



Guide des Lois du Jeu 2025/2026

District du Val de Marne de Football





Sommaire

Loi 1 - Terrain de jeu

Loi 2 - Ballon

Loi 3 - Nombre de joueurs

Loi 4 - Equipement des joueurs

Loi 5 - Arbitre

Loi 6 - Arbitres assistants

Loi 7 - Durée du match

Loi 8 - Coup d'envoi et reprise du jeu

Loi 9 - Ballon en jeu et hors du jeu

Loi 10 – Issue d'un match

Loi 11 - Hors jeu

Loi 12 - Fautes et incorrections

Loi 13 - Coups francs

Loi 14 - Coup de pied de réparation (penalty)

Loi 15 - Rentrée de touche

Loi 16 - Coup de pied de but

Loi 17 - Coup de pied de coin (corner)

Loi 1 - Terrain de jeu

Lignes :

Même largeur

Mesures faites à l'extérieur des lignes

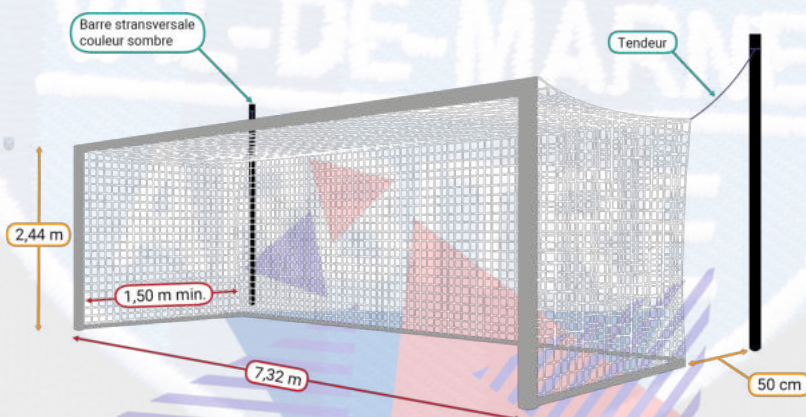
Arc de cercle à 9m15

Surface de coin → $\frac{1}{4}$ de cercle de 1m

Surface technique :

Nombre de personnes autorisées à prendre place dans la surface technique :

- Défini dans le règlement de chaque compétition
- Identifiés avant le début du match
- Sauf autorisation arbitre → soin
- Une seule personne pour donner instructions tactiques



Publicité commerciale :

À 1m des lignes de touche et du filet de but



Loi 2 - Ballon

Caractéristiques :

- Sphérique
- Entre 410 et 450 grammes au début du match
- Pression entre 0,6 et 1,1 atmosphère



Le club qui reçoit la rencontre met les ballons de match à disposition.

En cas de rencontre sur terrain neutre, chaque équipe doit apporter un ballon.

Pour les matchs disputés en nocturne, l'utilisation d'un ballon blanc est obligatoire.

Le choix du ballon utilisé pour débiter la rencontre revient exclusivement à l'arbitre.

Si le ballon endommagé en pleine rencontre :

- Jeu arrêté
- Reprise par une Balle à Terre

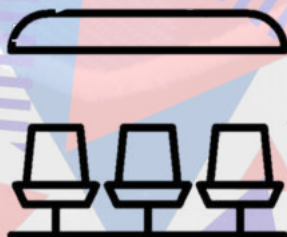


Loi 3 – Joueurs (Dispositions)

En France la FFF autorise la tenue d'une rencontre dès lors que **8 joueurs sont sur le terrain**

Remplacements :

- Entre 3 et 15 remplaçants par équipe
- Dispositions :
 - **Arbitre informé**
 - **Joueur remplacé :**
 - Autorisation de l'arbitre ou déjà sorti
 - Doit quitter le terrain par le point des limites le plus proche
 - Sauf si arbitre dit de sortir vite
 - **Joueur remplaçant :**
 - À l'occasion d'un arrêt de jeu :
 - Ligne médiane
 - Après la sortie qu'il doit remplacer
 - Après y avoir été invité par un signe de l'arbitre
 - **Permutation avec GDB :**
 - **Arbitre informé**
 - Pendant un arrêt de jeu
 - **Capitaine :**
 - Brassard, quelque chose qui l'identifie rapidement
 - Pas de statut spécial, ni privilège particulier
 - Responsable de son équipe





Loi 3 – Joueurs (infractions et sanctions)

Arbitre pas informé d'un changement avant le début du match :

- Arbitre autorise joueur à continuer le match
- Pas de sanction disciplinaire
- Titulaire change avec remplaçant
- Rendre compte incident aux autorités compétentes
- Même procédure pour mi-temps ou prolongations

Arbitre pas informé d'une permutation du GDB :

- Jeu se poursuit
- AVT au prochain arrêt de jeu
- Sauf si mi-temps

Exclusion Joueur ou Remplaçant :

Joueur exclu :

- Avant FMI : exclu peu importe
- Après FMI, titulaire : peut être remplacé
- Après CE : ne peut être remplacé

Remplaçant exclu :

- Ne peut pas être remplacé



Loi 3 – Personne supplémentaire sur le terrain

Toute personne non inscrite sur la FMI est considérée comme agent extérieur.

Peu importe son statut, si une personne rentre sur le terrain, l'arbitre doit :

- Interrompre le jeu **UNIQUEMENT** si la personne interfère avec le jeu ;
- Lui faire quitter le terrain
- Prendre les mesures disciplinaires appropriées
- Si interférence par :
 - un officiel d'équipe ou remplaçant : reprise par CFD ou PY
 - Un agent extérieur : Balle à terre

Un tableau récapitulatif des décisions à prendre par l'arbitre est présent sur la page suivante.





District du Val-de-Marne de Football
COMMISSION DEPARTEMENTALE D'ARBITRAGE
 Saison 2025/26



	Personne supplémentaire	Agent extérieur
Pénétrer sur le terrain sans interférer	Au premier arrêt de jeu naturel AVT au joueur supplémentaire / MEG si officiel d'équipe Refouler la personne supplémentaire Reprise consécutive à l'arrêt	Au premier arrêt de jeu naturel, Refouler agent extérieur Reprise consécutive à l'arrêt
Pénétrer sur le terrain ET interférer	Arrêt du jeu AVT au joueur / EXC si officiel d'équipe CFD ou PY pour équipe régulière Refouler la personne supplémentaire Rapport (si EXC)	Arrêt du jeu Refouler agent extérieur Balle à terre
But est marqué		
Interférence dans le but	<u>But en faveur équipe régulière :</u> But accordé AVT au joueur / EXC si officiel d'équipe Refouler personne supplémentaire Coup d'envoi	<u>Interférence avec équipe en défense ou déviation totale du ballon :</u> But refusé Refouler agent extérieur Balle à terre
	<u>But en faveur de l'équipe irrégulière :</u> But refusé AVT au joueur / EXC si officiel d'équipe Refouler personne supplémentaire CFD ou PY pour équipe régulière	<u>Interférence en touchant le ballon mais sans changer sa trajectoire :</u> But accordé Refouler agent extérieur Coup d'envoi
Aucune interférence dans le but	Même procédure que si interférence	But accordé Refouler agent extérieur Coup d'envoi



Loi 4 – Equipement des joueurs

Tout type de bijou est interdit et doit être ôté. Recouvrir les bijoux de ruban adhésif ou strap n'est pas autorisé.

Les joueurs sont inspectés avant le début du match et remplaçants avant d'entrer en jeu.

Si un joueur porte un objet ou bijou non autorisé ou dangereux, l'arbitre ordonnera au joueur d'ôter l'article. S'il refuse, alors il sera averti et devra quitter le terrain jusqu'à l'avoir retiré.

Tenue de base du joueur :

Chaque joueur doit porter un **maillot à manches**, un **short**, des **chaussettes**, des **protège-tibias** et des **chaussures adaptées**.

Les joueurs d'une même équipe doivent arborer des couleurs identiques afin d'assurer une distinction claire entre les équipes. Chaque gardien doit porter des couleurs distinctes de celles portées par les autres joueurs et les arbitres.

En cas de similitude de couleur entre les deux équipes, **le club recevant est tenu de modifier sa tenue.**





Loi 4 – Equipement des joueurs

Détails complémentaires :

- Les **protège-tibias** sont **obligatoires** ; s'ils sont perdus en cours d'action, le joueur doit les remettre **dès que possible** (au plus tard lors du prochain arrêt de jeu). Si un but est marqué pendant ce laps de temps, **le but reste valable**.
- Les **chaussures** doivent être conformes à la sécurité : les **crampons vissés ou métalliques sont interdits**
- Tout **ruban adhésif ou matériau** appliqué sur les chaussettes doit être **de la même couleur** que la partie du tissu recouverte.

Gardien de but :

- Le gardien doit porter une tenue **de couleur distincte** de celle des joueurs de champ des deux équipes ainsi que de l'arbitre.
- Il est autorisé à porter un **pantalon de survêtement**.

Éléments spécifiques :

Les **protections non dangereuses** sont autorisées. Le **port d'un serre-tête** n'est pas permis.

En France, **le port d'un couvre-chef est interdit** pour les joueurs et joueuses.

Infractions et procédures :

Si un joueur ne respecte pas la réglementation sur l'équipement, **l'arbitre ne stoppera pas nécessairement le jeu**.

Il demandera au joueur concerné de **corriger sa tenue** en quittant temporairement le terrain, sauf si la correction peut être effectuée immédiatement.

Avant de revenir en jeu, **l'équipement doit être vérifié par un arbitre**, et le joueur ne pourra **rentrer qu'avec l'autorisation du directeur de jeu**.



Loi 5 - Arbitre

Les décisions de l'arbitre relatives aux faits de jeu, notamment la validation d'un but ou le résultat final du match, sont sans appel.

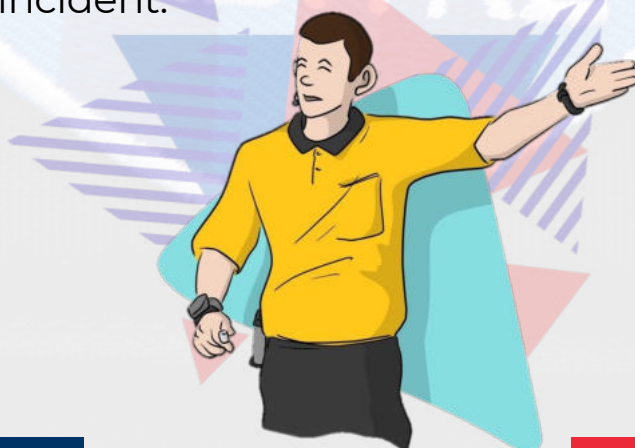
L'arbitre ne peut pas revenir sur une décision lorsqu'une des situations suivantes s'est produite :

- Jeu a repris
- Il a sifflé la fin de la première ou de la deuxième période et a quitté le terrain de jeu ;
- Le match est terminé.

Toute décision rendue pendant le match repose sur l'interprétation de l'arbitre, qui détient l'autorité exclusive pour faire appliquer les Lois du Jeu.

L'arbitre :

- applique les Lois du Jeu et contrôle le match avec ses assistants ;
- gère le chronomètre et rédige le rapport de match ;
- supervise les reprises de jeu ;
- applique la règle de l'avantage lorsque c'est bénéfique pour l'équipe non fautive ;
- sanctionne la faute la plus grave lorsqu'il y en a plusieurs simultanément ;
- prend les mesures disciplinaires nécessaires (avertissements, exclusions, exclusions temporaires si le règlement l'autorise) depuis l'inspection d'avant-match jusqu'à la fin du match (prolongations et tirs au but inclus) ;
- peut sanctionner les officiels d'équipe en cas de comportement irresponsable ;
- agit sur la base des informations fournies par les autres arbitres s'il n'a pas lui-même constaté l'incident.





Loi 5 - Arbitre

Concernant les blessures, l'arbitre peut :

- interrompre le jeu si un joueur est grièvement blessé ou présente un saignement ;
- veiller à ce que le joueur blessé quitte le terrain pour être soigné et ne revienne qu'après son autorisation ;
- avertir tout joueur qui refuse de sortir après y avoir été invité ;
- reprendre le jeu par balle à terre s'il n'y a pas eu de faute ou d'autre raison d'arrêt.

Enfin, est précisé que l'arbitre peut :

Interrompre, suspendre ou arrêter définitivement le match en cas d'incident grave ou de cause extérieure affectant le bon déroulement du jeu (exemples : éclairage défectueux, objets lancés, sifflet d'un spectateur, animal ou ballon supplémentaire sur le terrain, etc.).

Reserve technique :

Pour être recevable :

Une réserve doit être déposée à l'arrêt de jeu qui est la conséquence de la décision contestée, ou au 1er arrêt de jeu s'il s'agit d'un fait sur lequel il n'est pas intervenu.



Loi 6 – Autres Arbitres

Tous les arbitres assistants **aident l'arbitre central** à contrôler le match conformément aux Lois du Jeu mais **la décision définitive est toujours prise par l'arbitre.**

Ils opèrent sous l'autorité de l'arbitre central. Ils l'aident à prendre des décisions concernant les infractions et fautes **lorsqu'ils ont un meilleur angle de vue.**

Les arbitres assistants sont chargés d'indiquer :

- Quand le ballon est entièrement sorti du terrain et à quelle équipe revient le corner, coup de pied de but ou rentrée de touche ;
- Quand un joueur en position de hors-jeu peut être sanctionné ;
- Quand un remplacement est demandé ;
- Lors d'un pénalty, si le GDB quitte sa ligne avant que le ballon n'ait été botté.



Signalétiques des Arbitres Assistants



Remplacement

Rentrée de touche pour l'équipe en attaque

Rentrée de touche pour l'équipe en défense

Corner



Coup franc pour l'équipe en attaque



Coup franc pour l'équipe en défense



Coup de pied de but



Hors-jeu



Hors-jeu de ce côté du terrain



Hors-jeu au centre du terrain



Hors-jeu à l'opposé du terrain



Loi 7 – Durée d'un match

Périodes de jeu :

Deux périodes de 45 minutes chacune. (en U14/U15 : 40 minutes)

Mi temps :

Ne dépasse pas 15 minutes.

L'arbitre peut prolonger chaque période pour compenser le temps de jeu perdu occasionné par :

- Remplacements
- Évaluation de blessure
- Manœuvres pour perdre du temps délibérément
- Sanctions disciplinaire
- Célébrations de but

Si en fin de période **pénalty à exécuter ou retiré**, la durée est prolongée pour permettre exécution





Loi 8 – Coup d'envoi et reprise du jeu

Coup d'envoi :

- Tous les joueurs, à l'exception du joueur donnant le coup d'envoi, doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain et à 9m15 du ballon ;
- En seconde période, les équipes changent de camp ;
- Ballon en jeu quand il a été botté et a clairement bougé ;
- Possible de marquer directement, sauf dans son propre but auquel cas : corner.

Balle à terre (BAT) :

Si au moment où le jeu a été arrêté :

- Le ballon se trouvait dans la surface, la BAT est donnée au gardien.
- le ballon se trouvait en dehors de la surface de réparation, la BAT est donnée à un joueur de l'équipe qui, aux yeux de l'arbitre, a ou aurait récupéré la possession.

Tous les autres joueurs doivent se trouver à au moins 4m de la BAT, et le ballon est en jeu lorsqu'il touche le sol.

Si BAT entre dans le but sans toucher au moins 2 joueurs :

- But refusé et reprise par corner ou coup de pied de but selon dernier joueur à avoir touché le ballon.



Loi 9 - Ballon en jeu et hors du jeu

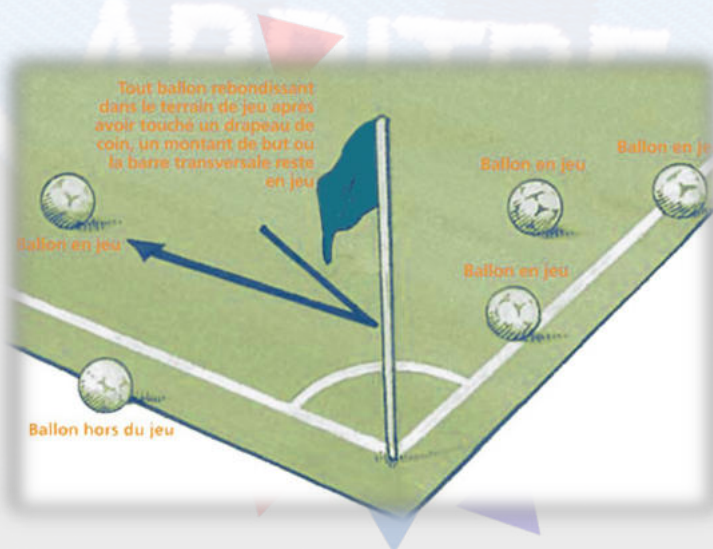
Ballon hors du jeu quand :

- Il a **ENTIEREMENT** franchi la ligne de but ou ligne de touche, à terre ou en l'air
- Jeu a été arrêté par l'arbitre
- Il touche un arbitre, reste sur le terrain et :
 - Une équipe peut entamer une attaque prometteuse, ou
 - Entre directement dans le but, ou
 - Est récupéré par équipe adverse.

→ Balle à terre

Ballon en jeu dans toutes les autres situations.

Si personne supplémentaire touche le ballon, sans avoir intention d'interférer de façon abusive avec le jeu, reprise par **Coup franc indirect**, mais la personne n'est pas sanctionnée.



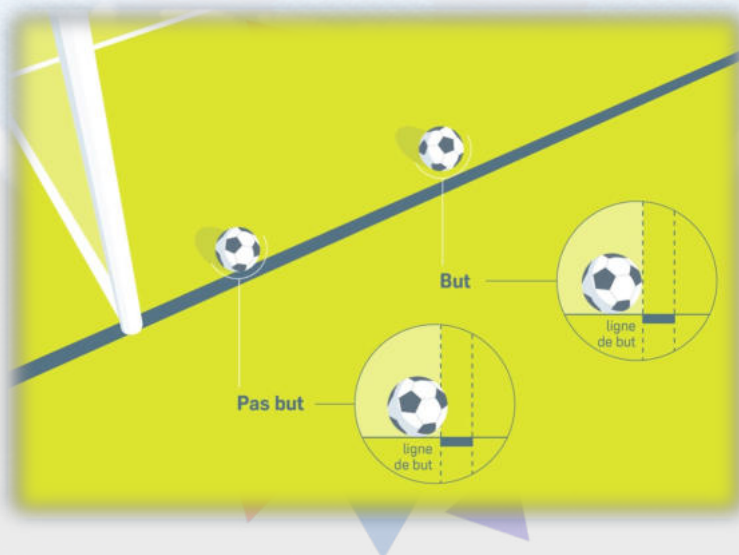
Loi 10 – Issue d'un match

But marqué :

- Quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but, sous réserve qu'aucune faute ou infraction n'ait été commise par l'équipe ayant marqué le but.

Tirs aux buts :

- Un joueur exclu durant le match ne peut prendre part aux tirs aux buts
- Les mises en garde ou avertissements reçus, ne sont pas pris en compte lors de la séance de tirs aux buts.
- Seuls les joueurs présents sur le terrain avant le coup de sifflet final sont autorisés à participer.
- Si équipe se retrouve en supériorité numérique, alors elle devra réduire le nombre de ses joueurs pour être à égalité.
- 5 tirs aux buts par équipe avant de passer à l'épreuve de la Mort Subite



Loi 11 – Hors Jeu

Position de hors-jeu

Être en position de hors-jeu n'est pas une infraction

Position de hors-jeu lorsque n'importe quelle partie de la tête, du tronc ou des jambes se trouve dans **la moitié de terrain adverse** (ligne médiane non comprise) ; et **plus près de la ligne de but adverse que la ballon et l'avant-dernier adversaire**.

Infraction de hors-jeu :

- Si le joueur en position illicite gêne un adversaire.
- Si le joueur en position illicite dispute le ballon.
- Si le joueur en position illicite influence par sa position.
- Si le joueur en position illicite tire un avantage de sa position.

➔ Reprise par un coup franc indirect.

Si joueur qui reçoit un ballon joué **délibérément** (volontaire) par un adversaire, y compris de la main ou du bras, **n'est pas considéré** comme tirant un quelconque avantage de sa position, sauf en cas de **sauvetage délibéré par un adversaire**.



Loi 12 – Fautes et incorrections

1. Coup Franc Direct

Accordé si de l'avis de l'arbitre, un joueur commet l'une des fautes suivantes de manière imprudente, inconsidérée ou violente :

- **Charge** un adversaire ;
- **Saute** sur un adversaire ;
- **Donne ou essaie de donner un coup de pied** à l'adversaire ;
- **Bouscule** un adversaire ;
- **Frappe** ou **essaie** de frapper un adversaire ;
- **Tacle** un adversaire ou lui dispute le ballon ;
- Fait ou essaie de faire **trébucher** un adversaire ;
- Commet une « **main** » ;
- **Tient ou retient** un adversaire ;
- **Fait obstacle** à la progression d'un adversaire avec contact ;
- **Mord** ou **crache** sur quelqu'un ;
- **Lance** un objet vers ou sur un adversaire ou un arbitre.

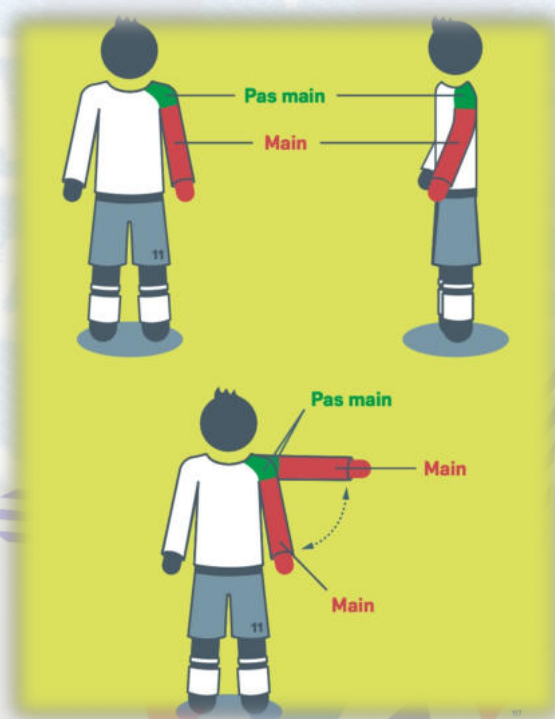


Loi 12 – Fautes et incorrections

2. Main

Il y a faute de « main » si un joueur :

- touche **délibérément le ballon du bras ou de la main**, par exemple avec mouvement du bras ou de la main vers le ballon ;
- touche le ballon du bras ou de la main : en **ayant artificiellement augmenté** la surface couverte par son corps. Il est considéré qu'un joueur a artificiellement augmenté la surface couverte par son corps **lorsque la position de son bras ou de sa main n'est pas une conséquence du mouvement de son corps.**



Loi 12 – Fautes et incorrections

3. Coup Franc indirect

Un coup franc indirect est accordé lorsqu'un joueur :

- Joue d'une manière **dangereuse** ;
- Fait obstacle à la progression d'un adversaire **sans qu'il y ait contact** ;
- **Manifeste sa désapprobation** en tenant des propos blessants, injurieux ou grossiers, en agissant de façon blessante, injurieuse et/ou avec grossièreté
- **Empêche le gardien de but de lâcher le ballon des** mains, ou joue ou essaie de jouer le ballon alors que le gardien est en train de le lâcher ;
- **Initie délibérément une stratégie pour que le ballon soit passé à son gardien de but** de la tête, de la poitrine, du genou, etc. dans le but de contourner la Loi et ce, que le gardien touche ou non le ballon ;



Loi 12 – Fautes et incorrections

4. L'avantage

Si l'arbitre décide d'appliquer l'avantage après une faute justifiant un avertissement ou une exclusion, il devra le signifier au prochain arrêt de jeu. Sauf si :

- **Annihilation occasion de but (exclusion) : joueur averti pour comportement antisportif**
- **Stopper attaque prometteuse (avertissement) : pas d'avertissement**

Pas d'avantage si : une **faute grossière, un acte de brutalité** ou une **faute passible d'un second avertissement** sauf si occasion de but manifeste.

Si un défenseur commence à tenir un attaquant à l'extérieur de la surface de réparation, mais poursuit son infraction à l'intérieur de la surface, l'arbitre accordera un penalty.





Loi 12 – Fautes et incorrections

5. Infractions passible d'un avertissement

Un joueur doit être averti s'il commet l'une des infractions suivantes :

- **retarder** la reprise du jeu ;
- **manifester sa désapprobation** en paroles ou en actes ;
- **pénétrer ou revenir délibérément** sur le terrain, ou quitter délibérément le terrain sans **l'autorisation** de l'arbitre ;
- **ne pas respecter la distance réglementaire** lors de l'exécution d'une balle à terre, d'un corner, d'un coup franc ou d'une rentrée de touche ; enfreindre de manière répétée les Lois du Jeu (nombre d'infractions commises à partir duquel l'avertissement doit être infligé n'est pas précisément défini) ;
- se rendre coupable de **comportement antisportif** ;





Loi 12 – Fautes et incorrections

6a. Infractions passible d'une exclusion

Un joueur, un remplaçant ou un joueur remplacé doit être exclu s'il :

- **empêche l'équipe adverse de marquer un but ou annihile une occasion de but manifeste en commettant une main délibérée** (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation) ; ceci est valable également en **dehors de sa surface de réparation** ;
- **empêche de marquer un but ou annihile une occasion de but manifeste à un adversaire se dirigeant vers le but** (mais pas forcément directement) du joueur fautif en commettant une faute passible d'un **coup franc** (sauf précision apportée à la section suivante) ;
- commet une **faute grossière** ;
- **crache sur/vers ou mord** quelqu'un ;
- commet un **acte de brutalité** ;
- **tient des propos blessants, injurieux et/ou grossiers ou agit de façon blessante, injurieuse et/ou avec grossièreté** ;
- reçoit un **second avertissement** au cours du même match ;



Loi 12 – Fautes et incorrections

6b. La faute grossière ou l'acte de brutalité

Faute grossière

Tacler ou disputer le ballon tout **en mettant en danger l'intégrité physique d'un adversaire** ou en agissant avec violence ou brutalité doit être sanctionné comme faute grossière. Se rend coupable d'une faute grossière **tout joueur qui se jette – avec une ou deux jambes en avant – pour disputer le ballon** de face, de côté ou par derrière avec violence ou mise en danger de l'intégrité physique de l'adversaire.

Acte de brutalité

Un joueur se rend coupable d'un acte de brutalité s'il agit ou essaie d'agir avec **violence ou brutalité envers un adversaire alors qu'ils ne disputent pas le ballon**, ou envers un coéquipier, un officiel d'équipe, un arbitre, un spectateur ou toute autre personne.



Loi 12 – Fautes et incorrections

7. Officiels d'équipe

Un officiel d'équipe :

- **est averti s'il :**
 - Ne respecte pas les **limites de la surface technique**
 - **Retarde** la reprise du jeu de son équipe
 - **Pénètre** dans la surface technique adverse
 - **Manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes** en jetant ou donnant des coups de pied dans des objets ou agissant avec irrespect envers le corps arbitral
 - **Demande excessivement** d'infliger des cartons à l'adversaire
- **Est exclu s'il :**
 - **Retarde la reprise du jeu** de l'équipe adverse
 - **Quitte sa surface technique pour manifester sa désapprobation** en paroles ou en actes, ou bien agit de manière provocatrice
 - Cherche la **confrontation**, se comporte de manière **agressive**, adopte un comportement **violent**, tient des propos **injurieux**.
 - Reçoit un second avertissement



Loi 13 – Coups francs

Les coups francs permettent de reprendre le jeu après une faute ou une incorrection.

Ils sont **directs** ou **indirects**, selon la nature de l'infraction.

- **Coup franc direct** (CFD) : un but peut être marqué directement contre l'adversaire.

• **Coup franc indirect** (CFI) : un but ne peut être marqué qu'après un second contact du ballon.

Le ballon doit être **immobile** (arrêté) et **botté au sol** à l'endroit de la faute.

Les adversaires doivent rester à **au moins 9,15 mètres** jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

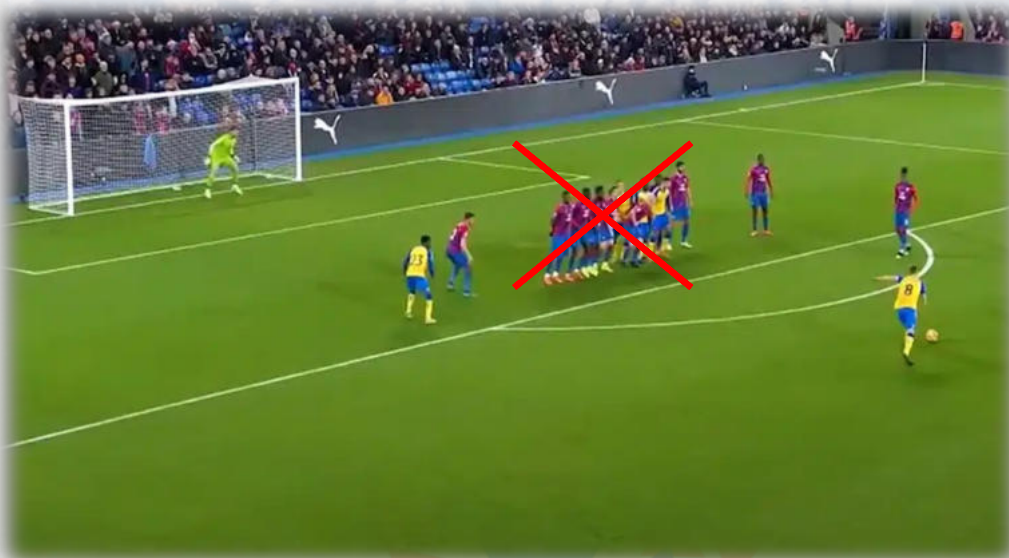
Le coup franc dans la surface de réparation défensive peut être joué **depuis n'importe quel point** à l'intérieur de celle-ci.



Loi 13 – Coups francs

- Si un coup franc direct est tiré directement dans le but de l'équipe adverse, **le but est accordé.**
- Si un coup franc indirect est tiré directement dans le but de l'équipe adverse, **un coup de pied de but est accordé à celle-ci.**
- Si un coup franc direct ou indirect est tiré directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, **un corner est accordé.**

Si l'équipe en défense forme un mur de **trois joueurs ou plus**, les joueurs de l'équipe en attaque doivent se tenir à **au moins un mètre de ce mur** jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.



Loi 14 - Pénalty

Un pénalty est accord si un joueur commet une faute passible d'un Coup Franc Direct (Loi 12 et 13) dans sa propre surface de réparation.

Procédure :

- Ballon immobile et positionné sur le point de pénalty
- Tireur identifié par l'arbitre
- Gardien se trouve sur ou au-dessus de sa ligne de but, entre les poteaux (il ne peut pas distraire le tireur en touchant les poteaux, barre, ou filets)

Tous les autres joueurs sont :

- Au moins à 9m15 du point de pénalty
- Derrière celui-ci
- Dans les limites du terrain
- Hors de la surface de réparation

Tireur doit botter le ballon **vers l'avant**. Le ballon en jeu quand il a été botté.





Tableau récapitulatif de l'issue d'un Pénalty

<u>Issue du penalty</u>		
	But	Pas but
Empiètement d'un joueur en attaque	Incidence : à retirer Pas d'incidence : but	Incidence : coup franc indirect Pas d'incidence : pas à retirer
Empiètement d'un joueur en défense	Incidence : but Pas d'incidence : but	Incidence : à retirer Pas d'incidence : pas à retirer
Empiètement d'un joueur en défense et d'un joueur en attaque	Incidence : à retirer Pas d'incidence : but	Incidence : à retirer Pas d'incidence : pas à retirer
Infraction du gardien de but	But	Pas arrêté : pas à retirer (sauf si le tireur a été clairement perturbé) Arrêté : penalty à retirer + mise en garde pour le gardien ; avertissement en cas de récidive(s)
Infractions simultanées du gardien de but et du tireur	Coup franc indirect + avertissement pour le tireur	Coup franc indirect + avertissement pour le tireur
Ballon botté vers l'arrière	Coup franc indirect	Coup franc indirect
Feinte « illégale »	Coup franc indirect + avertissement pour le tireur	Coup franc indirect + avertissement pour le tireur
Mauvais tireur	Coup franc indirect + avertissement pour le mauvais tireur	Coup franc indirect + avertissement pour le mauvais tireur

Loi 15 – Rentrée de touche

Une rentrée de touche est accordée lorsque le ballon a **franchi entièrement la ligne de touche**, qu'il soit au sol ou en l'air.

Elle est effectuée :

- par un joueur de l'équipe adverse à celle qui a touché le ballon en dernier ;
- depuis le point où le ballon est sorti.

Le joueur qui effectue la rentrée doit :

- faire face au terrain,
- garder **une partie de chaque pied sur ou derrière la ligne de touche**,
- lancer le ballon **à deux mains** depuis derrière et au-dessus de la tête.

Le ballon est en jeu dès qu'il entre sur le terrain. Un but **ne peut pas être marqué directement** sur une rentrée de touche.





Loi 16 – Coup de pied de but

Le coup de pied de but est accordé lorsque le ballon a **franchi entièrement la ligne de but**, sans qu'un but soit marqué, et qu'il a été **touché en dernier par un joueur de l'équipe attaquante**.

Le ballon est placé **n'importe où dans la surface de but** et frappé par un joueur de l'équipe défendante. Il est en jeu dès qu'il a **été botté et clairement mis en mouvement**.

Les adversaires doivent rester **en dehors de la surface de réparation** jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

Un **but peut être marqué directement contre l'équipe adverse**, mais **pas contre soi-même**.





Loi 17 - Corner

Un corner est accordé lorsque le ballon a **franchi entièrement la ligne de but**, sans qu'un but soit marqué, et qu'il a été **touché en dernier par un joueur de l'équipe défendante**.

Le ballon est placé dans le quart de cercle du coin le plus proche du point de sortie.

Les adversaires doivent se tenir à **au moins 9,15 mètres** du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu.

Le ballon est en jeu dès qu'il a **été botté et qu'il a bougé**.

Un **but peut être marqué directement** sur un corner, **mais uniquement contre l'équipe adverse**.

