



Commission des arbitres

Aide-mémoire pour les arbitres – Instructions pour les arbitres

Édition 2024

Lois du jeu officielles & Précision ASF



Directives de la Commission des arbitres de l'ASF

a) Généralités

Selon l'art.15 du Règlement de Jeu (RJ) de l'ASF, la Commission des Arbitres de l'ASF (CA/ASF) est responsable de la publication des lois du jeu en vigueur de l'ASF, de la communication des changements de règles et des consignes correspondantes. Le corpus de règles de football qui est élaboré par l'International Football Association Board (IFAB) constitue la base des lois du jeu de l'ASF. Les lois du jeu de l'IFAB sont complétées par les prescriptions de mise en œuvre de l'ASF, qui sont intégrées dans cet aide-mémoire. Pour l'utilisation des Lois du jeu, les prescriptions de mise en œuvre de l'ASF ont la priorité sur les Lois du jeu de la FIFA. Les Lois du jeu de l'IFAB pour 2024/2025 ainsi que les précisions apportées dans cet aide-mémoire entrent en vigueur au 1^{er} juillet 2024. Pour les matches qui appartiennent à une compétition commencée avant cette date, les lois actuelles restent applicables. Ceci s'applique aussi aux matches d'entraînement pour la reprise d'une compétition en cours.

Pour toutes les questions se rapportant aux nouvelles lois du jeu, la CA/ASF a mis en place une adresse courriel spécifique : lawsofthegame@football.ch

Notification de langage : la forme masculine des désignations qui s'adressent aux personnes (par ex. «arbitre», «joueur», etc.) comprend aussi bien les hommes que les femmes. La forme féminine a été délaissée pour faciliter la lecture.

Les modifications et les précisions importantes sont marquées «en couleur» dans cet Aide-mémoire pour l'ARB.

b) Lois du jeu IFAB (www.theifab.com)

L'IFAB a procédé pour la saison 2024/2025 à certaines adaptations et précisions des Lois du jeu. Les adaptations sont indiquées de la manière suivante dans les Lois du jeu de l'IFAB :

- Texte des Lois du jeu
Les passages importants modifiés dans les Lois du jeu sont soulignés.
- Chapitre autonome reprenant „Les modifications des Lois du jeu“
Dans ce chapitre „ Les modifications des Lois du jeu“ se trouve d'abord un aperçu d'ensemble des modifications (Résumé). Puis, chacune des modifications est détaillée et présentée face à l'ancien texte. Enfin, une explication des raisons de la modification et les buts recherchés est fournie.

En raison de la bonne vue d'ensemble des modifications dans le livre des Lois de l'IFAB ([ici](#)), nous renonçons à mentionner également les différentes modifications dans cet aide-mémoire.

L'IFAB procède à des tests en vue de procéder à des adaptations supplémentaires des lois du jeu (p. ex. règle selon laquelle seul le capitaine peut échanger des informations avec l'arbitre). Ces prescriptions ne font pas encore partie des règles de jeu, mais seront communiquées directement par les associations régionales participant au test.



c) Directives de l'ASF concernant les Lois du jeu

LOI 1 – TERRAIN

GÉNÉRALITÉS

Le club recevant est responsable des installations techniques et du marquage réglementaire du terrain.

DIMENSIONS

Les dimensions exactes des terrains de jeu telles que précisées dans les lois du jeu sont fixées par la Commission des terrains et reprises dans les «Directives pour la construction des terrains de football».

MARQUAGE

Un marquage doit être effectué sur la ligne de but pour assurer le respect de la distance de 9,15 m lors des corners.

Si le marquage des lignes venait à perdre de sa visibilité durant la partie, l'arbitre peut ordonner un nouveau marquage.

LES BUTS

Pour la hauteur du but une tolérance de +/- 2% (5 cm) est autorisée.

Si la barre transversale devait malgré tout bouger ou se rompre et qu'aucune possibilité de réparation dans les 30 minutes n'existe, le match sera arrêté. Cette mesure (arrêt du match pour cause de but cassé/défectueux) ne sera cependant pas appliquée, si un terrain annexe approprié et prêt à être utilisé, est à disposition.

Si les montants de but n'ont pas la même largeur que les lignes de but (à cause des conditions de construction), ceux-ci devront être placés prioritairement à l'aplomb de la ligne de but vers le terrain.

FILETS DE BUT

Les filets de but doivent être soigneusement fixés à l'arrière des montants et de la barre transversale ainsi qu'au sol, de telle manière que le ballon ne puisse pas pénétrer dans le but par un autre endroit qu'entre les poteaux et sous la barre transversale.

L'espace délimité par le filet de but ne fait pas partie du terrain de jeu. Sa profondeur au sol est de 2,0 m.

LUMIÈRE ET ÉCLAIRAGE

En cas de contestation par l'adversaire de la luminosité sur le terrain, l'arbitre décidera si la puissance lumineuse est suffisante pour permettre ou non le déroulement du match. Si lors d'un match de compétition de l'Association les projecteurs tombent en panne, les équipes et l'arbitre attendront au maximum 30 minutes une remise en route du système d'éclairage. Lors d'un défaut d'éclairage partiel, l'arbitre décidera d'une interruption temporaire ou d'un arrêt du match.

CONTRÔLES

Avant le début d'un match l'arbitre doit contrôler le marquage du terrain, la conformité et sûreté des buts et de ses accessoires, ainsi que tous autres éléments constitutifs du terrain de jeu. Il veillera à l'ancrage des filets de but et à l'absence de trous dans les filets.



L'arbitre décidera en conséquence et sans influence, si le terrain de jeu est praticable ou non.

Dans la mesure du possible l'arbitre fera remédier aux éventuelles lacunes avant le début du match. Les réclamations sont à mentionner dans le rapport d'arbitre. Lorsque l'état du terrain, suite au mauvais temps (en particulier le gel) ou à de la négligence, présente un danger pour les joueurs, il ne saurait être question de jouer. Dans un pareil cas, l'arbitre n'est pas non plus autorisé à diriger un match amical entre les deux équipes.

ZONE TECHNIQUE

La zone technique doit être délimitée par des lignes de démarcation pour tous les matches.

LOI 2 – BALLON

GÉNÉRALITÉS

Le ballon du match et les éventuels ballons de réserve sont mis à disposition par le club sur le terrain duquel le match a lieu.

L'arbitre accordera un délai maximum de 10 minutes pour remplacer un ballon devenu inutilisable ou introuvable.

TAILLE DU BALLON 4

Les matches des juniors C peuvent être disputés indifféremment avec des ballons de taille 4 ou 5. La taille 4 signifie une circonférence de 63 à 66 cm et un poids (en début de match) de 350 à 390 g.

D'autres exceptions concernant les tailles des ballons sont présentées dans les prescriptions d'exécution Footeco.

CONTRÔLES

L'arbitre est seul compétent pour décider si les ballons répondent aux prescriptions réglementaires. Il doit les contrôler avant le début du match.

RAMASSEURS DE BALLE

Afin d'éviter des pertes de temps, des ramasseurs de balle peuvent être engagés conformément aux directives des sections et des associations régionales. Lorsque le ballon quitte le terrain de jeu, le ramasseur de balle le plus proche de l'action lance un ballon de réserve au joueur qui effectue la reprise de jeu. Les ballons sont à contrôler par l'arbitre avant le début du match.

LOI 3 – JOUEURS

La remise de la carte de joueur et de la liste de banc des joueurs se fait numérique via l'application Clubcorner ou sous forme papier. Pour les matches en trio, la carte des joueurs peut être consultée sur l'application Clubcorner 90 minutes avant le début du match pour l'ensemble de l'équipe arbitrale et 60 minutes avant le début du match pour les matches avec un seul arbitre. Sous réserve de dispositions spéciales des divisions, la carte des joueurs peut comporter au maximum les noms de sept remplaçants (Football à 11).

Si des problèmes techniques surviennent lors de l'affichage ou du contrôle des cartes de joueurs (numériques) dans le Clubcorner, l'arbitre signale l'incident dans le rapport de match comme "incident spécial".



Si les directives des départements prévoient l'établissement d'une liste de banc des joueurs pour les matches de compétition, celle-ci doit également être remplie suffisamment tôt avant le début du match.

COMPORTEMENT AU COUP D'ENVOI ET EN FIN DE MATCH

Précédées de l'arbitre, respectivement du trio arbitral, les équipes pénètrent sur le terrain de jeu en deux colonnes. En règle générale elles s'alignent avec l'arbitre à hauteur de la ligne médiane. Puis les équipes se croisent et se saluent de la main, ainsi que l'arbitre.

Au coup de sifflet final les joueurs prennent congé entre eux et de l'arbitre en se touchant la main.

NOMBRE DE REMPLACEMENTS

Dans le cadre d'une compétition officielle de l'Association pendant toute la durée du match en principe cinq joueurs peuvent être remplacés.

Les exceptions concernant le nombre de remplacements autorisés sont présentées dans l'aide-mémoire „Résumé des lois du jeu spécifiques“.

REPLACEMENTS LORS DES MATCHES D'ENTRAÎNEMENT

Dans les matches d'entraînement, le nombre de remplacements n'est pas limité, à condition que les équipes s'entendent sur le nombre maximum de remplacements autorisés et l'arbitre en soit informé avant le début du match. Si l'arbitre n'a pas été informé ou si aucun accord ne survient avant le début de la rencontre, chaque équipe pourra recourir à six remplaçants maximums.

Les changements de retour (c'est-à-dire les remplacements de joueurs précédemment remplacés) sont autorisés (uniquement) lors des matches de test et d'entraînement.

ENTRÉE SUR LE TERRAIN DE JEU

Des joueurs ou joueurs remplaçants arrivés en retard et qui de ce fait n'ont pas pu être contrôlés par l'arbitre, ne pourront prendre part au match qu'après que l'arbitre aura contrôlé leur équipement lors d'une interruption de jeu.

JOUEURS EXPULSÉS

Un joueur expulsé après le coup d'envoi ne peut pas non plus être remplacé lors des matches d'entraînement.

Un joueur qui quitte le terrain pour une raison manifestement antisportive (par ex. suite à un différend avec un coéquipier) et ne veut plus continuer à jouer, doit être averti. L'arbitre lui accordera un délai de retour sur le terrain. Si le joueur ne respecte pas cette injonction, il sera considéré comme expulsé.

LOI 4 – ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

GÉNÉRALITÉS

Le port de „Snoods“ (écharpe/tour de cou) est interdit.

MAILLOTS

Lors des matches de compétition de l'Association, les maillots doivent porter au dos des numéros correspondant à ceux inscrits sur la feuille de match. Le numéro zéro n'est pas autorisé.



Si, sans faute du club recevant, les deux équipes se présentent avec des maillots de couleur identique ou ressemblante, le club visiteur devra changer de maillots. L'arbitre décide si la différenciation des équipements des deux équipes est suffisante pour le bon déroulement de la partie.

PROTÈGE-TIBIAS

En cas de doute sur la qualité du matériel utilisé en matière de protège-tibias, l'arbitre décide. Il est interdit de jouer sans protège-tibias.

CHAUSSURES

Si l'arbitre remarque alors que le jeu est arrêté, qu'un joueur sans chaussures ou ne portant qu'une seule chaussure veut effectuer la reprise de jeu (coup d'envoi/corner/coup franc/coup de pied de but/balle d'ARB ou rentrée de touche) il doit l'en empêcher. Si l'arbitre ne remarque qu'après l'exécution de la reprise de jeu, que celle-ci a été effectuée par un joueur sans chaussures ou ne portant qu'une chaussure, il ordonnera la répétition réglementaire de la reprise de jeu par la même équipe.

ÉQUIPEMENT DU CAPITAINE

Chaque équipe désigne un joueur comme capitaine. Le brassard doit être d'une couleur contrastante par rapport aux vêtements du haut du corps. **Il n'y a pas d'autres exigences concernant le brassard du capitaine.**

Si le capitaine est remplacé, un autre joueur est nommé capitaine et porte le brassard.

CONTRÔLE DE L'ÉQUIPEMENT (EN PARTICULIER LES BIJOUX)

L'arbitre doit contrôler l'équipement de tous les joueurs et remplaçants avant le coup d'envoi. Tout joueur et remplaçants dont l'équipement ne répond pas aux prescriptions réglementaires, ne peut pas prendre part au match tant qu'il n'aura pas remédié aux lacunes.

Lorsque l'arbitre a ordonné à un joueur lors du contrôle d'enlever une pièce d'équipement ou un bijou et que celui-ci le porte toujours pendant le match, le joueur sera sommé lors du prochain arrêt de jeu de quitter le terrain pour remettre son équipement en conformité et sera averti par signalisation optique du carton jaune pour son comportement antisportif.

Sont désignés comme bijoux au sens des Lois du jeu tous les objets qui n'ont pas une utilité fonctionnelle. Les bandeaux pour essuyer la sueur, le front ou retenir les cheveux (mais pas les bracelets) ont par exemple, une utilité fonctionnelle.

EXCEPTIONS (MATCHES HORS DU FOOTBALL D'ÉLITE)

On ne peut ni interdire la participation au jeu ni renvoyer du terrain pour une remise en conformité les joueurs qui portent des shorts thermo-compressant d'une couleur trop divergente de celle des shorts, des maillots sans numéro ou qui ne respectent pas les directives relatives aux couleurs identiques entre chaussettes et bandes autocollantes de maintien lors de matches inférieurs à la Première Ligue. Par contre, l'arbitre rapportera les faits aux autorités compétentes.

Lors des matches des catégories inférieures à la 1. Ligue (Hommes) et LNB (Féminin) un joueur peut participer au jeu s'il porte un bijou qu'il ne peut plus enlever, à condition de le recouvrir de telle manière qu'il ne présente aucun danger de blessure.



LOI 5 – ARBITRE

GÉNÉRALITÉS

On appelle décision de fait, une décision prise dans le cours du jeu basée sur le constat d'une situation réelle à un moment donné. Sur la base de cette conviction, l'arbitre prend sa décision (par ex. but, hors-jeu, faute, jeu de main, chronométrage, voies de fait, etc...).

Si l'arbitre a interrompu le match il doit prendre une décision technique. S'il a interrompu le match par erreur il doit reprendre le jeu par une balle à terre.

VOYAGE

L'arbitre doit être présent au **lieu / terrain de sport** au moins 60 minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi, afin d'accomplir les formalités nécessaires.

Pour les matches dirigés par un trio d'arbitres, celui-ci sera présent au **lieu / terrain de sport** au moins 90 minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi.

HABILLEMENT ET ÉQUIPEMENT DE L'ARBITRE

L'arbitre et les arbitres assistants sont tenus de porter l'emblème de l'Association sur le maillot d'arbitre.

Pour les matches relevant de la compétence de l'ASF le Comité central peut autoriser le port de publicité des sponsors en sus de la marque de l'équipementier.

ARRÊT TEMPORAIRE ET ARRÊT DÉFINITIF DU MATCH

Dans la mesure du possible l'arbitre s'efforcera de mener à terme un match de compétition. Il utilisera toutes les mesures à sa disposition pour assurer le déroulement régulier d'un match. Un arrêt prématuré du match ne sera envisagé que lorsque toutes les mesures mises en œuvre s'avéreront sans effet. Les cas suivants entraînent en particulier un arrêt prématuré du match:

- a) La rupture/défaut de la cage de but, si le jeu ne peut pas se poursuivre sur un terrain annexe prêt à être utilisé ou si une réparation dans un délai de 30 minutes s'avère impossible.
- b) L'envahissement du terrain par des spectateurs et l'impossibilité de rétablir l'ordre dans le délai accordé par l'arbitre.
- c) Le nombre de joueurs de l'une des deux équipes devient pour diverses raisons, inférieur à 7.
- d) L'abandon prématuré du terrain par l'une des équipes participant à la rencontre.
- e) Le refus de soumission aux décisions de l'arbitre, après que celui-ci ait accordé un certain délai aux joueurs et au capitaine et les ait rendus attentifs aux conséquences d'un arrêt du match.
- f) L'obscurité, le brouillard (pas de visibilité d'un but à l'autre), un vent tempétueux, des tourbillons de neige, la grêle, l'orage avec des éclairs, une pluie violente entraînant l'inondation du terrain ou d'une grande partie de celui-ci, de sorte que la poursuite normale du jeu ne soit garantie. Si dans les cas cités l'arbitre entrevoit une possibilité d'amélioration, il peut arrêter le match temporairement et le reprendre dès que les conditions redeviennent normales ou sur un autre terrain jouable à proximité (par exemple, un synthétique).
- g) Le décès d'un membre actif participant à la rencontre.



Dans la mesure où les Lois du jeu et règlements n'imposent pas formellement l'arrêt du match, la décision d'arrêter de l'arbitre doit être respectée.

INFRACTION CONTRE LES OFFICIELS DU MATCH

Les voies de fait, la tentative de voie de fait ou des antisportivités graves envers l'arbitre, les arbitres assistants, le 4e officiel, les assistants supplémentaires de l'arbitre ou d'éventuels remplaçants de l'arbitre entraînent l'arrêt du match si le directeur/les directeurs du jeu ne se sentent plus en mesure de continuer avec la direction du match soit pour des raisons physiques soit psychiques (à leur seule discrétion).

AVERTISSEMENT ET EXPULSION

Un joueur ou officiel d'équipe qui commet une faute qui aurait pour conséquence un deuxième avertissement, sera expulsé du jeu. L'arbitre, après signalisation optique du carton jaune, montrera immédiatement le carton rouge.

Les matches pour lesquels la sanction disciplinaire de 10 minutes est applicable selon le Règlement des juniors de l'ASF (Art. 15) sont répertoriés dans l'aide-mémoire „Résumé des lois du jeu spécifiques“.

RAPPORT

L'arbitre rapportera aux autorités compétentes les anti-sportivités grossières et les excès qui peuvent se produire avant, pendant et après le match sur le terrain ou dans son environnement.

Les avertissements et expulsions sont à mentionner dans le rapport d'arbitre selon les prescriptions des Sections et des Associations régionales.

LOI 6 – AUTRES ARBITRES

GÉNÉRALITÉS

En accord avec la Commission des arbitres de l'ASF, les Sections décident des ligues et catégories de jeu dans lesquelles des arbitres assistants neutres ou des juges de touche de club (juges de ligne) sont engagés.

Le club recevant met à disposition les drapeaux pour les juges de touche.

PROCÉDURE SI L'ARBITRE, UN ARBITRE-ASSISTANT OU VAR/AVAR NE SE PRESENTE PAS AU MATCH OU DOIT RENONCER

Si un arbitre, un arbitre-assistant ou VAR/AVAR ne se présente pas au match ou doit renoncer la procédure selon l'aide-mémoire «Procédure en cas d'absence de l'arbitre et/ou des arbitres-assistants » est à appliquer.

MATCHES AVEC ARBITRES ASSISTANTS

Contrôles

Les arbitres assistants ont l'obligation de contrôler les filets de but juste avant le coup d'envoi initial et avant celui de la seconde mi-temps. Il s'agit de vérifier qu'il n'y a pas de trous dans les filets et qu'ils sont réglementairement fixés. En cas de prolongations, le processus est à répéter.



Zone technique / Entraîneur et remplaçants

Lors de matches sans 4ème officiel, l'arbitre assistant positionné du côté des bancs de touche surveille le comportement dans la zone technique et fait en sorte que les entraîneurs, joueurs remplaçants, officiels et autres officiels du club se comportent sportivement dans la zone technique.

Dans la mesure du possible, il est souhaitable que l'arbitre assistant informe rapidement l'arbitre de tout comportement répréhensible dans la zone technique, afin que celui-ci puisse adresser préventivement une remontrance claire (remarque). Lors de contestations répétées ou de fautes, il appartient à l'arbitre de sanctionner les personnes concernées (par un carton jaune / rouge).

Lors de matches sans 4e officiel, l'arbitre assistant positionné du côté des bancs de touche surveille l'échauffement des joueurs remplaçants qui doit normalement se dérouler derrière lui. Comme recommandation, un maximum de 3 joueurs plus un officiel d'équipe peuvent participer à l'échauffement en même temps lors de tous les matches. Lors des matches de la SFL, de la Première Ligue ainsi que des tours principaux de la Coupe Suisse masculine, 5 joueurs (+ 1 officiel d'équipe) par équipe peuvent s'échauffer sur le côté de leur banc de touche respectif, si les besoins du terrain le permettent et si aucune autre raison (p. ex. sécurité, possibilité de surveillance, etc.) ne s'y oppose.

Quitter le terrain

A la mi-temps et à la fin du match l'arbitre-assistant le plus proche des lieux se rend immédiatement dans le couloir d'accès aux vestiaires des joueurs. Il surveille le comportement des joueurs et des officiels des équipes sur le chemin des vestiaires et rapporte à l'arbitre les éventuels incidents et comportements fautifs. L'arbitre et le deuxième arbitre assistant sont généralement les derniers à quitter le terrain.

Rapport d'arbitre

Les arbitres assistants sont tenus de rapporter de manière explicite et détaillée à l'arbitre les annonces d'infractions aux lois du jeu (par exemple, voie de fait dans le dos de l'ARB) qui ont entraîné suite à leur intervention des mesures disciplinaires, afin que celui-ci puisse établir le rapport approprié aux autorités. Ceci s'applique également aux infractions commises par les officiels, joueurs remplaçants ou remplacés sur le banc de touche ou qui ont été expulsés du terrain, ainsi qu'aux comportements fautifs des entraîneurs et joueurs après le match. L'ARB doit préciser que le rapport est établi sur la base des constatations de l'AA.

MATCHES AVEC JUGES DE TOUCHE

Généralités

Si le match n'est pas dirigé par un trio arbitral, chaque club participant à la rencontre a le droit de mettre un juge de touche à disposition. Si le club visiteur renonce à son droit, le club recevant doit mettre les deux juges de touche à disposition.

Les joueurs remplaçants qui exercent la fonction, doivent porter un vêtement d'une autre couleur. S'il n'y a pas de juges de touche, l'arbitre peut essayer de diriger le match sans juges de touche.

Devoirs et position

Le devoir du juge de touche est de signaler à l'arbitre quand le ballon a complètement franchi la ligne de touche. De plus, il soutient l'arbitre dans le contrôle du temps, bien que la montre de l'arbitre fasse foi.

Afin d'éviter que les juges de touche touchent le ballon ou gênent les joueurs, ils doivent se tenir bien en arrière de la ligne de touche.



Infractions/Sanction

Le juge de touche est traité comme un arbitre-assistant en matière de fautes disciplinaires ou s'il touche le ballon. Les juges de touche sont soumis à l'autorité de l'arbitre et, comme les joueurs, doivent accepter ses décisions.

L'arbitre doit procéder au remplacement d'un juge de touche quand :

- il se mêle au déroulement du jeu de façon inconvenante
- il remplit insuffisamment ses fonctions
- il se présente pris de boisson, respectivement boit de l'alcool dans l'exercice de sa fonction ou fume.

Si l'arbitre doit mettre fin à la fonction d'un juge de touche, il doit en informer le capitaine et rapporter les faits à l'Autorité compétente. Si le juge de touche est mentionné comme joueur sur la feuille de match, l'arbitre signalera optiquement la sanction disciplinaire (avertissement ou expulsion).

LOI 7 – DURÉE DU MATCH

GÉNÉRALITÉS

Le contrôle du temps (y compris du temps rajouté) constitue une décision de fait inattaquable de l'arbitre. Les pendules de stade lors des matches doivent être arrêtées à la fin du temps de jeu.

TEMPS RAJOUTÉ

Le temps à rajouter par remplacement est normalement de 30 secondes. Lors de remplacements plus longs, on rajoutera le temps effectivement perdu.

L'exception est constituée par les matches dans lesquels les changements libres sont autorisés.

Le temps rajouté est toujours arrondi à la minute pleine suivante (par exemple, 1 mn 30 secondes en 2 minutes).

REDUCTION DE LA DURÉE

Les matches dont la durée normale de la rencontre peut être réduite au maximum de 2 x 5 minutes sur demande des deux capitaines, sont cités à l'aide-mémoire „Résumé des lois du jeu spécifiques“.

Une réduction de la durée de la partie est interdite lors de matches dont la durée est inférieure à 2 x 45 minutes, lors de matches de barrage ou de finales, lors de matches de la Coupe suisse.

L'arbitre ne peut en aucun cas, de lui-même, proposer une réduction de la durée de la partie aux deux équipes.

PAUSE

Lors des matches de juniors la pause est de 10 minutes, pour tous les autres matches au maximum de 15 minutes. Avant une prolongation, une pause de cinq minutes est accordée.

Lors du changement de côté, la pause de la mi-temps est d'une minute (pause boisson). Les raccourcissements ne sont possibles qu'avec l'autorisation de l'arbitre.

En cas de conditions météorologiques exceptionnelles, l'arbitre peut accorder des pauses pour boire (une minute maximum) et des pauses pour se rafraîchir (90 secondes à trois minutes maximum) **lors d'un arrêt de jeu.**



L'arbitre peut en outre accorder une pause pour boire pour des raisons religieuses (par exemple pendant la période de jeûne) si un officiel d'équipe ou de match en fait la demande avant le match. Le temps est ajouté à la fin de chaque mi-temps.

DURÉE DES MATCHES

Les matches avec une durée inférieure à 2 x 45 minutes sont cités dans l'aide-mémoire „Résumé des lois du jeu spécifiques“.

LOI 8 – COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU

COUP D'ENVOI

Il est d'usage que le choix du côté de la pièce pour le tirage au sort, revienne au capitaine de l'équipe visiteuse.

CONTRÔLE DU TEMPS

Le contrôle du temps par l'arbitre débute avec le coup de sifflet. Le jeu ne commence toutefois qu'avec le coup d'envoi effectué réglementairement.

LOI 10 – DÉTERMINER L'ISSUE D'UN MATCH

TIRS AU BUT

En cas de force majeure (longue panne de courant, orage violent, etc.) si l'arbitre, après avoir attendu un laps de temps raisonnable (30 minutes), ne peut pas commencer ou terminer les tirs au but, le vainqueur sera désigné par tirage au sort (papier ou pièce de monnaie).

Lors des matches avec des remplacements libres tous les joueurs qui sont sur le terrain ou qui l'ont quitté temporairement (blessure, remise en ordre de l'équipement, etc.) au coup de sifflet final, participent aux tirs au but sous réserve du principe que le nombre des joueurs des deux équipes doit être égal.

Pendant la série des tirs au but on prononcera un avertissement et non une punition temporaire (rapport compris).

Si un tir au but doit être répété, il doit être exécuté par le même tireur. Si cela n'est pas possible (en raison d'une blessure ou d'une exclusion), son équipe doit sélectionner un autre tireur qui n'a pas encore tiré de penalty. L'autre équipe doit ajuster son nombre de joueurs participant à la séance de tirs au but (réduction).



LOI 12 – FAUTES ET INCORRECTIONS

AVERTISSEMENT ET EXPULSION

Un joueur ou un officiel d'équipe expulsé doit quitter les environs immédiats du terrain (par exemple: regagner le vestiaire. Ils doivent se rendre à l'intérieur du stade (couloirs ou vestiaires). Alternativement, le club recevant peut désigner une autre zone (par exemple dans les tribunes). Une telle zone doit être définie de manière que le joueur ou l'officiel d'équipe exclu ne puisse pas entrer en contact avec des personnes se trouvant dans la zone technique depuis cette zone. Il n'y a pas de prescription concernant le marquage, etc. de la zone. Les joueurs ou les officiels d'équipe exclus peuvent se trouver dans les vestiaires pendant et après le match. Exception : un officiel d'équipe médical peut rester si l'équipe ne dispose d'aucune autre personne du corps médical.

PUNITION TEMPORAIRE

Les matches où la punition temporaire de 10 minutes est appliquée sont cités dans l'aide-mémoire „Résumé des lois du jeu spécifiques“. Un avertissement est toujours donné contre les officiels d'équipe, à moins qu'ils ne soient également actifs en tant que joueurs (joueur-entraîneur) en même temps.

Pendant la durée de la sanction temporaire, le joueur concerné doit rester dans la zone technique. Il doit porter un maillot qui se différencie de ceux des deux équipes. Il reste soumis au pouvoir de décision de l'arbitre/directeur de jeu. Toute activité en lien avec le jeu (juge de touche, etc.) lui est interdite. Il ne peut être remplacé qu'après l'expiration de la durée de la sanction temporaire.

Conformément aux directives de l'IFAB sur les punitions temporaire, le joueur peut revenir sur le terrain de jeu depuis la ligne de touche à la fin de la punition temporaire, dès que l'arbitre en a donné l'autorisation lors du prochain arrêt de jeu .

Le match doit être arrêté si en raison des sanctions temporaires le nombre de joueurs d'une équipe sur le terrain devient inférieur à 7.

Si le gardien de but est puni d'une sanction temporaire, il peut être remplacé par le gardien remplaçant pour la durée de la sanction, pour autant qu'un joueur de champ quitte le terrain.

Si l'arbitre doit infliger un avertissement à un remplaçant, celui-ci est rapporté comme une punition temporaire. Toute activité du joueur remplaçant est interdite pendant la durée de la sanction temporaire. Il ne peut être remplacé qu'après la fin de la sanction. Si le joueur commet une seconde infraction passible d'un avertissement, le joueur est expulsé (2^{ème} avertissement).

Le coup de sifflet final met fin prématurément à la sanction temporaire. Dans ce cas, le joueur fautif peut participer à d'éventuels tirs au but.

JEU DE MAIN

Lorsque des défenseurs forment un mur en se croisant mutuellement les bras et que le ballon est arrêté par le bras de l'un de ces joueurs, il s'agit d'un jeu de main intentionnel qui doit être sanctionné en conséquence.



LOI 13 – COUPS FRANCS

GÉNÉRALITÉS

Lorsque le coup franc n'est pas exécuté immédiatement (au sens de l'utilisation de l'avantage), l'arbitre ordonnera aux joueurs de l'équipe fautive, même si l'équipe qui bénéficie du coup franc ne demande rien, de se mettre immédiatement à la distance réglementaire. Un joueur qui ne respecte pas cette intimation, doit être averti.

L'arbitre signale à l'équipe exécutante au moyen d'un geste clair, qu'il prend le contrôle du coup franc, va mesurer la distance et donner un coup de sifflet pour la reprise. Si un joueur joue le ballon avant le coup de sifflet, il sera averti et le coup franc répété.

LOI 14 – PENALTY

GÉNÉRALITÉS

Si le gardien contrarié, refuse de prendre place entre ses montants, l'arbitre lui ordonnera de s'exécuter immédiatement. Si le gardien ne respecte toujours pas la décision de l'arbitre, il sera averti puis, si le refus persiste trop longtemps, expulsé du terrain.

EXÉCUTION

En cas de contestation eu égard à la distance, l'arbitre décide définitivement du lieu de l'exécution.

En principe, un penalty peut aussi être exécuté indirectement si la Loi est appliquée. Le ballon doit être mis réglementairement en jeu avant que le deuxième attaquant pénètre dans la surface de réparation.

Si un penalty doit être répété, un autre tireur que celui qui l'a exécuté la première fois peut le tirer.

LOI 17 – CORNER

CORNER COURT

Catégories de jeu dans lesquelles le corner court est appliqué, sont répertoriées dans l'aide-mémoire „12.1.2. Résumé des lois du jeu spécifiques“.