



LES LOIS DE JEUX



LOI 1 : LE TERRAIN ET LE BALLON

1. LE TERRAIN DE JEU

La pratique de ce sport peut se faire sur trois (03) surfaces :

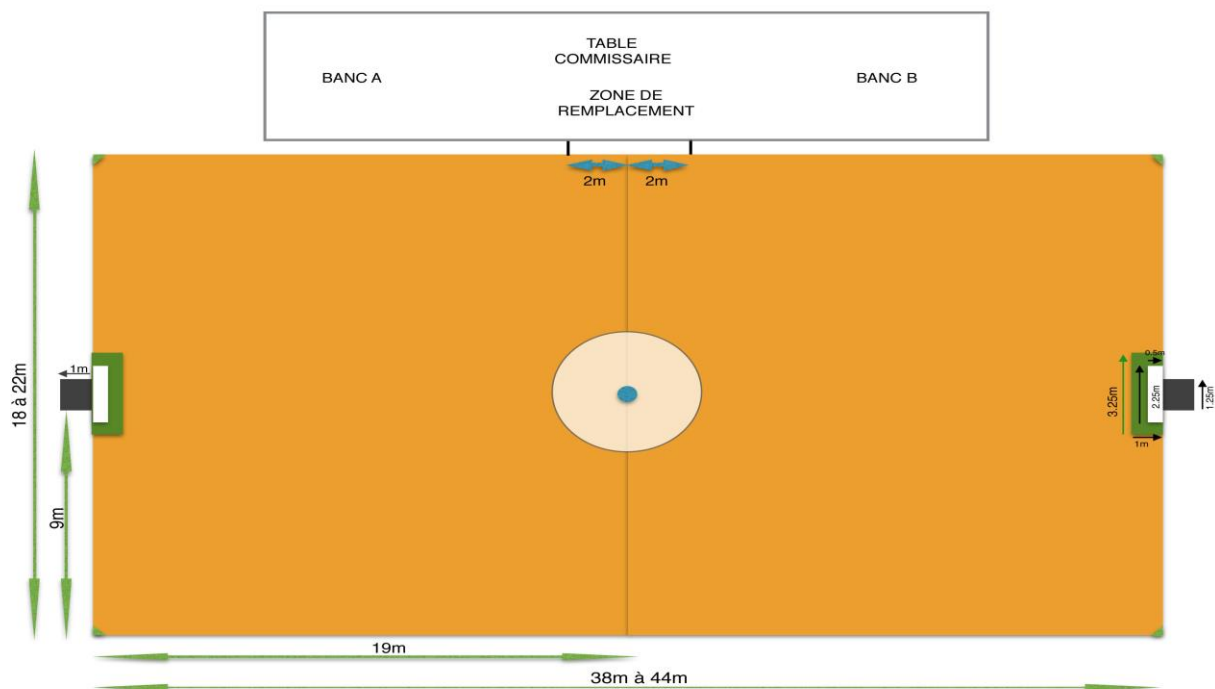
- Gazon
- Terre battue
- Parquet

a. Les dimensions

Le terrain de jeu doit être rectangulaire. La longueur des lignes de touche doit dans tous les cas être supérieure à la longueur des lignes de but.

les dimensions (longueur 38 à 44 m ; largeur 18 à 22 m) .

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



b. la surface de but

A chaque extrémité du terrain est délimitée deux (02) surfaces de réparation appelé carreaux, dont les lignes principales est perpendiculaire à la ligne de fond et les bordures sont parallèles a la ligne de touche dont:

- superficie grand carreau : un rectangle de 3,25 m de long et 1 m de large
- superficie petit carreau : un rectangle de 2,25 m de long et 0,50 m de large

c. Les buts

Au centre de chaque ligne de but sont placés les buts composés de deux (2) montants verticaux, équidistants des points de corner de 8 m (mesure intérieure) et reliés par une barre horizontale dont le bord inférieur sera à 1 m du sol. Des filets peuvent être attachés aux montants, à la barre transversale et au sol derrière les buts. Ils doivent être soutenus de façon convenable et être disposés de manière à ne pas gêner les joueurs.

d. Les zones de remplacement

La zone de remplacement est située sur le même côté du terrain que le banc des équipes ; les joueurs y passent lors de chaque remplacement.

Chacune des zones de remplacement a une longueur de 5 mètres à compter de la ligne médiane. Chaque zone est délimitée de part et d'autre par une ligne perpendiculaire à la ligne de touche ; elles ont une largeur de 8 cm et une longueur de 40 cm à l'extérieur du terrain de jeux.

e. La surface technique

La surface technique s'étend, sur les côtés, à 2 m de part et d'autre des places assises des équipes et des officiels et, vers l'avant, jusqu'à 1 m de la ligne de touche.

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

1. LE BALLON

- a. Le ballon doit être un ballon homologué pour les compétitions de football de taille numéro 3.
- b. Quand le ballon éclate ou se dégonfle au cours du jeu, la partie doit être interrompue et reprise par une balle à terre avec un nouveau ballon à l'endroit où le premier ballon est devenu défectueux ; sauf s'il était dans les carreaux, auquel cas la balle à terre doit être jouée à six mètres des poteaux.
- c. Quand ce fait se produit pendant l'arrêt du jeu (coup d'envoi, coup de pied de coin, coup de pied de réparation, coup de pied de but, coup franc, rentrée de touche) le jeu doit être repris en conséquence.

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

1. LE NOMBRE DE JOUEURS

- a. la partie sera jouée par deux équipes comprenant chacune six (6) joueurs au maximum. Aucun match ne peut avoir lieu si l'une ou l'autre équipe dispose de moins de quatre (4) joueurs.
- b. Dans tout match disputé dans le cadre de compétitions officielles, il est possible de recourir à cinq (05) remplaçants au maximum.
- c. Une équipe est autorisée à faire jouer tous ses remplaçants autant de fois qu'elle le souhaite et à tout moment de la partie, pourvu que celle-ci n'évolue pas à plus de six (6) et qu'elle respecte la procédure de remplacement.

2. La procédure de remplacement

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

SANCTIONS

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

3. L'EQUIPEMENT USUEL

- L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour eux-mêmes et les autres. Ceci s'applique aux bijoux en tous genres.
- L'équipement usuel d'un joueur se compose d'un maillot numéroté, d'une culotte courte, de bas et de chaussures homologuées
- Les souliers, les chaussures à crampons moulés ou vissés sont proscrits pour la pratique du Football petit poteau. Les chaussures homologuées sont celles utilisées pour la pratique du football en salle, terre battue et sur gazon (le choix de la chaussure se fait selon la nature du terrain)
- Si l'arbitre estime qu'un joueur porte sur lui des objets non homologués, qui peuvent être dangereux pour les autres joueurs, il doit l'inciter à les enlever.

Si le joueur refuse de s'exécuter, il ne peut participer au match.

- Un joueur qui n'a pas été autorisé à prendre part au jeu ou qui a été expulsé pour infraction doit se présenter au commissaire au match et ne peut entrer ou revenir sur le terrain de jeu que lorsque celui-ci aura constaté que le joueur ne contrevient plus à la ladite loi.
- Le capitaine de l'équipe doit obligatoirement porter un brassard dont la couleur est distincte de celle du maillot de l'équipe.

SANCTIONS

- Tout joueur enfreignant cette loi devra être enjoint par les arbitres ou le commissaire au match, de quitter le terrain pour se mettre en règle.
- Tout joueur qui n'a pas été autorisé à prendre part à la partie ou qui a été expulsé pour infraction à la présente loi et qui pénètre sur le terrain pour prendre part au jeu doit être sanctionné d'un carton bleu.

4. LES OFFICIELS DES EQUIPES

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

Une seule personne à la fois est autorisée à donner des instructions tactiques depuis la surface technique. L'entraîneur et les autres officiels ne peuvent sortir de la surface technique. Des circonstances particulières, comme par exemple l'intervention, avec l'autorisation de l'arbitre, du médecin sur l'aire de jeu pour soigner un joueur blessé, font exception à cette règle.

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

LOI 3 : LES ARBITRES ET LE COMMISSAIRE AU MATCH

Quatre (04) arbitres: UN (01) arbitre central, deux (02) arbitres latéraux, UN (01) arbitre suppléant et un (01) commissaire sont désignés pour officier chaque match,

1. LES ARBITRES TITULAIRES

- a. Trois (03) arbitres sont désignés pour diriger chaque match ; leurs autorités et exercices des pouvoirs qui leur sont conférés par les lois du jeu commencent dès qu'ils ont pénétré sur le terrain. Leurs droits de pénalisation s'étendent aux infractions commises pendant une suspension temporaire du jeu ou quand le ballon est hors du jeu. Leurs décisions à propos de questions de faits survenus dans le courant de la partie sont sans appel, pour autant que cela concerne le résultat du match.
- b. les arbitres de touches rendent compte à l'arbitre central qui est le seul habilité à prendre les décisions finales.
- c. Ils veillent à l'application des lois du jeu.
- d. Ils s'abstiennent de pénaliser là où en le faisant, ils croient favoriser l'équipe ayant commis une faute.
- e. Ils ont le pouvoir discrétionnaire d'arrêter le jeu pour toutes les infractions aux lois après avis du commissaire au match, de suspendre ou d'interrompre définitivement la partie chaque fois qu'ils l'estiment nécessaire, en raison notamment de l'intervention des spectateurs ou d'autres motifs A partir du moment où ils entrent sur le terrain, l'arbitre central peut adresser un avertissement verbal ou montrer un carton à tout joueur ayant une mauvaise tenue ou une attitude inconvenante.

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

1. L'ARBITRE SUPPLEANT

Il est chargé de remplacer un des arbitres en cas de méforme de celui-ci

2. LE COMMISSAIRE AU MATCH

- a. Un commissaire au match est désigné pour le bon déroulement des rencontres. Il a pour mission de veiller à l'application des lois de jeu par les arbitres et les joueurs. Il donne son avis pour la suspension ou pour l'interruption d'une rencontre chaque fois qu'il l'estime nécessaire en raison des éléments de l'intervention des spectateurs ou d'autres motifs.
- b. Il fait parvenir un rapport détaillé des faits au comité des litiges dans les formes et délais stipulés par les règlements en pareil cas.
- c. Il donne le signal du coup d'envoi, de la reprise du jeu après tout arrêt, de la fin de la partie et décide si le ballon répond aux exigences de la Loi 2.
- d. Il remplit la fonction de chronométreur et veille à ce que la partie ait la durée réglementaire ou convenue en y ajoutant toute perte de temps due à un accident ou toutes autres causes.
- e. Il n'autorise personne, à part les joueurs, à pénétrer sur l'aire de jeu.
- f. En cas de défaillance ou défaut de maîtrise manifeste des lois du jeu par un arbitre, il est autorisé à le remplacer par l'arbitre suppléant ou à défaut, à se substituer à celui-ci et cumule alors les deux fonctions.
- g. Il doit veiller à ce que le nombre de personnes admises sur le banc de soit respecté : 05 joueurs et 04 encadreur dont les noms figurent sur la feuille de match.

- h. Il est le seul à déclarer le résultat d'une rencontre et à considérer qu'un match est à rejouer ou est déclaré forfait.

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

—

1. LA DUREE DE LA PARTIE

La partie comporte deux périodes égales de vingt-cinq (25) minutes (chrono) chacune à moins d'un accord contraire.

il sera calculé un temps additionnel par le commissaire au match selon les arrêts de jeu constate par celui-ci

Un arrêt à la mi-temps ne peut normalement excéder 10 minutes à moins d'autorisation du commissaire au match.

1. LE BALLON EST HORS DU JEU

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

2. LE BALLON EST EN JEU

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

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

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

1. AU DEBUT DE LA PARTIE

Le choix des camps et du coup d'envoi est tiré au sort au moyen d'une pièce à deux faces distinctes. L'équipe favorisée par le sort a le droit de choisir soit un camp, soit d'engager le coup d'envoi. Au signal des arbitres, le jeu commence par un coup de pied placé donné par l'un des joueurs de l'équipe ayant le bénéfice du coup d'envoi, en direction de l'équipe adverse, qui après réception de la balle débute le jeu ou la partie (fair-play).

2. APRES UN BUT MARQUE (REPRISE DU JEU)

Après un but, c'est l'équipe qui aura encaissé le but de donner le coup d'envoi, depuis le centre du terrain de façon régulière.

3. APRES LA MI-TEMPS

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

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

4. APRES TOUT ARRÊT TEMPORAIRE (REPRISE DU JEU)

Pour reprendre la partie après un arrêt temporaire du jeu provoqué par une cause non indiquée dans l'une ou l'autre des lois, alors que le ballon n'a pas dépassé une ligne de touche ou de but immédiatement avant l'arrêt, l'un des arbitres laisse tomber le ballon à l'endroit où il se trouvait au moment de l'arrêt et le ballon sera considéré comme en jeu dès qu'il aura touché le sol.

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

LOI 6 : LE BUT MARQUE

Un but est marqué lorsque le ballon a entièrement dépassé la ligne de but entre les montants et sous la barre transversale de but sans avoir été porté, jeté ou frappé intentionnellement de la main par un joueur de l'équipe attaquante.

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

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

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

LOI 7 : LES COUPS FRANCS

T. DANS LE JEU

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

Tout coup franc accordé à l'équipe défendante doit s'exécuter au lieu de la faute.

N.B : La distance réglementaire à observer par l'équipe défendante lors de l'exécution d'un coup franc est de 2 m.

SANCTIONS :

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

LOI 8 : LA RENTREE DE TOUCHE

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

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

Lors de l'exécution d'une rentrée de touche, les joueurs de l'équipe défendante devront être à 2m du joueur qui exécute la rentrée de touche. Une rentrée de touche ne s'exécute pas à l'intérieur du terrain, mais elle se fait en dehors de la ligne de touche.

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

une rentrée de touche occasionnant directement un but sans que la balle n'ait été touchée par un autre joueur de champ ne sera pas accordée

SANCTIONS

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

LOI 9 : LES FAUTES ET COMPORTEMENTS ANTI SPORTIFS

CR : carton rouge → exclusion définitive

CJ : carton jaune → avertissement et exclusion temporaire de deux (05) minutes

CB : carton bleu → avertissement et exclusion temporaire de deux (02) minutes

1. Tout joueur qui commet intentionnellement l'une des fautes ci-après écope de la sanction correspondante :

- a. donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire : CJ ou CR
- b. passer un croc en jambes à un adversaire en pleine course : CR
- c. sauter sur un adversaire : CJ ou CR
- d. charger un adversaire violemment ou dangereusement : CR

- e. charger par derrière un adversaire : CJ ou CR
- f. frapper ou essayer de frapper un adversaire ou cracher sur lui : CR
- g. tenir un adversaire : CB
- h. pousser un adversaire : CJ ou CB

- i. manier le ballon en dehors de la surface de but, c'est-à-dire porter, frapper ou lancer le ballon avec la main ou le bras : coup franc accordé à l'équipe adverse et CB
- j. manier le ballon de manière intentionnelle, alors qu'on est le dernier défenseur et qu'il y avait une action de but : CJ ou CR

1. La lettre et l'esprit de la loi 9 n'obligent pas les arbitres à arrêter la partie pour donner un carton. S'ils le préfèrent, ils peuvent appliquer la règle de l'avantage. Dans ce cas, ils pénaliseront le joueur quand le jeu sera arrêté.
2. Lorsqu'un joueur couvre le ballon sans le toucher dans le but d'éviter qu'il puisse être joué par un adversaire, il y a obstruction mais non infraction à la loi 9 paragraphe e, parce que le joueur est déjà en possession du ballon qu'il couvre pour des raisons tactiques alors que le ballon demeure à distance de jeu. En fait, il joue effectivement le ballon et ne commet aucune infraction, dans ce cas le joueur peut être chargé parce qu'en fait, il joue le ballon.
3. Si un joueur allonge les bras pour faire obstruction à un adversaire et fait des pas d'un côté et de l'autre, agitant les bras de haut en bas pour retarder un adversaire, le forçant à changer sa course, mais sans entrer en contact avec lui, l'arbitre doit donner un avertissement (CB) au joueur pour conduite inconvenante et un coup franc.
4. Tout joueur qui se rend coupable de conduite inconvenante ou violente, que ce soit à l'égard d'un adversaire d'un coéquipier, d'un officiel ou d'autres personnes ou qui encore prononce des grossièretés ou des injures, sera puni suivant la nature de la faute commise.
5. Si, alors que l'arbitre a accordé un coup franc, un joueur proteste violemment en tenant des propos injurieux et grossiers, il est exclu du terrain. Le coup franc ne doit être botté tant que le joueur n'a pas quitté le terrain.
6. L'outrage consistant à cracher sur des adversaires, des officiels ou autres personnes ainsi que tout autre comportement indécent est considéré comme conduite violente au sens de l'alinéa f de la loi 9.
7. Si, au moment où l'arbitre va donner un avertissement à un joueur et qu'il ne l'a pas encore fait, le joueur commet une infraction également punie, il sera exclu définitivement du terrain.

SANCTIONS

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

a. Les fautes passibles d'avertissement (carton bleu ou jaune)

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

- s'il se rend coupable d'un comportement antif-sportif (conduite inconvenante)
- s'il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes
- s'il enfreint avec insistance les lois du jeu
- s'il retarde la reprise du jeu
- s'il ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup franc, d'un coup de pied de réparation, d'un coup de pied de but ou d'un coup de pied de coin
- s'il ne respecte pas la procédure de remplacement.

b. Les fautes passibles d'exclusion

définitive (carton rouge).

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

- si, dans l'opinion de l'arbitre, il se rend coupable d'une conduite violente ou de brutalité
- s'il crache sur l'adversaire ou sur toute autre personne
- s'il provoque de la bagarre
- s'il tient des propos discourtois, injurieux ou grossiers
- s'il anéantit une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but en commentant une faute passible d'un coup franc
- s'il empêche l'équipe adverse de marquer ou annihile une occasion de but manifeste, en touchant délibérément le ballon de la main.
- s'il reçoit un second avertissement (deux cartons jaunes) au cours du même

match

- si, après avoir reçu un avertissement, il se rend de nouveau coupable de conduite inconvenante.
- Si le jeu a été arrêté en raison de l'exclusion du terrain d'un joueur pour une de ces fautes sans toutefois qu'aucune autre infraction aux lois n'ait été commise, le jeu reprendra par un coup franc accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise.

NB: CJ = deux cartons bleus

CR = deux cartons jaune

CR = un carton bleu + un carton jaune + un quelconque carton

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

9. Le tableau des sanctions

NATURE DE LA SANCTION	DUREE DE LA SANCTION
UN CARTON BLEU	DEUX (2) MINUTES D'EXPULSION TEMPORAIRE
UN CARTON JAUNE	CINQ (5) MINUTES D'EXPULSION TEMPORAIRE
DEUX CARTONS JAUNES AU COURS DU MEME MATCH EQUIVALENT A UN CARTON ROUGE	EXCLUSION DEFINITIVE DU JOUEUR : L'EQUIPE EVOLUE AVEC UN JOUEUR EN MOINS ; LE JOUEUR ECOPE DE DEUX(2) MATCHS DE SUSPENSION (LE MATCH EN COURS ET LE MATCH SUIVANT DE SON EQUIPE)
UN CARTON ROUGE	EXCLUSION DEFINITIVE DU JOUEUR : L'EQUIPE EVOLUE AVEC UN JOUEUR EN MOINS ; LE JOUEUR ECOPE DE DEUX(2) MATCHS DE SUSPENSION, LE MATCH EN COURS ET UN (1) MATCH SUIVANT DE L'EQUIPE

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

10. La faute disciplinaire

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

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

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

Si au bout de 30 secondes de concertation aucun joueur de champs de l'équipe fautive ne s'auto-désigne, alors l'arbitre se charge de choisir un joueur de champs qui écopera du carton jaune.

Le jeu reprend par un coup franc exécuté contre l'équipe fautive et celle-ci évoluera en infériorité numérique.

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

11. La catégorisation des fautes

Il existe trois types de fautes :

- Catégorie A : Actes délictueux commis par un dirigeant ou supporter.
- Catégorie B : Fautes techniques et verbales (mauvais remplacement, non-respect de la distance de 2 mètres, faute de mains, injures, etc.).
- Catégorie C : Fautes de contact mettant en cause l'intégrité physique d'un adversaire, partenaire ou officiel (tacles violent, jeu dangereux, agressions physiques, etc.).

LOI 10 : LE COUP DE PIED DE REPARATION (PENALTY)

Un coup de pied de réparation est donné au point de réparation (le centre de la ligne médiane) dans les deux (02) cas suivants :

1- lorsqu'un joueur de l'équipe défendante manie le ballon à 0,50 m du carreau de but.

2- lorsque le carreau-maitre dépose le pied dans le carreau de but.

Avant l'exécution de la sanction, tous les joueurs, devront se tenir sur la ligne médiane (dans la moitié de terrain réservée à l'équipe qui a le bénéfice de la faute) à 2m du ballon.

Le penalty exécuté n'est considéré comme but marqué que si le ballon franchit entièrement la ligne de but entre les montants des buts.

Le joueur bottant le coup et tout autre joueur de champ ne peut rejouer le ballon qu'après qu'il ait touché l'un des montants de buts. En cas de nécessité, la durée du jeu peut être prolongée, à la fin de la 1^{ère} mi-temps ou la fin de la partie pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation.

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

SANCTIONS

1. Quand l'arbitre accorde un coup de pied de réparation, il ne doit pas donner le signal de l'exécution avant que les joueurs n'aient pris position conformément à la loi.
2. Si, après que l'arbitre ait donné le signal pour l'exécution d'un coup de pied de réparation et avant que le ballon ne soit en jeu, un joueur de l'équipe défendante pénètre dans la moitié de terrain de son équipe ou s'approche à moins de 2 m du joueur bottant le coup, l'arbitre laissera cependant exécuter le coup. Si un but n'est pas marqué, le coup sera recommencé.

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

LOI 11 : L'ENGAGEMENT AUX 6M (COUP DE PIED DE BUT)

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

Le ballon est placé à un point quelconque approximité du carreau de but et relancé du pied directement dans le jeu par un joueur de l'équipe défendante

SANCTIONS

1. Si, le joueur de l'équipe défendante dépasse le temps réglementaire d'exécution du coup de pied de but, un coup franc sera accordé à l'équipe attaquante.
2. Le temps d'exécution d'un coup de pied de but est de 5 secondes décomptées lorsque le ballon se trouve soit en l'air dans les mains du joueur, soit à terre dans les pieds du joueur.

LOI 12 : LE COUP DE PIED DE COIN : LE CORNER

Lorsque le ballon, après avoir été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe défendante, a entièrement dépassé la ligne de but, soit à terre, soit en l'air, en dehors de la partie de cette ligne comprise entre les montants de but, un coup de pied de coin est accordé à un joueur de l'équipe attaquante. Le ballon doit être placé au point de corner et c'est de cet endroit que le coup est joué.

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

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

SANCTIONS

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

