



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

**- CIRCULAIRE 1.01 JUILLET 2003 -**

---

---

**MATCH EN NOCTURNE**

- ✓ Pour les matches en nocturne, la durée cumulée d'une ou plusieurs pannes des installations d'éclairage, entraînant le retard du coup d'envoi de l'heure officielle ne doit pas excéder 45 minutes. De même pour un match ayant débuté à l'heure, la durée d'une ou plusieurs interruptions de la rencontre, ne doit pas excéder 45 minutes.
  
- ✓ Dans ces cas, l'arbitre doit prendre la décision de reporter la rencontre ou de l'interrompre définitivement. Après consultation et accord avec le délégué principal de la rencontre, l'arbitre devra faire connaître sa décision aux deux capitaines d'équipe et au représentant de chaque club.

***PRECISIONS***

1 - Match fixé à 20 h 00 : la panne a débuté avant 20 h 00. Si à 20 h 45 exactement la lumière n'est pas revenue, le match est reporté à un autre jour. Par contre si la lumière revient avant ou à exactement 20 h 45, la rencontre peut reprendre (la durée de la panne n'a pas excédé 45 minutes, elle a duré au plus 45 minutes exactement).

2 – Match où la mi-temps débute à 20 h 45. A 20 h 50, il survient une panne d'électricité. L'arbitre est prévenu et constate la panne à 20 h 52. Le décompte de la durée de la panne démarre à 20 h 52. L'heure à laquelle la seconde mi-temps aurait dû débiter n'a aucune importance.



**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 2.01 JUILLET 2006 -**

---

**BALLON ECLATANT LORS DES COUPS DE PIED ARRETES**

Afin d'éviter des divergences d'interprétation dans les situations où le ballon devient défectueux lors de l'exécution d'un coup de pied arrêté, la DNA précise les conditions de reprise du jeu :

- Si l'arbitre estime que le ballon est devenu défectueux (a éclaté par exemple) sur le coup de pied, il y a lieu de considérer que le ballon n'était pas en jeu au moment où il est devenu non conforme à la loi 2. La décision est donc : changement du ballon et remise en jeu à refaire.
- Si l'arbitre estime au contraire que le ballon est devenu défectueux après avoir été botté et après avoir bougé (c'est-à-dire ultérieurement au coup de pied), il convient d'arrêter le jeu, de faire changer le ballon et de reprendre le jeu par une balle à terre à l'endroit où était le ballon lorsqu'il est devenu défectueux sous réserve des conditions particulières à la loi 8.

**Cas particulier du coup de pied de réparation :**

- Le ballon devient défectueux sur le botté ou bien après avoir été botté mais avant de toucher les poteaux, la barre transversale ou le gardien sans avoir traversé la ligne de but. Dans ce cas, le coup de pied de réparation doit être recommencé avec un nouveau ballon et le temps de la période de jeu éventuellement prolongé pour en permettre l'exécution le cas échéant.
- Le ballon devient défectueux après avoir été botté et après avoir touché les poteaux, la barre transversale ou le gardien sans avoir traversé la ligne de but. Dans ce cas, le jeu reprendra par une balle à terre avec un nouveau ballon à l'endroit où le ballon est devenu défectueux sous réserve des conditions particulières de la loi 8. Dans le cas où l'arbitre a prolongé une période pour permettre l'exécution du coup de pied de réparation : fin de la période.
- Dans les cas particulier où le ballon devient défectueux après avoir touché les poteaux, la barre transversale ou le gardien et ensuite franchit la ligne de but entre les montants ou en dehors des montants, l'arbitre refusera le but le cas échéant et fera reprendre le jeu par une balle à terre avec un nouveau ballon à l'endroit où le ballon est devenu défectueux sous réserve des conditions particulières de la loi 8. Dans le cas où l'arbitre a

prolongé une période pour permettre l'exécution du coup de pied de réparation : fin de la période.

**Cas particulier du tir au but :**

- Le ballon devient défectueux sur le botté ou bien après avoir été botté mais avant de toucher les poteaux, la barre transversale ou le gardien sans avoir traversé la ligne de but. Dans ce cas, le tir au but doit être recommencé avec un nouveau ballon.
- Le ballon devient défectueux après avoir été botté et après avoir touché les poteaux, la barre transversale ou le gardien sans avoir traversé la ligne de but. Dans ce cas, le tir est comptabilisé comme nul.
- Le ballon devient défectueux après avoir été botté et après avoir touché les poteaux, la barre transversale ou le gardien et avant d'avoir traversé la ligne de but. Dans ce cas, le tir est comptabilisé comme nul.



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

**- CIRCULAIRE 2.02 JUILLET 2003 -**

---

---

**CARACTERISTIQUES DU BALLON**

Conformément à la loi 2, l'arbitre doit vérifier, avant le match, si le ballon répond aux exigences suivantes :

**A - Ballon type n°5 :**

Circonférence : 70 cm au plus                      Poids : 450g au plus  
68 cm au moins                                      410g au moins

La pression du ballon devra se situer entre 0,6 et 1,1 bar (600 - 1100 g/cm<sup>2</sup>) au niveau de la mer.

Ce ballon sera utilisé pour les rencontres des catégories :

- Masculins : seniors, jeunes de 18 ans jusqu'à 14 ans
- Féminines : seniors F

**B - Ballon type n°4 :**

Circonférence : 66 cm au plus                      Poids : 390g au plus  
63,5 cm au moins                                      350g au moins

La pression du ballon devra être identique à celle du ballon de type n°5.

Ce type de ballon sera utilisé pour les rencontres des catégories :

- Masculins : de 13 ans à débutants
- Féminines : de 16 ans à débutantes

**DISPOSITIONS PARTICULIERES**

Conformément aux Règlements Généraux, relatifs aux dispositions particulières concernant l'organisation des différentes compétitions, il est stipulé que :

- ✓ Les ballons sont fournis, sous peine de la perte du match, par le club visité et en nombre suffisant pour permettre à l'arbitre de mener la rencontre à son terme.
- ✓ Sur un terrain neutre, les clubs doivent fournir chacun un ballon neuf et réglementaire sous peine d'une amende. L'organisateur doit pareillement présenter un ballon au moins sous peine d'une même amende. L'arbitre désigne celui avec lequel le jeu doit être commencé.
- ✓ Le ballon ne pourra être changé pendant le match qu'avec l'autorisation de l'arbitre.
- ✓ A la fin du match, dès le coup de sifflet final, le ballon devra être remis à l'arbitre.



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

**- CIRCULAIRE 2.03 JUILLET 2005 -**

---

---

**PRESENCE DE DEUX BALLONS SUR LE TERRAIN**

L'utilisation de nombreux ballons disposés autour du terrain pour diminuer le temps des interruptions du jeu a pour conséquence d'augmenter la fréquence des situations où deux ballons se trouvent simultanément sur le terrain. La DNA édicte les directives à suivre dans ce cas :

1. En aucun cas, l'arbitre ne donnera le signal d'une reprise de jeu s'il a aperçu la présence d'un second ballon sur le terrain.
  
2. L'arbitre constate la présence du second ballon sur le terrain alors que le jeu n'est pas arrêté :
  - si l'arbitre estime que le second ballon n'interfère pas dans le jeu, il laisse le jeu se dérouler et fera évacuer le second ballon au premier arrêt de jeu qui suit.
  
  - si l'arbitre estime que le second ballon interfère dans le jeu, il doit arrêter immédiatement le jeu, faire évacuer le second ballon hors du terrain et faire reprendre le jeu par balle à terre à l'endroit où était le premier ballon lorsque le jeu a été arrêté sous réserve des conditions particulières de la loi 8.
  
3. L'arbitre n'aperçoit la présence du second ballon sur le terrain qu'à un arrêt de jeu, alors que celui-ci s'y trouvait auparavant :

Evacuation du second ballon hors du terrain. L'arbitre, après consultation éventuelle des arbitres assistants, devra déterminer si le ballon a interféré dans le jeu. Si c'est le cas, le jeu reprendra par balle à terre à l'endroit où était le premier ballon lorsque le second ballon a interféré dans le jeu. Si cela n'est pas le cas, reprise consécutive à l'arrêt.



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

**- CIRCULAIRE 3.01 JUILLET 2007 -**

---

---

**JOUEUR DE CHAMP PERMUTANT SANS AUTORISATION  
AVEC SON GARDIEN DE BUT**

- ✓ Si, en cours de match, l'arbitre s'aperçoit ou est informé qu'un gardien de but a permuté avec un joueur de son équipe (changement de maillot compris), sans en avoir été informé, il donnera un avertissement pour comportement antisportif aux deux joueurs fautifs au premier arrêt de jeu.
  
- ✓ La DNA précise :
  - a) qu'il n'appartient pas à l'arbitre de sanctionner par un coup de pied de réparation un joueur de champ qui, sans en avoir averti le Directeur de Jeu, prend le maillot à la place de son gardien de but ;
  
  - b) que le jeu n'a pas à être interrompu pour infliger les avertissements aux joueurs qui se sont ainsi rendus coupables d'un comportement antisportif ;
  
  - c) que si, par inadvertance, l'arbitre a, en la circonstance, interrompu la partie pour infliger les avertissements, il fera reprendre le jeu par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été arrêté (sous réserve des conditions particulières prévues par la loi 8).



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

**- CIRCULAIRE 3.02 JUILLET 2008 -**

---

**NOMBRE DE JOUEURS OU DE JOUEUSES ET REMPLACEMENTS  
DES JOUEURS OU DES JOUEUSES**

**1. CHAMPIONNAT DE FRANCE PROFESSIONNEL DE LIGUE 1 ET 2**

- ✓ Remplacement de joueurs :

La Ligue de Football Professionnel a décidé que les clubs de Ligue 1 pourraient faire figurer 18 joueurs sur la feuille de match leur permettant toujours de procéder à 3 remplacements. En Ligue 2, le nombre de joueurs inscrits peut être de 16.

Les remplaçants pourront ainsi, à la demande du capitaine et de l'entraîneur, remplacer les joueurs au cours du match lors d'un arrêt du jeu.

**2. PANNEAUX SPECIAUX POUR LE REMPLACEMENT DE JOUEURS**

- ✓ Afin de limiter au maximum le temps de remplacement des joueurs, les clubs de Ligue 1 et 2 sont munis de panneaux, d'un format de 400 x 600 mm, électroniques, permettant au 4<sup>ème</sup> arbitre d'indiquer rapidement les numéros des joueurs remplacés et remplaçants.
- ✓ Ces panneaux devront être présentés ostensiblement à l'arbitre et au public depuis le banc de touche, lors de chaque demande de remplacement.

**3. CHAMPIONNATS NATIONAUX**

La Fédération Française de Football a décidé que les clubs disputant l'ensemble des compétitions nationales peuvent inscrire 16 joueurs (ou joueuses) dont 5 remplaçants (ou remplaçantes) sur la feuille de match.

- La disposition ci-dessus ne s'applique pas aux barrages d'accèsion en Championnat National des 18 ans et en Championnat de France Féminin de D3.
- La disposition ci-dessus ne s'applique pas au Championnat Fédéral des 14 ans (voir le paragraphe 4).

#### **4. CHAMPIONNAT FEDERAL DES 14 ANS**

Dans le Championnat Fédéral des 14 ans, les clubs peuvent faire figurer sur la feuille de match 14 joueurs dont 3 remplaçants. Dans cette catégorie, tout joueur remplacé continue à participer à la rencontre en qualité de remplaçant.

#### **5. COUPE NATIONALE FOOT ENTREPRISE**

Pour l'ensemble des tours de la compétition, les clubs peuvent faire figurer sur la feuille de match 11 joueurs débutant la rencontre et 5 remplaçants.

#### **6. CHALLENGE DE FRANCE FEMININ**

Pour l'ensemble des tours de la compétition, les clubs peuvent faire figurer sur la feuille de match 11 joueuses débutant la rencontre et 5 remplaçantes.

#### **7. COUPE GAMBARDELLA**

Dans l'épreuve éliminatoire, les clubs ne peuvent faire figurer sur la feuille de match que 14 joueurs (dont 3 remplaçants). Dans l'épreuve éliminatoire, les Ligues Régionales peuvent décider que les joueurs remplacés peuvent continuer à participer à la rencontre en qualité de remplaçants et à ce titre, revenir sur le terrain.

A compter de la compétition propre (1<sup>er</sup> tour fédéral, 2<sup>ème</sup> tour fédéral, 32<sup>ème</sup>, ..., Finale), les clubs peuvent faire figurer sur la feuille de match 16 joueurs (5 remplaçants dont un gardien de but).

#### **8. COUPE DE FRANCE**

Du 1<sup>er</sup> au 8<sup>ème</sup> tour de la compétition, les clubs peuvent faire figurer sur la feuille de match 11 joueurs débutant la rencontre et 5 remplaçants. À partir des 32<sup>ème</sup> de finale, les équipes peuvent inscrire 11 joueurs et 7 remplaçants sur la feuille de match.

#### **9. COMPETITIONS NATIONALES RESERVEES AUX EQUIPES REPRESENTATIVES DES LIGUES REGIONALES**

En Coupe Nationale Féminines 16 ans, en Coupe Nationale 15 ans et en Coupe Nationale 14 ans, les équipes sont composées de 11 joueuses ou joueurs et de 5 remplaçantes ou remplaçants. Il pourra être procédé à 5 remplacements.

#### **10. PRESENCE SUR LE BANC**

En accord avec l'arbitre, le délégué ne doit tolérer sur le banc de touche qu'un dirigeant, un entraîneur, un entraîneur adjoint, un médecin, un assistant médical, ainsi que les joueurs (joueuses) remplaçants (remplaçantes) ou remplacés (remplacées) au nombre de 5 maximum à l'exception de la Ligue 1 où le nombre est porté à 7. 7 remplaçants sont aussi admis sur le banc à partir des 32<sup>ème</sup> de finale de la Coupe de France.



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

**- CIRCULAIRE 3.03 JUILLET 2007 -**

---

---

**NOMBRE DES REMPLACANTS**

**1. REMPLACANTS**

- ✓ A dater de la saison 1995/1996, tous les responsables d'équipes masculines et féminines, vétérans, seniors et jeunes, ont la possibilité d'inscrire sur la feuille de match, avant la rencontre, le nom de trois remplaçant(e)s qui peuvent prendre part au match.
- ✓ Dans l'ensemble des compétitions fédérales, à l'exception de celles citées dans la circulaire 3.02, 5 remplaçants pourront être inscrits sur la feuille de match parmi lesquels 3 au maximum pourront être utilisés.

**2. REMPLACEMENT DE JOUEURS<sup>1</sup>**

a) Lors d'un arrêt de jeu, un remplaçant appelé par son entraîneur ou son capitaine d'équipe à participer à la rencontre, ne peut pénétrer sur le terrain que lorsque le joueur remplacé en est déjà sorti (il ne peut en effet y avoir plus de onze joueurs de chaque équipe sur le terrain) et ce après accord de l'arbitre.

b) Le remplacement d'un joueur devient effectif lorsque le joueur remplacé est sorti du terrain et que le remplaçant y est entré. Le remplaçant fait alors partie de l'équipe.

Exemple : le joueur n° 7 vient de sortir du terrain, le remplaçant n° 12 fait son entrée, c'est à dire a franchi la ligne de touche, celui-ci devient irrémédiablement joueur membre de l'équipe, même si le jeu n'a pas repris.

- ✓ **NB** : En France, sauf pour certaines compétitions fédérales (voir la circulaire 3.02) le règlement ne permet pas l'inscription, avant le début de la rencontre, de plus de trois remplaçants. Si aucun remplaçant n'a été inscrit par une équipe, il ne pourra être fait appel, après le coup d'envoi, à des équiépiers nouveaux pour remplacer des joueurs exclus avant la rencontre.
- ✓ Le remplaçant qui - sans l'accord de l'arbitre - entre sur le terrain, sera sanctionné d'un coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été arrêté et d'un avertissement pour comportement antisportif.

---

<sup>1</sup> Pour la commodité du texte, l'usage du féminin n'a pas été employé.

### ***3. CAS PARTICULIERS DES MATCHES AMICAUX***

- ✓ Lors des matchs amicaux internationaux A, les équipes peuvent avoir recours au maximum à 6 remplaçants chacune. Dans tous les autres matchs amicaux nationaux ou internationaux, davantage de remplaçants peuvent être utilisés à la condition que les équipes se soient mises d'accord sur un nombre maximal et que l'arbitre en soit préalablement informé avant le début de la rencontre.



**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 3.05 JUILLET 2007 -**

---

---

**REPLACÉ ENTRANT A NOUVEAU EN JEU  
A LA PLACE D'UN JOUEUR**

Exemple : le joueur n°9 remplacé en première période par le n°12 et entré à nouveau en lieu et place du n°12 en seconde période.

Sous réserve de l'avantage, dès la détection de cette infraction, l'arbitre arrêtera le jeu si celui-ci n'était pas déjà arrêté.

- Refoulement avec avertissement pour comportement antisportif du joueur n°9 remplacé en première période et revenu sur le terrain.
- Avertissement au capitaine pour comportement antisportif.
- Autorisation au remplaçant ayant pris la place du joueur en première période de reprendre sa place avec avertissement pour comportement antisportif.
- Si le jeu a été arrêté, reprise du jeu par coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt du jeu sous réserve des conditions particulières à la loi 8.
- 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 n'ayant pas commis l'infraction. Dans le cas où la remise en jeu est au bénéfice de l'équipe fautive, 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.
- 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 n'ayant pas commis l'infraction. Dans le cas où la remise en jeu est au bénéfice de l'équipe fautive, 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.
- Si l'infraction est détectée alors qu'un but vient d'être marqué, but accordé s'il est au bénéfice de l'équipe non fautive sinon but refusé, coup franc indirect pour l'équipe non fautive dans sa surface de but.



**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 Ligues 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 4.01 JUILLET 1998 -**

---

---

**JOUEUR REVENANT SUR LE TERRAIN DE JEU  
SANS AUTORISATION**

- ✓ L'arbitre, constatant qu'un joueur qui a quitté le terrain de jeu pour mettre son équipement en conformité avec la loi 4, revient en jeu sans son autorisation, le sanctionnera d'un avertissement pour entrée sans autorisation.
  
- ✓ Si l'arbitre a arrêté le jeu, il fera reprendre le jeu par un coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt du jeu.



**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 1998 -**

---

---

**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 et adressera un avertissement au joueur pour comportement antisportif. Celui sera invité à se rechausser et le jeu reprendra par un coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le joueur sous réserve des conditions particulières de la loi 8.



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

**- CIRCULAIRE 4.04 MARS 2004 -**

---

---

**COULEURS DES EQUIPEMENTS**

Les couleurs utilisées par les différents participants à un match étant de plus en plus diverses, les arbitres devront se conformer aux instructions suivantes qui diffèrent en fonction de la nature de la compétition. Ainsi, les Compétitions Professionnelles font l'objet d'un texte particulier qui tient compte de leur spécificité médiatique.

**1. Compétitions Professionnelles**

Dans ces compétitions, les joueurs de champ des deux équipes devront porter des maillots, des shorts et des bas de couleurs différentes de celle de l'équipe adverse. Les gardiens de but devront porter des maillots de couleurs différentes de celles des maillots des joueurs de champ et différentes l'une de l'autre. L'obligation de porter un short et des bas de couleur différente de celle des autres joueurs ne s'applique pas aux gardiens de but.

Tolérance : en cas de difficultés importantes liées au nombre de couleurs mises en jeu (cas des équipes présentant des équipements à plusieurs couleurs dominantes) empêchant l'arbitre d'appliquer les prescriptions ci-dessus, celui-ci pourra accepter que les deux gardiens portent des maillots de même couleur. Si ce cas venait à se produire, l'arbitre devrait faire preuve de la plus extrême vigilance dans les situations qui amèneraient l'un des gardiens de but à se trouver à proximité de l'autre gardien.

**2. Compétitions Amateurs**

Dans ces compétitions, les joueurs de champ des deux équipes devront porter des maillots de couleurs différentes. Les couleurs des shorts et des bas peuvent être identiques à celles de l'équipe adverse. Les gardiens de but devront porter des maillots de couleurs différentes de celles des maillots des joueurs de champ et différentes l'une de l'autre.

Tolérance : en cas de difficultés importantes liées au nombre de couleurs mises en jeu (cas des équipes présentant des équipements à plusieurs couleurs dominantes) empêchant l'arbitre d'appliquer les prescriptions ci-dessus, celui-ci pourra accepter que les deux gardiens portent des maillots de même couleur. Si ce cas venait à se produire, l'arbitre devrait faire preuve de la plus extrême vigilance dans les situations qui amèneraient l'un des gardiens de but à se trouver à proximité de l'autre gardien.

### **3. Coupe de France**

Pour la Coupe de France, les instructions relatives aux Compétitions Amateurs s'appliqueront du 1<sup>er</sup> tour au 8<sup>ième</sup> tour, celles relatives aux Compétitions Professionnelles seront en vigueur à partir des 32<sup>èmes</sup> de Finale.

### **4. Tenue des arbitres**

Dans les situations de difficultés importantes liées au nombre de couleurs mises en jeu (cas des équipes présentant des équipements à plusieurs couleurs dominantes), il appartiendra en dernier ressort aux arbitres, dans la mesure de leurs possibilités, d'adapter leur tenue pour permettre aux équipes de rentrer dans les critères d'acceptabilité définis dans les paragraphes précédents.



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

**- CIRCULAIRE 4.05 JUILLET 2008 -**

---

---

**EQUIPEMENTS NON OBLIGATOIRES, LUNETTES SPORTIVES**

**Circulaire FIFA du 25 août 2003 :**

La FIFA a reçu des courriers de plusieurs fédérations concernant la légalité du port de certains équipements non obligatoires par des joueurs. Cette question a été discutée par l'International FA Board et les directives suivantes ont été faites pour éclaircir la situation.

Dans la loi 5, il est stipulé qu'il est du devoir de l'arbitre de s'assurer que l'équipement des joueurs satisfait aux exigences de la loi 4, qui elle-même indique que l'équipement des joueurs ne doit en aucun cas représenter un danger.

Les protections modernes telles que couvre-chefs, masques de visage, genouillères et coudières sont faites dans des matériaux mous, légers et rembourrés et ne sont pas considérées comme dangereuses. Elles sont donc autorisées. La FIFA souhaite également appuyer la déclaration sur l'utilisation de lunettes de sport faite par l'International FA Board le 10 mars 2001 puis mentionnée dans la circulaire FIFA n°750 du 10 avril 2001. Les nouvelles technologies ont rendu les lunettes de sport bien plus sûres, tant pour le joueur les portant que pour les autres joueurs. Cela vaut notamment pour les jeunes joueurs.

Les arbitres sont priés de prendre ce fait en considération et il sera considéré comme très inhabituel qu'un arbitre empêche un joueur de participer à un match parce qu'il porte des lunettes de sport modernes.

La Direction Nationale de l'Arbitrage rappelle qu'il est du devoir du joueur concerné, accompagné de son capitaine, de venir avant la rencontre présenter à l'arbitre ses lunettes afin que ce dernier l'autorise à participer au match. Les lunettes utilisées doivent nécessairement être maintenues derrière la tête. Ces dispositions s'appliquent à tous les joueurs participant à la rencontre, qu'ils soient gardien de but ou joueur de champ.



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

**- CIRCULAIRE 5.01 JUILLET 2006 -**

---

**L'ARBITRAGE A TROIS OU A QUATRE**

- ✓ La DNA rappelle aux arbitres et aux arbitres assistants que l'arbitrage d'un match n'est pas l'œuvre d'une seule personne, mais celle d'une équipe de trois (ou de quatre en Ligue 1 et Ligue 2).
- ✓ S'il est bien entendu que seul l'arbitre doit prendre les décisions sur le terrain, il n'en demeure pas moins que les arbitres assistants sont des auxiliaires avec lesquels il doit étroitement collaborer.
- ✓ En conséquence, avant le match l'arbitre doit donner à ses arbitres assistants les directives nécessaires à cette collaboration.
- ✓ L'arbitre doit tenir compte des signalisations qui lui sont faites par ses arbitres assistants. Celles-ci doivent être justifiées et ne pas être faites avec insistance pour le cas où l'arbitre jugerait ne pas avoir à intervenir.
- ✓ Il est particulièrement demandé aux arbitres assistants de signaler immédiatement à l'arbitre :
  - quand des fautes sont commises et qu'ils sont plus près que l'arbitre de l'action, y compris toute faute commise dans la surface de réparation,
  - tout fait important qui aurait pu lui échapper en particulier les voies de faits ou les agressions commises à son insu.
- ✓ Les arbitres assistants aident également l'arbitre à contrôler le match en accord avec les lois du jeu. Ils peuvent en particulier pénétrer sur le terrain de jeu pour s'assurer que la distance de 9m15 est respectée comme ils doivent lors de l'exécution des coups de pied de réparation indiquer à l'arbitre si le gardien de but s'est avancé de sa ligne de but avant le botté et si le ballon a franchi la ligne de but.
- ✓ Lors d'un arrêt de jeu, l'arbitre aperçoit la signalisation d'une faute par un assistant. Cette faute a été commise au préalable pendant que le jeu se déroulait. L'arbitre n'ayant pas fait exécuter la reprise de jeu consécutive à l'arrêt, il pourra sanctionner techniquement la faute signalée. Après les éventuelles sanctions disciplinaires, la reprise du jeu sera fonction de la faute. Dans le cas où l'arbitre aurait sifflé la fin d'une période, il ne pourra pas revenir sur sa décision. Seules les sanctions disciplinaires pourront être délivrées après le coup de sifflet final tant que l'arbitre n'a pas quitté le terrain de jeu.



**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 5.03 JUILLET 2003 -**

---

---

**RENCONTRES N'AYANT PAS EU LEUR DUREE REGLEMENTAIRE**

- ✓ En ce qui concerne l'examen des litiges portant sur des rencontres n'ayant pas eu leur durée réglementaire, la DNA attire l'attention des Ligues Régionales, plus particulièrement celle de leurs Commissions compétentes sur le fait qu'il est généralement admis que l'arbitre doit employer tous les moyens en son pouvoir pour que le match qu'il dirige se poursuive jusqu'à sa fin réglementaire.
- ✓ Il est précisé que cette obligation morale ne s'entend que lorsque l'arbitre doit faire face à des difficultés matérielles contrariant le déroulement de la rencontre, par exemple : état du terrain mauvaises conditions météorologiques, marquage insuffisant, détérioration du matériel...
- ✓ Lorsqu'il s'agit de faits disciplinaires, l'arbitre peut arrêter la rencontre, s'il le juge nécessaire (loi 5). Il lui est conseillé de mettre le ou les capitaines en face de leurs responsabilités et de prendre les sanctions disciplinaires dictées par les circonstances.

***Précisions***

- ✓ Dans des cas tout à fait exceptionnels (envahissement du terrain, coups à officiel, bagarre plus ou moins généralisée entre joueurs avec impossibilité absolue d'avertissement ou d'exclusion des fautifs), application de la loi 5 doit être faite.



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

**- CIRCULAIRE 5.04 JUILLET 2003 -**

---

**CONDUITE A TENIR EN CAS D'INCIDENTS**

- ✓ La Commission de Discipline faisant état de ne pouvoir juger avec tout le sérieux et la célérité désirables par manque d'information, la DNA rappelle aux arbitres qu'ils sont dans l'obligation d'adresser dans les 24 heures de la rencontre (soit à la Fédération Française de Football ou à la Ligue de Football Professionnel) un rapport très détaillé sur les circonstances qui ont motivé une exclusion ou qui ont déclenché des incidents.
  
- ✓ Pour lui permettre de suivre l'évolution de la situation, la DNA exige désormais qu'un double des rapports lui soit adressé dans les cas d'incidents.



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

**- CIRCULAIRE 5.05 JUILLET 2003 -**

---

**CONDITIONS ATMOSPHERIQUES**

- ✓ Lorsqu'en cours de partie (diurne ou nocturne), un orage éclate au-dessus du terrain, la DNA, suivant en cela l'avis de la Commission Centrale Médicale, demande aux arbitres de suspendre momentanément le match, de quitter sans délai, mais sans précipitation, l'aire de jeu pour s'abriter aux vestiaires avec les arbitres assistants et les équipes.
- ✓ Dès que les conditions atmosphériques sont redevenues acceptables, l'arbitre reprendra la direction de la rencontre conformément aux prescriptions de la loi 5.
- ✓ Toutefois, si les conditions atmosphériques persistent au-delà de 45 minutes, la rencontre sera définitivement arrêtée. Elle sera rejouée en fonction du règlement de la compétition.
- ✓ Dans le cas où l'arbitre estime que, quoi qu'il arrive, le délai de 45 minutes ne permettrait pas de retrouver un terrain praticable (par exemple terrain totalement inondé à la suite d'un violent orage...), il peut prendre la décision d'arrêter définitivement la rencontre sans attendre le délai de 45 minutes pour communiquer sa décision.



FEDERATION FRANCAISE DE FOOTBALL

DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE

*Commission « Lois du Jeu – Appels »*

## **- CIRCULAIRE 5.06 JUILLET 2003 -**

---

### **CONDITIONS ATMOSPHERIQUES – Dispositions Générales**

- ✓ Lorsqu'au début de la rencontre ou en cours de partie, il n'est plus possible à un arbitre assistant de voir son collègue de l'autre côté en position extrême, c'est-à-dire d'un piquet de coin à l'autre piquet de coin, dans l'axe de la diagonale, du terrain de jeu, concernant les matches joués à la lumière artificielle (panne d'électricité), c'est-à-dire :
  - que, pour un match prévu à 20 h 00, si la visibilité n'est toujours pas conforme à 20 h 45, le match aura lieu un autre jour ; toutefois si elle devient conforme au plus tard à 20 h 45 exactement le match pourra débuter.
  - que, si le match a débuté avant cette heure limite et s'il y a de nouvelles baisses de visibilité, la totalité des pannes ne pourra excéder 45 minutes.
- ✓ Les mêmes dispositions sont applicables pour les matches joués en diurne, si le terrain est muni d'installations nocturnes.
- ✓ Dans le cas contraire, l'arbitre jugera si le match peut ou non être mené à son terme avant la nuit. Il est toutefois précisé, que lorsque l'importance de la rencontre impliquera la présence d'un délégué officiel, l'arbitre se concertera avec lui, avant de prendre une décision.

### **Dispositions particulières applicables aux Championnats de Ligue 1, Ligue 2, National, CFA, CFA 2, Coupe de France et Coupe de la Ligue.**

- ✓ En cas de brouillard ou brume, un match ne pourra avoir lieu ou se poursuivre que dans la mesure où la vision de celui-ci par tous les spectateurs reste suffisante.
- ✓ Si le brouillard est présent avant le coup d'envoi, l'arbitre, le délégué principal et un représentant de chaque club se rendront dans les gradins situés dans l'un des angles du stade (en bas ou en haut selon le nombre de spectateurs s'y trouvant). L'arbitre et le délégué principal, d'un commun accord jugeront si les spectateurs ont une vision correcte de l'aire de jeu et plus principalement de la surface de but opposée. Dans l'affirmative, l'arbitre donnera le coup d'envoi. Dans la négative, ils jugeront si le match peut être retardé (cas de brouillard non persistant : au maximum 45 minutes) ou s'il doit être reporté.
- ✓ Si le brouillard survient en cours de partie, seul le délégué principal et un représentant de chaque club se rendront dans les gradins précités et agiront de même. Dans le cas où le délégué principal

jugera que le match peut se poursuivre, il reviendra sur le terrain pour y reprendre sa place sans autre intervention. Dans le cas contraire, il reviendra sur le terrain et appellera l'arbitre au premier arrêt de jeu pour lui faire part de ses conclusions. L'arbitre prendra alors la décision d'interrompre provisoirement la rencontre, avec un maximum cumulé de 45 minutes, ou de l'arrêter définitivement.

- ✓ Dans tous les cas, si le coup d'envoi de la seconde période de jeu du match n'a pas été donné, il sera fait application des dispositions des règlements des Championnats de France de Ligue 1 et de Ligue 2 concernant le report éventuel de celui-ci au lendemain en diurne ou nocturne.



**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 RECAPITULTIF

	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	<b>NON</b>	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	<b>NON</b>	

(\*) 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 5.08 JUILLET 2007 -**

---

**PRESENCE AU STADE**

**1 - PRESENCE AU STADE AVANT LES RENCONTRES DE CHAMPIONNAT**

En raison de la professionnalisation de la fonction d'arbitre et de la restructuration des championnats nationaux, la DNA fixe les horaires suivants auxquels les arbitres et arbitres assistants devront être présents au stade où ils sont appelés à officier.

➤ **LIGUE 1 :**

- La veille de la rencontre pour le trio d'arbitres
- A midi le jour de la rencontre pour le quatrième arbitre
  
- Le trio d'arbitres doit rester dans un hôtel de catégorie supérieure 3\* de la ville de la rencontre pour les matchs débutant à partir de 18h00 et ne le quitter qu'à partir de 7h00 le lendemain matin.

➤ **LIGUE 2 :**

- A midi le jour de la rencontre pour le trio d'arbitres
- 3 heures avant la rencontre pour le quatrième arbitre

➤ **NATIONAL :**

- 2 heures avant l'heure officielle du match.

➤ **CFA et CFA 2 :**

- 1 heure 30 avant l'heure officielle du match.

Les arbitres et arbitres assistants dirigeant des rencontres de CFA et CFA 2 se jouant en lever de rideau d'une rencontre de Ligue 1 sont tenus d'être présents sur le terrain 4 heures avant le coup d'envoi du match de Ligue 1.

➤ **Autres Compétitions Nationales :**

- 1 heure avant la rencontre

➤ **COUPE GAMBARDELLA CREDIT AGRICOLE :**

- les rencontres devant se jouer en lever de rideau d'un match de Ligue 1 ou de Ligue 2, les arbitres doivent être présents 2 heures avant le coup d'envoi.

**Les ligues concernées aviseront les arbitres assistants désignés par leurs soins.**

**2 - PRESENCE AU STADE AVANT LES RENCONTRES DE COUPE DE FRANCE OU DE COUPE DE LA LIGUE DE FOOTBALL PROFESSIONNEL**

La présence au stade des arbitres et arbitres assistants est fixée comme suit :

➤ **COUPE DE FRANCE :**

- 1 heure 30 jusqu'au 6ème tour éliminatoire inclus

- 3 heures lors des 7ème et 8ème tours éliminatoires

- 4 heures pour les 32èmes de finale

- A compter des 16èmes de finale, la veille de la rencontre pour le trio d'arbitre et à midi le jour de la rencontre pour le quatrième arbitre

➤ **COUPE DE LA LIGUE :**

- 3 heures pour les tours éliminatoires

- A compter des 16èmes de finale, la veille de la rencontre pour le trio d'arbitre et à midi le jour de la rencontre pour le quatrième arbitre



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

**- CIRCULAIRE 5.09 JUILLET 2003 -**

---

**RECLAMATIONS ET RESERVES**

1 - La DNA rappelle que seules les réserves relatives aux faits d'arbitrage (article 146 des R.G.) doivent être inscrites par l'arbitre lui-même sur la feuille de match et doivent être contresignées par le capitaine réclamant, le capitaine de l'équipe adverse et l'arbitre assistant intéressé.

2 - Dans tous les autres cas de réclamation (article 142 des R.G.) que ce soit avant, pendant ou après le match, les réclamations sont formulées par le capitaine ou un représentant du club mais signées obligatoirement par le capitaine réclamant (à la mi-temps ou à la fin de la rencontre). L'arbitre en donnera connaissance au capitaine de l'équipe adverse et les contresignera avec lui.

3 – Quelle que soit la nature de la réclamation ou de la réserve relative aux faits d'arbitrage, c'est le dirigeant responsable et non le capitaine qui signera ou contresignera la réclamation ou la réserve pour les rencontres de jeunes des catégories de 18 ans masculins, 16 ans Féminines et en dessous.

4 - Dans tous les cas, selon la nature des faits, l'arbitre devra indiquer l'heure et le score, au moment de la réserve ou de la réclamation.

5 - Rappel : En aucun cas, l'arbitre ne s'opposera au dépôt d'une réserve quel que soit le moment où elle se produit, il mentionnera ce moment dans son rapport.



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 5.11 JUILLET 2002 -**

---

**JEU ARRETE ET CHOIX DU CAMP**

- ✓ La Commission Centrale des Championnats Nationaux Seniors ainsi que le Département Jeunes ont admis la possibilité de débiter une période d'une rencontre de lever de rideau sur un terrain et de la poursuivre sur un terrain de repli homologué.
- ✓ En conséquence, la DNA décide que les arbitres devront appliquer, en pareilles circonstances, les dispositions ci-dessus et tenir compte des conditions particulières suivantes pour reprendre le jeu :

**1) Jeu arrêté en cours de 1<sup>ère</sup> période ou de la 1<sup>ère</sup> période de la prolongation**

- L'équipe ayant bénéficié du terrain au coup d'envoi de la rencontre ou de la prolongation aura à nouveau le choix du camp.

**2) Jeu arrêté à la fin de la 1<sup>ère</sup> période ou de la 1<sup>ère</sup> période de la prolongation**

- L'arbitre devra procéder à un tirage au sort pour le choix du camp.

**3) Jeu arrêté au cours de la 2<sup>ème</sup> période ou de la 2<sup>ème</sup> période de la prolongation**

- L'arbitre devra procéder à un tirage au sort pour le choix du camp.

Dans les cas 1) et 3) la reprise du jeu sera soit :

- reprise normale du jeu consécutif à l'arrêt de la rencontre
- balle à terre si la rencontre a été arrêtée en cours de jeu



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

**- CIRCULAIRE 5.12 JUILLET 2007 -**

---

---

**PRINCIPE DE L'AVANTAGE**

Lors de la séance annuelle tenue le 9 mars 1996, l'International Board a procédé à une nouvelle rédaction de la loi 5 qui permet à l'arbitre de sanctionner la faute initiale si l'avantage présumé ne se concrétisait pas à ce moment.

Cette nouvelle disposition permet à l'arbitre, dans un premier temps, d'appliquer le principe de l'avantage et, dans un second temps, de revenir à la faute initiale si, dans l'opinion de l'arbitre, l'avantage présumé ne se réalise pas pleinement, dans la continuité de l'action. Le délai de retour à la faute initiale doit être court (2 à 3 secondes).

Comme précédemment, une bonne application de ce principe particulier repose sur un sens tactique du jeu particulièrement aiguisé, beaucoup d'intuition et de lucidité de la part de l'arbitre.

**Application :**

1 - Si l'avantage ne se réalise pas, sous réserve que le ballon soit toujours en jeu, l'arbitre doit alors immédiatement arrêter le jeu et sanctionner la faute initiale, le ballon étant placé au lieu de la faute d'origine.

2 - Dans le cas où une deuxième faute est commise par un joueur de la même équipe pendant que l'arbitre autorise le développement de l'avantage présumé, l'arbitre doit alors sanctionner :

- techniquement la faute qui apparaît la plus avantageuse pour l'équipe non fautive
- sur le plan disciplinaire chaque joueur concerné de manière appropriée à la faute commise (avertissement ou exclusion).

3 - Dans le cas d'une faute commise dans la surface de réparation entraînant un coup de pied de réparation, la DNA préconise aux arbitres d'appliquer le principe de l'avantage avec beaucoup de prudence.

4 - L'arbitre devra toujours indiquer par paroles et par gestes qu'il applique le principe de l'avantage.



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 5.14 JUILLET 1998 -**

---

---

**PROLONGATION**

- ✓ A l'issue du temps réglementaire d'une rencontre, le règlement des compétitions peut prévoir de jouer une prolongation de 30 minutes en deux périodes de 15 minutes.
- ✓ La Commission d'Arbitrage de la FIFA, a décidé qu'après le temps réglementaire, les équipes ne doivent plus retourner aux vestiaires avant la prolongation mais rester sur le terrain ainsi que les arbitres.
- ✓ En conséquence, la DNA prescrit les dispositions suivantes :
  - l'arbitre devra informer les deux capitaines de ces dispositions lors de la signature de la feuille de match.
  - l'arbitre et ses deux assistants, éventuellement le 4ème arbitre, veilleront à maintenir les deux équipes sur le terrain au coup de sifflet de la fin du temps réglementaire.
  - un repos de cinq minutes sera accordé avant de procéder à la prolongation selon les dispositions stipulées dans la loi 8.
- ✓ Dans le cas où il s'avère nécessaire de procéder à l'épreuve des tirs au but du point de réparation, il est rappelé que :
  - les joueurs des deux équipes ne sont pas autorisés à quitter le terrain de jeu à la fin de la prolongation.
  - tous les joueurs, excepté celui qui exécute le tir et les deux gardiens de but, doivent rester dans le cercle central pendant l'épreuve des tirs au but.
  - aucune personne des bancs de touche ou autre ne sera tolérée sur le terrain durant l'épreuve des tirs au but.
- ✓ Il appartient à l'arbitre et à ses deux assistants, éventuellement le 4ème arbitre, de l'application stricte de ces dispositions.



**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 5.16 JANVIER 2000 -**

---

**MODALITE DE DELIVRANCE DES SANCTIONS DISCIPLINAIRES**

**1) CAS GENERAL**

Il est apparu, à la suite de cas précis, des erreurs graves d'identification de joueur dont le comportement fautif entraînait une sanction disciplinaire, ces erreurs ayant donné lieu à des réserves techniques.

Afin d'éviter toute confusion et de permettre :

- aux officiels (arbitres- assistants, 4ème arbitre, délégués) de bien identifier le joueur fautif ;
- au joueur fautif, à ses partenaires et adversaires d'être informés sans ambiguïté de la sanction disciplinaire dont ce joueur fait l'objet ;

L'arbitre doit procéder de la façon suivante :

- 1 - il prend du recul par rapport à la situation du jeu en s'écartant de quelques pas de celle-ci
- 2 - il isole le joueur à sanctionner des autres joueurs (partenaires et adversaires) et l'invite à venir vers lui.
- 3 - il demande à ce joueur de se tourner afin de bien authentifier son numéro de maillot.
- 4 - il signifie au joueur la sanction par présentation du carton approprié et note son numéro, le nom de son équipe, le temps, le motif de la sanction.

N.B. : dans l'hypothèse ANORMALE où l'arbitre aurait oublié de se munir de ses cartons, il devra, tout en procédant comme ci-dessus, indiquer aux 2 capitaines la nature et le motif de la sanction disciplinaire.

**2) CAS PARTICULIERS**

**2-1 Joueur blessé non évacué du terrain -**

L'arbitre doit attendre que le joueur blessé se soit relevé puis il opère comme dans le cas général.

**2-2 Joueur blessé évacué ou amené à quitter le terrain -**

Dans cette situation il convient de procéder de la sorte :

- l'arbitre appelle le capitaine partenaire du fautif
- il lui signifie qu'il va adresser une sanction disciplinaire au joueur blessé en indiquant la nature de cette sanction.
- il présente le carton approprié en indiquant de la main la direction du joueur blessé.



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

**- CIRCULAIRE 5.17 JUILLET 2003 -**

---

---

**PLACEMENT DE L'ARBITRE ET DE L'ARBITRE ASSISTANT  
SUR COUP FRANC ACCORDÉ AU CAMP ATTAQUANT  
A PROXIMITÉ OU DANS LA SURFACE DE RÉPARATION**

- ✓ Dans la circonstance d'un coup franc accordé au camp attaquant à proximité ou dans la surface de réparation adverse le placement de l'arbitre et de l'arbitre assistant concerné doivent répondre aux impératifs suivants :
  - a) Pour l'arbitre
    - privilégier une vision attentive du "mur" de manière à pouvoir intervenir immédiatement si un ou plusieurs joueurs adverses qui le constituent s'avancent avant le botté du ballon,
    - conserver l'entière visibilité de son arbitre assistant pour obtenir le contact visuel permanent,
    - ne pas gêner les joueurs lors de l'exécution du coup franc.
    - contrôler le ballon et le mur
  - ✓ En conséquence et quelle que soit la position du ballon à l'occasion du coup franc accordé, il est demandé à l'arbitre d'adapter son placement pour répondre aux impératifs énoncés ci-dessus.
- b) Pour l'arbitre assistant
  - se placer à la hauteur de l'avant dernier défenseur
  - concilier un jugement attentif du hors jeu avec la nécessité d'apprécier si le ballon à la suite de l'exécution du tir a franchi ou non la ligne de but entre les poteaux.



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

**- CIRCULAIRE 5.18 JUILLET 2009 -**

---

**ROLE DU 4<sup>ème</sup> 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 5.19 JUILLET 2007 -**

---

**TRAITEMENT DES JOUEURS BLESSES**

**DISPOSITIONS PRATIQUES A PRENDRE CONCERNANT LES JOUEURS BLESSES LORS DE RENCONTRES DES CHAMPIONNATS DE FRANCE DE LIGUE 1 - LIGUE 2 - NATIONAL - CFA - CFA 2**

Conformément à la loi 5 et les instructions supplémentaires de la FIFA, l'arbitre doit procéder comme suit, en cas de blessure de joueurs :

1. laisser le jeu se poursuivre si, à son avis, un joueur n'est que légèrement blessé et intervenir au premier arrêt de jeu.
2. arrêter le match si, à son avis, un joueur est sérieusement blessé (Arrêt immédiat de la rencontre en cas de fracture par exemple).
3. demander au joueur s'il a besoin de soins.

Si non : reprise du jeu suivant la nature de l'arrêt en conformité avec les lois du jeu.

Si oui : autoriser un, ou tout au plus deux personnes qualifiées inscrites sur la feuille de match (médecin et/ou kinésithérapeute) à pénétrer sur le terrain de jeu pour diagnostiquer le type de blessure et faire en sorte que le joueur soit porté hors du terrain de jeu assez rapidement et en toute sécurité.

4. ne pas s'opposer à l'administration de quelques pulvérisations de bombe de froid avant l'arrivée du brancard ou de la civière.

5. si le club où se déroule la rencontre dispose d'un brancard ou d'une civière (s'enquérir de l'existence de ce moyen et des brancardiers avant le début du match et qu'ils soient situés près du banc de touche du délégué officiel de la rencontre) l'arbitre doit autoriser les brancardiers à pénétrer sur le terrain de jeu pour faire en sorte que le joueur blessé soit transporté en dehors du terrain en toute sécurité et le plus rapidement possible où les soins appropriés pourront lui être prodigués.

6. un joueur n'est pas autorisé à être soigné sur le terrain de jeu sauf dans les cas prévus aux exceptions.

7. tout joueur présentant une plaie hémorragique (saignement) doit quitter le terrain ; il ne pourra y revenir que sur un signe de l'arbitre à un arrêt de jeu après qu'il se soit assuré que le saignement s'est arrêté. Dans les compétitions où un quatrième arbitre est présent, ce dernier pourra à la place de

l'arbitre s'assurer que le saignement s'est arrêté. Si c'est le cas, le quatrième arbitre pourra, depuis le bord du terrain, solliciter l'arbitre afin que ce dernier autorise le joueur à revenir sur l'aire de jeu sans attendre un arrêt de jeu.

8. dès que l'arbitre a autorisé le médecin à pénétrer sur le terrain de jeu, le joueur doit le quitter, soit par ses propres moyens soit sur un brancard ou civière. Si le joueur ne respecte pas les instructions de l'arbitre, il se voit infliger un avertissement pour comportement antisportif.

9. un joueur blessé ne pourra revenir sur le terrain de jeu qu'au niveau de la ligne de touche et qu'une fois que le match aura repris. S'il sollicite son entrée en jeu alors que le ballon est en jeu, il ne pourra revenir qu'au niveau de la ligne de touche. Par contre, si le joueur sollicite son entrée alors que le ballon n'est pas en jeu il peut revenir depuis n'importe quel point.

10. seul l'arbitre peut autoriser un joueur blessé à regagner le terrain de jeu.

11. si le jeu n'a pas été interrompu pour une autre raison, ou si la blessure subie par le joueur ne résulte pas d'une infraction aux Lois du Jeu, l'arbitre fait reprendre le match par une balle à terre.

12. l'arbitre doit appliquer la récupération de tout le temps perdu pour cause de blessure à la fin de chaque période de jeu (voir circulaire DNA 7.02).

13. dans le cas où après l'entrée du médecin et/ou du kinésithérapeute, le remplacement du joueur blessé est demandé, l'arbitre autorisera celui-ci et le remplaçant pourra prendre part au jeu immédiatement.

### **EXCEPTIONS :**

L'arbitre doit déroger à cette procédure uniquement dans les cas de :

- blessure sérieuse ou grave comme une langue avalée, perte de connaissance, jambe fracturée... (impossibilité objective de déplacer le joueur), nécessité de soins immédiats.
- blessure d'un gardien de but, celui-ci peut être soigné sur le terrain et prendre part au jeu dès que celui-ci reprend.
- collision entre un gardien de but et un joueur de champ (partenaire ou adversaire), le gardien de but et le joueur de champ pourront, tous les deux, être soignés sur le terrain. Par conséquent, le joueur de champ, comme le gardien de but, pourra reprendre le jeu immédiatement. Toutefois, si les soins de l'autre joueur de champ se prolongent après que le gardien de but est rétabli, l'arbitre fera sortir ce joueur afin de faire reprendre le jeu rapidement.

### **INTERRUPTION DU MATCH EN CAS DE BLESSURE GRAVE :**

Dans le cas où un joueur est blessé gravement et que son évacuation du terrain nécessite l'intervention des services de secours d'urgence, aucune durée maximale d'interruption de la rencontre n'est fixée. Cette durée reste à l'appréciation de l'arbitre. Pour ordonner ou non la reprise du match, l'arbitre doit prendre en compte à la fois le contexte existant à la suite de la blessure et la possibilité de mener la rencontre à son terme, ceci en particulier sur les stades ne disposant pas d'éclairage artificiel.

La présente circulaire a été élaborée en coordination avec la Commission Centrale Médicale.



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<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> officiel **a priorité d'émission à son initiative sur les autres acteurs du dispositif.**
2. Les arbitres assistants et le 4<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> 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 5.21 SEPTEMBRE 2004 -**

---

---

**SUPPRESSION DU CARTON VERT**

L'utilisation du carton vert pour autoriser les médecins et les kinésithérapeutes à entrer sur le terrain est abrogée à compter du début de la saison 2004-2005.

En conséquence, il est demandé aux arbitres de procéder de la façon suivante :

- l'arbitre demande au joueur blessé s'il souhaite la venue du médecin ou du kinésithérapeute ;
- en cas de réponse positive, un geste des deux mains mimant le port de la civière autorisera l'entrée sur le terrain du médecin et (ou) du kinésithérapeute ainsi que de la civière.

La DNA rappelle que ces nouvelles dispositions s'appliquent à l'ensemble des Compétitions de Ligue 1, Ligue 2 et ainsi qu'à l'ensemble des Compétitions Fédérales. L'attention des arbitres est attirée sur leur obligation de vérifier la présence de la civière à proximité immédiate du terrain, auprès des clubs recevants.



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

**- CIRCULAIRE 5.22 JUILLET 2005 -**

---

---

**INTERDICTION DE FUMER**

**1) Compétitions où un 4<sup>ième</sup> arbitre est présent :**

Le 4<sup>ième</sup> arbitre intervient auprès du fumeur pour lui rappeler l'interdiction. Si celui-ci persiste, il lui indique qu'un rapport sera établi sur son attitude. Le 4<sup>ième</sup> arbitre informera l'arbitre de ce fait lors d'un arrêt de jeu ou bien à la fin de la période de jeu et l'arbitre établira le rapport qu'il adressera à l'organisateur de la compétition.

**2) Compétitions où il n'y a pas de 4<sup>ième</sup> arbitre :**

Il appartient à l'arbitre d'intervenir soit directement, soit après appel de l'arbitre assistant. Lors d'un arrêt de jeu, l'arbitre intervient auprès du fumeur pour lui rappeler cette interdiction. Si celui-ci persiste, il lui indique qu'il établira un rapport sur son attitude, rapport qu'il adressera à l'organisateur de la compétition.



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

**- CIRCULAIRE 6.01 JUILLET 2008 -**

---

---

**POSITION DES ARBITRES ASSISTANTS  
LORS DE L'EXECUTION DES COUPS DE PIED DE COIN**

- ✓ Pour tenir compte des instructions prescrites par les Commissions d'Arbitrage de la FIFA et de l'UEFA, la DNA définit les directives données aux arbitres assistants :
- ✓ Que le coup de pied de coin soit joué de son côté ou de celui du directeur de jeu, l'arbitre assistant, tout en contrôlant que les défenseurs ne s'approchent pas à moins de 9m15 de l'arc de cercle situé à l'angle du terrain lorsque l'exécution se fait dans sa zone, devra rester dans l'alignement de la ligne de but et derrière le drapeau de coin le plus proche de lui, en veillant bien à ne pas gêner le tireur dans ses évolutions.
- ✓ Son rôle sera donc, de signaler la régularité d'un but marqué ou la sortie du ballon hors du terrain de jeu.



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

**- CIRCULAIRE 6.02 JUILLET 2003 -**

---

**SIGNALISATION – SORTIES DU BALLON  
EN LIGNE DE TOUCHE OU DE BUT**

- ✓ Chaque fois que le ballon sort du terrain de jeu, l'arbitre assistant doit clairement le signaler en levant le drapeau et indiquer la reprise correcte du jeu ainsi que la direction pour la rentrée de touche.
- ✓ En cas de situation claire sur une rentrée de touche, l'arbitre assistant peut signaler directement la direction sur toute la longueur de la ligne de touche.
- ✓ Lorsque l'arbitre assistant a le moindre doute quant à la direction, il doit simplement lever le drapeau, établir le contact visuel avec l'arbitre et suivre le signal de ce dernier.
- ✓ Lorsque l'arbitre assistant signale avec le drapeau que le ballon est sorti du terrain de jeu (même si les joueurs continuent de jouer le ballon), il doit garder son signal jusqu'à ce que l'arbitre l'ait vu.



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

**- CIRCULAIRE 6.03 JUILLET 2003 -**

---

**COLLABORATION ENTRE LES ARBITRES ASSISTANTS  
ET L'ARBITRE - INTERVENTION DES ARBITRES ASSISTANTS**

- ✓ Lors des coups de pied de but ou des dégagements du gardien en possession du ballon dans sa propre surface de réparation, il est recommandé à l'arbitre assistant de contrôler que le ballon soit placé correctement ou que le gardien ne dépasse pas la limite des 16m50 avant de lâcher le ballon des mains. Ce contrôle doit être fait dans des situations appropriées (lorsque l'avant dernier défenseur est proche de la surface de réparation). Le contrôle du hors jeu dès la phase de jeu ultérieure reste la priorité.
- ✓ Lorsqu'un ballon entre dans le but, pour confirmer que le but marqué est valable, l'arbitre assistant doit effectuer un déplacement le long de la ligne de touche en direction de la ligne médiane. Dans des cas limites, ce déplacement doit être clair (sprint) afin d'être vu par l'arbitre. Pour confirmer un but, l'arbitre assistant ne doit pas lever son drapeau. Si, à son avis, un but n'a pas été marqué correctement, l'arbitre assistant doit rester immobile et maintenir tout signal qu'il aurait déjà donné. L'arbitre peut alors choisir de le consulter s'il a besoin de précisions supplémentaires.
- ✓ Si l'arbitre assistant constate que l'arbitre a commis une erreur manifeste en relation avec une décision disciplinaire, il doit intervenir immédiatement en agitant son drapeau, en activant le signal sonore ou même en entrant sur le terrain.
- ✓ Quand un arbitre choisit de faire appel à l'arbitre assistant sur le terrain pour contrôler la distance des 9m15 lors d'un coup franc, il est recommandé que l'arbitre assistant ne mesure pas la distance en comptant les pas. Cette participation exceptionnelle de l'arbitre assistant sur le terrain n'est recommandée que lors des coups francs très proches de la ligne de touche.
- ✓ Sur sortie pour soins d'un joueur blessé, seul l'arbitre peut autoriser le retour d'un joueur blessé sur le terrain. Celui-ci peut regagner le terrain depuis n'importe quel point des lignes de démarcation si le ballon n'est plus en jeu. Si le ballon est en jeu, le joueur ne pourra regagner le terrain de jeu que depuis la ligne de touche. Dans chaque cas, il lui faudra attendre le signal de l'arbitre.
- ✓ Sur agression ou voie de faits d'un joueur sur un autre et ce, dans le dos de l'arbitre, l'arbitre assistant doit suivre les consignes de la circulaire 5.01 (l'arbitrage à trois ou quatre). Elle précise : « Il est particulièrement recommandé aux arbitres assistants de signaler immédiatement à l'arbitre tout fait important qui aurait pu lui échapper, en particulier les voies de faits ou agressions commises à son insu. »



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

**- CIRCULAIRE 6.04 JUILLET 1998 -**

---

**FONCTIONS OFFICIELLES DIFFERENTES FIGURANT  
SUR UNE FEUILLE DE MATCH PAR UNE MEME PERSONNE**

- ✓ Aucun texte de lois ou circulaires FIFA ne précise le fait qu'un joueur ne puisse remplir à la fois la fonction de joueur et celle d'arbitre assistant bénévole.
  
- ✓ Cependant, pour des raisons d'incompatibilité, il est de jurisprudence constante qu'un joueur ne saurait être habilité à remplir dans une même rencontre, la fonction d'arbitre assistant et de remplaçant ou de joueur remplacé.



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

**- CIRCULAIRE 6.05 JUILLET 1998 -**

---

---

**POSITION DES ARBITRES ASSISTANTS  
SUR LA RENTREE DE TOUCHE**

- ✓ Lors d'une rentrée de touche au bénéfice de l'équipe défendante, l'arbitre assistant, qui a pu aller indiquer le point de sortie si cela s'est avéré nécessaire doit donner la priorité à la surveillance du hors-jeu en allant se placer le plus rapidement possible à la hauteur de l'avant-dernier défenseur.
- ✓ Pour ce qui concerne l'arbitre, il lui appartient de faire application des dispositions de la circulaire 15.02.



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

**- CIRCULAIRE 6.06 JUILLET 2003 -**

---

---

**REPLACEMENTS DE JOUEURS**

- ✓ A l'occasion de remplacements de joueurs, il se produit de nombreuses réserves techniques portant sur des erreurs de numérotation de maillots.
- ✓ Dans la majorité des cas, ces réserves auraient pu être évitées, si les arbitres assistants avaient fait preuve d'un peu plus de vigilance en ayant préalablement pris le soin de vérifier que le numéro du remplaçant correspondait bien à celui inscrit sur la feuille de match.
- ✓ En conséquence, la DNA prescrit aux arbitres assistants ayant en charge la responsabilité de la procédure de remplacement, de noter sur un carton ad hoc, les numéros de maillot des remplaçants de chacune des équipes, tels qu'ils figurent sur la feuille de match.
- ✓ Avant que le remplacement ne soit effectué et ne devienne effectif, l'arbitre assistant concerné est tenu de vérifier que le numéro de maillot du remplaçant est bien celui inscrit sur son carton et qu'il est conforme à celui inscrit sur la feuille de match.
- ✓ Dans le cas contraire, l'arbitre assistant doit interdire l'entrée du remplaçant sur le terrain de jeu et appeler immédiatement l'attention de l'arbitre.
- ✓ Lors des compétitions comportant un 4<sup>ème</sup> officiel, celui-ci en collaboration avec l'arbitre doit superviser les remplacements. L'arbitre assistant concerné n'a donc plus besoin de se déplacer vers la ligne médiane. C'est toujours, toutefois, l'arbitre assistant qui signale à l'arbitre, lors d'un arrêt de jeu, à l'aide de son drapeau à l'horizontal au-dessus de sa tête (éventuellement accompagné du signal sonore) qu'un remplacement est demandé.



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

**- CIRCULAIRE 6.07 JUILLET 2007 -**

---

**JUGEMENT ET SIGNALISATION DU HORS JEU**

- ✓ Si l'arbitre assistant n'est pas entièrement sûr qu'il y ait hors-jeu, le drapeau ne doit pas être levé (cela doit bénéficier à l'équipe attaquante).
  - ✓ Pour déterminer si un attaquant se trouve plus près de la ligne de but que l'avant dernier défenseur, il faut se fonder sur la position des pieds, de la tête ou du corps de l'attaquant par rapport à celle de l'avant dernier défenseur. Il n'est pas nécessaire qu'il y ait un espace visible entre les deux joueurs. Il suffit que l'attaquant soit légèrement plus avancé que l'avant dernier défenseur. La position des bras ne doit pas constituer un élément de jugement.
  - ✓ Afin de garantir un jugement correct des infractions de hors-jeu, l'arbitre assistant ne doit pas lever le drapeau avant d'avoir considéré les critères suivants :
    - a) Mouvement du ballon : direction, vitesse, distance, déviation...
    - b) Participation active du joueur
      - en intervenant dans le jeu ou
      - en influençant un adversaire ou
      - en tirant avantage de sa position
- Il vaut mieux intervenir un peu tardivement, mais à juste titre, qu'être trop rapide et se tromper.
- ✓ Si l'arbitre assistant signale un hors-jeu et qu'il n'est pas vu immédiatement par l'arbitre, il doit garder le drapeau levé jusqu'à ce que l'arbitre l'ait vu ou que le ballon soit clairement contrôlé par la défense (le signal sonore est utilisé pour avertir l'arbitre avec le signal du drapeau)
  - ✓ Dans les cas limites où l'arbitre assistant décide qu'il n'y a pas hors-jeu, il peut fournir une aide utile à l'arbitre en lui faisant un signe discret de la main lorsque ce dernier établit le contact visuel.
  - ✓ Sur hors-jeu flagrant et lorsque l'arbitre assistant estime que l'avantage est non moins flagrant, il peut prendre sur lui de laisser le jeu se poursuivre. L'arbitre assistant ne devra signaler la position de hors-jeu sanctionnable à l'arbitre qu'une fois qu'il aura estimé que l'avantage ne s'est pas réalisé.



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

**- CIRCULAIRE 6.08 JUILLET 2008 -**

---

---

**MANIPULATION DU DRAPEAU**

Il est demandé à l'arbitre assistant de tenir le drapeau de la main la plus proche du terrain en changeant de main à chaque changement de direction afin que l'arbitre puisse voir le drapeau à tout moment.



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

**- CIRCULAIRE 6.09 JUILLET 2005 -**

---

**JUGEMENT ET SIGNALISATION DES FAUTES**

1) Un arbitre assistant doit signaler une faute commise sous réserve de l'avantage (ou un comportement antisportif ou un acte de brutalité) en levant son drapeau lorsqu'il est mieux placé que l'arbitre et que celui-ci n'a pas pris de décision sur cette faute. Le signal sonore doit être en complément au signal visuel ou bien si l'arbitre assistant désire donner des précisions à l'arbitre. L'arbitre assistant agira de la même manière pour toutes les fautes, y compris celles commises dans la surface de réparation.

2) Lorsque l'arbitre assistant lève son drapeau pour des infractions à la loi 12, il doit être agité, déroulé, afin d'éviter que le signal puisse être confondu avec celui du hors-jeu. Si le signal avec le drapeau pour indiquer une faute n'est pas vu immédiatement par l'arbitre, l'arbitre assistant doit garder le drapeau levé jusqu'à ce qu'il soit vu par l'arbitre ou qu'il constate un net avantage en faveur de l'équipe contre laquelle a été commise la faute.

3) Le contact visuel entre l'arbitre et l'arbitre assistant ainsi que des gestes discrets de la main de la part de l'assistant peuvent permettre de transmettre une information à l'arbitre quant à la faute signalée par l'arbitre assistant.

4) Toutefois, lorsqu'une consultation directe entre l'arbitre et l'arbitre assistant est nécessaire, il est recommandé à l'arbitre assistant de se déplacer de 4 à 5 mètres dans le terrain vers l'arbitre. Pendant la discussion, l'arbitre et l'arbitre assistant doivent tous deux faire face au terrain. Il convient de plus d'éviter que la discussion soit comprise par des tiers. Enfin, les informations données par l'assistant doivent être aussi concises que possible.

5) Lorsqu'une signalisation de l'assistant sur une faute entraînant une sanction disciplinaire est vue tardivement par l'arbitre central, il convient de procéder ainsi :

- a) Le ballon est toujours en jeu : arrêt du jeu, sous réserve de l'avantage, sanctions disciplinaires et reprise en conformité avec les Lois du jeu.
- b) L'arbitre a arrêté le jeu pour un autre motif sans que celui-ci n'ait repris : sanctions disciplinaires et reprise du jeu en conformité avec la première faute commise, c'est-à-dire celle signalée par l'arbitre assistant.

- c) L'arbitre a arrêté le jeu pour un autre motif et celui-ci a repris. L'arbitre arrête le jeu parce qu'il voit alors son assistant : sanctions disciplinaires et balle à terre. L'arbitre arrête le jeu pour un autre motif : sanctions disciplinaires et reprise consécutive à l'arrêt. En effet, il n'est plus possible de revenir à la sanction technique de la faute signalée par l'assistant puisque, entre temps, le jeu a été arrêté et a repris.

N.B. : Si après avoir donné le coup de sifflet marquant la fin d'une période, l'arbitre aperçoit la signalisation d'un arbitre assistant, il ne pourra en aucun cas prendre de sanction technique et devra se limiter à des sanctions disciplinaires.

6) Lorsqu'un arbitre souhaite qu'un arbitre assistant l'aide à déterminer l'endroit exact d'une faute proche de la surface de réparation (coup franc ou coup de pied de réparation), l'arbitre assistant doit agir comme suit :

- a) La faute a lieu à l'intérieur de la surface de réparation, l'arbitre assistant se déplace visiblement le long de la ligne de touche en direction du drapeau de coin
- b) La faute est à l'extérieur de la surface de réparation, l'arbitre assistant reste immobile après s'être déplacé à la hauteur de la limite de la surface de réparation.



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

**- CIRCULAIRE 7.01 JUILLET 2004 -**

---

---

**DUREE DE LA PARTIE**

**1. DUREE DE LA PARTIE**

**La durée des matches est de :**

- Pour les masculins :
  - 90 minutes (2x45) pour les VETERANS, SENIORS, les 18 ans et les 16 ans
  - 80 minutes (2x40) pour les 15 ans et les 14 ans
  - 70 minutes (2x35) pour les 13 ans
  - 60 minutes (2x30) pour les BENJAMINS à 7 ou à 9
  - 50 minutes (sous forme de plateaux en deux ou plusieurs périodes) pour les POUSSINS
  - 40 minutes (sous forme de plateaux en deux ou plusieurs périodes) pour les DEBUTANTS
  
- Pour les féminines :
  - 90 minutes (2x45) pour l'ensemble des rencontres SENIORS
  - 90 minutes (2x45) pour l'ensemble des rencontres du Challenge de France
  - 80 minutes (2x40) pour les 16 ans F
  - 70 minutes (2x35) pour les 13 ans F
  - 60 minutes (2x30) pour les BENJAMINES
  - 50 minutes (sous forme de plateaux en deux ou plusieurs périodes) pour les POUSSINES et Foot à 7
  - 40 minutes (sous forme de plateaux en deux ou plusieurs périodes) pour les DEBUTANTES (rencontres inter écoles de foot à 5).

**2. PRECISIONS**

- ✓ L'arbitre est tenu d'ajouter, à chaque période de jeu, le temps qu'il estimera perdu par suite de remplacements, l'examen de blessures de joueurs, le transport de joueurs blessés hors du terrain de jeu, les manœuvres visant à perdre du temps ou toute autre cause.
- ✓ La durée de chaque période de jeu devra être prolongée pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation.
- ✓ Pas de prolongation pour les rencontres de jeunes (de débutants à 18 ans) et féminines toutes catégories.

### 3. MI-TEMPS

- ✓ La pause entre chaque période de jeu ne doit pas excéder quinze minutes (15').
- ✓ La durée de la pause entre chaque période ne peut être modifiée qu'avec le consentement de l'arbitre.

N.B. En foot à 7, la pause entre chaque période ne doit pas excéder dix minutes (10').

### 4. SPECIFICITES

#### 4.1. Féminines Jeunes

- Coupe Nationale Féminine des 16 ans
  - Matches des groupes en phase préliminaire : 50 minutes (2x25)
  - Demi-finales et finale : 60 minutes (2x30)
- Coupe Fédérale Féminine des 16 ans à 7
  - La durée de chaque rencontre est de : 60 minutes (2x30)
- Coupe Fédérale Féminine des 13 ans à 7
  - La durée de chaque rencontre est de : 50 minutes (2x25)
- Challenge Féminin des Districts des 13 ans
  - La durée de chaque rencontre est de : 60 minutes (2x30)

#### 4.2. Masculins Jeunes

- Coupe Nationale des 15 ans
  - Matches des groupes : 60 minutes (2x30)
  - Demi-finales et finale : 70 minutes (2x35)
- Coupe Nationale des 14 ans
  - Matches des groupes : 60 minutes (2x30)
  - Demi-finales et finale : 70 minutes (2x35)



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

**- CIRCULAIRE 7.02 JUILLET 2003 -**

---

**RECUPERATION D'ARRETS DE JEU PERDUS A DIVERS TITRES**

- ✓ La circulaire 7.01 précise que l'arbitre est tenu d'ajouter, à chaque période de jeu, le temps perdu par suite de remplacements, de blessures avec leurs conséquences, de manœuvres délibérées ou de toute autre cause.
  
- ✓ La présente circulaire a pour but de quantifier le temps perdu dans les cas suivants :
  - 30 secondes pour tout remplacement normalement effectué
  - 1 minute au minimum pour tout examen d'un joueur blessé avec son évacuation hors du terrain.
  
- ✓ Ces durées doivent être prolongées en cas de manœuvres dilatoires lors de remplacements de joueurs et du temps perdu à cause d'une blessure (nonobstant l'entrée du soigneur sur le terrain de jeu).
  
- ✓ L'arbitre, seul, décide de la durée de la récupération des arrêts de jeu (décision de fait).
  
- ✓ Ainsi, le temps perdu doit être récupéré et ajouté au terme de la période de jeu concernée.
  
- ✓ Il est précisé :
  - que l'arbitre doit comptabiliser les temps effectifs d'arrêts de jeu, notamment dans le cas de blessure d'un gardien de but (toujours soigné sur le terrain).
  - que le temps cumulé d'arrêts de jeu apprécié par l'arbitre ne peut être visuellement porté à la connaissance du public par une personne autre que le 4<sup>ème</sup> arbitre officiel (décision FIFA).
  - que la durée indiquée par le 4<sup>ème</sup> arbitre est une durée minimale.
  - que si, à la suite d'une incompréhension entre l'arbitre et le 4<sup>ème</sup> officiel, un temps erroné est communiqué au public, il appartient à l'arbitre d'intervenir le plus rapidement possible soit lors d'un arrêt de jeu, soit en arrêtant le jeu s'il l'estime nécessaire afin de faire corriger l'erreur et de communiquer au public la bonne durée minimale à récupérer.
  - Dans le cas où le 4<sup>ème</sup> arbitre aurait remplacé l'arbitre ou bien l'un des arbitres assistants, l'arbitre officiant communiquera la durée minimale des arrêts de jeu à récupérer aux bancs de touche et aux délégués officiels mais il n'y aura pas de communication au public de cette durée.



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

**- CIRCULAIRE 8.01 JUILLET 1998 -**

---

---

**REPRISE DU JEU PAR BALLE A TERRE**

- ✓ La loi 8 prescrit qu'après une interruption temporaire du match provoquée par une cause non stipulée dans les Lois du Jeu, le jeu doit être repris par une balle à terre.
  
- ✓ La balle à terre doit être effectuée par l'arbitre dans les circonstances particulières ayant fait l'objet des modifications apportées le 2 juin 1984 aux lois 8 et 13 par l'International Board (circulaire n°337 en date du 21.06.1984).
  
- ✓ En conséquence, en ce qui concerne la loi 8 :
  - L'arbitre laisse tomber le ballon à terre à l'endroit où il se trouvait au moment où le jeu a été arrêté.
  
  - Si le ballon se trouvait dans la surface de but, la balle à terre doit être exécutée sur la ligne de la surface de but qui est parallèle à la ligne de but, et ce au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.
  
  - Le jeu reprend dès que le ballon touche directement le sol.



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

**- CIRCULAIRE 8.02 JUILLET 2000 -**

---

---

**PROCEDURE DE TIRAGE AU SORT DU CHOIX DU CAMP LORS DE  
CONDITIONS ATMOSPHERIQUES PARTICULIERES**

- ✓ Il arrive que certaines conditions atmosphériques, terrain gelé partiellement notamment, influent sur l'équipement des joueurs (équipement du gardien, chaussures), en fonction du choix du terrain qui résulterait du tirage au sort préalable au coup d'envoi.
- ✓ En de telles circonstances, celles-ci étant laissées à l'appréciation de l'arbitre, si l'une des équipes en présence sollicite le tirage au sort à l'occasion de l'échauffement pour adapter son équipement, il convient d'opérer comme suit :
  - si l'arbitre estime que les circonstances le justifient, il accède à la demande de l'équipe qui la sollicite
  - il en avise le capitaine de l'équipe adverse
  - il se rend sur le terrain accompagné des deux capitaines et procède au tirage au sort à proximité de la tribune principale et ce dès l'échauffement des joueurs
  - lors de l'entrée sur le terrain avec les deux équipes avant le coup d'envoi, il n'est procédé qu'à la présentation protocolaire de celles-ci.



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

**- CIRCULAIRE 10.01 JUILLET 2003 -**

---

**APRES UN BUT MARQUE**

- ✓ Lors de différentes rencontres de championnats nationaux et parfois lors de matches de coupes européennes, il a été constaté qu'à l'occasion d'un but marqué présentant un intérêt capital pour le résultat final, des incidents survenaient lorsqu'un joueur attaquant se précipitait dans le but adverse pour s'emparer du ballon afin de le ramener au centre du terrain. Le gardien de but adverse ou un défenseur s'interposant avec force avec le risque de faire dégénérer l'incident en bagarre générale.
- ✓ La loi 8 est formelle, c'est l'équipe contre laquelle le but a été marqué qui doit procéder au nouveau coup d'envoi. De ce fait, le ballon appartient à l'équipe à qui il revient de donner le coup d'envoi.
- ✓ En conséquence, après qu'un but ait été marqué et validé par l'arbitre, il n'est pas permis à un joueur de l'équipe ayant marqué le but de tenter ou de s'emparer du ballon.
- ✓ S'il passe outre et que cette attitude génère une situation conflictuelle, le joueur concerné recevra dans ce cas, un avertissement pour comportement antisportif.
- ✓ Dans le cas où l'arbitre constate que des manœuvres visant à perdre du temps délibérément de la part du gardien de but ou de ses coéquipiers, n'ayant pour but que de retarder la procédure du nouveau coup d'envoi, il devra :
  - avertir le ou les joueurs concernés pour retarder la reprise du jeu
  - ajouter à la période de jeu, le temps qu'il a estimé perdu par ces manœuvres antisportives
- ✓ Ces dispositions seront portées à la connaissance des capitaines d'équipe par l'arbitre avant la rencontre et au moment de la signature de la feuille de match et ne s'appliquent qu'aux compétitions nationales, régionales et de District.



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

**- CIRCULAIRE 11.01 JUILLET 2005 -**

---

**HORS JEU**

- ✓ Dans la définition de la position de hors-jeu, l'expression « plus près de la ligne de but adverse » signifie que n'importe quelle partie de la tête, du corps ou des pieds du joueur est plus près de la ligne de but adverse qu'à la fois le ballon et l'avant dernier adversaire. Les bras ne sont pas inclus dans la définition.
- ✓ Le hors-jeu ne doit pas se juger au moment où le joueur en cause reçoit le ballon mais bien au moment où le ballon est touché ou joué par un de ses partenaires.
- ✓ Ainsi, la balle envoyée dans la direction d'un partenaire qui se trouve sur la droite du terrain, l'ailier gauche "hors-jeu de position" n'a pas, au départ de l'action, à être pénalisé.



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

**- CIRCULAIRE 11.02 JUILLET 1998 -**

---

**HORS JEU ET FAUTE COMMISE AU PREALABLE**

- ✓ Alors qu'un joueur est en position de HORS-JEU SANCTIONNABLE et qu'un partenaire lui envoie le ballon, un défenseur manie délibérément celui-ci ou frappe un adversaire avant que l'arbitre ne sanctionne le hors-jeu :
- L'arbitre doit arrêter le jeu,
- Appliquer éventuellement la sanction disciplinaire appropriée,
- Reprendre la partie en sanctionnant LA PREMIERE FAUTE : LE HORS JEU.



**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 12.05 JUILLET 2005 -**

---

---

**FAUTES GROSSIERES**

- ✓ La nouvelle rédaction de la loi 12 précise qu'un joueur qui se rend coupable d'une faute grossière doit être exclu du terrain.
- ✓ En réponse à la question posée par la DNA, la FIFA donne la définition suivante de la faute grossière :  
  
« Le jeu grossier est la violation intentionnelle des lois du jeu, où il doit être pris en compte qu'il n'est cherché par là que la blessure ou la mise en danger de l'adversaire. Un joueur qui, dans l'opinion de l'arbitre, se rend coupable d'une faute grossière (faute avec le pied ou faute avec la main) qui n'a manifestement pas cherché à jouer le ballon doit être sanctionné d'une exclusion ».
- « Un tacle qui met en danger l'intégrité physique d'un adversaire doit être sanctionné comme faute grossière. »
- ✓ Ainsi tout joueur effectuant un tacle avec violence doit être exclu du terrain (carton rouge). Dans le tacle avec violence, on entend un joueur qui avec un ou les deux pieds en avant, talon décollé ou non du sol, se lance contre un joueur en possession du ballon et qu'il touche ou non le ballon, la seule intention étant celle d'arrêter violemment le joueur adverse, et ainsi de mettre éventuellement en danger son intégrité physique.
- ✓ Exemples :
  - un joueur effectue un tacle en sautant délibérément dans les jambes de son adversaire qui détient le ballon. Dans ce cas, il y a mise en danger de l'intégrité physique de l'adversaire et le ballon sert simplement de prétexte au joueur coupable pour agresser son adversaire. Cette infraction doit être appréciée comme faute grossière et sanctionnée comme indiquée dans la loi 12.
  - lors d'un duel aérien, l'un des deux adversaires, tout en sautant vers le ballon, en profite pour agresser son rival en lui donnant un violent coup de coude. C'est une faute grossière indiscutable.



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

**- CIRCULAIRE 12.06 JUILLET 2006 -**

---

**FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF**

- ✓ Si dans l'opinion de l'arbitre, un joueur qui se déplace en direction du but adverse en ayant une occasion réelle de marquer est entravé intentionnellement et physiquement par des moyens illégaux c'est-à-dire au moyen d'une faute devant être sanctionnée d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation, ce qui prive l'équipe du joueur attaquant de la chance de marquer, le joueur coupable sera exclu du terrain (carton rouge) pour anéantissement d'une occasion de but manifeste (loi 12 - faute n°5 - passible d'une exclusion).
  
- ✓ Cela signifie spécifiquement que, si un joueur est arrêté illégalement et physiquement ou retenu délibérément (par le maillot, la culotte, le bras ou au moyen d'une obstruction...) par le gardien de but ou un autre joueur de l'équipe adverse, ce qui prive le joueur attaquant de la chance de marquer, l'arbitre doit exclure immédiatement le joueur fautif.
  
- ✓ Plusieurs cas de figure peuvent se présenter dans ce genre d'intervention illégale :
  1. Si le but est marqué par le joueur qui a subi la faute, dans la continuité de l'action :
    - le joueur fautif recevra simplement un avertissement. But accordé, coup d'envoi.
  2. Si le ballon est :
    - a) renvoyé dans le jeu et que celui-ci se poursuit,
    - b) détourné hors des limites du champ de jeu :
    - sanction disciplinaire : exclusion du joueur fautif
    - sanction technique : coup de pied de réparation ou coup franc direct
  3. Si le ballon, renvoyé dans le jeu, est repris par un joueur qui marque :
    - le joueur fautif sera averti pour comportement antisportif. But accordé, coup d'envoi.

Dans cette situation, le joueur qui a tenté d'empêcher un but d'être marqué n'est pas exclu puisque, finalement, le but a été marqué.

- ✓ De plus, face à la recrudescence constatée des actes d'anti-jeu commis sur le terrain et en particulier dans les surfaces de réparation (tirages de maillot, joueurs ceinturés) par des joueurs

défenseurs et aussi par les attaquants, ces fautes doivent être sanctionnées sans état d'âme d'un coup de pied de réparation ou par un coup franc direct. Dans le cas où ces comportements sont constatés par l'arbitre avant l'exécution d'une remise en jeu consécutive aux lois du jeu, l'arbitre se doit de réagir préventivement et prendre éventuellement des mesures disciplinaires, en infligeant un avertissement (carton jaune).



**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 12.08 JUILLET 2008 -**

---

**CELEBRATION D'UN BUT**

**Décision 6 de la loi 12 de l'International Board, complétée par la question 3 FIFA Loi 4 :**

Tout joueur qui enlève son maillot ou qui recouvre sa tête avec son maillot pour célébrer un but, qu'il soit ou non l'auteur du but, sera sanctionné par l'arbitre d'un avertissement pour comportement antisportif.

Par contre si le joueur concerné ne fait que soulever son maillot pour y dévoiler des slogans, il ne sera pas délivré d'avertissement mais un rapport sera établi et adressé à l'organisateur de la compétition. Il sera procédé de même si un joueur soulève son maillot pour y dévoiler des slogans lors de la présentation des équipes ou en cours de match.

Si un joueur soulève son maillot à l'occasion d'un but ou en cours de match et dévoile des slogans contenant des propos injurieux ou grossiers, il sera immédiatement exclu.

Un joueur ne doit pas fêter un but en se couvrant la tête ou le visage avec un masque ou un objet similaire. Si le fait se produit, l'arbitre adressera au joueur un avertissement pour comportement antisportif.



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

**- CIRCULAIRE 13.01 JUILLET 2003 -**

---

---

**COUP-FRANC INDIRECT ET BRAS LEVE**

- ✓ L'International Board a précisé que, lors d'un coup franc indirect, l'arbitre non seulement le signalera en levant un bras au-dessus de la tête et le gardera dans cette position jusqu'à ce que le coup ait été donné, et qu'il le conservera jusqu'à ce que le ballon soit en jeu et ait été joué par un autre joueur ou soit sorti du terrain.
- ✓ En conséquence : si l'arbitre oublie de lever le bras et que le but est marqué directement, l'arbitre est tenu de l'annuler en précisant qu'il s'agissait d'un coup franc indirect et de faire recommencer l'exécution de la sanction.
- ✓ Exception : sur un coup franc indirect accordé à l'équipe attaquante dans la surface de réparation adverse, si l'arbitre oublie de lever le bras et que le but est marqué directement, il ne fera pas refaire le coup franc indirect car tout le monde doit savoir que dans ce cas le coup franc ne pouvait qu'être indirect. Reprise du jeu par coup de pied de but.



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

**- CIRCULAIRE 13.02 JUILLET 2006 -**

---

---

**JOUEUR BOTTANT AVANT LE SIGNAL DE L'ARBITRE**

**Rappel :**

Un joueur peut botter rapidement un coup franc si l'arbitre l'y autorise (ballon arrêté à l'endroit où a été sanctionnée la faute ou à l'endroit préconisé par la loi).

**Exécution du coup franc et signal de l'arbitre :**

Lorsque l'arbitre demande au botteur d'attendre son signal, le jeu ne pourra reprendre qu'après le signal de l'arbitre.

Dans tous les cas où le tireur botte le ballon avant ce signal, ce joueur recevra un avertissement pour comportement antisportif et le coup franc sera à rejouer.



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

**- CIRCULAIRE 13.03 JUILLET 1998 -**

---

**EXECUTION DES COUPS FRANCS AVEC MUR**

**REPONSE A UNE QUESTION POSEE PAR LA DNA A LA COMMISSION D'ARBITRAGE DE LA FIFA**

**QUESTION :**

Tous les joueurs de la défense se trouvant à la distance réglementaire de 9,15 m, l'arbitre a donné le signal. Les joueurs de l'attaque (trois, par exemple) ont mis au point une tactique pour tenter de désunir le mur. Très rapidement, le premier attaquant passe au-dessus de la balle sans la toucher, un second en fait autant immédiatement après, ce qui a pour effet de faire avancer un ou deux défenseurs, et le troisième attaquant frappe dans la balle qui est déviée par un défenseur ne se trouvant plus à distance réglementaire. Doit-on considérer, qu'en mettant au point cette tactique, les attaquants ont pris le risque de jouer la surprise et l'arbitre doit-il laisser jouer sans intervenir . Ou plutôt : l'arbitre doit-il intervenir, adresser un avertissement à l'intention du ou des défenseurs qui ont avancé avant que la balle n'ait bougé et faire rejouer le coup franc ?

**REPONSE :**

Le coup franc direct tiré de cette façon est correct et les joueurs qui forment un mur à une distance de 9,15 m depuis le ballon ne devront pas avancer. L'arbitre peut faire recommencer le coup si le ballon frappe un des défenseurs qui se sont avancés. Les joueurs en question peuvent être avertis s'ils s'avancent une nouvelle fois avant que le ballon n'ait bougé.

**PRECISIONS DNA**

**A** - Lors de l'exécution d'un coup franc avec formation d'un mur

- Si la défense ne respecte pas la distance réglementaire, le but est marqué. But accordé.
- Le ballon sort en ligne de but ou en coup de pied de coin ou revient en jeu ou est stoppé par le gardien : le coup franc doit être recommencé.

**B** - La DNA apportera une attention toute particulière à l'exécution des coups francs aux environs immédiats de la surface de réparation ou à l'intérieur de celle-ci.

N.B. Dans la pratique, il s'avère que bien souvent c'est la distance d'élan prise par le tireur qui doit guider l'intervention de l'arbitre. Si le tireur prend beaucoup d'élan, l'arbitre peut arrêter l'action avant le botté du ballon. Si le tireur ne prend que peu d'élan, l'arbitre opère comme en **A**.



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

**- CIRCULAIRE 14.01 JUILLET 1998 -**

---

**EPREUVE DES TIRS AU BUT**

- ✓ Il est prévu, pour cette épreuve, que les tirs au but soient exécutés suivant les dispositions de la loi 14 des règles du jeu qui réglementent le coup de pied de réparation en dehors du temps réglementaire d'un match.
  
- ✓ La DNA rappelle que :
  - lors d'un coup de pied de réparation tiré en dehors du temps réglementaire, si un joueur de l'équipe qui bénéficie du coup de pied de réparation commet une infraction (tromperie ou entrée à l'intérieur de la surface de réparation) avant que le ballon ne soit joué, le coup de pied doit être recommencé, si le but est marqué ;

et précise que :

- au cours de l'épreuve des tirs au but, si la même faute est commise (tromperie), le but n'est pas accordé et le tir doit être recommencé par le même joueur ou un de ses coéquipiers n'ayant pas encore participé à l'épreuve.



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

**- CIRCULAIRE 14.02 JUILLET 2008 -**

---

**INFRACTION D'UN PARTENAIRE DU BOTTEUR**

**Situation n°1**

En conformité avec la loi 14 et les récentes décisions prises par la Commission des Arbitres de la FIFA, si lors de l'exécution d'un coup de pied de réparation :

- un joueur partenaire du botteur pénètre dans la surface de réparation après le coup de sifflet et avant que le ballon ne soit en jeu,
- et si le ballon est détourné par le gardien derrière sa ligne de but en dehors des poteaux,

la décision à prendre est : coup franc indirect pour l'équipe défendante à l'endroit de la faute.

**Situation n°2 :**

Au moment de tirer le coup de pied de réparation, le joueur qui s'est présenté à l'arbitre passe au-dessus du ballon sans le toucher. Dans le même temps, un de ses coéquipiers pénètre dans la surface de réparation et tire le coup de pied de réparation à sa place.

Décision de l'arbitre :

- si le but est marqué : but refusé, coup de pied de réparation à refaire,
- si le ballon va en sortie de but : coup franc indirect à l'endroit où le coéquipier du tireur s'est avancé à moins de 9,15m du ballon,
- si le ballon est détourné par le gardien derrière sa ligne en dehors des montants, au-delà de la ligne de touche ou si le ballon revient en jeu : sous réserve de l'avantage, coup franc indirect à l'endroit où le coéquipier du tireur s'est avancé à moins de 9,15m du ballon,

et avertissement aux deux joueurs pour comportement antisportif.

Dans le cas du coup de pied de réparation en dehors du temps réglementaire, le coup de pied de réparation est à recommencer s'il y a but. Dans les autres cas, le match est terminé.



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

**- CIRCULAIRE 14.03 JUILLET 2006 -**

---

---

**TIREUR USANT DE TRICHERIE**

- ✓ Lors de l'exécution d'un coup de pied de réparation, le tireur au moment du botté, use de tricherie lorsqu'il y a feinte du geste de tir sans toucher le ballon.
  
- ✓ Dans ces cas, avant d'intervenir, l'arbitre attendra le résultat du tir puis sanctionnera le fautif d'un avertissement pour comportement antisportif.
  - A) si le but est marqué : coup de pied de réparation à recommencer.
  - B) si le ballon va en sortie de but : coup franc indirect sur le point de réparation.
  - C) si le ballon est détourné en corner ou en ligne de touche : coup franc indirect sur le point de réparation.
  - D) si le ballon est repoussé par le montant et reprise par le tireur : arrêt du jeu, coup franc indirect sur le point de réparation.
  - E) si le ballon est renvoyé par le montant, le gardien dans le jeu : arrêt du jeu, sous réserve de l'avantage, coup franc indirect sur le point de réparation.



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

**- CIRCULAIRE 14.04 JUILLET 1998 -**

---

**VALIDATION D'UN TIR AU BUT OU D'UN COUP DE PIED DE  
REPARATION EN DEHORS DU TEMPS REGLEMENTAIRE**

Que ce soit un coup de pied de réparation exécuté après le temps réglementaire ou un tir au but lors de l'épreuve qualificative des tirs au but, la DNA précise, suite à la réponse de la FIFA, que :

« Le but sera accordé lorsque le ballon, joué régulièrement, aura franchi entièrement la ligne de but entre les montants et quels que soient les contacts que le ballon ait pu avoir auparavant. »



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 14.06 JUILLET 2003 -**

---

---

**PROCEDURE DES TIRS AU BUT**

- ✓ Les tirs au but du point de réparation sont une méthode pour déterminer le vainqueur quand le règlement de la compétition exige qu'il y ait une équipe victorieuse au terme d'un match achevé sur un score nul.

**PROCEDURE**

- L'arbitre choisit le but vers lequel les tirs doivent être exécutés.
- L'arbitre procède avec les capitaines à un tirage au sort. Le capitaine de l'équipe vainqueur de ce tirage au sort choisit si son équipe exécutera son tir en premier ou bien en second.
- Toute équipe terminant le match avec un plus grand nombre de joueurs que l'équipe adverse doit égaliser ce nombre à la baisse et communiquer à l'arbitre le nom et le numéro de chaque joueur exclu de la procédure. C'est au capitaine de l'équipe que revient cette tâche.
- Avant le début de l'épreuve, l'arbitre doit s'assurer qu'un nombre égal de joueurs de chaque équipe se trouve dans le rond central. Dès que le ballon est en jeu sur le 1<sup>er</sup> tir de l'épreuve des tirs au but si une équipe venait à se trouver en infériorité numérique (blessure, exclusion) l'égalité du nombre de tireurs ne peut plus être imposée à l'autre équipe.
- L'arbitre consigne par écrit le déroulement de chaque tir au but.
- Les deux équipes exécutent chacune cinq tirs au but conformément aux dispositions mentionnées ci-dessous.
- Les tirs sont exécutés alternativement par chaque équipe.
- Si avant que les deux équipes n'aient exécuté leurs cinq tirs, l'une d'elles marque plus de buts que l'autre ne pourra jamais en marquer même en finissant sa série de tirs, l'épreuve n'est pas poursuivie.
- Si après que les deux équipes ont exécuté leurs cinq tirs, toutes deux ont marqué le même nombre de buts ou n'en ont marqué aucun, l'épreuve est poursuivie dans le même ordre jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre au terme du même nombre de tentatives.

- Si un gardien de but se blesse pendant l'épreuve des tirs au but au point qu'il n'est plus en mesure de continuer, il peut être remplacé, uniquement dans sa fonction de gardien de but, par un remplaçant désigné, pourvu que son équipe n'ait pas déjà épuisé le nombre maximum de remplacements autorisés par le règlement de la compétition. Cette possibilité n'est pas accordée en cas de blessure pendant l'épreuve des tirs au but d'un joueur autre que le gardien de but.
- A l'exception du cas précédent, seuls les joueurs présents sur le terrain de jeu au terme du match, le cas échéant au terme de la prolongation peuvent être autorisés à exécuter les tirs au but du point de réparation.
- Chaque tir est exécuté par un joueur différent et tous les joueurs désignés doivent avoir exécuté un premier tir avant que l'un d'entre eux ne puisse exécuter un second tir.
- Tout joueur désigné peut à tout moment remplacer le gardien de but pendant l'épreuve des tirs au but.
- Seuls les joueurs désignés et les officiels du match (arbitres et arbitres assistants) sont autorisés à rester sur le terrain de jeu pendant l'épreuve des tirs au but.
- Tous les joueurs, excepté celui qui exécute le tir et les deux gardiens de but, doivent rester dans le cercle central pendant l'épreuve des tirs au but.
- Le gardien de but, dont les coéquipiers exécutent le tir au but, doit rester sur le terrain de jeu et ce, derrière la ligne de la surface de réparation dans laquelle se déroule l'épreuve, sur la ligne de but à l'intersection de cette dernière avec la ligne de la surface de réparation (derrière l'arbitre assistant).

NB : Le fait pour une équipe d'être réduite à moins de 8 joueurs au cours de l'épreuve des tirs au but, par suite de blessure ou d'exclusion, n'amène pas à l'interruption de cette épreuve qui devra être menée à son terme.

**FAUTES COMMISES APRES LE COUP DE SIFFLET MAIS AVANT  
QUE LE BALLON NE SOIT EN JEU, PAR ...**

Différentes Situations	Des Joueurs des deux camps fautes simultanées	Des Joueurs du camp défendant y compris le gardien	Le tireur en deux temps (*)	Un coéquipier du tireur
Le but est marqué	A refaire	But valable	A refaire	A refaire
Le ballon est sorti en ligne de but	A refaire	A refaire	Coup franc indirect au point de réparation	Coup franc indirect à l'endroit de la faute
Ballon bloqué par le gardien ou dégagé par un défenseur placé régulièrement	A refaire	A refaire	Avantage Laisser jouer	Avantage Laisser jouer
Ballon dévié en coup de pied de coin ou en ligne de touche	A refaire	A refaire	Coup franc indirect au point de réparation	Coup franc indirect à l'endroit de la faute
Ballon renvoyé par le poteau ou la barre sur le tireur (1) ou un partenaire du tireur (2)	A refaire	(1) A refaire (2) SRA à refaire	Coup franc indirect au point de réparation	Coup franc indirect à l'endroit de la faute
Ballon renvoyé par le gardien sur le tireur ou un partenaire du tireur (1) ou Ballon renvoyé par un montant, la barre ou le gardien sur un défenseur en position régulière(2)	A refaire	(1) SRA à refaire (2) A refaire	Sous réserve d'avantage Coup franc indirect au point de réparation	Sous réserve d'avantage Coup franc indirect à l'endroit de la faute

\* Avertissement au botteur dans tous les cas



**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.



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

**- CIRCULAIRE 15.02 JUILLET 1998 -**

---

**RENTREE DE TOUCHE IRREGULIERE**

- ✓ La FIFA précise que l'irrégularité en ce qui concerne la rentrée de touche comprend :
- 1. La mauvaise exécution aux termes de la loi 15
- 2. La position du joueur effectuant cette remise en jeu c'est-à-dire depuis le point où le ballon est sorti du terrain et d'une distance maximale d'un mètre de la ligne de touche.

**SANCTION**

- ✓ En cas d'infraction aux dispositions ci-dessus rappelées, la rentrée de touche doit être recommencée par un joueur de l'équipe adverse.

**EXEMPLE**

- ✓ Un joueur remet en jeu de façon réglementaire au point de sortie du ballon mais à deux mètres de la ligne. Sanction : remise en jeu à refaire par un joueur de l'équipe adverse.
  
- ✓ En conséquence, la DNA demande aux arbitres :
  - 1) de prévenir les capitaines avant le match,
  - 2) de donner des consignes impératives à leurs assistants quant à l'esprit et à l'application de cette décision sur la partie de ligne où ils évoluent,
  - 3) de marquer eux-mêmes d'un geste l'endroit de la rentrée de touche pour les autres parties de ligne,
  - 4) d'apprécier la régularité et de laisser jouer ou de faire recommencer la rentrée de touche par l'équipe adverse.