour le set, et 3-0 pour le match).
Sauf toutefois lorsqu'une équipe est devenue incomplète à la suite de blessures de joueurs.

REGLE XXV, - DECISION - CONTESTATIONS -
RECLAMATIONS

- Article Premier. - Les décisions des Officiels sont sans appel.
- Art.2 - Une contestation se rapportant à une interprétation des règles doit être solutionnée immédiatement. Le capitaine de l'équipe qui conteste doit être seul à réclamer.
- Art.3 - Réclamation : Lorsque l'explication de l'arbitre, à la demande d'un capitaine, n'aura pas été jugée par lui satisfaisante, il pourra en appeler à une plus haute autorité. Le premier arbitre continuera à diriger le jeu et fera ultérieurement un rapport sur ladite réclamation.

=====

LES LOIS DU JEU DE FOOT BALL

- LOI I. - Le terrain de jeu.
- LOI II. - Le ballon.
- LOI III. - Nombre de joueurs.
- LOI IV. - Equipement des joueurs.
- LOI V. - Arbitre.
- LOI VI. - Juges de touche.
- LOI VII. - Durée de la partie.
- LOI VIII. - Coup d'envoi.
- LOI IX. - Ballon en jeu ou hors du jeu.
- LOI X. - But marqué.
- LOI XI. - Hors-jeu.
- LOI XII. - Fautes et incorrections.
- LOI XIII. - Coups francs.
- LOI XIV. - Coup de pied de réparation.
- LOI XV. - Rentrée de touche.
- LOI XVI. - Coup de pied de but.
- LOI XVII. - Coup de pied de coin.

NOTES

Bien que les principes de ces Lois doivent être observés, celles-ci peuvent être modifiées comme suit dans leur application:

1. Dans le cas des joueurs scolaires: a) dimensions du terrain de jeu; b) circonférence, poids et matière du ballon; c) distance entre les montants des buts et entre la barre transversale et le sol; d) durée de chaque période de jeu.
2. Dans le cas de matches joués par des femmes :
 - a) circonférence, poids et matière du ballon;
 - b) durée de chaque période de jeu
 - c) d'autres modifications ne peuvent être autorisées qu'avec l'assentiment de l'International Foot ball Association Board.

LOI I. - LE TERRAIN DE JEU

Le terrain de jeu et ses particularités seront établis conformément au plan ci-après:

.../...

LOI I (Suite)

1° Dimensions.

Le terrain de jeu sera un rectangle d'une longueur de 120 m au plus et de 90 m au moins, d'une largeur de 90 m au plus de 45 m au moins. Pour les matches internationaux, la longueur sera de 110 m au plus et de 100 m au moins, la largeur de 75 m au plus de 64 m au moins.

La longueur devra, en tous cas, être supérieure à la largeur.

2° Marquage.

Le terrain de jeu sera marqué, suivant le plan, par des lignes visibles qui n'auront pas plus de 12 cm de largeur et non pas des rigoles en forme de "V", les lignes de limite les plus longues étant dénommées lignes de touche et les plus courtes lignes de but. Un drapeau, dont la hampe non pointue aura 1 m 50 de hauteur au moins, sera planté à chaque coin du terrain; un drapeau similaire pourra être planté de chaque côté du terrain, en face de la ligne médiane à 1 m au moins de la ligne de touche. Une ligne médiane sera tracée à travers la largeur du terrain. Le centre du terrain sera visiblement marqué par un point autour duquel sera tracé un cercle de 9 m 15 de rayon.

3° Surface de but.

A chaque extrémité du terrain, deux lignes perpendiculaires à la ligne de but seront tracées à 5 m 50 de chaque montant de but. Elles s'étendront à l'intérieur du terrain sur une longueur de 5 m 50 et seront réunies par une ligne parallèle à la ligne de but.

Chacun des espaces délimités par ces lignes et par la ligne de but sera dénommé surface de but.

4° Surface de réparation.

A chaque extrémité du terrain, deux lignes perpendiculaires à la ligne de but seront tracées à 16 m 50 de chaque montant du but. Elles s'étendront à l'intérieur du terrain sur une longueur de 16 m 50 et seront réunies par une ligne parallèle à la ligne de but. Chacun des espaces délimités par ces lignes et par la ligne de but sera dénommé surface de réparation. Dans chaque surface de réparation, un point situé sur une ligne imaginaire perpendiculaire à la ligne de but sera visiblement marqué à 11 m du milieu de la ligne de but. Ce sera le point de réparation. De chaque point de réparation, un arc de cercle ayant 9 m 15 de rayon sera tracé à l'extérieur de la surface de réparation.

5° Surface de coin.

De chaque drapeau de coin, un quart de cercle ayant 1 m de rayon sera tracé à l'intérieur du terrain.

6° Les buts.

Au centre de chaque ligne de but seront placés les buts composés de deux montants verticaux, équidistants des drapeaux de coin, espacés de 7 m 32 (mesure intérieure) et reliés par une barre horizontale dont le bord inférieur sera à 2 m 44 du sol. La largeur et l'épaisseur des montants de but et la barre transversale ne devront pas être supérieures à 12 cm. Les montants de but et la barre transversale devront avoir la même largeur.

Des filets pourront être attachés aux montants, à la barre transversale et au sol derrière les buts. Ils devront être soutenus de façon convenable et être placés de manière à ne pas gêner le gardien de but.

LOI II. - LE BALLON

- 1° Le ballon sera sphérique; l'enveloppe extérieure sera en cuir ou en une autre matière approuvée. Aucune matière susceptible de constituer un danger pour les joueurs ne pourra être utilisée dans sa confection.
- 2° Le ballon aura une circonférence de 71 cm au plus et de 68 cm au moins. Il pèsera au début de la partie 453 g au plus et 396 g au moins. La pression devra être égale à une atmosphère, soit à 1 kg/cm² au niveau de la mer. Le ballon ne pourra être changé pendant le match qu'avec l'autorisation de l'arbitre.

LOI III. - NOMBRE DE JOUEURS

- 1° La partie sera jouée par deux équipes comprenant chacune au maximum 11 joueurs, dont l'un sera gardien de but.
- 2° Des remplaçants peuvent être utilisés dans n'importe quel match joué suivant le Règlement d'une compétition à la condition que les dispositions suivantes soient observées:
 - a) l'autorisation de la ou des associations internationales ou nationales intéressées doit être obtenue;
 - b) le Règlement de la compétition doit spécifier le nombre de remplaçants éventuels qui peuvent être utilisés, en tenant compte de la restriction mentionnée au paragraphe c) ci-après;
 - c) Une équipe ne doit pas être autorisée à utiliser plus de deux remplaçant par match.
- 3° Des remplaçants peuvent être utilisés dans n'importe quel autre match, pour autant que les deux équipes intéressées s'entendent au sujet d'un nombre maximal qui ne doit pas dépasser 5 et que l'arbitre soit informé des conditions d'un tel accord avant le match. Si l'arbitre n'en est pas avisé ou si les équipes n'arrivent pas à s'entendre, on n'autorisera pas plus de deux remplaçants.
- 4° N'importe lequel des autres joueurs peut remplacer le gardien de but, à la condition que l'arbitre soit informé d'avance du changement et aussi qu'il ait lieu pendant un arrêt du jeu.
- 5° Dans le cas du remplacement d'un gardien ou de tout autre joueur, les conditions suivantes doivent être observées:
 - a) l'arbitre doit être informé d'avance du remplacement envisagé,
 - b) le remplaçant doit attendre le signal de l'arbitre avant de pénétrer sur le terrain de jeu,
 - c) il se rendra sur le terrain de jeu durant un arrêt du match et depuis la ligne de milieu et
 - d) le jeu ne sera pas repris avant que le joueur à remplacer n'ait quitté le terrain.

Sanction.

Tout joueur qui contrevient à cette loi recevra un avertissement.

LOI IV. - EQUIPEMENT DES JOUEURS

- Un joueur ne pourra porter aucun objet dangereux pour les autres joueurs. Les chaussures devront satisfaire aux conditions suivantes:
- a) Les barres seront en cuir ou en caoutchouc et seront transversales et plates auront 12,7 mm largeur au moins, s'étendront sur toute la largeur de la chaussure et seront arrondies aux extrémités.

- b) Les crampons seront en cuir, caoutchouc, aluminium, plastic ou matériel similaire; ils seront pleins et auront 12,7 mm de diamètre au moins.
A l'exception de la partie formant la base des crampons qui ne doit pas saillir de la semelle de plus de 6 mm-6,35 mm (1/4 de pouce), les crampons seront ronds et plats. Si les crampons sont rendus pointus, le minimum de diamètre de chaque section ne doit pas être inférieur à 12,7 mm. Si des logements en métal sont utilisés pour le type de crampons à vis, ils doivent être logés dans la semelle du soulier, et toute fixation doit faire corps avec le crampon. A l'exception du logement en métal pour le type de crampons à vis, il ne devra pas être porté de plaque de métal, même recouverte de cuir ou de caoutchouc, ni de crampons à pas de vis pouvant être vissés dans un écrou fixé par des clous ou d'une autre manière aux semelles des souliers, ni de crampons qui, à l'exception de la base, ont une forme quelconque avec un bord, une garniture, un relief ou un dessin saillants.
- c) Des barres et crampons combinés pourront être portés, à condition que l'ensemble réponde aux exigences générales de la Loi. Ni les barres ni les crampons appliqués aux semelles et aux talons ne devront avoir plus de 19 mm d'épaisseur. Si des clous sont utilisés, ils devront être enfoncés à ras de la surface.
(N.B. L'équipement usuel d'un joueur se composera d'un maillot ou chemisette, d'une culotte courte, de bas et chaussures. Le gardien de but devra porter des couleurs le distinguant des autres joueurs.)

Sanction.

Tout joueur enfreignant cette Loi sera exclu du terrain pour mettre son équipement en ordre et il ne lui sera permis d'y revenir qu'après s'être présenté à l'arbitre qui devra s'assurer lui-même que l'équipement du joueur est en ordre. Le joueur ne pourra pénétrer sur le terrain que lorsque le ballon aura cessé d'être en jeu.

LOI V. - A R B I T R E

Un arbitre sera désigné pour diriger chaque match. Ses pouvoirs commenceront au moment où il siffle le coup d'envoi et son droit de pénalisation s'étendra aux infractions commises pendant une suspension temporaire du jeu ou quand le ballon est hors du jeu. Ses décisions à propos de questions de faits survenus dans le courant de la partie seront sans appel pour autant que cela concerne le résultat du match.

- a) Il veillera à l'application des Lois du Jeu et prendre une décision dans tous les cas litigieux.
- b) Il s'abstiendra de pénaliser où, en le faisant, il croirait favoriser l'équipe ayant commis la faute.
- c) Il prendra note de ce qui passe, remplira les fonctions de chronométrateur et veillera à ce que la partie ait la durée réglementaire ou convenue en y ajoutant toute perte de temps due à un accident ou à toute autre cause.
- d) Il aura le pouvoir discrétionnaire d'arrêter le jeu pour toutes infractions aux Lois, de suspendre ou d'interrompre définitivement la partie chaque fois qu'il l'estimera nécessaire en raison des éléments, de l'intervention des spectateurs ou d'autres motifs. En pareil cas, il fera parvenir un rapport détaillé des faits à l'organisme compétent, dans les formes et délai stipulés par les règlements de l'association nationale affiliée sous la juridiction de laquelle le match a eu lieu.
- e) A partir du moment où il pénètre sur le terrain de jeu, il adressera un avertissement à tout joueur ayant une mauvaise tenue ou une attitude inconvenante et l'empêchera de prendre part au jeu en cas de récidive.

En pareil cas, l'arbitre communiquera le nom du coupable à l'organisme compétent dans les formes et délai stipulés par les règlements de l'association nationale affiliée sous la juridiction de laquelle le match a eu lieu.

- f) Il ne permettra à personne, en dehors des joueurs et des juges de touche, de pénétrer sur le terrain de jeu sans son autorisation.
- g) Il arrêtera la partie s'il estime qu'un joueur est sérieusement blessé, fera transporter le joueur hors du terrain aussitôt que possible et fera reprendre immédiatement le jeu. Si un joueur est légèrement blessé, la partie ne sera arrêtée que lorsque le ballon aura cessé d'être en jeu. Un joueur capable de se rendre jusqu'à la ligne de but ou la ligne de touche ne pourra recevoir des soins sur le terrain de jeu.
- h) Il exclura définitivement du terrain tout joueur qui, à son avis, est coupable de conduite violente, ou de brutalité, ou encore tient des propos injurieux et grossiers.
- i) Il donnera le signal de la reprise du jeu après tout arrêt.
- j. Il décidera si le ballon fourni pour un match répond aux exigences de la Loi II.

LOI VI. - JUGES DE TOUCHE

Deux juges de touche seront désignés.

Ils auront pour mission de signaler, sous réserve de décision de l'arbitre, que le ballon est sorti du jeu et d'indiquer l'équipe à laquelle revient le coup de pied de coin, le coup de pied de but ou rentrée de touche. Ils aideront également l'arbitre à contrôler le jeu en application des lois. En cas d'ingérence non justifiée ou de conduite répréhensible d'un juge de touche, l'arbitre renoncera à ses dispositions pour faire remplacer. (Il portera ce fait à la connaissance de l'organisme compétent.) Les juges de touche seront munis de drapeaux fournis par le club sur le terrain duquel a lieu match.

LOI VII. - DUREE DE LA PARTIE

La partie comportera deux périodes égales de 45 minutes chacune, à moins d'accord contraire, étant entendu:

- a) Que l'arbitre pourra ajouter à chaque période le temps qu'il estimera avoir été perdu par suite d'accident ou pour tout autre motif;
- b) Que la durée de chaque période pourra être prolongée pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation.
L'arrêt à la mi-temps ne pourra dépasser cinq minutes, à moins d'autorisation de l'arbitre.

LOI VIII. - COUP D'ENVOI

- a) Au début de la partie.

Le choix des camps ou du coup d'envoi sera tiré au sort au moyen d'une pièce de monnaie. L'équipe favorisée par le sort aura le droit de choisir, soit son camp, soit le coup d'envoi.

Au signal de l'arbitre, le jeu commencera par un coup de pied donné par un joueur, dans la direction du camp adverse, au ballon posé à terre au centre du terrain. Tous les joueurs devront se trouver dans leur propre camp et ceux de l'équipe opposée à celle qui donne le coup d'envoi ne pourront s'approcher à moins de 9 m 15 du ballon jusqu'à ce que le coup ait été donné.

Le ballon ne sera considéré en jeu que lorsqu'il aura parcouru une distance égale à sa circonférence. Le joueur qui a donné le coup d'envoi ne pourra rejouer le ballon avant que celui-ci ait été joué ou touché par un autre joueur.

b) Après un but marqué.

Le jeu reprendra de la façon indiquée ci-dessus, le coup d'envoi étant donné par un joueur de l'équipe contre laquelle le but a été marqué.

c) Après la mi-temps.

Les équipes changeront de camp et le coup d'envoi sera donné par un joueur de l'équipe qui n'a pas bénéficié du coup d'envoi au commencement de la partie.

Sanction.

En cas d'infraction à cette Loi, le coup d'envoi sera recommencé sauf si le joueur ayant donné le coup a rejoint le ballon avant qu'il ait été touché ou joué par un autre joueur. Dans quel cas un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise. Un but ne pourra être marqué directement sur un coup d'envoi.

d) Après tout arrêt temporaire.

Pour reprendre la partie après un arrêt temporaire du jeu provoqué par une cause non indiquée dans l'une ou l'autre des Lois, alors que le ballon n'a pas dépassé une ligne de touche ou de but immédiatement avant l'arrêt, l'arbitre laissera tomber le ballon à terre à l'endroit où il se trouvait au moment de l'arrêt et le ballon sera considéré comme en jeu dès qu'il aura touché le sol. Si le ballon mis en jeu par l'arbitre dépasse une ligne de touche ou de but avant d'avoir été touché par un joueur, l'arbitre fera à nouveau "balle à terre". Aucun joueur ne pourra jouer le ballon avant que celui-ci ait touché le sol. Si cette dernière disposition n'est pas observée, l'arbitre recommencera "balle à terre".

LOI IX. - BALLON EN JEU OU HORS DU JEU

Le ballon est hors du jeu:

- a) Lorsqu'il a entièrement dépassé une ligne de touche ou de but, soit à terre, soit en l'air.
- b) Lorsque la partie a été arrêtée par l'arbitre.
Le ballon est en jeu à tout autre moment, du commencement à la fin de la partie, y compris dans les cas suivants:
 - a) S'il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché un montant de but, ou un drapeau de coin;
 - b) S'il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché l'arbitre ou un juge de touche se trouvant à l'intérieur du terrain;
 - c) En attendant qu'une décision soit prise à propos d'une infraction supposée aux Lois du Jeu.

LOI X. - BUT MARQUE

Sauf les exceptions prévues par les Lois du Jeu, un but sera marqué lorsque le ballon aura entièrement dépassé la ligne de but entre les montants et sous la barre transversale du but sans avoir été porté, jété frappé de la main ou du bras par un joueur de l'équipe attaquante, excepté par le gardien de but qui se trouve à l'intérieur de sa propre surface de réparation.

L'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts gagnera la partie; si aucun but n'a été marqué ou si les équipes ont réussi un nombre égal de buts, le match sera déclaré nul.

LOI XI. - HORS - JEU

Un joueur est hors-jeu s'il est plus rapproché de la ligne de but adverse que le ballon au moment où celui-ci joué, sauf:

- a) Si le joueur se trouve dans sa propre moitié du terrain;
- b) S'il a, au moins deux adversaires plus rapprochés que lui de leur propre ligne de but;

- c) Si le ballon a été touché ou joué en dernier lieu par un adversaire;
- d) S'il reçoit directement le ballon sur un coup de pied de but, un coup de pied de coin, une rentrée de touche ou une "balle à terre" par l'arbitre.

Sanction.

Pour toute infraction à la présente Loi, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où la faute a été commise.

Un joueur en position hors-jeu ne sera toutefois pénalisé que si l'arbitre estime qu'il influence le jeu, gêne un adversaire ou tente d'obtenir un avantage en se trouvant en position hors-jeu.

LOI XII. - FAUTES ET INCORRECTIONS

Un joueur qui commet intentionnellement une des neuf fautes suivantes:

- a) donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire;
- b) passer un croc-en-jambe à un adversaire, c'est-à-dire faire tomber un adversaire soit au moyen de la jambe, soit en se baissant devant ou derrière lui;
- c) sauter sur un adversaire;
- d) charger un adversaire violemment ou dangereusement;
- e) charger par derrière un adversaire qui ne fait pas de l'obstruction;
- f) frapper ou essayer de frapper un adversaire;
- g) tenir un adversaire avec la main ou avec une partie du bras;
- h) pousser un adversaire avec la main ou avec une partie quelconque du bras;
- i) manier le ballon, c'est-à-dire porter, frapper ou lancer le ballon avec la main ou le bras (cette disposition ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation); sera pénalisé d'un coup franc direct accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise.

Si un joueur de l'équipe défendante commet intentionnellement dans la surface de réparation une des neuf fautes précédentes il sera pénalisé d'un coup de pied de réparation.

Un coup de pied de réparation pourra être accordé quelle que soit la position du ballon au moment où la faute a été commise dans la surface de réparation pourvu que le ballon soit en jeu.

Un joueur qui commet une des cinq fautes suivantes:

- 1° jouer d'une manière jugée dangereuse par l'arbitre, par exemple essayer de donner un coup de pied dans le ballon lorsqu'il est tenu par le gardien de but;
 - 2° charger loyalement, c'est-à-dire avec l'épaule, lorsque le ballon n'est pas à distance de jeu des joueurs intéressés et qu'ils ne tentent pas définitivement de le jouer;
 - 3° ne jouant pas le ballon, faire intentionnellement obstruction à un adversaire, c'est-à-dire courrir entre l'adversaire et le ballon, ou s'interposer de façon à constituer un obstacle pour l'adversaire;
 - 4° changer le gardien du but sauf lorsqu'il:
 - a) tient le ballon,
 - b) gêne un adversaire,
 - c) est en dehors de sa surface de but;
 - 5° Etant gardien de but:
 - a) Faire plus de 4 pas en tenant le ballon, en le faisant rebondir ou le lançant en l'air et en le rattrapant sans le lâcher pour qu'il puisse être joué par un autre joueur ou
 - b) se laisser aller à des manœuvres qui dans l'opinion de l'arbitre n'ont pour but que de retarder le jeu et ainsi de perdre du temps et de donner un avantage déloyal à son équipe sera pénalisé d'un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise.
- Un joueur recevra un avertissement:

- j) s'il entre ou rentre sur le terrain de jeu pour joindre ou rejoindre son équipe après que le jeu a commencé ou quitté le terrain de jeu en cours de match (sauf en cas d'accident) sans avoir, dans chaque cas, reçu au préalable un signal d'acquiescement de l'arbitre. Si l'arbitre arrête le jeu pour donner l'avertissement, il le fera reprendre un coup franc botté où se trouvait le joueur de l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le joueur fautif quand il a arrêté le jeu. Si toutefois le joueur fautif a commis une faute plus grave, il sera pénalisé suivant la Loi transgressée.
- k) S'il enfreint avec persistance les Lois du jeu :
- l) S'il désapprouve par paroles ou par geste toute décision de l'arbitre ;
- m) S'il se rend coupable de conduite inconvenante.
Pour toute infraction à ces trois dernières dispositions, en plus de l'avertissement, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise, à moins qu'une infraction encore plus grave aux Lois du jeu n'ait été commise.
Un joueur sera exclu du terrain:
- n) Si, dans l'opinion de l'arbitre, il se rend coupable de conduite violente ou de brutalité;
- o) S'il tient des propos injurieux ou grossiers;
- p) Si après avoir reçu un avertissement il se rend à nouveau coupable de conduite inconvenante.
Si le jeu a été arrêté en raison de l'exclusion du terrain d'un joueur pour une de ces fautes sans toutefois qu'aucune autre infraction aux Lois n'ait été commise, le jeu reprendra par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise.

L O I XIII.- C O U P S F R A N C S

Les coups francs sont classés en deux catégories; le coup franc direct (sur lequel un but peut être marqué directement contre l'équipe en faute) et le coup franc indirect (sur lequel un but ne peut être marqué que si le ballon, avant d'entrer dans le but a été touché ou joué par un joueur autre que celui qui a botté le coup).

Quand un joueur botte un coup franc direct ou indirect à l'intérieur de sa propre surface de réparation, tous les joueurs de l'équipe adverse doivent rester en dehors de la surface de réparation et se trouver au moins à 9,15 m du ballon pendant que le coup est exécuté. Le ballon sera en jeu immédiatement après avoir parcouru une distance égale à sa circonférence et être sorti de la surface de réparation. Le gardien de but ne pourra recevoir le ballon en mains, à l'effet de le relancer dans le jeu. Si le ballon n'est pas botté directement dans le jeu au-delà de la surface de réparation, le coup devra être recommencé.

Si un joueur botte un coup franc direct ou indirect en dehors de sa propre surface de réparation, tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à une distance d'au moins 9,15 m du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu, sauf s'ils se tiennent sur leur propre ligne de but, entre les montants du but. Le ballon sera en jeu après avoir parcouru une distance égale à sa circonférence.

Si un joueur de l'équipe adverse pénètre dans la surface de réparation ou s'approche à moins de 9,15 m du ballon, selon les circonstances et avant que le coup franc ne soit botté, l'arbitre devra en retarder l'exécution jusqu'à ce que la règle ait été observée.

Le ballon doit être à l'arrêt au moment où le coup franc est botté et le joueur qui a donné le coup ne pourra jouer une deuxième fois avant que celui-ci ait été touché ou joué par un autre joueur.

.../...

Sanction.

Si le joueur qui a botté un coup franc rejoue le ballon avant que celui-ci ait été touché ou joué par un autre joueur, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où la faute a été commise.

L O I XIV. - C O U P D E P I E D D E R E P A R A T I O N

Un coup de pied de réparation sera donné du point de réparation, et, avant qu'il ait été botté, tous les joueurs, à l'exception de celui qui doit donner le coup et du gardien de but adverse, devront se tenir à l'intérieur du terrain de jeu, mais en dehors de la surface de réparation et à 9 m 15 au moins du point de réparation. Le gardien de but adverse devra rester sur sa propre ligne de but entre les montants de but (sans remuer les pieds) jusqu'à ce que le coup ait été donné. Le joueur bottant le coup devra lancer le ballon en avant et ne pourra le rejouer qu'après qu'il aura été touché ou joué par un autre joueur. Le ballon sera considéré comme en jeu aussitôt qu'il aura été botté, c'est-à-dire qu'il aura parcouru une distance égale à sa circonférence, et un but pourra être marqué directement sur un coup de pied de réparation.

Si le ballon a été touché par le gardien de but, le coup de pied de réparation sera accordé à l'expiration de la première mi-temps ou de la partie, le but sera valable. En cas de nécessité la durée du jeu pourra être prolongée, à la fin de la première mi-temps ou de la partie, pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation.

Sanction.

Pour toute infraction à cette Loi:

- a) par l'équipe défendante, le coup de pied de réparation sera recommencé si un but n'a pas été marqué;
- b) par un joueur de l'équipe attaquante autre que celui bottant le ballon, si un but est marqué, il sera annulé et le coup de pied de réparation recommencé;
- c) par le joueur bottant le coup de pied de réparation, la faute étant commise alors que le ballon est en jeu, un du camp opposé bottera un coup franc indirect à l'endroit où la faute a été commise.

L O I XV. - R E N T R E E D E T O U C H E

Lorsque le ballon aura entièrement dépassé la ligne de touche, soit à terre, soit en l'air, il sera rejeté en jeu dans une direction quelconque, de l'endroit où il aura franchi la ligne, par un joueur de l'équipe opposée à celle dont fait partie le joueur ayant touché le ballon en dernier lieu. Le joueur jettant le ballon devra, au moment de le lancer, faire face au terrain et avoir une partie quelconque de chaque pied sur la ligne de touche ou à l'extérieur de cette ligne. Il devra se servir des deux mains pour lancer le ballon de derrière et par-dessus la tête. Le ballon sera en jeu aussitôt après avoir pénétré dans le champ de jeu, mais il ne pourra toutefois être rejoué par le joueur ayant fait la rentrée qu'après avoir été touché ou joué par un autre joueur. Un but ne pourra pas être marqué directement sur une rentrée de touche.

Sanction

- a) Si la rentrée de touche n'a pas été faite régulièrement elle sera recommencée par un joueur de l'équipe adverse.
- b) Si le joueur qui a fait la rentrée, rejoue le ballon avant que celui-ci ait été touché ou joué par un autre joueur, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où la faute a été commise.

L O I XVI.- C O U P D E P I E D D E B U T

Lorsque le ballon, après avoir été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe attaquante, aura entièrement dépassé la ligne de but, soit à terre, soit en l'air, en dehors de la partie de cette ligne comprise entre les montants du but, il sera placé à un point quelconque de la moitié de la surface de but la plus proche de l'endroit où il a franchi la ligne et sera relancé du pied directement dans le jeu au-delà de la surface de réparation par un joueur de l'équipe défendante, lequel ne pourra rejouer le ballon avant qu'il ait été touché ou joué par un autre joueur. Un gardien de but ne pourra sur un coup de pied du but, recevoir le ballon en mains à l'effet de le relancer dans le jeu. Si le ballon n'a pas été envoyé au-delà de la surface de réparation, c'est-à-dire directement dans le jeu; le coup sera recommencé. Le joueur bottant le coup de pied de but ne pourra rejouer le ballon qu'après qu'il aura été touché ou joué par un autre joueur. Un but ne pourra être marqué directement sur un tel coup de pied. Les joueurs de l'équipe opposée à celle dont fait partie le joueur bottant le coup de pied de but devront se trouver en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le coup ait été donné.

Sanction

Si le joueur qui a donné le coup de pied de but rejoue le ballon après que celui-ci soit sorti de la surface de réparation, mais avant qu'il ait été touché ou joué par un autre joueur, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où l'infraction a été commise.

L O I XVII.- C O U P D E P I E D D E C O I N

Lorsque le ballon, après avoir été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe défendante, aura entièrement dépassé la ligne de but, soit à terre, soit en l'air, en dehors de la partie de cette ligne comprise entre les montants de but; un coup de pied de coin sera donné par un joueur de l'équipe attaquante: le ballon doit être placé entièrement à l'intérieur du quart de cercle du drapeau de coin le plus rapproché de la sortie, drapeau qui ne pourra être déplacé, et c'est de cet endroit que le ballon sera botté. Un but pourra être marqué directement sur un tel coup de pied. Les joueurs de l'équipe opposée à celle dont fait partie le joueur bottant le coup de pied de coin ne pourront s'approcher à moins de 9 m 15 du ballon avant que celui-ci soit en jeu, c'est-à-dire avant qu'il ait parcouru une distance égale à sa circonférence et le joueur qui aura botté le coup ne pourra rejouer le ballon avant que celui-ci ait été touché ou joué par un autre joueur.

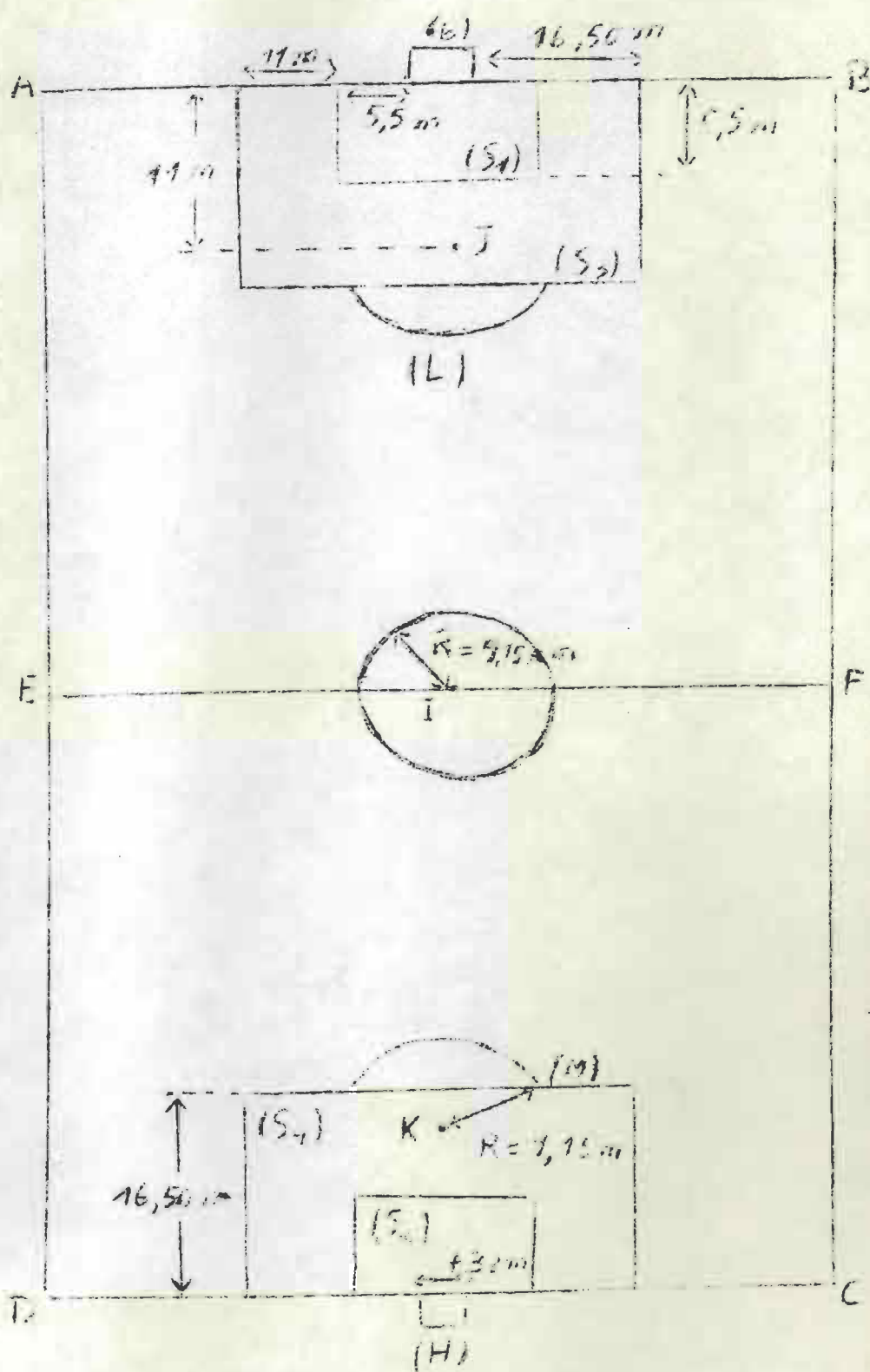
Sanction.

- a) En cas d'infraction à la présente Loi, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où la faute a été commise.
- b) Dans le cas de toute autre infraction, le coup sera recommencé.

BAREME DE SANCTIONS MINIMALES POUR
COMPORTEMENT ANTI-SPORTIF
=====

<u>MOTIF</u>	<u>SANCTION</u>
Conduite inconvenante; ne pas observer ou enfreindre avec persistance les lois du jeu; contestation des décisions d'arbitre.....	Avertissement
1ère récidive.....	1 match de suspension pou- vant être accompagné de sursis
2ème récidive.....	2 matches fermes de sus- pension
3ème récidive.....	3 matches fermes de sus- pension
Echange de coups entre joueurs; propos injurieux ou grossiers à l'égard d'un adversaire; d'un entraîneur ou d'un dirigeant; gestes obscènes à l'égard du public; conduite violente ou brutalité, conduite inconvenante après avertisse- ment.....	Expulsion du terrain
1ère récidive.....	1e match automatique plus 2 matches de suspension
2ème récidive.....	plus 3 matches de suspension
3ème récidive.....	plus 4 matches de suspension
Propos injurieux ou grossiers à l'égard de l'arbitre ou d'un juge de touche dans l'exercice de sa fonction.....	Expulsion du terrain
Par un joueur (en cours de partie).....	1e match automatique plus 2 matches.
1ère récidive.....	1e match automatique plus 4 matches.
2ème récidive.....	1e match automatique plus 6 matches.
3ème récidive.....	1e match automatique plus 8 matches.
(En dehors de la partie).....	4 matches fermes de sus- pension.

<u>MOTIF</u>	<u>SANCTION</u>
1ère récidive.....	2 mois fermes de suspension
2ème récidive.....	3 mois fermes de suspension
3ème récidive.....	4 mois fermes de suspension
Par un entraîneur ou un dirigeant (Au cours ou en dehors de la partie)....	Suspension de toute fonction officielle pendant 2 mois
1ère récidive.....	pendant 3 mois
2ème récidive.....	pendant 4 mois
3ème récidive.....	pendant 6 mois accompagnée d'une amende à fixer
Menaces, crachats, gestes obscènes à l'égard d'un arbitre ou d'un juge de touche.....	Expulsion du terrain
Par un joueur (en cours de la partie)...	1e match automatique, plus 1 mois
1ère récidive.....	1e match automatique, plus 2 mois
2ème récidive.....	1e match automatique, plus 4 mois
3ème récidive.....	1e match automatique, plus 6 mois
(En dehors de la partie).....	2 mois fermes de suspension
1ère récidive.....	4 mois fermes de suspension
2ème récidive.....	6 mois fermes de suspension
3ème récidive.....	8 mois fermes de suspension
Par un entraîneur ou un dirigeant (Au cours ou en dehors de la partie)....	Suspension de toute fonction officielle pendant 3 mois
1ère récidive.....	pendant 6 mois
2ème récidive.....	pendant 8 mois
3ème récidive.....	pendant 1 an accompagnée d'une amende à fixer
Tentative de coups à un arbitre ou à un juge de touche (au cours ou en dehors de la partie)	



AB et CD = Lignes de but

AD et BC = Lignes de touche

(L) et (m) = axes de cercle pour c. de p.
de réparation

$$f_1 \text{ et } f_{11} = \text{bats}$$

(S_1) et (S_2) = Surfaces de butée

(b) et $S_q =$ surfaces de réparation

(7) of (K) = points de réparation

$E_F = \text{ligand field}$

I = Corolla de terminis

LOI I (Suite)

1° Dimensions.

Le terrain de jeu sera un rectangle d'une longueur de 120 m au plus et de 90 m au moins, d'une largeur de 90m au plus de 45 m au moins. Pour les matches internationaux, la longueur sera de 110 m au plus et de 100 m au moins, la largeur de 75 m au plus de 64 m au moins.
La longueur devra, en tous cas; être supérieure à la largeur.

2° Marquage.

Le terrain de jeu sera marqué, suivant le plan, par des lignes visibles qui n'auront pas plus de 12 cm de largeur et non pas des rigoles en forme de "V"; les lignes de limite les plus longues étant dénommées lignes de touche et les plus courtes lignes de but. Un drapeau, dont la hampe non pointue aura 1 m 50 de hauteur au moins, sera planté à chaque coin du terrain; un drapeau similaire pourra être planté de chaque côté du terrain, en face de la ligne médiane à 1 m au moins de la ligne de touche. Une ligne médiane sera tracée à travers la largeur du terrain. Le centre du terrain sera visiblement marqué par un point autour duquel sera tracé un cercle de 9 m 15 de rayon.

3° Surface de but.

A chaque extrémité du terrain, deux lignes perpendiculaires à la ligne de but seront tracées à 5 m 50 de chaque montant de but. Elles s'étendront à l'intérieur du terrain sur une longueur de 5 m 50 et seront réunies par une ligne parallèle à la ligne de but.
Chacun des espaces délimités par ces lignes et par la ligne de but sera dénommé surface de but.

4° Surface de réparation.

A chaque extrémité du terrain, deux lignes perpendiculaires à la ligne de but seront tracées à 16 m 50 de chaque montant du but. Elles s'étendront à l'intérieur du terrain sur une longueur de 16 m 50 et seront réunies par une ligne parallèle à la ligne de but. Chacun des espaces délimités par ces lignes et par la ligne de but sera dénommé surface de réparation. Dans chaque surface de réparation, un point situé sur une ligne imaginaire perpendiculaire à la ligne de but sera visiblement marqué à 11 m du milieu de la ligne de but. Ce sera le point de réparation. De chaque point de réparation, un arc de cercle ayant 9 m 15 de rayon sera tracé à l'extérieur de la surface de réparation.

5° Surface de coin.

De chaque drapeau de coin, un quart de cercle ayant 1 m de rayon sera tracé à l'intérieur du terrain.

6° Les buts.

Au centre de chaque ligne de but seront placés les buts composés de deux montants verticaux, équidistants des drapeaux de coin, espacés de 7 m 32 (mesure intérieure) et reliés par une barre horizontale dont le bord inférieur sera à 2 m 44 du sol. La largeur et l'épaisseur des montants de but et la barre transversale ne devront pas être supérieures à 12 cm. Les montants de but et la barre transversale devront avoir la même largeur.
Des filets pourront être attachés aux montants, à la barre transversale et au sol derrière les buts. Ils devront être soutenus de façon convenable et être placés de manière à ne pas gêner le gardien de but.

LOI II. - LE BALLON

- 1° Le ballon sera sphérique; l'enveloppe extérieure sera en cuir ou en une autre matière approuvée. Aucune matière susceptible de constituer un danger pour les joueurs ne pourra être utilisée dans sa confection.
- 2° Le ballon aura une circonférence de 71 cm au plus et de 68 cm au moins. Il pèsera au début de la partie 453 g au plus et 396 g au moins. La pression devra être égale à une atmosphère, soit à 1 kg/cm² au niveau de la mer. Le ballon ne pourra être changé pendant le match qu'avec l'autorisation de l'arbitre.

LOI III. - NOMBRE DE JOUEURS

- 1° La partie sera jouée par deux équipes comprenant chacune au maximum 11 joueurs, dont l'un sera gardien de but.
- 2° Des remplaçants peuvent être utilisés dans n'importe quel match joué suivant le Règlement d'une compétition à la condition que les dispositions suivantes soient observées:
 - a) l'autorisation de la ou des associations internationales ou nationales intéressées doit être obtenue;
 - b) le Règlement de la compétition doit spécifier le nombre de remplaçants éventuels qui peuvent être utilisés, en tenant compte de la restriction mentionnée au paragraphe c) ci-après;
 - c) Une équipe ne doit pas être autorisée à utiliser plus de deux remplaçant par match.
- 3° Des remplaçants peuvent être utilisés dans n'importe quel autre match, pour autant que les deux équipes intéressées s'entendent au sujet d'un nombre maximal qui ne doit pas dépasser 5 et que l'arbitre soit informé des conditions d'un tel accord avant le match. Si l'arbitre n'en est pas avisé ou si les équipes n'arrivent pas à s'entendre, on n'autorisera pas plus de deux remplaçants.
- 4° N'importe lequel des autres joueurs peut remplacer le gardien de but, à la condition que l'arbitre soit informé d'avance du changement et aussi qu'il ait lieu pendant un arrêt du jeu.
- 5° Dans le cas du remplacement d'un gardien ou de tout autre joueur, les conditions suivantes doivent être observées:
 - a) l'arbitre doit être informé d'avance du remplacement envisagé,
 - b) le remplaçant doit attendre le signal de l'arbitre avant de pénétrer sur le terrain de jeu,
 - c) il se rendra sur le terrain de jeu durant un arrêt du match et depuis la ligne de milieu et
 - d) le jeu ne sera pas repris avant que le joueur à remplacer n'ait quitté le terrain.

Sanction.

Tout joueur qui contrevient à cette loi recevra un avertissement.

LOI IV. - EQUIPEMENT DES JOUEURS

- Un joueur ne pourra porter aucun objet dangereux pour les autres joueurs. Les chaussures devront satisfaire aux conditions suivantes:
- a) Les barres seront en cuir ou en caoutchouc et seront transversales et plates auront 12,7 mm largeur au moins, s'étendront sur toute la largeur de la chaussure et seront arrondies aux extrémités.

- b) Les crampons seront en cuir, caoutchouc, aluminium, plastic ou matériel similaire; ils seront pleins et auront 12,7 mm de diamètre au moins.
- A l'exception de la partie formant la base des crampons qui ne doit pas saillir de la semelle de plus de 6 mm-6,35 mm (1/4 de pouce), les crampons seront ronds et plats. Si les crampons sont rendus pointus, le minimum de diamètre de chaque section ne doit pas être inférieur à 12,7 mm. Si des logements en métal sont utilisés pour le type de crampons à vis, ils doivent être logés dans la semelle du soulier, et toute fixation doit faire corps avec le crampon. A l'exception du logement en métal pour le type de crampons à vis, il ne devra pas être porté de plaque de métal, même recouverte de cuir ou de caoutchouc, ni de crampons à pas de vis pouvant être vissés dans un écrou fixé par des clous ou d'une autre manière aux semelles des souliers, ni de crampons qui, à l'exception de la base, ont une forme quelconque avec un bord, une garniture, un relief ou un dessin saillants.
- c) Des barres et crampons combinés pourront être portés, à condition que l'ensemble réponde aux exigences générales de la Loi. Ni les barres ni les crampons appliqués aux semelles et aux talons ne devront avoir plus de 19 mm d'épaisseur. Si des clous sont utilisés, ils devront être enfoncés à ras de la surface.
- (N.B. L'équipement usuel d'un joueur se composera d'un maillot ou chemisette, d'une culotte courte, de bas et chaussures. Le gardien de but devra porter des couleurs le distinguant des autres joueurs.)

Sanction.

Tout joueur enfreignant cette Loi sera exclu du terrain pour mettre son équipement en ordre et il ne lui sera permis d'y revenir qu'après s'être présenté à l'arbitre qui devra s'assurer lui-même que l'équipement du joueur est en ordre. Le joueur ne pourra pénétrer sur le terrain que lorsque le ballon aura cessé d'être en jeu.

L O I V. - A R B I T R E

Un arbitre sera désigné pour diriger chaque match. Ses pouvoirs commenceront au moment où il siffle le coup d'envoi et son droit de pénalisation s'étendra aux infractions commises pendant une suspension temporaire du jeu ou quand le ballon est hors du jeu. Ses décisions à propos de questions de faits survenus dans le courant de la partie seront sans appel pour autant que cela concerne le résultat du match.

- a) Il veillera à l'application des Lois du jeu et prendre une décision dans tous les cas litigieux.
- b) Il s'abstiendra de pénaliser où, en le faisant, il croirait favoriser l'équipe ayant commis la faute.
- c) Il prendra note de ce qui passe, remplira les fonctions de chronométrateur et veillera à ce que la partie ait la durée réglementaire ou convenue en y ajoutant toute perte de temps due à un accident ou à toute autre cause.
- d) Il aura le pouvoir discrétionnaire d'arrêter le jeu pour toutes infractions aux Lois, de suspendre ou d'interrompre définitivement la partie chaque fois qu'il l'estimera nécessaire en raison des éléments, de l'intervention des spectateurs ou d'autres motifs. En pareil cas, il fera parvenir un rapport détaillé des faits à l'organisme compétent, dans les formes et délai stipulés par les règlements de l'association nationale affiliée sous la juridiction de laquelle le match a eu lieu.
- e) A partir du moment où il pénètre sur le terrain de jeu, il adressera un avertissement à tout joueur ayant une mauvaise tenue ou une attitude inconvenante et l'empêchera de prendre part au jeu en cas de récidive.

En pareil cas, l'arbitre communiquera le nom du coupable à l'organisme compétent dans les formes et délai stipulés par les règlements de l'association nationale affiliée sous la juridiction de laquelle le match a eu lieu.

- f) Il ne permettra à personne, en dehors des joueurs et des juges de touche, de pénétrer sur le terrain de jeu sans son autorisation.
- g) Il arrêtera la partie s'il estime qu'un joueur est sérieusement blessé, fera transporter le joueur hors du terrain aussitôt que possible et fera reprendre immédiatement le jeu. Si un joueur est légèrement blessé, la partie ne sera arrêtée que lorsque le ballon aura cessé d'être en jeu. Un joueur capable de se rendre jusqu'à la ligne de but ou la ligne de touche ne pourra recevoir des soins sur le terrain de jeu.
- h) Il exclura définitivement du terrain tout joueur qui, à son avis, est coupable de conduite violente, ou de brutalité, ou encore tient des propos injurieux et grossiers.
- i) Il donnera le signal de la reprise du jeu après tout arrêt.
- j. Il décidera si le ballon fourni pour un match répond aux exigences de la Loi II.

LOI VI. - JUGES DE TOUCHE

Deux juges de touche seront désignés.

Ils auront pour mission de signaler, sous réserve de décision de l'arbitre, que le ballon est sorti du jeu et d'indiquer l'équipe à laquelle revient le coup de pied de coin, le coup de pied de but ou rentrée de touche. Ils aideront également l'arbitre à contrôler le jeu en application des lois. En cas d'ingérence non justifiée ou de conduite répréhensible d'un juge de touche, l'arbitre renoncera à ses dispositions pour faire remplacer. (Il portera ce fait à la connaissance de l'organisme compétent.) Les juges de touche seront munis de drapeaux fournis par le club sur le terrain duquel a lieu match.

LOI VII. - DUREE DE LA PARTIE

La partie comportera deux périodes égales de 45 minutes chacune, à moins d'accord contraire, étant entendu:

- a) Que l'arbitre pourra ajouter à chaque période le temps qu'il estimera avoir été perdu par suite d'accident ou pour tout autre motif;
- b) Que la durée de chaque période pourra être prolongée pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation.
L'arrêt à la mi-temps ne pourra dépasser cinq minutes, à moins d'autorisation de l'arbitre.

LOI VIII. - COUP D'ENVOI

- a) Au début de la partie.

Le choix des camps ou du coup d'envoi sera tiré au sort au moyen d'une pièce de monnaie. L'équipe favorisée par le sort aura le droit de choisir, soit son camp, soit le coup d'envoi.

Au signal de l'arbitre, le jeu commencera par un coup de pied donné par un joueur, dans la direction du camp adverse, au ballon posé à terre au centre du terrain. Tous les joueurs devront se trouver dans leur propre camp et ceux de l'équipe opposée à celle qui donne le coup d'envoi ne pourront s'approcher à moins de 9 m 15 du ballon jusqu'à ce que le coup ait été donné.

Le ballon ne sera considéré en jeu que lorsqu'il aura parcouru une distance égale à sa circonférence. Le joueur qui a donné le coup d'envoi ne pourra rejouer le ballon avant que celui-ci ait été joué ou touché par un autre joueur.

b) Après un but marqué.

Le jeu reprendra de la façon indiquée ci-dessus, le coup d'envoi étant donnée par un joueur de l'équipe contre laquelle le but a été marqué.

c) Après la mi-temps.

Les équipes changeront de camp et le coup d'envoi sera donné par un joueur de l'équipe qui n'a pas bénéficié du coup d'envoi au commencement de la partie.

Sanction.

En cas d'infraction à cette Loi, le coup d'envoi sera recommencé sauf si le joueur ayant donné le coup a rebondé le ballon avant qu'il ait été touché ou joué par un autre joueur. Dans quel cas un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise. Un but ne pourra être marqué directement sur un coup d'envoi.

d) Après tout arrêt temporaire.

Pour reprendre la partie après un arrêt temporaire du jeu provoqué par une cause non indiquée dans l'une ou l'autre des Lois, alors que le ballon n'a pas dépassé une ligne de touche ou de but immédiatement avant l'arrêt, l'arbitre laissera tomber le ballon à terre à l'endroit où il se trouvait au moment de l'arrêt et le ballon sera considéré comme en jeu dès qu'il aura touché le sol. Si le ballon mis en jeu par l'arbitre dépasse une ligne de touche ou de but avant d'avoir été touché par un joueur, l'arbitre fera à nouveau "balle à terre". Aucun joueur ne pourra jouer le ballon avant que celui-ci ait touché le sol. Si cette dernière disposition n'est pas observée, l'arbitre recommencera "balle à terre".

LOI IX. - BALLON EN JEU OU HORS DU JEU

Le ballon est hors du jeu:

- a) Lorsqu'il a entièrement dépassé une ligne de touche ou de but, soit à terre, soit en l'air.
- b) Lorsque la partie a été arrêtée par l'arbitre. Le ballon est en jeu à tout autre moment, du commencement à la fin de la partie, y compris dans les cas suivants:
 - a) S'il rebondit dans le terrain de jeu après avoir été touché par un montant de but ou un drapeau de coin;
 - b) S'il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché l'arbitre ou un juge de touche se trouvant à l'intérieur du terrain;
 - c) En attendant qu'une décision soit prise à propos d'une infraction supposée aux Lois du Jeu.

LOI X. - BUT MARQUE

Sauf les exceptions prévues par les Lois du Jeu, un but sera marqué lorsque le ballon aura entièrement dépassé la ligne de but entre les montants et sous la barre transversale du but sans avoir été porté, jété frappé de la main ou du bras par un joueur de l'équipe attaquante, excepté par le gardien de but qui se trouve à l'intérieur de sa propre surface de réparation.

L'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts gagnera la partie; si aucun but n'a été marqué ou si les équipes ont réussi un nombre égal de buts, le match sera déclaré nul.

LOI XI. - HORS - JEU

Un joueur est hors-jeu s'il est plus rapproché de la ligne de but adverse que le ballon au moment où celui-ci joué, sauf:

- a) Si le joueur se trouve dans sa propre moitié du terrain;
- b) S'il a, au moins deux adversaires plus rapprochés que lui de leur propre ligne de but;

- c) Si le ballon a été touché ou joué en dernier lieu par un adversaire;
- d) S'il reçoit directement le ballon sur un coup de pied de but, un coup de pied de coin, une rentrée de touche ou une "balle à terre" par l'arbitre.

Sanction.

Pour toute infraction à la présente Loi, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où la faute a été commise.

Un joueur en position hors-jeu ne sera toutefois pénalisé que si l'arbitre estime qu'il influence le jeu, gêne un adversaire ou tente d'obtenir un avantage en se trouvant en position hors-jeu.

LOI XII. - FAUTES ET INFRACTIONS

Un joueur qui commet intentionnellement une des neuf fautes suivantes:

- a) donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire;
- b) passer un croc-en-jambe à un adversaire, c'est-à-dire faire tomber un adversaire soit au moyen de la jambe, soit en se baissant devant ou derrière lui;
- c) sauter sur un adversaire;
- d) charger un adversaire violemment ou dangereusement;
- e) charger par derrière un adversaire qui ne fait pas de l'obstruction;
- f) frapper ou essayer de frapper un adversaire;
- g) tenir un adversaire avec la main ou avec une partie du bras;
- h) pousser un adversaire avec la main ou avec une partie quelconque du bras;
- i) manier le ballon, c'est-à-dire porter, frapper ou lancer le ballon avec la main ou le bras (cette disposition ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation); sera pénalisé d'un coup franc direct accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise.

Si un joueur de l'équipe défendante commet intentionnellement dans la surface de réparation une des neuf fautes précédentes il sera pénalisé d'un coup de pied de réparation.

Un coup de pied de réparation pourra être accordé quelle que soit la position du ballon au moment où la faute a été commise dans la surface de réparation pourvu que le ballon soit en jeu.

Un joueur qui commet une des cinq fautes suivantes:

- 1° jouer d'une manière jugée dangereuse par l'arbitre, par exemple essayer de donner un coup de pied dans le ballon lorsqu'il est tenu par le gardien de but;
 - 2° charger loyalement, c'est-à-dire avec l'épaule, lorsque le ballon n'est pas à distance de jeu des joueurs intéressés et qu'ils ne tentent pas définitivement de le jouer;
 - 3° ne jouant pas le ballon, faire intentionnellement obstruction à un adversaire, c'est-à-dire courir entre l'adversaire et le ballon, ou s'interposer de façon à constituer un obstacle pour l'adversaire;
 - 4° changer le gardien de but sauf lorsqu'il:
 - a) tient le ballon,
 - b) gêne un adversaire,
 - c) est en dehors de sa surface de but;
 - 5° Etant gardien de but:
 - a) Faire plus de 4 pas en tenant le ballon, en le faisant rebondir ou le lançant en l'air et en le rattrapant sans le lâcher pour qu'il puisse être joué par un autre joueur ou
 - b) se laisser aller à des manœuvres qui dans l'opinion de l'arbitre n'ont pour but que de retarder le jeu et ainsi de perdre du temps et de donner un avantage déloyal à son équipe sera pénalisé d'un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise.
- Un joueur recevra un avertissement.

- j) s'il entre ou rentre sur le terrain de jeu pour joindre ou rejoindre son équipe après que le jeu a commencé ou quitté le terrain de jeu en cours de match (sauf en cas d'accident) sans avoir, dans chaque cas, reçu au préalable un signal d'acquiescement de l'arbitre. Si l'arbitre arrête le jeu pour donner l'avertissement, il le fera reprendre un coup franc botté où se trouvait le joueur de l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le joueur fautif quand il a arrêté le jeu. Si toutefois le joueur fautif a commis une faute plus grave, il sera pénalisé suivant la Loi transgressée.
- k) S'il enfreint avec persistance les Lois du jeu :
- l) S'il désapprouve par paroles ou par geste toute décision de l'arbitre ;
- m) S'il se rend coupable de conduite inconvenante.
Pour toute infraction à ces trois dernières dispositions, en plus de l'avertissement, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise, à moins qu'une infraction encore plus grave aux Lois du jeu n'ait été commise.
Un joueur sera exclu du terrain:
- n) Si, dans l'opinion de l'arbitre, il se rend coupable de conduite violente ou de brutalité;
- o) S'il tient des propos injurieux ou grossiers;
- p) Si après avoir reçu un avertissement il se rend à nouveau coupable de conduite inconvenante.
Si le jeu a été arrêté en raison de l'exclusion du terrain d'un joueur pour une de ces fautes sans toutefois qu'aucune autre infraction aux Lois n'ait été commise, le jeu reprendra par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise.

LOI XIII.- COUPS FRANCS

Les coups francs sont classés en deux catégories; le coup franc direct (sur lequel un but peut être marqué directement contre l'équipe en faute) et le coup franc indirect (sur lequel un but ne peut être marqué que si le ballon, avant d'entrer dans le but a été touché ou joué par un joueur autre que celui qui a botté le coup).

Quand un joueur botte un coup franc direct ou indirect à l'intérieur de sa propre surface de réparation, tous les joueurs de l'équipe adverse doivent rester en dehors de la surface de réparation et se trouver au moins à 9,15 m du ballon pendant que le coup est exécuté. Le ballon sera en jeu immédiatement après avoir parcouru une distance égale à sa circonférence et être sorti de la surface de réparation. Le gardien de but ne pourra recevoir le ballon en mains, à l'effet de le relancer dans le jeu. Si le ballon n'est pas botté directement dans le jeu au-delà de la surface de réparation, le coup devra être recommencé.

Si un joueur botte un coup franc direct ou indirect en dehors de sa propre surface de réparation, tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à une distance d'au moins 9,15 m du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu, sauf s'ils se tiennent sur leur propre ligne de but, entre les montants du but. Le ballon sera en jeu après avoir parcouru une distance égale à sa circonférence.

Si un joueur de l'équipe adverse pénètre dans la surface de réparation ou s'approche à moins de 9,15 m du ballon, selon les circonstances et avant que le coup franc ne soit botté, l'arbitre devra en retarder l'exécution jusqu'à ce que la règle ait été observée.

Le ballon doit être à l'arrêt au moment où le coup franc est botté et le joueur qui a donné le coup ne pourra jouer une deuxième fois avant que celui-ci ait été touché ou joué par un autre joueur.

.../...

Sanction.

Si le joueur qui a botté un coup franc rejoue le ballon avant que celui-ci ait été touché ou joué par un autre joueur, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où la faute a été commise.

L O I XIV. - C O U P D E P I E D D E R E P A R A T I O N

Un coup de pied de réparation sera donné du point de réparation, et, avant qu'il ait été botté, tous les joueurs, à l'exception de celui qui doit donner le coup et du gardien de but adverse, devront se tenir à l'intérieur du terrain de jeu, mais en dehors de la surface de réparation et à 9 m 15 au moins du point de réparation. Le gardien de but adverse devra rester sur sa propre ligne de but entre les montants de but (sans remuer les pieds) jusqu'à ce que le coup ait été donné. Le joueur bottant le coup devra lancer le ballon en avant et ne pourra le rejouer qu'après qu'il aura été touché ou joué par un autre joueur. Le ballon sera considéré comme en jeu aussitôt qu'il aura été botté, c'est-à-dire qu'il aura parcouru une distance égale à sa circonférence, et un but pourra être marqué directement sur un coup de pied de réparation.

Si le ballon a été touché par le gardien de but avant de passer entre les montants sur un coup de pied de réparation accordé à l'expiration de la première mi-temps ou de la partie, le but sera valable. En cas de nécessité la durée du jeu pourra être prolongée, à la fin de la première mi-temps ou de la partie, pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation.

Sanction.

Pour toute infraction à cette Loi:

- a) par l'équipe défendante, le coup de pied de réparation sera recommencé si un but n'a pas été marqué;
- b) par un joueur de l'équipe attaquante autre que celui bottant le ballon, si un but est marqué, il sera annulé et le coup de pied de réparation recommencé;
- c) par le joueur bottant le coup de pied de réparation, la faute étant commise alors que le ballon est en jeu, un du camp opposé bottera un coup franc indirect à l'endroit où la faute a été commise.

L O I XV. - R E N T R E E D E T O U C H E

Lorsque le ballon aura entièrement dépassé la ligne de touche, soit à terre, soit en l'air, il sera rejété en jeu dans une direction quelconque, de l'endroit où il aura franchi la ligne, par un joueur de l'équipe opposée à celle dont fait partie le joueur ayant touché le ballon en dernier lieu. Le joueur jettant le ballon devra, au moment de le lancer, faire face au terrain et avoir une partie quelconque de chaque pied sur la ligne de touche ou à l'extérieur de cette ligne. Il devra se servir des deux mains et lancer le ballon de derrière et par-dessus la tête. Le ballon sera en jeu aussitôt après avoir pénétré dans le champ de jeu, mais il ne pourra toutefois être rejoué par le joueur ayant fait la rentrée qu'après avoir été touché ou joué par un autre joueur. Un but ne pourra pas être marqué directement sur une rentrée de touche.

Sanction

- a) Si la rentrée de touche n'a pas été faite, elle sera recommencée par un joueur de l'équipe adverse.
- b) Si le joueur qui a fait la rentrée, rejoue le ballon avant que celui-ci ait été touché ou joué par un autre joueur, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où la faute a été commise.

L O I XVI.- C O U P D E P I E D D E B U T

Lorsque le ballon, après avoir été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe attaquante, aura entièrement dépassé la ligne de but, soit à terre, soit en l'air, en dehors de la partie de cette ligne comprise entre les montants du but, il sera placé à un point quelconque de la moitié de la surface de but la plus proche de l'endroit où il a franchi la ligne et sera relancé du pied directement dans le jeu au-delà de la surface de réparation par un joueur de l'équipe défendante, lequel ne pourra rejouer le ballon avant qu'il ait été touché ou joué par un autre joueur. Un gardien de but ne pourra sur un coup de pied du but, recevoir le ballon en mains à l'effet de le relancer dans le jeu. Si le ballon n'a pas été envoyé au-delà de la surface de réparation, c'est-à-dire directement dans le jeu; le coup sera recommencé. Le joueur bottant le coup de pied de but ne pourra rejouer le ballon qu'après qu'il aura été touché ou joué par un autre joueur. Un but ne pourra être marqué directement sur un tel coup de pied. Les joueurs de l'équipe opposée à celle dont fait partie le joueur bottant le coup de pied de but devront se trouver en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le coup ait été donné.

Sanction

Si le joueur qui a donné le coup de pied de but rejoue le ballon après que celui-ci soit sorti de la surface de réparation, mais avant qu'il ait été touché ou joué par un autre joueur, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où l'infraction a été commise.

L O I XVII.- C O U P D E P I E D D E C O I N

Lorsque le ballon, après avoir été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe défendante, aura entièrement dépassé la ligne de but, soit à terre, soit en l'air, en dehors de la partie de cette ligne comprise entre les montants de but; un coup de pied de coin sera donné par un joueur de l'équipe attaquante: le ballon doit être placé entièrement à l'intérieur du quart de cercle du drapeau de coin le plus rapproché de la sortie, drapeau qui ne pourra être déplacé, et c'est de cet endroit que le ballon sera botté. Un but pourra être marqué directement sur un tel coup de pied. Les joueurs de l'équipe opposée à celle dont fait partie le joueur bottant le coup de pied de coin ne pourront s'approcher à moins de 9 m 15 du ballon avant que celui-ci soit en jeu, c'est-à-dire avant qu'il ait parcouru une distance égale à sa circonférence et le joueur qui aura botté le coup ne pourra rejouer le ballon avant que celui-ci ait été touché ou joué par un autre joueur.

Sanction.

- a) En cas d'infraction à la présente Loi, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où la faute a été commise.
- b) Dans le cas de toute autre infraction, le coup sera recommencé.

BAREME DE SANCTIONS MINIMALES POUR
COMPORTEMENT ANTI-SPORTIF
=====

<u>MOTIF</u>	<u>SANCTION</u>
Conduite inconvenante; ne pas observer ou enfreindre avec persistance les lois du jeu; contestation des décisions d'arbitre.....	Avertissement
1ère récidive.....	1 match de suspension pou- vant être accompagné de sursis
2ème récidive.....	2 matches fermes de sus- pension
3ème récidive.....	3 matches fermes de sus- pension
Echange de coups entre joueurs; propos injurieux ou grossiers à l'égard d'un adversaire; d'un entraîneur ou d'un dirigeant; gestes obscènes à l'égard du public; conduite violente ou brutalité, conduite inconvenante après avertisse- ment.....	Expulsion du terrain
1ère récidive.....	1e match automatique plus 2 matches de suspension
2ème récidive.....	plus 3 matches de suspension
3ème récidive.....	plus 4 matches de suspension
Propos injurieux ou grossiers à l'égard de l'arbitre ou d'un juge de touche dans l'exercice de sa fonction.....	Expulsion du terrain
Par un joueur (en cours de partie).....	1e match automatique plus 2 matches.
1ère récidive.....	1e match automatique plus 4 matches.
2ème récidive.....	1e match automatique plus 6 matches.
3ème récidive.....	1e match automatique plus 8 matches.
(En dehors de la partie).....	4 matches fermes de sus- pension.

<u>MOTIF</u>	<u>SANCTION</u>
1ère récidive.....	2 mois fermes de suspension
2ème récidive.....	3 mois fermes de suspension
3ème récidive.....	4 mois fermes de suspension
Par un entraîneur ou un dirigeant (Au cours ou en dehors de la partie)....	Suspension de toute fonction officielle pendant 2 mois
1ère récidive.....	pendant 3 mois
2ème récidive.....	pendant 4 mois
3ème récidive.....	pendant 6 mois accompagnée d'une amende à fixer
Menances, crachats, gestes obscènes à l'égard d'un arbitre ou d'un juge de touche.....	Expulsion du terrain
Par un joueur (en cours de la partie)...	1e match automatique, plus 1 mois
1ère récidive.....	1e match automatique, plus 2 mois
2ème récidive.....	1e match automatique, plus 4 mois
3ème récidive.....	1e match automatique, plus 6 mois
(En dehors de la partie).....	2 mois fermes de suspension
1ère récidive.....	4 mois fermes de suspension
2ème récidive.....	6 mois fermes de suspension
3ème récidive.....	8 mois fermes de suspension
Par un entraîneur ou un dirigeant (Au cours ou en dehors de la partie)....	Suspension de toute fonction officielle pendant 3 mois
1ère récidive.....	pendant 6 mois
2ème récidive.....	pendant 8 mois
3ème récidive.....	pendant 1 an accompagnée d'une amende à fixer
Tentative de coups à un arbitre ou à un juge de touche (au cours ou en dehors de la partie)	

<u>MOTIF</u>	<u>SANCTION</u>
Par un joueur.....	Expulsion du terrain
Par un entraîneur ou un dirigeant.....	plus 6 mois fermes de suspension
1ère récidive.....	plus 1 an
2ème récidive.....	plus 2 ans
Coups à un arbitre ou à un juge de touche	
Par un joueur amateur ou un dirigeant..	Suspension minimum de 5 ans
Par un joueur professionnel ou	
un entraîneur.....	Suspension pendant 2 ans, accompagnée d'une amende
Récidive.....	Radiation
Coups ou tentatives de coups à un arbitre ou à un juge de touche par des spectateurs à l'intérieur d'un stade ou à la sortie.....	2 matches de suspension du terrain pouvant être accompagnés de sursis
Récidive.....	4 matches fermes de suspension
En cas d'insuffisance de protection....	Sanction double
L'expulsion du terrain entraîne automatiquement la suspension du joueur pour le match de compétition suivante.	

N.B.: En vue de préserver l'esprit du fair-play au sein de nos foot-balleurs, les responsables des équipes de foot-ball sont priés d'inviter tous les joueurs à éviter toute attitude anti-sportive qui caractérise un sportif mal éduqué et indiscipliné.
