



FEDERATION FRANCAISE DE FOOTBALL
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE
Commission « Lois du Jeu – Appels »

- CIRCULAIRE 1.02 JUILLET 2009 -

LA SURFACE TECHNIQUE

- ✓ La surface technique, telle que mentionnée dans la loi 3 - décision 2 de l'International FA Board fait particulièrement référence aux matches disputés dans les stades pourvus d'une zone où les responsables techniques et les remplaçants peuvent s'asseoir.
- ✓ Il est reconnu que les dimensions ou l'emplacement de la surface technique peuvent varier selon les stades. Néanmoins, les points ci-dessous, sont énumérés à titre de conseils généraux :

1 - La zone technique s'étendra à un mètre de chaque côté de la zone où les responsables techniques et les remplaçants peuvent s'asseoir. Par ailleurs, cette surface s'étendra jusqu'à un mètre parallèlement à la ligne de touche .

2 - Il est recommandé de procéder au marquage de la surface technique.

3 - Les règlements des compétitions définissent le nombre de personnes autorisées à occuper la surface technique.

4 - En accord avec le règlement des compétitions, les personnes qui occuperont la surface technique doivent être identifiées avant le début du match.

5 – Une seule personne à la fois est autorisée à donner des instructions tactiques depuis la surface technique.

6 - L'entraîneur et les autres officiels doivent rester dans les limites de la surface technique. Certaines circonstances spéciales font exception dont, à titre d'exemple, celle où le physiothérapeute ou le médecin pénètre sur le terrain de jeu avec l'accord de l'arbitre afin de constater la blessure d'un joueur.

7 - L'entraîneur et les autres occupants de la surface technique sont tenus de se comporter, en tout temps, de manière responsable.



FEDERATION FRANCAISE DE FOOTBALL
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE
Commission « Lois du Jeu – Appels »

- CIRCULAIRE 3.04 JUILLET 2009 -

**DECISIONS A PRENDRE PAR L'ARBITRE POUR DES FAITS DE
JEU LORSQU'UNE EQUIPE COMPREND PLUS DE ONZE JOUEURS
EN COURS DE PARTIE A L'INSU DU DIRECTEUR DE JEU**

- ✓ Cette situation ne peut absolument pas se produire en début de match, un directeur de jeu étant dans l'obligation de s'assurer du nombre des présents avant de donner le coup d'envoi.
- ✓ Dans tous les cas l'arbitre refoulera le joueur excédentaire avec un avertissement pour comportement antisportif et adressera un avertissement au capitaine, pour comportement antisportif. Deux rapports seront rédigés, l'un pour la commission de discipline, l'autre pour la commission d'homologation.

REPRISE DU JEU

1. Dans les phases de jeu ordinaires :

1.1. Si l'arbitre arrête le jeu, la partie reprendra par coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon lors de l'arrêt de jeu.

1.2. Si le jeu est déjà arrêté pour une rentrée de touche, un coup de pied de but ou un coup de pied de coin, la partie reprendra suivant le motif de l'arrêt si la remise en jeu est au bénéfice de l'équipe régulière. Dans le cas où la remise en jeu est au bénéfice de l'équipe irrégulière, l'arbitre fera reprendre le jeu par un coup franc indirect au bénéfice de l'équipe régulière à l'endroit où le ballon a été touché en dernier lieu.

1.3. Si le jeu est déjà arrêté pour un coup franc ou un coup de pied de réparation, la partie reprendra suivant le motif de l'arrêt si la remise en jeu est au bénéfice de l'équipe régulière. Dans le cas où la remise en jeu est au bénéfice de l'équipe irrégulière, l'arbitre fera reprendre le jeu par un coup franc indirect au bénéfice de l'équipe régulière à l'endroit où était le ballon lorsque le jeu a été arrêté.

1.4. En application du principe de l'avantage, si un but est marqué :

- a) par l'équipe régulière contre l'équipe en surnombre, le but sera accordé et le jeu sera repris par coup d'envoi ;
- b) par l'équipe régulière contre son camp, le but sera refusé et le jeu sera repris par un coup franc indirect au profit de l'équipe régulière dans sa surface de but ;

- c) par l'équipe irrégulière et par un partenaire du joueur excédentaire contre l'équipe régulière, le but sera refusé et le jeu sera repris par un coup franc indirect pour l'équipe régulière dans sa surface de but ;
- d) par l'équipe irrégulière et par le joueur excédentaire contre l'équipe régulière, le but sera refusé et le jeu sera repris par un coup franc indirect pour l'équipe régulière dans sa surface de but ;
- e) par l'équipe irrégulière et par un partenaire du joueur excédentaire contre son camp, le but sera accordé et le jeu sera repris par un coup d'envoi ;
- f) par l'équipe irrégulière et par le joueur excédentaire contre son camp, le but sera accordé et le jeu sera repris par un coup d'envoi.

N.B. : Si l'un ou l'autre de ces états de fait apparaît seulement au moment de donner le coup d'envoi d'un but marqué alors que l'on est en place au centre du terrain, il convient de revenir à la source du but marqué (voir ci-dessus, le jeu n'ayant pas encore été repris).

2. Dans le cas où un joueur de l'équipe irrégulière autre que le joueur excédentaire se rend coupable d'une faute nécessitant une exclusion, l'arbitre doit agir ainsi :

- Exclusion du joueur coupable d'une faute grossière ou d'un acte de brutalité
- Refoulement du joueur excédentaire avec avertissement pour comportement antisportif
- Avertissement au capitaine pour comportement antisportif
- L'équipe irrégulière reprend le jeu à 10
- La partie reprendra par l'exécution de la sanction technique relative à la faute commise si le ballon était en jeu. Dans le cas contraire, la reprise de jeu sera celle préconisée dans les paragraphes précédents.

3. Dans le cas où c'est le joueur excédentaire qui se rend coupable d'une faute nécessitant une exclusion, l'arbitre doit agir ainsi :

- Exclusion du joueur excédentaire coupable d'une faute grossière ou d'un acte de brutalité, celui-ci ne pouvant définitivement pas prendre part au jeu
- Avertissement au capitaine pour comportement antisportif
- L'équipe irrégulière reprend le jeu à 11
- La partie reprendra par l'exécution de la sanction technique relative à la faute commise si le ballon était en jeu. Dans le cas contraire, la reprise de jeu sera celle préconisée dans les paragraphes précédents.

Rapports

✓ Dans tous les cas, l'arbitre doit rédiger deux rapports.

1. Un rapport concernant les sanctions pour la Commission de Discipline

2. Un rapport détaillé et circonstancié avec indication précise de l'heure et du score au moment des faits pour la Commission chargée de l'homologation.

✓ En effet, le score pouvant être, au moment des faits, en faveur de l'équipe irrégulière... il n'est plus possible de revenir sur ce qui a été accordé. Le match continue comme indiqué ci-dessus. La Commission compétente jugera compte tenu du rapport de l'arbitre et du score final.

Rappel

- ✓ En aucun cas, l'arbitre ne doit refuser le dépôt de réserves si le capitaine de l'équipe régulière émet le désir d'en déposer concernant ces faits.

Attention

- ✓ Dans le cas où un remplaçant entrerait inopinément sur le terrain et dont l'entrée serait détectée de suite par l'arbitre, la décision serait :
 - Arrêt de jeu sous réserve de l'avantage
 - Refoulement du remplaçant avec avertissement pour comportement antisportif.
 - Reprise du jeu par coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt de jeu, sauf circonstances particulières à la loi 13
 - Rapport



FEDERATION FRANCAISE DE FOOTBALL
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE
Commission « Lois du Jeu – Appels »

- CIRCULAIRE 3.06 JUILLET 2009 -

JOUEURS INTERDITS

1. REMPLACEMENT DE JOUEURS INTERDITS

Un titulaire interdit avant le match peut être remplacé par un remplaçant inscrit.

Dans les compétitions où il est possible d'inscrire 5 remplaçants, on pourra utiliser cette possibilité jusqu'à concurrence de 3 remplaçants inscrits. Toute équipe ayant utilisé avant le match 3 remplaçants inscrits pour remplacer 3 titulaires interdits ne disposera plus d'aucune possibilité de remplacement au cours du match. Une équipe ayant utilisé avant le match 2 remplaçants inscrits pour remplacer 2 titulaires interdits ne disposera plus que d'une seule possibilité de remplacement en cours de match...

Un remplaçant inscrit interdit avant le match ne pourra pas être remplacé.

Dans les compétitions où il est possible d'inscrire 5 remplaçants, si 1 ou 2 remplaçants inscrits sont interdits, l'équipe en question disposera toujours de 3 possibilités de remplacements. Par contre si 3 remplaçants sont interdits avant le match, elle ne disposera plus que de 2 possibilités de remplacements...

La DNA précise qu'en application des décisions de la Commission d'Arbitrage de la FIFA, des joueurs nouveaux, inscrits et identifiés, peuvent (en l'absence de remplaçants inscrits) prendre la place de joueurs interdits avant le coup d'envoi (dans la limite de trois) sous réserve d'avoir été préalablement inscrits comme remplaçants.

2. INSCRIPTION DES JOUEURS ET REMPLACANTS SUR LA FEUILLE DE MATCH

Conformément aux directives de la FIFA de la loi 3 et en application des Règlements Généraux Fédéraux, la DNA précise que l'inscription des joueurs et des remplaçants sur la feuille de match qui doit se faire avant le coup d'envoi, est subordonnée à la présentation, à ce moment là, d'une licence ou d'une pièce d'identité officielle ou non accompagnée d'un certificat médical (original ou copie).

L'obligation d'inscription des joueurs et des remplaçants sur la feuille de match avant le coup d'envoi s'applique aux compétitions nationales, les Liges et les Districts pouvant posséder des réglementations particulières.

3. PERMUTATION DE JOUEURS ET REMPLACANTS AVANT LE COUP D'ENVOI

L'arbitre, constatant la situation une fois le coup d'envoi donné, autorisera le joueur à rester sur le terrain mais lui adressera un avertissement pour comportement antisportif au premier arrêt de jeu. L'arbitre se doit d'en informer le capitaine adverse et de mettre en conformité dès que possible la feuille de match. Dans le cas de figure où l'arbitre interrompt le jeu pour adresser la sanction disciplinaire (avertissement pour comportement antisportif), le jeu sera repris par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption sous réserve des conditions particulières de la loi 13.



FEDERATION FRANCAISE DE FOOTBALL
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE
Commission « Lois du Jeu – Appels »

- CIRCULAIRE 4.02 JUILLET 2009 -

VERIFICATION DE L'EQUIPEMENT DES JOUEURS

1. L'examen des chaussures doit être fait avec le plus grand soin avant la rencontre et, par terrain lourd ou gelé, avant la reprise de la seconde mi-temps.

2. De nombreux joueurs utilisant des crampons très dangereux (coniques ou en aluminium fortement usés), ce contrôle doit être autant manuel que visuel. Il en est de même lors du remplacement de joueurs.

3. La vérification doit porter notamment sur :

- Le port effectif de protège-tibias conformes à la loi 4.
- Le caractère systématique de tous les éléments de l'équipement de base

Sont concernés par cette disposition tous les accessoires présentant un réel danger comme les prothèses médicales par exemple...

La sécurité des joueurs faisant partie de ses devoirs, l'arbitre prendra dans ce sens toute mesure en conformité avec la loi 4 et les décisions de l'International Board.

4. La DNA rappelle que les dispositions de la FIFA interdisent le port de tous les bijoux. La DNA tolère cependant pour les Compétitions Professionnelles et Fédérales, ainsi que pour les compétitions de Ligue et de District que, seule, l'alliance puisse être portée, recouverte par une protection. La vérification doit être faite avec attention par les officiels avant le match ou avant l'entrée en jeu lorsqu'il s'agit d'un remplaçant.

5. Le port de sur-chaussettes ou de sur-bas (strapping) est interdit. Ce strapping sera toléré uniquement s'il est de la même couleur que les chaussettes.

6. La FIFA a décrété que l'équipement des joueurs et des joueuses ne devait porter aucun message politique, religieux ou personnel.



FEDERATION FRANCAISE DE FOOTBALL
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE
Commission « Lois du Jeu – Appels »

- CIRCULAIRE 4.03 JUILLET 2009 -

JOUEUR PERDANT UNE DE SES CHAUSSURES

- ✓ Un joueur perdant une de ses chaussures sera invité par l'arbitre à se rechausser le plus rapidement possible.
- ✓ Si l'arbitre a arrêté le jeu pour permettre au joueur de satisfaire aux exigences de la loi 4, il reprendra le jeu par balle à terre.
- ✓ Si un joueur perd une chaussure au moment du déclenchement du tir, le but étant marqué, celui-ci doit être accordé, car le joueur a perdu sa chaussure à la suite d'une circonstance fortuite. L'arbitre devra l'inviter à se rechausser avant la reprise du jeu : le coup d'envoi en l'occurrence.
- ✓ Toutefois, si la perte de la chaussure a occasionné une gêne pour l'adversaire, le but sera refusé et le jeu sera repris par une balle à terre effectuée à l'endroit du déclenchement du tir.
- ✓ Si un joueur perdant une de ses chaussures, poursuit pertinemment sa course, se trouvant ainsi en infraction avec la loi 4, l'arbitre arrêtera le jeu. Le joueur sera invité à se rechausser et le jeu reprendra par un coup franc indirect à l'endroit où se trouvait ce joueur sous réserve des conditions particulières de la loi 13.



FEDERATION FRANCAISE DE FOOTBALL
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE
Commission « Lois du Jeu – Appels »

- CIRCULAIRE 5.02 JUILLET 2009 -

RECLAMATION POUR RESERVE TECHNIQUE
(Article 146 des Règlements Généraux)

- ✓ La DNA rappelle aux arbitres la marche à suivre lorsque, au cours d'un match, le capitaine d'une équipe demande à déposer des réserves pour faute technique.
- 1. En aucun cas, l'arbitre ne doit refuser une demande de réclamation pour réserve technique, qu'elle soit justifiée ou non.
- 2. Il est du devoir de l'arbitre assistant d'intervenir immédiatement s'il se rend compte que le directeur de jeu commet une faute technique.
- 3. Le moment du dépôt de la réclamation, justifiée ou non, est :
 - soit l'arrêt du jeu qui est la conséquence de la décision contestée,
 - soit le premier arrêt de jeu qui suit le fait contesté, si ces réserves concernent un fait de jeu sur lequel l'arbitre n'est pas intervenu.
- 4. En aucun cas, l'arbitre ne s'opposera au dépôt d'une réserve faite à un moment différent de ceux définis dans le paragraphe 2.
- 5. **A l'exception des catégories jeunes jusqu'aux « 18 ans » ou « 16 ans féminines », les formalités obligatoires sur le terrain au moment du dépôt de la réserve sont :**
 - a) avoir au moins sur soi le nécessaire pour enregistrer la réserve (stylo, carton) ;
 - b) s'assurer de la présence **indispensable** d'un arbitre assistant (le plus rapproché du fait de jeu contesté s'il s'agit d'un officiel ou bien celui qui représente l'équipe adverse s'il s'agit d'un bénévole) ;
 - c) s'assurer de la présence **indispensable** du capitaine de l'équipe adverse ;
 - d) écrire textuellement, donc fidèlement mot pour mot, ce qui est énoncé par le capitaine réclamant.

6. En fin de rencontre :

- a) ne pas feindre d'ignorer le dépôt de ces réserves, quel que puisse être le résultat de la rencontre ;
- b) inviter, le plus rapidement possible, les deux capitaines à le rejoindre à son vestiaire afin qu'ils assistent à sa **transcription sur la feuille de match** de ce qui lui a été déclaré textuellement sur le terrain par le capitaine réclamant ;
- c) si le ou les capitaines désirent mentionner d'autres éléments à votre écrit, il convient de ne pas s'y opposer mais de mentionner sur la feuille de match dans quelles conditions ces éléments ont été ajoutés ;
- d) veiller particulièrement qu'au bas de la réclamation inscrite figurent obligatoirement :
 - **sa signature,**
 - **celles des deux capitaines d'équipe,**
 - **celle de l'arbitre assistant présent lors du dépôt de la réserve**
- e) s'il s'avère que l'équipe dépositaire des réserves en cours de match, **renonce à l'inscription de celles-ci en fin de rencontre sur la feuille de match**, l'arbitre doit opérer comme suit :
 - **il fait mention de cette renonciation sur la feuille de match** en rappelant le fait qui avait motivé le dépôt de la réserve.
 - **il fait contresigner cette renonciation par les 2 capitaines.**

7. **Pour les catégories jeunes jusqu'aux « 18 ans » ou « 16 ans féminines », les formalités obligatoires sur le terrain au moment du dépôt de la réserve sont :**

- a) avoir au moins sur soi le nécessaire pour enregistrer la réserve (stylo, carton) ;
- b) s'assurer de la présence **indispensable** d'un arbitre assistant (le plus rapproché du fait de jeu contesté s'il s'agit d'un officiel, celui qui représente l'équipe adverse s'il s'agit d'un bénévole) ;
- c) s'assurer de la présence **indispensable sur le terrain du dirigeant licencié** de l'équipe adverse ;
- d) écrire textuellement, donc fidèlement mot pour mot, ce qui est énoncé sur le terrain par le **dirigeant licencié** réclamant.

8. En fin de rencontre :

- a) ne pas feindre d'ignorer le dépôt de ces réserves, quel que puisse être le résultat de la rencontre ;
- b) inviter, le plus rapidement possible, les deux **dirigeants licenciés** à le rejoindre à son vestiaire afin qu'ils assistent à sa **transcription sur la feuille de match** de ce qui lui a été déclaré textuellement sur le terrain par le **dirigeant licencié** réclamant ;

c) si le ou les **dirigeants licenciés** désirent mentionner d'autres éléments à votre écrit, il convient de ne pas s'y opposer mais de mentionner sur la feuille de match dans quelles conditions ces éléments ont été ajoutés ;

d) veiller particulièrement qu'au bas de la réclamation inscrite figurent obligatoirement :

- **sa signature,**
- **celles des deux dirigeants licenciés,**
- **celle de l'arbitre assistant présent lors du dépôt de la réserve**

9. A l'issue de la rencontre :

- ✓ Etablir un rapport détaillé, **dans les 24 heures suivant la rencontre**, adressé à la Commission compétente avec copie à la DNA.
- ✓ Ce rapport devra préciser, en particulier, la phase de jeu ayant donné lieu au dépôt de la réserve, le moment où elle a été déposée, le score à cet instant, ainsi que le libellé complet de la réserve. Si une des personnes concernées a refusé d'assister ou de contresigner la transcription de la réserve sur la feuille de match, mention devra en être faite dans le rapport.

10. **Il est prescrit aux arbitres et aux arbitres assistants** de faire en sorte que toute réserve soit déposée selon la procédure réglementaire en vigueur par la personne qualifiée pour le faire (le capitaine de l'équipe ou le dirigeant d'équipe pour les rencontres de jeunes). Dans le cas contraire, il leur appartient de rétablir l'ordonnancement prévu et de ne pas "couvrir" l'erreur administrative de la procédure de dépôt.



FEDERATION FRANCAISE DE FOOTBALL
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE
Commission « Lois du Jeu – Appels »

- CIRCULAIRE 5.07 JUILLET 2009 -

VERIFICATION DES LICENCES

- La DNA attire l'attention des arbitres sur le nouveau libellé d'une partie de l'article concernant la présentation des licences. Que la licence soit validée sur le plan médical ou non, l'arbitre autorisera le joueur à participer, sous réserve, dans ce dernier cas de la présentation d'un certificat médical. Il est de la responsabilité des clubs de poser éventuellement des réserves.
- Un joueur ne présentant pas de licence doit soumettre à l'arbitre une pièce d'identité avec photo. Si cette pièce n'est pas officielle, l'arbitre doit la retenir et si le club adverse dépose des réserves, l'adresser à l'organisme responsable de la compétition. Dans le cas où la pièce d'identité est officielle, l'arbitre ne pourra pas la retenir mais il relèvera ses références afin de les faire figurer dans son rapport.
- Dans le cas où le joueur refuse de se séparer d'une pièce d'identité non officielle, il ne peut pas prendre part à la rencontre.
- Si un joueur ne présente pas sa licence, l'arbitre doit exiger une pièce d'identité comportant une photographie et un certificat médical de non contre-indication à la pratique du football au nom du joueur (ou sa copie). Ces dispositions s'appliquent à toutes les catégories de joueurs, les Ligues régionales pouvant toutefois prendre, pour leurs compétitions, les mesures qui leur paraissent convenables pour les catégories Poussin, Benjamin, 13 ans, Poussine, Benjamine et 13 ans F, mais seulement en ce qui concerne la justification de l'identité, la production d'un certificat médical de non contre-indication étant, à défaut de présentation d'une licence, toujours obligatoire pour participer à une rencontre. Dans ces conditions, un joueur ne présentant pas le certificat médical de non contre-indication (ou sa copie) ne pourra pas figurer sur la feuille de match et prendre part à la rencontre.

TABLEAU RECAPITULATIF

	Participation à la rencontre	Observations
Licence validée sur le plan médical	OUI	
Licence partiellement validée sur le plan médical	OUI	Si des réserves sont déposées l'arbitre retient la licence et la transmet à l'organisme gestionnaire de la compétition.
Licence non validée sur le plan médical et pas de présentation de certificat médical	NON	L'article 72.3 des Règlements Généraux prévoit que l'absence de tout certificat médical au dos de la licence est un motif de non qualification. L'arbitre doit lui interdire de figurer sur la feuille de match et d'y prendre part.
Licence non validée sur le plan médical + certificat médical	OUI	Si des réserves sont déposées, l'arbitre retient la licence non validée et le certificat médical et les transmet à l'organisme gestionnaire de la compétition.
Pièce d'identité officielle (*) + certificat médical	OUI	Si des réserves sont déposées sur sa validité du certificat médical, l'arbitre le retient et le transmet à l'organisme gestionnaire de la compétition.
Pièce d'identité non officielle (*) + certificat médical	OUI	Si des réserves sont déposées, l'arbitre retient la pièce d'identité non officielle et la transmet à l'organisme gestionnaire de la compétition. Si des réserves sont déposées sur sa validité du certificat médical, l'arbitre le retient et le transmet à l'organisme gestionnaire de la compétition.
Pas de licence et pas de certificat médical	NON	

(*) Les Ligues peuvent continuer à prendre les mesures qui leur paraissent convenables pour les catégories « Poussin », « Benjamin », « 13 ans », « Poussine », « Benjamine » et « 13 ans F », mais seulement en ce qui concerne la justification de l'identité du joueur.

Important :

En aucun cas, il n'appartient à l'arbitre d'évaluer la validité d'un certificat médical ou de sa copie. Sa simple présentation permet (en plus de la pièce d'identité) la participation au match. Il appartient au club adverse de déposer des réserves s'il estime que le certificat médical n'est pas valide. Dans ce cas de figure, l'arbitre retient le certificat médical ou sa copie et le transmet à l'organisme gestionnaire de la compétition avec son rapport.

De plus, l'arbitre n'acceptera en aucun cas qu'un joueur qui présente la licence de la saison précédente complètement validée en guise de certificat médical, puisse participer à la rencontre. La licence de la saison précédente est une pièce d'identité non officielle ; si elle est utilisée pour participer à la rencontre, elle doit impérativement être accompagnée d'un certificat médical.



FEDERATION FRANCAISE DE FOOTBALL
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE
Commission « Lois du Jeu – Appels »

- CIRCULAIRE 5.10 JUILLET 2009 -

**FAUTES DE COMPORTEMENT DE JOUEURS ,
DIRIGEANTS ET EDUCATEURS**

A – L'arbitre est habilité à imposer des sanctions disciplinaires à partir du moment où il pénètre sur l'aire de jeu et jusqu'à ce qu'il la quitte (dégagements compris limités par la main courante). Tous les joueurs, y compris les remplaçants et les remplacés sont soumis à l'autorité et à la juridiction de l'arbitre (lois 3, 5 et 12).

En cas d'infraction à la loi 12, ils doivent faire l'objet de sanctions appropriées - carton jaune ou rouge - suivant la nature de la faute commise tant que l'arbitre se trouve sur l'aire de jeu.

Si l'infraction est commise après que le joueur a quitté l'aire de jeu (couloir, tunnel, vestiaires) à l'issue de la partie, seul un rapport circonstancié devra être établi, sans utilisation préalable de carton. Ce rapport sera adressé à l'autorité compétente avec mention sur la feuille de match.

B - Si un joueur remplaçant ou remplacé ayant pris place sur le banc de touche était amené à être exclu de celui-ci, l'arbitre utilisera le carton rouge pour lui signifier cette exclusion. Un rapport sera adressé à la commission compétente avec mention sur la feuille de match.

C - En ce qui concerne les membres d'une équipe, dirigeants et éducateurs qui n'auraient pas un comportement responsable, l'arbitre exclura ceux-ci du terrain de jeu et de ses abords immédiats mais **sans utiliser le carton rouge**.

Un rapport sera adressé à l'autorité compétente avec mention sur la feuille de match.



FEDERATION FRANCAISE DE FOOTBALL
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE
Commission « Lois du Jeu – Appels »

- CIRCULAIRE 5.13 JUILLET 2009 -

**CONDUITE GROSSIERE OU VIOLENTE
ENTRAINANT UNE BLESSURE GRAVE**

- ✓ Il est constaté une recrudescence de joueurs gravement blessés suite à des actes grossiers ou brutaux avec pour seule sanction administrative un avertissement (carton jaune) alors que les fautifs ont été suspendus à temps (un mois et plus) par la commission de discipline.
- ✓ La DNA rappelle que la loi 12 prescrit dans les fautes passibles d'exclusion qu'un joueur doit être exclu du terrain de jeu (carton rouge) lorsqu'il se rend coupable d'un acte grossier ou violent.
- ✓ En conséquence, tout tacle qui est effectué avec une force disproportionnée ou superflue doit être :

**IMMEDIATEMENT SANCTIONNE PAR UNE EXCLUSION
(CARTON ROUGE)**

A CONDUITE GROSSIERE OU VIOLENTE

=

SANCTION EXEMPLAIRE = EXCLUSION

- ✓ La DNA recommande aux arbitres, lorsque l'action n'a pas été perçue immédiatement comme relevant d'un acte grossier ou violent, et donc lorsqu'elle a été seulement ponctuée d'un avertissement, de ne pas hésiter face à une blessure grave, à transformer aussitôt l'avertissement en exclusion en montrant au joueur coupable le carton rouge, **avant la reprise du jeu.**



FEDERATION FRANCAISE DE FOOTBALL
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE
Commission « Lois du Jeu – Appels »

- CIRCULAIRE 5.15 JUILLET 2009 -

FORMULATION DES MOTIFS DISCIPLINAIRES

- ✓ Dans le cadre de la loi 5, l'arbitre doit prendre les mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une faute passible d'avertissement ou d'exclusion, ainsi qu'à l'encontre des officiels de l'équipe n'ayant pas un comportement responsable, et, à sa discrétion, exclure ceux-ci du terrain de jeu et de ses abords immédiats.
- ✓ Toute décision administrative prise par l'arbitre, doit être inscrite sur la feuille de match avec le motif succinct de la faute correspondant à l'une des fautes passibles d'un avertissement ou d'une exclusion telles qu'elles sont définies par la loi 12 (sanctions disciplinaires) puis faire l'objet d'un rapport détaillé adressé à l'autorité compétente dans le cas d'une exclusion ainsi que pour autre incident survenu avant, pendant et après match.
- ✓ Force est de constater que le traitement des feuilles de match et des dossiers disciplinaires (FFF et LFP) fait ressortir que les motifs utilisés par les arbitres ne sont pas toujours conformes à la loi 12 et que continuent à être utilisés des termes périmés tels que « jeu dangereux, conduite inconvenante... »
- ✓ En conséquence, la DNA rappelle aux arbitres qu'ils sont dans l'obligation :
 - a) d'inscrire sur la feuille de match, dans le cas d'avertissements ou d'exclusion, que l'une des sept fautes prévues à la loi 12, selon les cas, à savoir :

1) Fautes passibles d'un avertissement

- Comportement antisportif
- Désapprobation en paroles ou en actes
- Enfreindre avec persistance les Lois du Jeu
- Retarder la reprise du jeu
- Ne pas respecter la distance requise lors d'un coup de pied de coin, d'un coup franc ou d'une rentrée de touche
- Pénétrer ou revenir sur le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre
- Quitter délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre.

2) Fautes passibles d'une exclusion

- Coupable de faute grossière
- | - Adopte un comportement violent
- Cracher sur un adversaire ou une autre personne
- Empêcher un adversaire de marquer un but en touchant le ballon de la main ou annihiler de la main une occasion de but manifeste
- Anéantir une occasion de but d'un adversaire se dirigeant vers le but
- Tenir des propos ou faire des gestes blessants, injurieux ou, et, grossiers
- Second avertissement dans le match

b) d'adresser à l'autorité compétente (FFF ou LFP) un rapport détaillé complémentaire dans le cas d'une exclusion, d'incidents ou d'une réserve technique avec copie à la DNA dans ces 2 derniers cas.

✓ Ce rapport devra être adressé par télécopie ou par courrier électronique dans les vingt quatre heures (24 heures) qui suivent la date de la rencontre et confirmé par l'envoi de l'original par la voie postale.



FEDERATION FRANCAISE DE FOOTBALL
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE
Commission « Lois du Jeu – Appels »

- CIRCULAIRE 5.18 JUILLET 2009 -

ROLE DU 4^{ième} OFFICIEL

Un quatrième arbitre est désigné à l'occasion de toutes les compétitions internationales et de certaines compétitions nationales. Le quatrième arbitre entre en fonction si l'un des trois officiels du match est dans l'incapacité d'assumer sa mission. Il est chargé d'assister l'arbitre, à la demande de celui-ci, dans toutes les tâches administratives survenant avant, pendant et après le match. Le quatrième officiel doit à tout moment prêter assistance à l'arbitre. Ses tâches sont résumées par l'International F.A. Board et sont décrites dans le livre des Lois du Jeu édité chaque année par la FIFA. Le quatrième officiel doit également tenir compte de ce qui suit :

I – AVANT LE MATCH

- ✓ Le quatrième officiel est tenu de porter son équipement d'arbitre complet (éventuellement sous son survêtement).
- ✓ Il doit assister aux instructions que l'arbitre donne aux arbitres-assistants avant le match et s'assurer des instructions à suivre au cas où le match devrait être interrompu suite à une blessure d'un des membres du trio arbitral.
- ✓ Le quatrième officiel doit contrôler la pression des ballons.
- ✓ Il doit vérifier qu'il dispose d'une table, ainsi que de la proximité des panneaux pour le remplacement des joueurs.
- ✓ Il doit prendre contact avec les médecins et kinésithérapeutes afin que ceux-ci sachent qu'ils doivent attendre, le long de la ligne de touche, le signal de l'arbitre qui leur permettra d'entrer sur le terrain. Il s'assurera de même de l'emplacement des civières.
- ✓ Il rappellera aux entraîneurs qu'ils doivent rester à l'intérieur de la surface technique. Il les informera également de l'emplacement où les remplaçants peuvent s'échauffer, de préférence derrière l'arbitre assistant n°1 ou derrière leur propre but. Lors de l'échauffement, les remplaçants devront porter des couleurs les différenciant des joueurs actifs sur le terrain.

- ✓ En cas de réunion de sécurité organisée au stade avant la rencontre, à la demande expresse du Délégué Principal, le quatrième officiel devra rejoindre le stade afin d'assister à ladite réunion.

II – PENDANT LE MATCH

- ✓ Il doit rester en contact visuel permanent avec le trio arbitral pour tout problème pouvant survenir. Il pourra intervenir discrètement auprès de l'arbitre en cas d'erreur manifeste (par ex. : joueur déjà averti, erreur de numéro, ou si un joueur se rend coupable d'un comportement violent en dehors du champ de vision de l'arbitre ou des arbitres-assistants). Son intervention se limitera aux faits disciplinaires et aux erreurs administratives de l'arbitre.
- ✓ Il doit prendre note du nombre de cartons jaunes et rouges ainsi que de l'heure exacte des remplacements.
- ✓ Il est chargé d'assister l'arbitre dans les procédures de remplacement pendant le match et d'en contrôler la conformité. Il est chargé de contrôler l'équipement des remplaçants avant qu'ils ne pénètrent sur le terrain de jeu (y compris les protège-tibias, les crampons et le port de bijoux). Si leur équipement n'est pas en conformité avec les Lois du Jeu, il en informe l'arbitre. Par ailleurs, il doit indiquer les remplacements au moyen des panneaux fournis à cet effet.
- ✓ Si le ballon doit être remplacé en cours de match, il fournit à la demande de l'arbitre un autre ballon en veillant à ce que la perte de temps soit réduite au minimum.
- ✓ Enfin, il est tenu de contrôler les bancs de touche et les surfaces techniques afin qu'aucun incident ne se produise. Si en cours de match un incident venait à surgir, il devra avertir immédiatement l'arbitre.
- ✓ Lorsqu'un joueur blessé avec saignement demande à revenir participer à la rencontre, le quatrième arbitre vérifiera que le saignement s'est arrêté, préviendra l'arbitre qui autorisera le joueur à revenir sur le terrain. L'entrée du joueur pourra s'effectuer alors que le ballon est en jeu.
- ✓ Lorsqu'un joueur a été refoulé du terrain pour mettre son équipement en conformité et qu'il demande à revenir participer à la rencontre, le quatrième arbitre vérifiera que l'équipement est bien conforme à la loi 4, préviendra l'arbitre qui autorisera le joueur à revenir sur le terrain. L'entrée du joueur pourra s'effectuer alors que le ballon est en jeu.

NB : En l'absence de quatrième officiel, la vérification de l'arrêt du saignement reste du ressort de l'arbitre central.

III – A LA FIN DE CHAQUE PERIODE

- ✓ Le quatrième officiel indiquera le temps à récupérer selon les modalités définies au chapitre IV. Le quatrième officiel ne doit pas entrer sur le terrain mais doit contrôler, dans le couloir, la rentrée aux vestiaires des joueurs et dirigeants et ce, afin de servir de témoin en cas d'incident.
- ✓ Il doit faire un rapport complet à l'arbitre, contrôler avec celui-ci les cartons jaunes et rouges et surtout les numéros des joueurs sanctionnés. Il doit aussi informer l'arbitre sur tous les comportements répréhensibles ou autres incidents survenus en dehors du champ de vision de l'arbitre et des arbitres-assistants. En cas d'incident grave ou complément d'information,

il devra établir un rapport aux instances concernées et en informer l'arbitre et les arbitres-assistants.

IV – ANNONCE DU TEMPS A RECUPERER PAR LE QUATRIEME OFFICIEL

- ✓ Chaque période doit être prolongée pour récupérer tout le temps perdu occasionné par :
 - les remplacements
 - l'examen des blessures des joueurs
 - le transport des joueurs blessés hors du terrain de jeu
 - les manœuvres visant à perdre du temps délibérément
 - toute autre cause
 - ✓ La durée de la récupération des arrêts de jeu est à la discrétion de l'arbitre.
 - ✓ Les règlements des compétitions précisent que les horloges des stades pourront fonctionner pendant le match, à condition qu'elles soient à chaque fois arrêtées à la fin du temps réglementaire, soit après 45 minutes et 90 minutes. Cette règle s'applique en cas de prolongation (après 15 et 30 minutes).
 - ✓ Lors de résultats indécis, la pression sur l'arbitre est très forte durant la récupération des arrêts de jeu. Les joueurs, les entraîneurs, les dirigeants, les spectateurs et les médias ne connaissent pas la durée de la récupération des arrêts de jeu, et lorsque des buts sont marqués après le temps réglementaire, les réactions sont parfois vives à l'encontre du directeur de jeu. La pression sera moindre sur les arbitres à partir de l'annonce du temps à récupérer.
 - ✓ L'arbitre et le quatrième officiel devront porter une attention accrue au temps perdu durant le match. Dans des cas normaux, la DNA suggère de récupérer 30 secondes par remplacement et 1 minute minimum en cas de transport d'un joueur blessé (application de la circulaire 7.02). Lors de cas particuliers, l'arbitre est appelé à tenir compte du temps effectivement perdu, indépendamment des chiffres précités (comme par exemple lorsque le gardien de but est soigné sur le terrain).
 - ✓ Le temps à récupérer sera annoncé par le quatrième officiel selon la procédure suivante :
 - Avant la fin du temps réglementaire de chaque période, l'arbitre indique au quatrième officiel – par un geste de la main ou oralement – le nombre de minutes qu'il a décidé d'ajouter. Il doit s'agir de minutes entières et non pas de demi-minutes ou de secondes. Cette règle s'applique également en cas de prolongation (après 15 et 30 minutes).
 - Le quatrième officiel indiquera le nombre de minutes minimum à récupérer à l'attention des joueurs, des entraîneurs, des spectateurs et des médias, en utilisant les panneaux à numéros pour annoncer les changements.
- Cette indication s'effectuera à l'amorce de la dernière minute du temps réglementaire de la période concernée pendant le déroulement du jeu.**
- Cette information pourra être reprise et annoncée une seule fois aux spectateurs par le speaker du stade, voire affichée un bref instant sur l'écran géant du stade.
 - Les horloges devront toujours être arrêtées à la fin du temps réglementaire après 45 et 90 minutes et en cas de prolongation après 15 et 30 minutes.

- Si pendant la récupération des arrêts de jeu, des événements occasionnant une récupération supplémentaire ont lieu, ni l'arbitre, ni le quatrième officiel ne doivent indiquer le temps supplémentaire à récupérer. Evidemment, ce temps sera également ajouté par l'arbitre à la durée des arrêts de jeu en cours, conformément aux Lois du Jeu.

- ✓ **Les arbitres, arbitres-assistants et quatrièmes officiels sont priés d'appliquer strictement, tout en faisant preuve d'intelligence et de bon sens, les dispositions précitées.**



FEDERATION FRANCAISE DE FOOTBALL
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE
Commission « Lois du Jeu – Appels »

- CIRCULAIRE 5.20 JUILLET 2009 -

**MISE EN ŒUVRE DU DISPOSITIF DE LIAISON PAR
OREILLETES
ENTRE ARBITRE ET ARBITRES ASSISTANTS**

PRESCRIPTIONS D'UTILISATION

Depuis le début de la saison 2003-2004, un dispositif de liaison par oreillettes équipe sur les matchs de LIGUE 1, l'arbitre, les arbitres assistants et le 4^{ème} officiel. La Commission Lois du Jeu - Appels, afin d'assurer une utilisation efficace et non abusive de ce dispositif, a décidé lors de sa réunion du 23 Octobre 2003 de légiférer sur les bases des conditions d'utilisation suivantes :

1. L'arbitre en liaison émission-réception permanente avec les arbitres assistants et le 4^{ème} officiel **a priorité d'émission à son initiative sur les autres acteurs du dispositif.**
2. Les arbitres assistants et le 4^{ème} officiel n'ont obligation d'intervention (émission) que dans les cas suivants :
 - interrogation de l'arbitre sur un fait de jeu sur lequel il n'aurait pu distinguer correctement en tout ou en partie les éléments d'appréciation pour le juger,
 - événements graves survenus en dehors du champ de vision de l'arbitre : comportement violent, propos grossiers ou injurieux et crachats,
 - erreur manifeste de l'arbitre sur l'identité d'un joueur qui fait l'objet d'une sanction administrative et pour laquelle les arbitres assistants et le 4^{ème} officiel auront avec certitude identifié le fautif,
 - erreur manifeste de l'arbitre en cas de cumul de sanction (avertissement) pouvant entraîner une exclusion. Ce point est particulièrement important pour le 4^{ème} officiel en charge de noter conjointement avec l'arbitre les sanctions administratives,
 - erreur manifeste de l'arbitre sur une décision technique qui, si elle était maintenue, constituerait un manquement du corps arbitral vis à vis de ces obligations réglementaires dans le cadre d'actions de jeu constituant **les fondamentaux**

incontournables des lois du jeu. Exemples : fautes de dernier recours commise par un défenseur, mauvaise interprétation du lieu de la faute à proximité ou dans la surface de réparation,

- erreur manifeste de l'arbitre vis-à-vis des lois du jeu **constituant une faute technique,**
- Sollicitation de l'arbitre par le 4^{ème} officiel à la fin de chaque période pour connaître la durée du temps additionnel prévu.

D'autre part, il est précisé que l'utilisation du système de l'oreillette ne se substitue en rien et ne peut justifier d'une carence à la signalisation officielle des évènements tel que cela est précisé dans les lois du jeu et plus particulièrement aux lois 5 et 6.



FEDERATION FRANCAISE DE FOOTBALL
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE
Commission « Lois du Jeu – Appels »

- CIRCULAIRE 11.03 JUILLET 2009 -

HORS-JEU ET PARTICIPATION ACTIVE

Les définitions de la participation active au jeu sont les suivantes :

- Intervenir dans le jeu signifie jouer ou toucher le ballon passé ou touché par un coéquipier.
- Interférer avec un adversaire signifie empêcher un adversaire de jouer ou d'être en position de jouer le ballon en entravant clairement la vision du jeu ou les mouvements de l'adversaire ou en faisant un geste ou un mouvement qui, de l'avis de l'arbitre, trompe ou distrait un adversaire.
- Tirer avantage d'une position de hors-jeu signifie jouer un ballon qui rebondit sur un poteau ou la barre transversale dans sa direction, ou jouer un ballon qui rebondit sur un adversaire dans sa direction alors qu'il y a position de hors-jeu.



FEDERATION FRANCAISE DE FOOTBALL
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE
Commission « Lois du Jeu – Appels »

- CIRCULAIRE 12.01 JUILLET 2009 -

FAUTE COMMISE PAR UN REMPLAÇANT OU PAR UN REMPLACÉ

1. Pour toute faute de lancer commise par un remplaçant ou un remplacé qui est en dehors des limites du terrain de jeu, si le jeu a été arrêté par l'arbitre pour sanctionner le fautif, il sera repris par un coup franc indirect effectué à l'endroit où se trouvait la victime si elle était sur le terrain ou par balle à terre à l'endroit où se situait le ballon si la victime était en dehors du terrain, sous réserve des conditions particulières prévues à la loi 8.
2. Pour toute faute commise par un remplaçant ou un remplacé qui vient de pénétrer sur le terrain, l'arbitre sanctionnera l'équipe fautive d'un coup franc indirect à l'endroit où était le ballon lorsque le jeu a été arrêté, sous réserve des conditions particulières prévues à la loi 13.



FEDERATION FRANCAISE DE FOOTBALL
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE
Commission « Lois du Jeu – Appels »

- CIRCULAIRE 12.02 JUILLET 2009 -

**FAUTE COMMISE PAR LE FAIT DE FRAPPER,
DE LANCER, DE CRACHER OU D'INSULTER, BALLON EN JEU**

1) **Dans le fait de frapper :**

- l'endroit où la reprise du jeu aura lieu est fonction de l'emplacement de la victime.

2) **Dans le fait de lancer ou de cracher,** l'endroit où la reprise du jeu aura lieu est :

- fonction de l'emplacement de la victime si elle se situe sur le terrain,
- fonction de l'emplacement du ballon sous réserve des conditions particulières de la loi 8 ou de la loi 13 si la victime est en dehors du terrain.

3) **Dans le fait d'insulter :**

- l'endroit où la reprise du jeu aura lieu est fonction de l'emplacement du fautif.

Les conditions d'application des directives précédentes sont les suivantes :

A) Faute de frapper, ballon en jeu

1) Un joueur de l'équipe A sur le terrain frappe un joueur de l'équipe B également sur le terrain.

Décision :

- coup franc direct à l'endroit où se trouvait le joueur de l'équipe B si celui-ci est en dehors de la surface de réparation adverse
- coup de pied de réparation si le joueur de l'équipe B se trouvait dans la surface de réparation adverse

2) Un joueur de l'équipe A sur le terrain frappe un partenaire ou l'arbitre sur le terrain.

Décision :

- coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le partenaire ou l'arbitre

3) Un joueur de l'équipe A sur le terrain frappe un adversaire situé au-delà du champ de jeu.

Décision :

- balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt de jeu

4) Un joueur de l'équipe A emporté par son élan en dehors du terrain frappe un adversaire sur le terrain.

Décision :

- coup franc direct ou coup de pied de réparation à l'endroit de l'emplacement de la victime.

B) Faute de lancer ou de cracher, ballon en jeu

1) Un joueur de l'équipe A sur le terrain lance un objet sur un adversaire également sur le terrain.

Décision :

- coup franc direct à l'endroit où se trouvait la victime si celle-ci n'est pas dans la surface de réparation adverse

- coup de pied de réparation si la victime se trouvait dans la surface de réparation adverse

2) Un joueur de l'équipe A sur le terrain lance un objet sur l'arbitre sur le terrain.

Décision :

- coup franc indirect à l'endroit où se trouvait l'arbitre

3) Un joueur de l'équipe A sur le terrain lance un objet sur un entraîneur ou un remplaçant sur le banc de touche.

Décision :

- coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon

4) Un joueur de l'équipe A sur le terrain lance un objet sur un adversaire situé hors des limites du terrain à la suite de blessure ou bien de remise en conformité de son équipement et qui attend l'autorisation de l'arbitre pour revenir.

Décision :

- coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon

5) Un joueur de l'équipe A sur le terrain lance un objet sur un adversaire emporté par son élan situé hors des limites du terrain.

Décision :

- coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon

6) Un joueur refoulé par l'arbitre en dehors du terrain lance un objet sur un adversaire situé sur le terrain.

Décision :

- coup franc direct à l'endroit où se trouvait la victime ou coup de pied de réparation

7) Un joueur momentanément situé en dehors du terrain à la suite de son élan lance un objet sur un adversaire situé sur le terrain.

Décision :

- coup franc direct à l'endroit où se trouvait la victime ou coup de pied de réparation

8) Un remplaçant ou un remplacé situé en dehors du terrain lance un objet sur un autre joueur situé sur le terrain.

Décision :

- coup franc indirect à l'endroit où se trouvait la victime

9) La victime et le fautif sont tous les deux en dehors du terrain.

Décision :

- balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon

C) Faute de lancer avec le ballon franchissant la ligne de but

1) Le gardien de l'équipe A dans sa surface de réparation lance le ballon sur un adversaire momentanément situé au-delà de la ligne de but en dehors des buts du fait de son élan.

Décision :

- coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon au moment où il a été lancé par le gardien de but sous réserve des conditions particulières à la loi 13.

2) Le gardien de l'équipe A dans sa surface de réparation lance le ballon sur un adversaire momentanément situé au-delà de la ligne de but dans les buts du fait de son élan.

Décision :

- But accordé par application de l'avantage, coup d'envoi.

L'ensemble des décisions ci-dessus sont également assorties de l'exclusion du joueur fautif pour comportement violent (ou cracher sur un adversaire ou sur toute autre personne).

D) Faute d'insulter, ballon en jeu

1) Un joueur de l'équipe A sur le terrain insulte un adversaire, un partenaire, ou l'arbitre présent également sur le terrain.

Décision :

- coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le fautif

2) Un joueur de l'équipe A sur le terrain insulte un entraîneur ou un remplaçant sur le banc de touche.

Décision :

- coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le fautif

3) Un joueur de l'équipe A sur le terrain insulte un adversaire situé hors des limites du terrain à la suite de blessure ou bien de remise en conformité de son équipement et qui attend l'autorisation de l'arbitre pour revenir.

Décision :

- coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le fautif

4) Un joueur de l'équipe A sur le terrain insulte un adversaire emporté par son élan situé hors des limites du terrain.

Décision :

- coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le fautif

5) Un joueur refoulé par l'arbitre en dehors du terrain insulte un adversaire situé sur le terrain.

Décision :

- balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon

6) Un joueur momentanément situé en dehors du terrain à la suite de son élan insulte un adversaire situé sur le terrain.

Décision :

- balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon



FEDERATION FRANCAISE DE FOOTBALL
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE
Commission « Lois du Jeu – Appels »

- CIRCULAIRE 12.03 JUILLET 2009 -

CHARGE ET CONTACT PHYSIQUE AVEC LE GARDIEN

Rappel :

Charger un adversaire consiste à essayer de conquérir de l'espace par contact physique à distance de jeu, sans faire usage de ses bras ou de ses coudes. Charger un adversaire est une faute si l'action s'accompagne :

- d'agressivité
- de violence
- d'une force excessive

Cette faute est sanctionnée d'un coup franc direct ou d'un coup de pied de réparation.

Si une charge est effectuée sur un adversaire sans agressivité, sans violence, sans force excessive et sans utiliser les bras ou les coudes, elle reste une action autorisée (à distance de jeu) à l'exception des charges sur le gardien de but qui sont évoquées ci-dessous.

Cas du gardien de but :

Un gardien de but qui touche le ballon des mains ou des bras ou qui tient le ballon (dans sa surface de réparation) ne peut pas être chargé. Dans le cas où un adversaire le chargerait, l'arbitre ordonnerait un coup franc direct pour l'équipe défendante à l'endroit de la faute sous réserve des conditions particulières de la loi 13. En effet, un gardien de but qui touche le ballon des mains ou des bras ou le tient doit être considéré comme étant en possession du ballon : un adversaire ne peut pas tenter de lui subtiliser.

De plus, si un joueur attaquant fait obstacle à l'évolution du gardien de but (qui cherche à capter le ballon par exemple), il sera sanctionné d'un coup franc indirect s'il n'y a pas de contact physique. Dans le cas de contact physique, l'action sera assimilée à une charge et sera sanctionnée d'un coup franc direct au profit du gardien de but.



FEDERATION FRANCAISE DE FOOTBALL
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE
Commission « Lois du Jeu – Appels »

- CIRCULAIRE 12.04 JUILLET 2009 -

**FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF
DES GARDIENS DE BUT**

- ✓ La loi 12 stipule qu'un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du gardien de but qui, se trouvant dans sa propre surface de réparation commet l'une des quatre fautes suivantes :
- garder le ballon en sa possession pendant plus de six secondes avant de le lâcher des mains,
- toucher une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché, sans qu'il n'ait été touché par un autre joueur,
- toucher le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par un coéquipier,

Dans ce cas, la DNA rappelle le point 3 de la circulaire FIFA n°486 page 3 qui précise :

Lorsqu'un coéquipier botte délibérément le ballon non pas en direction du gardien de but (par exemple à côté du but) mais de manière à ce que celui-ci puisse s'en saisir, l'esprit des Lois incite à considérer cette action comme une passe intentionnelle vers le gardien. Par conséquent, si, dans une telle situation, le gardien touche le ballon avec les mains, il convient d'attribuer un coup franc indirect à l'équipe adverse.

- toucher le ballon des mains directement sur la rentrée de touche effectuée par un coéquipier,
- ✓ Le coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise sauf dispositions stipulées dans les circonstances particulières de la loi 13 (cas de surface de but).

RECOMMANDATIONS IMPORTANTES

- ✓ Le gardien de but est considéré comme étant en possession du ballon dès qu'il le touche avec une partie quelconque de ses mains ou de ses bras. Il est également en possession du ballon au moment où il le fait ricocher intentionnellement sur la main ou le bras. En revanche, il n'est pas en possession du ballon quand, de l'avis de l'arbitre, le ballon rebondit accidentellement sur le gardien de but, par exemple après une interception.
- ✓ Conformément aux termes de la loi 12, un joueur peut effectuer une passe au gardien de but de son équipe, mais uniquement de la tête, de la poitrine ou du genou... Toutefois, si de l'avis de

l'arbitre, un joueur utilise délibérément un moyen illégal pour contourner la loi, le joueur en question se rend coupable d'un comportement antisportif. Il se voit infliger un avertissement (carton jaune) et un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute est commise sous réserve des conditions particulières de la loi 13.

- ✓ Si le joueur utilise délibérément un moyen illégal pour contourner la loi lors de l'exécution d'un coup franc, il se rend coupable d'un comportement antisportif et se voit infliger un avertissement. Le coup franc doit être rejoué.
- ✓ Dans de telles circonstances, que le gardien de but touche ou non, par la suite, le ballon des mains n'a aucune importance, car c'est le joueur qui commet la faute dans le but d'éluder la lettre et l'esprit de la loi 12.

Application de la circulaire n°710 du 27 mars 2000

- ✓ La FIFA ordonne aux arbitres de considérer qu'il y a gaspillage de temps du gardien de but lorsque celui-ci conserve le ballon dans ses mains plus de 6 secondes.
- ✓ Dans ce cas, les arbitres se doivent de le sanctionner par un coup franc indirect.
- ✓ Il est d'autre part préciser que le gardien de but peut effectuer autant de pas qu'il le veut pendant ce laps de temps (6 secondes).



FEDERATION FRANCAISE DE FOOTBALL
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE
Commission « Lois du Jeu – Appels »

- CIRCULAIRE 12.07 JUILLET 2009 -

COMPORTEMENT VIOLENT

Le comportement violent comprend deux types de situation :

- 1. Le ballon est dans l'action de jeu amenant au geste répréhensible, mais le geste du coupable montre qu'il se désintéresse totalement de la conquête du ballon. Son seul objectif clairement affiché dans l'accomplissement de l'acte est d'agresser son adversaire.**

Exemples :

- Balle aérienne. Un joueur saute vers le ballon. Pendant qu'il est en extension, son adversaire qui a les pieds au sol et ne s'est pas élancé vers le ballon en profite pour lui donner un violent coup de pied dans les jambes. Dans ce cas, l'agresseur ne se sert pas du prétexte de jouer le ballon puisqu'il s'en désintéresse totalement. C'est un comportement violent.
- Un joueur a le ballon dans les pieds. Un adversaire se précipite et lui assène un coup de poing sans même chercher à prétexter qu'il joue le ballon mais au contraire en affichant clairement, de par son comportement, son intention d'agresser son rival. Ce faisant, le fautif se rend coupable de comportement violent.
- En sortie de duel et alors que le ballon roule à quelques mètres du lieu, un joueur marche sciemment sur son adversaire. Dans ce cas, il ne peut plus prétendre jouer le ballon. Le fautif se rend ainsi coupable de comportement violent.

- 2. Le ballon est totalement en dehors de l'action de jeu proprement dite et l'agression est commise sur une personne quelconque (adversaire, partenaire, spectateurs, arbitre, dirigeant..)**

Exemples :

- Hors action de jeu, un joueur donne un coup de pied ou un coup de poing ou encore un coup de tête à un adversaire. Ce geste doit être considéré comme un comportement violent et sanctionné selon les indications de la loi 12.
- Un joueur quitte les limites du champ de jeu pour agresser un spectateur (coup de poing). Le coupable doit être exclu pour comportement violent.
- Un joueur bouscule ou frappe un arbitre (arbitre ou arbitre assistant). Ceci est à considérer également comme un comportement violent et sanctionné comme tel au plan disciplinaire.



FEDERATION FRANCAISE DE FOOTBALL
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE
Commission « Lois du Jeu – Appels »

- CIRCULAIRE 14.05 JUILLET 2009 -

EXECUTION D'UN COUP DE PIED DE REPARATION DANS UN CLIMAT SEREIN

Après le coup de sifflet de l'arbitre donnant l'exécution du coup de pied de réparation et avant le botté, s'il s'avère qu'un attaquant et un défenseur simultanément, ont une attitude antisportive ou violente, l'arbitre doit arrêter l'exécution du coup de pied de réparation et exclure le ou les joueurs fautifs. Il ne doit permettre, en aucune façon, que l'on poursuive l'exécution du tir. Il prend les sanctions disciplinaires adéquates et lorsque le calme est rétabli, il fait exécuter le coup de pied de réparation. L'exécution du coup de pied de réparation doit avoir lieu dans un climat serein.

Dans les cas de figure où après le coup de sifflet de l'arbitre donnant l'exécution du coup de pied de réparation et avant le botté, il s'avère qu'un attaquant ou un défenseur ont une attitude antisportive ou violente, l'arbitre doit laisser terminer l'exécution du tir et interviendra à l'issue de celui-ci en fonction de la notion d'avantage :

- si le fautif est un défenseur et que le but n'est pas marqué, l'arbitre fera recommencer le coup de pied de réparation.
- si le fautif est un attaquant et que le but est marqué, l'arbitre refusera le but et fera recommencer le coup de pied de réparation.



FEDERATION FRANCAISE DE FOOTBALL
DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE
Commission « Lois du Jeu – Appels »

- CIRCULAIRE 15.01 JUILLET 2009 -

RENTREE DE TOUCHE

1. Lorsqu'un joueur faisant une rentrée de touche lance violemment et intentionnellement le ballon contre la tête d'un adversaire sans commettre d'infraction à la loi 15, l'arbitre accordera un coup franc direct à l'équipe adverse à l'endroit où se trouve la victime. Si celle-ci se trouve dans la surface de réparation adverse, un coup de pied de réparation sera accordé à l'équipe de la victime. Bien entendu le joueur fautif sera exclu pour comportement violent.
2. Pour suivre en cela les précisions données en février 1977 par la Commission d'Arbitrage de la FIFA, il est précisé que la rentrée de touche ne doit pas être faite depuis une distance de plus d'un mètre (1 m) en dehors de la ligne de touche.
3. Tous les adversaires doivent se trouver à au moins 2 mètres du lieu de la rentrée de touche et ce jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.
4. Lorsqu'un joueur effectue une rentrée de touche rapidement malgré la présence d'un adversaire situé à une distance inférieure à 2 mètres du lieu de la rentrée de touche, l'arbitre n'interviendra pas.
5. Lorsqu'une rentrée de touche n'est pas exécutée rapidement et qu'un joueur adverse n'est pas à distance ou s'avance à moins de 2 mètres pendant l'exécution de la rentrée de touche, l'arbitre ou l'arbitre assistant officiel se devra d'intervenir pour inviter ce joueur à se placer à une distance de 2 mètres du lieu de la rentrée de touche. En cas de difficulté ou de récidive, le fautif recevra un avertissement pour ne pas avoir respecté la distance requise.
6. Lorsqu'un joueur effectue une rentrée de touche malgré la présence d'un adversaire situé à une distance inférieure à 2 mètres du lieu de la rentrée de touche et que cet adversaire détourne le ballon de la main, l'arbitre arrêtera le jeu sous réserve de l'avantage. Il sanctionnera le fautif d'un coup franc direct à l'endroit de la faute et d'un avertissement pour comportement antisportif.