

Le MAB (Maracana Association Board) présente...

LES LOIS DU JEU DE MARACANA

version MAB 0 - 2016 ®

Version officielle

Loi 1 Le terrain et le ballon	page 1
Loi 2 Le nombre et l'équipement usuel des joueurs et des officiels	page 4
Loi 3 Les arbitres, le commissaire au match et le superviseur	page 6
Loi 4 La durée de la partie	page 9
Loi 5 Le coup d'envoi – la reprise du jeu	page 9
Loi 6 Le but marqué	page 10
Loi 7 Les coups francs	page 11
Loi 8 La rentrée de touche	page 12
Loi 9 Les fautes et comportements anti sportifs	page 13
Loi 10 Le coup de pied de réparation	page 17
Loi 11 Le coup de pied de but	page 18
Loi 12 Le coup de pied de coin	page 19
Loi 13 Le couperet	page 20
Loi 14 Les protocoles d'entame et de fin de match	page 20

LOI 1 : LE TERRAIN ET LE BALLON

1. LE TERRAIN DE JEU

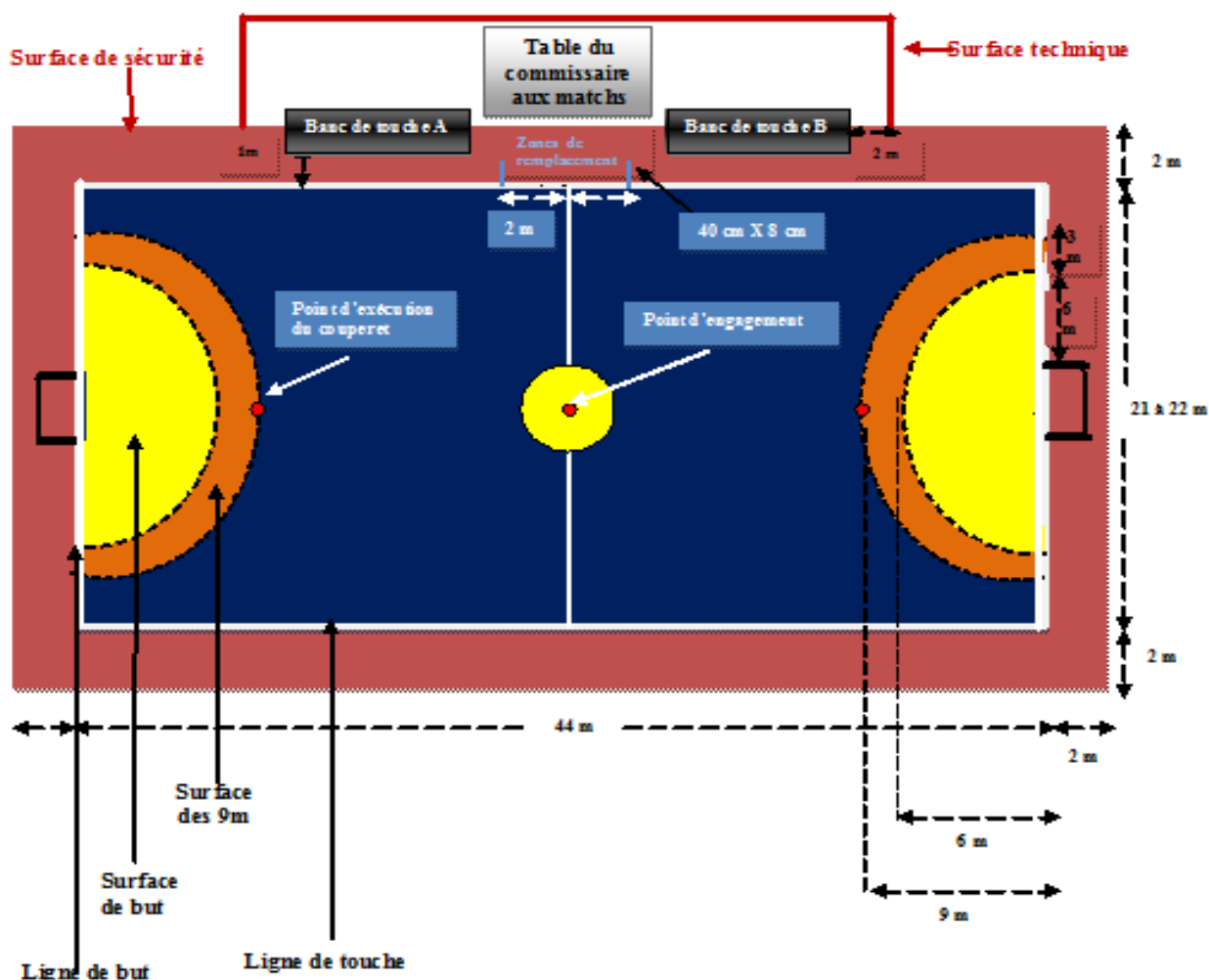
a. Les dimensions

Le terrain de jeu est un rectangle de trente huit (38) à quarante-quatre (44) mètres de long sur vingt-un (21) à vingt-deux (22) mètres de large.

Les grands côtés sont appelés lignes de touche ; quant aux petits côtés, ils sont dénommés lignes de but (entre les montants) ou lignes de sortie de but (de part et d'autre des montants).

Il n'est pas autorisé de modifier les caractéristiques de l'aire de jeu pendant le match.

Le marquage du terrain de jeu et ses particularités doivent être établis conformément au plan ci-après :



b. la surface de but

A chaque extrémité du terrain est délimitée une surface de but.

Deux demi-cercles de six (06) mètres de rayon sont tracés depuis le bord extérieur de chaque montant de but vers l'intérieur de la surface de jeu. Ces demi-cercles tracés depuis la ligne de but croisent une ligne imaginaire perpendiculaire à celle-ci. La partie supérieure de chaque demi-cercle est reliée par une ligne parallèle à la ligne de but.

La ligne courbe délimitant la surface de but s'appelle ligne de but.

c. La ligne du jeu à neuf (09) mètres

Une ligne discontinue est tracée à chaque extrémité du terrain depuis la ligne de sortie de but, avec des demi-cercles d'un rayon de neuf (9) mètres à compter du bord extérieur de chaque montant de but.

d. Les buts

Au centre de chaque ligne de but sont placés les buts composés de deux (02) montants verticaux, équidistants des points de corner de trois (03) mètres (mesure intérieure) et reliés par une barre horizontale dont le bord inférieur sera à deux (02) mètres du sol.

Des filets doivent être attachés aux montants, à la barre transversale et au sol derrière les buts. Ils doivent être soutenus de façon convenable et être disposés de manière à ne pas gêner les joueurs.

e. Les zones de remplacement

La zone de remplacement est située sur le même côté du terrain que le banc des équipes ; les joueurs y passent lors de chaque remplacement. Chacune des zones de remplacement a une longueur de deux (02) mètres à compter de la ligne médiane.

Chaque zone est délimitée de part et d'autre par une ligne perpendiculaire à la ligne de touche ; elles ont une largeur de huit (08) centimètres et une longueur de quarante (40) centimètres à l'extérieur du terrain de jeu.

f. La surface technique

La surface technique s'étend, sur les côtés, à deux (02) mètres de part et d'autre des places assises des équipes et des officiels et, vers l'avant, jusqu'à un (01) mètre de la ligne de touche.

Le nombre de personnes autorisées à prendre place sur la banc de touche dans la surface technique est défini dans la **Loi 2**.

g. La surface de sécurité

Une zone de sécurité entoure l'aire de jeu. Sa largeur est au moins de deux (02) mètres le long de la ligne de touche et de la ligne de sortie de but. Elle englobe la surface technique et son accès est strictement interdit aux spectateurs.

2. LE BALLON

- a. Le ballon homologué pour les compétitions de Maracana est un ballon de football de taille quatre ; il est sphérique, en cuir ou en matière adéquate.
- b. Quand le ballon éclate ou se dégonfle au cours du jeu, la partie doit être interrompue et reprise par une balle à terre avec un nouveau ballon à l'endroit où le premier ballon est devenu défectueux ; sauf s'il était dans les six (06) mètres, auquel cas la balle à terre doit être jouée sur la ligne des neuf (09) mètres.
- c. Quand ce fait se produit pendant l'arrêt du jeu (coup d'envoi, coup de pied de coin, coup de pied de réparation, coup de pied de but, coup franc, rentrée de touche) le jeu doit être repris en conséquence.

LOI 2 : LE NOMBRE ET L'EQUIPEMENT USUEL DES JOUEURS ET DES OFFICIELS

1. LE NOMBRE DE JOUEURS

- a. la partie sera jouée par deux (02) équipes comprenant chacune six (06) joueurs au maximum. Aucun match ne peut avoir lieu si l'une ou l'autre équipe dispose de moins de quatre (04) joueurs.
- b. Dans tout match disputé dans le cadre de compétitions officielles, il est possible de recourir à quatre (04) remplaçants au maximum.

Une équipe est autorisée à faire jouer tous ses remplaçants autant de fois qu'elle le souhaite et à tout moment de la partie, pourvu que celle-ci n'évolue pas à plus de six (06) et qu'elle respecte la procédure de remplacement.

La procédure de remplacement

- Le commissaire au match doit veiller à ce que les remplaçants qui pénètrent sur l'aire de jeu, soient préalablement inscrits sur la feuille de match.
- La partie n'est pas interrompue au moment des remplacements.
- Le remplacé sort par la zone de changement de son camp, puis le remplaçant entre sur le terrain par cette même zone.
- La procédure de remplacement s'achève au moment où le remplaçant pénètre sur le terrain.

Sanctions

- Le jeu est arrêté pour une infraction aux paragraphes (a) et (b).
- Tout joueur de trop est expulsé et le capitaine de l'équipe écope d'un carton jaune. Si le capitaine est sur le banc de touche alors l'entraîneur désigne un joueur à expulser. Le jeu est repris par un coup franc aux neuf (09) mètres au profit de l'équipe adverse.
- Lorsque la procédure de remplacement est mal effectuée, le joueur entrant écope d'un carton jaune et s'il jouait le ballon au moment de l'expulsion, un coup franc est alors accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où le ballon a été touché pour la dernière fois.

2. L'EQUIPEMENT USUEL

- L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour eux-mêmes et les autres. Ceci s'applique aux bijoux en tous genres.
- L'équipement usuel d'un joueur se compose d'un maillot numéroté, d'un short, d'une paire de bas et de chaussures homologuées.
- Les chaussures homologuées sont celles conçues pour la pratique du sport sur terrains stabilisés, avec une tige basse de textile ou de cuir et des semelles cuvettes en caoutchouc. Les souliers, les chaussures à crampons moulés ou vissés et les chaussures en caoutchouc avec boucles en fer sont proscrits pour la pratique du Maracana.
- Si l'un des arbitres estime qu'un joueur porte sur lui des objets non homologués, qui peuvent être dangereux pour les autres joueurs, il doit l'inciter à les enlever. Si le joueur refuse de s'exécuter, il ne peut participer au match.
- Un joueur qui n'a pas été autorisé à prendre part au jeu ou qui a été expulsé pour infraction doit se présenter au commissaire au match et ne peut entrer ou revenir sur le terrain de jeu que lorsque celui-ci aura constaté que le joueur ne contrevient plus à la ladite loi.
- Le capitaine de l'équipe doit obligatoirement porter un brassard d'une largeur d'au moins huit (08) centimètres et dont la couleur est distincte de celle du maillot de l'équipe.

Sanctions

Tout joueur enfreignant cette loi devra être enjoint par les arbitres ou le commissaire au match, de quitter le terrain pour se mettre en règle.

Tout joueur qui n'a pas été autorisé à prendre part à la partie ou qui a été expulsé pour infraction à la présente loi et qui pénètre sur le terrain pour prendre part au jeu doit recevoir un carton jaune.

3. LES OFFICIELS DES EQUIPES

Trois (03) officiels (entraîneur, médecin, encadreur...) sont autorisés à prendre place sur le banc de touche ; ils doivent être en tenue uniforme différente de celle des joueurs.

Un seul officiel à la fois est autorisé à donner des instructions tactiques depuis la surface technique.

L'entraîneur et les autres officiels ne peuvent sortir de la surface technique. Des circonstances particulières, comme par exemple l'intervention, avec l'autorisation de l'arbitre, du médecin sur l'aire de jeu pour soigner un joueur blessé, font exception à cette règle.

L'entraîneur et les autres officiels présents dans la surface technique doivent adopter un comportement fair-play et responsable.

LOI 3 : LES ARBITRES, LE COMMISSAIRE AU MATCH ET LE SUPERVISEUR

Deux (02) arbitres titulaires, un arbitre (01) suppléant, un (01) commissaire au match et un (01) superviseur sont désignés pour officier chaque match.

1. LES ARBITRES TITULAIRES

- a. Deux (02) arbitres sont désignés pour diriger chaque match ; leurs autorités et exercices des pouvoirs qui leur sont conférés par les lois du jeu commencent dès qu'ils ont pénétré sur le terrain. Leurs droits de pénalisation s'étendent aux infractions commises pendant une suspension temporaire du jeu ou quand le ballon est hors du jeu. Leurs décisions à propos de questions de faits survenus dans le courant de la partie sont sans appel, pour autant que cela concerne le résultat du match.
- b. Ils veillent à l'application des lois du jeu.
- c. Ils s'abstiennent de pénaliser là où en le faisant, ils croient favoriser l'équipe ayant commis une faute.
- d. Ils ont le pouvoir discrétionnaire d'arrêter le jeu pour toutes les infractions aux lois après avis du commissaire au match et du superviseur, de suspendre ou d'interrompre définitivement la partie chaque fois qu'ils l'estiment nécessaire, en raison notamment de l'intervention des spectateurs ou d'autres motifs.

A partir du moment où ils entrent sur le terrain, l'un d'eux peut adresser un avertissement verbal et montrer un carton jaune à tout joueur ayant une mauvaise tenue ou une attitude inconvenante.

- e. Ils ne doivent permettre à personne, en dehors des joueurs, du commissaire au match et du superviseur, de pénétrer sur l'aire de jeu sans leur autorisation.
- f. Ils arrêtent la partie s'ils estiment qu'un joueur est blessé et autorisent le médecin - le cas échéant - à le traiter sur l'aire de jeu. Ils font transporter le joueur hors du terrain aussitôt que possible et font reprendre immédiatement le jeu avec l'autorisation du commissaire au match qui a la charge du chronomètre.
- g. Si un joueur est blessé, la rencontre n'est arrêtée que lorsque le ballon a cessé d'être en jeu.
- h. Ils excluent définitivement du terrain et montrent un carton rouge à tout joueur qui, à leur avis, est coupable de conduite violente, ou de brutalité, ou tacle, de propos ou d'attitude injurieux ou grossiers ou continue à se conduire de manière inconvenante après avoir reçu un premier avertissement.
- i. Les arbitres doivent porter une chemisette dont la couleur sera distincte de celle des équipes en présence.

2. L'ARBITRE SUPPLEANT

- a. Il est chargé de comptabiliser toutes les fautes commises par chacune des équipes. Il utilisera des plaquettes numérotées d'un (01) à deux (02) et il les lèvera au fur et à mesure que les équipes cumuleront les fautes. Il présentera la plaquette à l'équipe fautive, puis à l'équipe adverse et au public.
- b. Quand la deuxième faute cumulée sera atteinte, l'arbitre suppléant le signalera en mettant un drapeau ou un signe indicatif sur la table, du côté de l'équipe qui a commis cette deuxième faute.
- c. A la fin d'une rencontre, l'arbitre suppléant remettra à zéro le compteur des fautes cumulées.

3. LE COMMISSAIRE AU MATCH

- a. Un commissaire au match est désigné pour le bon déroulement des rencontres. Il a pour mission de veiller à l'application des lois de jeu par les arbitres et les joueurs. Il donne son avis pour la suspension ou pour l'interruption d'une rencontre chaque fois qu'il l'estime nécessaire en raison des éléments de l'intervention des spectateurs ou d'autres motifs.
- b. Il fait parvenir un rapport détaillé des faits au comité des litiges dans les formes et délais stipulés par les règlements en pareil cas.

- c. Il donne le signal du coup d'envoi, de la reprise du jeu après tout arrêt, de la fin de la partie et décide si le ballon répond aux exigences de la Loi 2.
- d. Il remplit la fonction de chronométreur et veille à ce que la partie ait la durée réglementaire ou convenue. Il met le chronomètre en mode pause pour toute perte de temps due à un accident ou toutes autres causes.
- e. Il n'autorise personne, à part les joueurs, à pénétrer sur l'aire de jeu.
- f. En cas de défaillance ou défaut de maîtrise manifeste des lois du jeu par un arbitre, il est autorisé à le remplacer par l'arbitre suppléant ou à défaut, à se substituer à celui-ci et cumule alors les deux fonctions.
- g. Il doit veiller à ce que le nombre de personnes admises sur le banc de touche soit respecté : quatre (04) joueurs et trois (03) encadreur dont les noms figurent sur la feuille de match.
- h. Il est le seul à déclarer le résultat d'une rencontre et à considérer qu'un match est à rejouer ou est déclaré forfait.
- i. Le cas échéant, il peut accomplir les tâches dévolues à l'arbitre suppléant.

4. LE SUPERVISEUR

- a. Un superviseur est désigné pour la supervision des rencontres d'une ou plusieurs journées de compétitions. Il a pour mission de veiller au bon déroulement de la compétition. En relation avec le commissaire aux matchs, il donne son avis pour la suspension ou pour l'interruption d'une rencontre chaque fois qu'il l'estime nécessaire.
- b. Il fait parvenir un rapport détaillé des faits au comité des litiges dans les formes et délais stipulés par les règlements en pareil cas.

NB: Chaque arbitre titulaire est complémentaire et solidaire de son partenaire. Lorsque les deux (02) arbitres ont des décisions opposées, ils doivent d'abord tenter de concilier leurs points de vue avant de recourir éventuellement au commissaire au match pour les départager ou les aider à prendre une décision finale.

LOI 4 : LA DUREE DE LA PARTIE – LE BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

1. LA DUREE DE LA PARTIE

La partie comporte deux périodes égales de dix (10) minutes (chronomètre) chacune à moins d'un accord contraire.

La durée de chaque période doit être prolongée pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation. Un arrêt à la mi-temps ne peut normalement excéder cinq (05) minutes à moins d'autorisation du commissaire au match.

2. LE BALLON EST HORS DU JEU

Le ballon est hors du jeu lorsque :

- Il a entièrement dépassé la ligne de touche ou de but soit à terre, soit en l'air.
- La partie a été arrêtée par l'un des arbitres ou par le commissaire au match.

3. LE BALLON EST EN JEU

Le ballon est en jeu à tout autre moment, du début à la fin de la partie, y compris dans les cas suivants :

- S'il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché un montant de but, une barre transversale.
- S'il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché un des arbitres se trouvant sur l'aire de jeu.

LOI 5 : LE COUP D'ENVOI ET LA REPRISE DU JEU

1. AU DEBUT DE LA PARTIE

Le choix des camps et du coup d'envoi est tiré au sort au moyen d'une pièce à deux faces distinctes. L'équipe favorisée par le sort a le droit de choisir soit un camp, soit d'engager le coup d'envoi.

Au signal des arbitres, le jeu commence par un coup de pied placé donné par l'un des joueurs de l'équipe ayant le bénéfice du coup d'envoi, en direction du joueur le plus proche de l'équipe adverse, qui remet aussitôt le ballon de façon régulière (fair-play) au joueur duquel il l'a reçu.

2. APRES UN BUT MARQUE (REPRISE DU JEU)

Le jeu reprend de la même façon indiquée ci-dessus. Après un but, c'est à l'équipe qui aura encaissé le but de donner un coup de pied placé au joueur de l'équipe adverse le plus proche, depuis le centre du terrain qui lui remet aussitôt le ballon de façon régulière (fair-play).

3. APRES LA MI-TEMPS

Les équipes changent de camp, et le coup d'envoi sera donné par un joueur de l'équipe qui n'avait pas bénéficié du coup d'envoi au commencement de la partie. Celui-ci adresse le ballon au joueur le plus proche de l'équipe adverse, qui le lui remet aussitôt de façon régulière (fair-play).

Sanctions

En cas d'infraction à cette loi, le coup d'envoi sera recommencé et le joueur fautif écoperait d'une sanction graduelle (avertissement verbal puis carton jaune).

Le coup d'envoi ne peut être donné par des personnes autres que les joueurs prenant part à une rencontre.

4. APRES TOUT ARRET TEMPORAIRE (REPRISE DU JEU)

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'un des arbitres laisse tomber le ballon 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 se trouvait dans la zone des neuf (09) mètres ou dans la surface de but de l'une des équipes, la «balle à terre» sera jouée sur la ligne des neuf (09) mètres de cette équipe.

Si le ballon mis en jeu par l'un des arbitres dépasse une ligne de touche, l'arbitre fait à nouveau «balle à terre». Aucun joueur ne peut toucher le ballon avant que celui-ci n'ait touché le sol. Si cette dernière disposition n'est pas observée, l'arbitre recommence la « balle à terre ».

LOI 6 : LE BUT MARQUE

Un but est marqué lorsque le ballon a entièrement dépassé la ligne de but entre les montants et sous la barre transversale de but sans avoir été porté, jeté ou frappé intentionnellement de la main par un joueur de l'équipe attaquante et si et seulement si le joueur qui a touché (en dehors des mains) le ballon en dernier lieu se trouve dans la surface de but.

L'équipe qui a marqué le plus grand nombre de buts est désignée vainqueur. Si aucun but n'a été marqué ou si les équipes ont réussi un nombre égal de buts, le match sera déclaré nul et sanctionné par une séance de tirs aux buts.

Un but ne peut en aucun cas être accordé lorsque le ballon a été arrêté par un corps étranger avant de dépasser la ligne de but. Si le fait se produit au cours d'une phase ordinaire de jeu autre que le botté du coup de pied de réparation la partie doit être interrompue et reprise par l'un des arbitres par une «balle à terre» à l'endroit où est survenu le contact entre le ballon et le corps étranger.

Si au moment où le ballon va entrer dans le but, mais avant qu'il ne dépasse entièrement la ligne de but, un spectateur pénètre sur le terrain et essaie d'empêcher le but, l'arbitre doit accorder le but si le ballon entre dans le but, à moins que le spectateur ait touché le ballon ou soit intervenu dans le jeu; dans ce cas l'arbitre arrêtera le jeu et reprendra par une «balle à terre» à l'endroit où le contact ou l'intervention a eu lieu.

NB : Un but peut être refusé par l'un des arbitres, s'il estime que le joueur qui marque, shoote le ballon avec violence (force), sur ou au dessus de la zone pelvienne, d'un ou plusieurs joueurs du camp adverse, situés sur la trajectoire du ballon.

LOI 7 : LES COUPS FRANCS

1. L'ENGAGEMENT DANS LA ZONE DES SIX (06) METRES

Seul un joueur de l'équipe qui a le bénéfice de l'engagement (ou coup de pied de but) doit se trouver dans la surface de but.

Ses coéquipiers devront se tenir au-delà de la ligne des six (06) mètres ; lorsqu'un ou plusieurs coéquipiers se trouvent dans la surface de but lors du botté du coup de pied de but, un coup franc est alors accordé à l'équipe adverse et il est effectué aux neuf (09) mètres.

Les joueurs de l'équipe adverse devront se tenir en dehors de la surface des neuf (09) mètres.

La balle est en jeu dès qu'elle franchit la ligne des six (06) mètres.

2. DANS LE JEU

Un coup franc est accordé sur une poussette, un tirage de maillot (carton jaune), un coup de coude (carton rouge), une obstruction, un croc-en-jambe, un appui sur un partenaire ou un adversaire pour dégager le ballon de la tête ou du pied (carton jaune ou carton rouge)

Tout coup franc accordé à l'équipe défendante à l'intérieur de sa propre surface de but, peut être exécuté d'un point quelconque de ladite surface de but.

Toutes les fautes commises par l'équipe défendante (en dehors du maniement du ballon) à l'intérieur de la surface de but et de la zone des neuf (09) mètres donne droit à un coup franc, en faveur de l'équipe attaquante, exécuté sur la ligne discontinue des neuf (09) mètres.

Toutes les fautes commises par l'équipe défendante dans la surface comprise entre les lignes de six (06) mètres et neuf (09) mètres sont sanctionnées d'un coup franc exécuté aux neuf (09) mètres.

NB : La distance réglementaire à observer par l'équipe défendante lors de l'exécution d'un coup franc est de trois (03) mètres.

Sanctions

- Si, lors de l'exécution d'un coup franc, un ou des joueurs se mettent à danser et à gesticuler dans le but de distraire ou de retarder le jeu, il s'agit d'une conduite inconvenante ; le(s) fautif(s) reçoit(ent) un avertissement verbal ; en cas de récidive, il(s) écope(nt) d'un carton jaune.
- Lors du botté d'un coup franc, si un ou des joueurs de l'équipe défendante ne se placent pas à la distance réglementaire, ils doivent recevoir un avertissement verbal et en cas de récidive, il(s) écope(nt) d'un carton jaune.
- Est à considérer comme conduite inconvenante grave, toute tentative de retarder l'exécution d'un coup franc notamment en avançant pour réduire la distance ou en lançant le ballon loin du joueur ayant le bénéfice du coup franc ; le(s) joueur(s) fautifs écope(nt) d'un carton jaune.
- Si le joueur qui botte un coup franc rejoue le ballon avant que celui-ci ait été touché ou joué par un autre joueur, un coup franc sera accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où la faute a été commise.

LOI 8 : LA RENTREE DE TOUCHE

Lorsque le ballon a entièrement dépassé la ligne de touche soit à terre, soit en l'air, il est remis en jeu dans une direction quelconque à partir de l'endroit où il a franchi la ligne de touche par un joueur de l'équipe opposée à celle dont fait partie le joueur ayant touché le ballon en dernier lieu. Le joueur qui remise le ballon doit se servir de ses pieds.

Le ballon sera en jeu aussitôt après avoir pénétré dans le terrain, mais il ne pourra toutefois être rejoué par le même joueur qu'après avoir été touché par un autre joueur.

Lors de l'exécution d'une rentrée de touche, les joueurs de l'équipe défendante devront être à trois (03) mètres du joueur qui exécute la rentrée de touche. Une rentrée de touche ne s'exécute pas à l'intérieur du terrain, mais elle se fait en dehors de la ligne de touche.

La rentrée de touche est reprise par l'équipe bénéficiaire lorsque le ballon n'a pas pénétré sur l'aire de jeu après son exécution.

Sanctions

- Lorsque la rentrée de touche n'a pas été régulière, elle sera recommencée, mais par un joueur de l'équipe adverse.

- Lorsque le joueur qui a fait la rentrée de touche, rejoue le ballon avant que celui-ci ait été touché ou joué par un autre joueur, un coup franc sera accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où la faute a été commise.
- Lors d'une rentrée de touche tout joueur de l'équipe adverse qui se met à gesticuler dans le but de distraire ou de gêner le joueur effectuant la rentrée de touche, se rend coupable de conduite inconvenante et doit recevoir un avertissement verbal ; en cas de récurrence, il écope d'un carton jaune.

LOI 9 : LES FAUTES ET COMPORTEMENTS ANTI SPORTIFS

Le carton rouge équivaut à une exclusion. Le carton jaune est synonyme d'avertissement et d'une expulsion de deux (02) minutes

1. LES FAUTES PASSIBLES D'AVERTISSEMENT

Un joueur se voit infliger un carton jaune quand il commet l'une des fautes suivantes : s'il

- se rend coupable d'un comportement anti-sportif (conduite inconvenante)
- manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes
- enfreint avec insistance les lois du jeu
- retarde la reprise du jeu
- ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup franc, d'un coup de pied de réparation, d'un coup de pied de but ou d'un coup de pied de coin
- ne respecte pas la procédure de remplacement.
- donne ou essaie de donner un coup de pied à un adversaire
- saute sur un adversaire
- charge un adversaire par derrière
- retient un adversaire
- pousse un adversaire
- manie le ballon en dehors de la surface de but, c'est-à-dire porter, frapper ou lancer le ballon avec la main ou le bras.

En outre, un coup franc est accordé à l'équipe adverse.

2. LES FAUTES PASSIBLES D'EXCLUSION

Un joueur écope d'un carton rouge et est exclu du terrain de jeu quand il commet l'une des fautes suivantes :

- se rendre coupable d'une conduite violente ou de brutalité, dans l'opinion de l'arbitre
- cracher sur l'adversaire ou sur toute autre personne
- provoquer de la bagarre

- tenir des propos discourtois, injurieux ou grossiers
- anéantir une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but en commentant une faute passible d'un coup franc
- empêcher l'équipe adverse de marquer ou annihiler une occasion de but manifeste, en touchant délibérément le ballon de la main.
- recevoir un second avertissement au cours du même match
- se rendre de nouveau coupable de conduite inconvenante après avoir reçu un avertissement.
- donner un coup de pied à un adversaire
- passer un croc en jambes à un adversaire en pleine course
- sauter sur un adversaire
- charger un adversaire violemment ou dangereusement
- charger violemment un adversaire par derrière
- frapper un adversaire ou cracher sur lui
- retenir un adversaire
- pousser un adversaire
- manier le ballon de manière intentionnelle, alors qu'on est le dernier défenseur et qu'il y avait une action de but

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 accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise.

NB : Le joueur qui écope d'un carton rouge doit quitter la zone de sécurité ; il ne doit pas influencer la suite de la rencontre de quelque manière que ce soit.

3. LA LETTRE ET L'ESPRIT DE LA LOI 9

La lettre et l'esprit de la **Loi 9** n'obligent pas les arbitres à arrêter la partie pour donner un carton. S'ils le préfèrent, ils peuvent appliquer la règle de l'avantage. Dans ce cas, ils sanctionneront le joueur quand le jeu sera arrêté.

4. LA COUVERTURE DE BALLE

Lorsqu'un joueur couvre le ballon sans le toucher dans le but d'éviter qu'il puisse être joué par un adversaire, il y a obstruction mais non infraction, parce que le joueur est déjà en possession du ballon qu'il couvre pour des raisons tactiques alors que le ballon demeure à distance de jeu. En fait, il joue effectivement le ballon et ne commet aucune infraction.

5. L'OBSTRUCTION

Si un joueur allonge les bras pour faire obstruction à un adversaire et fait des pas d'un côté et de l'autre, agitant les bras de haut en bas pour retarder un adversaire, le forçant à changer sa course, mais sans entrer en contact avec lui, l'arbitre doit donner un carton jaune au joueur pour conduite inconvenante et un coup franc.

6. LA CONDUITE INCONVENANTE OU VIOLENTE

Tout joueur qui se rend coupable de conduite inconvenante ou violente, que ce soit à l'égard d'un adversaire, d'un coéquipier, d'un officiel ou d'autres personnes ou qui encore prononce des grossièretés ou des injures, sera puni suivant la nature de la faute commise.

7. LES PROTESTATIONS

Si, alors que l'arbitre a accordé un coup franc, un joueur proteste violemment en tenant des propos injurieux et grossiers, il est exclu du terrain. Le coup franc ne doit être botté tant que le joueur n'a pas quitté le terrain.

8. L'OUTRAGE

L'outrage consistant à cracher sur des adversaires, des officiels ou autres personnes ainsi que tout autre comportement indécent est considéré comme conduite violente et sanctionné d'un carton rouge.

9. LA DOUBLE FAUTE

Si, au moment où l'arbitre va donner un avertissement à un joueur et qu'il ne l'a pas encore fait, le joueur commet une infraction également punie, il sera exclu définitivement du terrain.

Sanctions

Il ne peut être montré un carton jaune ou un carton rouge qu'à un joueur, un remplaçant, un joueur remplacé ou un encadreur.

10. LE TABLEAU DES SANCTIONS

NATURE	SENTENCE
Un carton jaune	Deux (02) minutes d'expulsion
Un deuxième carton jaune au cours du même match équivaut à un carton rouge	Exclusion du joueur : l'équipe évolue avec un joueur en moins ; le joueur écope de deux (02) matchs de suspension (le match en cours et le match suivant de son équipe)
Un carton rouge (direct)	Exclusion du joueur ; l'équipe évolue avec un joueur en moins ; le joueur écope de trois (03) matchs de suspension (le match en cours et les deux (02) matchs suivants de l'équipe).
Un carton bleu	Carton indicatif précisant qu'une faute de catégorie C vient d'être commise

Il ne peut être montré un carton jaune, rouge ou bleu qu'à un joueur, un remplaçant, un joueur remplacé ou un encadreur.

11. LA FAUTE DISCIPLINAIRE

Est dite faute disciplinaire, tout acte inconvenant (propos injurieux ou malencontreux, pénétration sur l'aire de jeu) ou violent (agression physique, crachats, jets d'objets, détérioration ou destruction de la logistique déployée par la fédération et les partenaires, etc.) commis par un encadreur, dirigeant, joueur (sur le banc) ou supporter à l'encontre de l'équipe adverse, des officiels (arbitres, commissaire au match, comité d'organisation) et des partenaires.

L'encadreur, dirigeant, ou joueur (sur le banc) fautif écoperà d'un carton rouge ; quant au supporter fautif, l'arbitre l'exclut sans lui présenter de carton.

Le capitaine de l'équipe fautive écoperà d'un carton jaune. S'il est sur le banc de touche, alors son entraîneur se charge de choisir un joueur de champs qui est exclu temporairement pour deux (02) minutes.

Si le capitaine, l'entraîneur, l'entraîneur adjoint et le troisième officiel régulièrement inscrits sur la feuille de match commettent des fautes disciplinaires et écoperent d'un carton rouge au même moment, alors un joueur de champs de l'équipe fautive s'auto-désigne et écoperà du carton jaune.

Si au bout de trente (30) secondes de concertation aucun joueur de champs de l'équipe fautive ne s'auto-désigne, alors l'arbitre se charge de choisir un joueur de champs qui écoperà du carton jaune. Le jeu reprend par un coup franc exécuté aux neuf (09) m contre l'équipe fautive et celle-ci évoluera en infériorité numérique.

En outre, la fédération statuera sur les rapports des officiels et prendra les mesures disciplinaires appropriées.

12. LA CATEGORISATION DES FAUTES

Il existe trois types de fautes :

- Catégorie A : Actes délictueux commis par un dirigeant ou supporter.
- Catégorie B : Fautes techniques et verbales (mauvais remplacement, non respect de la distance de trois (03) mètres, faute de mains, injures, etc.).
- Catégorie C : Fautes de contact mettant en cause l'intégrité physique d'un adversaire, partenaire ou officiel (tacles, jeu dangereux, agressions physiques, etc.).

LOI 10 : LE COUP DE PIED DE REPARATION

Un coup de pied de réparation ou penalty est donné au point de réparation (le centre de la ligne médiane) lorsqu'un joueur de l'équipe défendante manie le ballon dans la surface de but. Avant l'exécution de la sanction, tous les joueurs, devront se tenir sur la ligne médiane (dans la moitié de terrain réservée à l'équipe qui a le bénéfice de la faute) à 3m du ballon.

Le penalty exécuté n'est considéré comme but marqué que si le ballon franchit entièrement la ligne de but, entre les montants des buts, soit directement sans avoir préalablement touché le sol, soit en rebondissant une seule fois dans la surface de but.

Le joueur bottant le coup ne peut rejouer le ballon qu'après qu'il ait été touché ou joué par un autre joueur. En cas de nécessité, la durée du jeu peut être prolongée, à la fin de la première mi-temps ou la fin de la partie pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation.

NB : Lors d'une séance de tirs au but, seuls les joueurs ayant terminé la rencontre doivent y prendre part.

Sanctions

- Si, dans l'exécution du coup de pied de réparation, le ballon rebondit en dehors de la surface de but, le ballon cesse alors d'être en jeu et un coup de pied de but est autorisé.
- Quand l'arbitre accorde un coup de pied de réparation, il ne doit pas donner le signal de l'exécution avant que les joueurs n'aient pris position conformément à la loi.
- Si, après que l'arbitre ait donné le signal pour l'exécution d'un coup de pied de réparation et avant que le ballon ne soit en jeu, un joueur de l'équipe défendante pénètre dans la moitié de terrain de son équipe ou s'approche à moins de trois (03) mètres du joueur bottant le coup, l'arbitre laissera cependant exécuter le coup. Si un but n'est pas marqué, le coup sera recommencé.
- Si, après que l'arbitre ait donné le signal pour l'exécution d'un coup de pied de réparation et avant que le ballon ne soit en jeu, un coéquipier du joueur donnant le coup pénètre dans la moitié de terrain de l'équipe adverse, l'arbitre laissera cependant exécuter le coup et si un but n'est pas marqué, le coup ne sera pas recommencé. Cependant, si un but est marqué, le but sera refusé et un coup de pied de but sera autorisé.
- Si après que le coup ait été donné, le ballon est arrêté dans sa course, de façon non intentionnelle, par un corps étranger dans la surface de but, le coup sera recommencé.

- Si, au moment où un coup de pied de réparation va être botté, le joueur donnant le coup se rend coupable de conduite inconvenante, le coup s'il a été botté, sera recommencé et le joueur écoperera d'un carton.
- Si, après que l'arbitre ait donné le signal pour l'exécution d'un coup de pied de réparation et avant que le ballon ne soit en jeu, un ou plusieurs joueurs de chaque équipe pénètrent dans la moitié de terrain de l'équipe défendante, l'arbitre laissera cependant exécuter le coup, et si un but est marqué, le but ne sera pas validé et le coup sera recommencé, les joueurs concernés avertis verbalement et en cas de récidive, ils écoperont d'un carton jaune.
- Lorsque la durée d'un match est prolongée à la mi-temps ou à la fin de la partie pour donner ou recommencer un coup de pied de réparation, cette prolongation doit durer jusqu'au moment où le coup de pied de réparation a terminé son effet. Le match se termine aussitôt que les arbitres aient pris la décision.

LOI 11 : LE COUP DE PIED DE BUT

Le coup de pied de but ou engagement aux six (06) mètres a lieu lorsque le ballon dépasse la ligne de but, soit à terre, soit en l'air en dehors de la partie de cette ligne comprise entre les montant des buts, après avoir été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe attaquante.

Le ballon est placé à un point quelconque de la surface de but et relancé du pied directement dans le jeu au-delà de la surface de but par un joueur de l'équipe attaquante lequel devra être seul dans cette surface au moment de l'exécution du coup.

Si le ballon n'a pas été envoyé au-delà de la surface de but, le coup sera recommencé. Les joueurs de l'équipe attaquante devront se trouver en dehors de la surface de but sur la ligne des neuf (09) mètres ; jusqu'à ce que le ballon ait été botté hors de la surface des six (06) mètres.

Sanctions

- Si, le joueur qui donne le coup de pied de but, joue le ballon pendant qu'un de ses partenaires se trouve dans la surface de but, un coup franc sera accordé à l'équipe dans la zone de pénalité, la zone des neuf (09) mètres.
- Si, le joueur qui donne le coup de pied envoie le ballon au-delà de la médiane, un coup franc sera accordé à l'équipe dans la zone des neuf (09) mètres.
- Si, au moment du botté du coup de pied de but, un joueur de chaque équipe en plus de celui qui exécute le botté se trouve dans la surface de but et que le coup est joué et le ballon

intercepté dans le temps, le botté sera recommencé et les joueurs fautifs recevront un avertissement verbal, en cas de récidive, ils écoperont d'un carton jaune.

- Si, le joueur de l'équipe défendante dépasse le temps réglementaire d'exécution du coup de pied de but, un coup franc sera accordé à l'équipe attaquante aux neuf (09) mètres.
- Le temps d'exécution d'un coup de pied de but est de cinq (05) secondes décomptées lorsque le ballon se trouve dans la surface de but soit en l'air dans les mains du joueur, soit à terre dans les pieds du joueur.

LOI 12 : LE COUP DE PIED DE COIN

Lorsque le ballon, après avoir été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe défendante, a 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 ou corner est accordé à un joueur de l'équipe attaquante. Le ballon doit être placé au point de corner et c'est de cet endroit que le coup est joué.

Un but ne peut donc pas être marqué directement sur un tel coup conformément à la **Loi 6**.

Les joueurs de l'équipe défendante sont disposés à distance réglementaire de trois (03) mètres avant que le ballon ne soit en jeu.

Le joueur qui a botté le coup ne peut rejouer le ballon avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur.

Lorsque le ballon, après avoir été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe défendante en dehors de la surface de but, franchit entièrement la ligne de but, soit à terre, soit en l'air, à l'intérieur de ses propres buts, un but n'est pas accordé sur cette phase de jeu, mais un coup de pied de coin est accordé à l'équipe attaquante.

Sanctions

- Si le joueur qui donne le coup joue le ballon une deuxième fois avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur, l'arbitre accorde un coup franc à l'équipe défendante et le coup botté de l'endroit où l'infraction a été commise.
- Dans le cas de toute autre infraction, le coup est recommencé.

LOI 13 : « LE COUPERET »

Toutes les fautes de catégorie C sont cumulées. L'arbitre suppléant ou le commissaire au match utilisera des plaquettes numérotées de un (01) à deux (02) et il les lèvera au fur et à mesure que les équipes cumuleront les fautes de catégorie C.

Quand la deuxième faute cumulée sera atteinte, l'arbitre suppléant ou le commissaire au match le signalera en mettant un drapeau ou un signe indicatif sur la table, du côté de l'équipe qui a commis cette troisième faute.

A compter de la troisième faute de catégorie C perpétrée par une équipe, celle-ci est sanctionnée d'un « couperet » au bénéfice de l'équipe adverse indépendamment des sanctions disciplinaires prévues par la Loi 9.

Le « couperet » est exécuté à partir de la ligne des neuf (09) m de l'équipe bénéficiaire dans l'axe du but, dans les mêmes conditions techniques qu'un coup de pied de réparation.

Si le « couperet » est transformé, le compteur des fautes cumulées sera remis à zéro. S'il n'est pas transformé, le nombre de fautes cumulées est maintenu et chaque nouvelle faute de catégorie C commise sera sanctionnée d'un nouveau « couperet ».

A la fin d'une rencontre, le compteur des fautes cumulées sera remis à zéro. Dans le cas d'une prolongation, on considérera celle-ci, comme la continuité de la deuxième période, en conservant les mêmes conditions techniques.

LOI 14 : LES PROTOCOLES D'ENTAME ET DE FIN DE MATCH

Les protocoles d'entame et de clôture des matchs font partie intégrante du match de Maracana.

Ils sont applicables à toutes les rencontres officielles et permettent de communiquer aux pratiquants le caractère convivial, fraternel et amical de la discipline.

1. LE PROTOCOLE D'ENTAME DE MATCH

Les deux (02) équipes pénètrent sur l'aire de jeu précédées des arbitres titulaires et des capitaines. Tous se disposent au niveau du point d'engagement, parallèlement à la ligne de touche, face à la table du commissaire aux matchs ou à la loge des officiels.

Le commissaire au match les rejoint et se tient sur le point d'engagement ; la paire arbitrale puis l'équipe visiteuse se positionnent à sa droite, tandis que celle qui reçoit se range à sa gauche.

L'équipe visiteuse serre la main des officiels et des adversaires ; ensuite l'équipe qui reçoit salue les officiels.

La partie peut alors démarrer.

2. LE PROTOCOLE DE FIN DE MATCH

A la fin d'une rencontre, les joueurs et les officiels de l'équipe victorieuse se disposent sur la ligne médiane, du point d'engagement vers la table du commissaire aux matchs.

Tous les joueurs et les officiels de l'équipe adverse doivent leur serrer la main avant de se disperser.

Tout joueur ou officiel qui ne respecte pas cette disposition écope d'une sanction disciplinaire : suspension pour le match suivant que son équipe entame en infériorité numérique jusqu'à extinction des deux (02) minutes.

3. LA FIN DE LA RENCONTRE

La fin de la partie intervient lorsque les deux équipes auront satisfaits à cette dernière exigence protocolaire.



RAPPEL DES MODIFICATIONS MAJEURES

- **LOI 1** : instauration de la zoné de sécurité
- **LOI 3** : création de la fonction de superviseur
- **LOI 10** : homologation du coup de pied de réparation lorsque le seul rebond au sol se fait sur la ligne des six (06) mètres.
- **LOI 13** : application du couperet à la troisième faute de catégorie C et pas de remise à zéro du compteur des fautes à la mi-temps.
- **LOI 14** : intégration des protocoles de début et de fin de match.