

Modifications apportées aux Lois

2016/17

Résumé des modifications des Lois du Jeu

Vous trouverez ci-dessous un résumé succinct des principales modifications et clarifications apportées aux Lois du Jeu.

Loi 01 – Terrain

- Il n'est pas possible de combiner des surfaces artificielles et naturelles sur le terrain.
- Les organisateurs de compétitions peuvent déterminer les dimensions des terrains pour leurs compétitions (dans le respect des dimensions imposées par la Loi).
- Toute publicité commerciale au sol doit se trouver au moins à 1 m des limites du terrain.
- Les logos/emblèmes des fédérations nationales, des compétitions, etc. sont autorisés sur les drapeaux de coin (pas de publicité).

Loi 02 – Ballon

Aucune modification

Loi 03 – Joueurs

- Aucun match ne peut avoir lieu ni se poursuivre si une équipe dispose de moins de sept joueurs.
- Les remplaçants peuvent procéder à une reprise du jeu, mais doivent tout d'abord entrer sur le terrain.
- Clarification des situations où un joueur est exclu avant/après le coup d'envoi.
- Coup franc direct (ou penalty) si un remplaçant ou officiel d'équipe interfère avec le jeu.

- Si quelque chose/quelqu'un (autre qu'un joueur) touche le ballon alors qu'il entre dans le but, l'arbitre peut accorder le but si le fait que le ballon ait été touché n'a aucune influence sur les défenseurs.
- Si un but est marqué alors qu'une personne supplémentaire se trouvait sur le terrain et que l'arbitre a fait reprendre le jeu, le but est validé et le match continue.

Loi 04 – Équipement des joueurs

- Tout ruban adhésif ou autre matériau appliqué sur les chaussettes ou les recouvrant doit être de la même couleur que les chaussettes.
- Un joueur perdant accidentellement une chaussure ou un protège-tibia peut continuer à jouer jusqu'au prochain arrêt de jeu.
- Les cuissards doivent être de la même couleur que le short ou la partie inférieure du short, et les joueurs d'une même équipe doivent tous porter la même couleur.
- Toute communication électronique avec les remplaçants est interdite.
- Un joueur peut revenir sur le terrain pendant le jeu après avoir changé de tenue ou corrigé son équipement une fois que l'équipement a été vérifié (par l'arbitre, le quatrième arbitre ou un arbitre assistant) et après un signal de l'arbitre.

Loi 05 – Arbitre

- Une décision ne peut être modifiée si le jeu a repris ou si l'arbitre a quitté le terrain à la fin du match.
- Si plusieurs fautes se produisent en même temps, la faute la plus grave est sanctionnée.
- L'arbitre peut exclure un joueur avant un match, à compter du moment où il inspecte le terrain.
- L'arbitre peut utiliser ses cartons jaune et rouge uniquement à partir du moment où il entre sur le terrain au début du match.
- Un joueur blessé après avoir subi une faute passible d'un carton jaune ou rouge peut être examiné/soigné rapidement sans avoir à sortir du terrain.
- Détails concernant l'équipement qu'un arbitre est autorisé à utiliser.
- Inclusion des illustrations des signaux des arbitres (repris de la section Directives)

Loi 06 – Autres arbitres

- Détails complémentaires sur les devoirs des arbitres assistants, arbitres assistants supplémentaires et quatrième arbitre.
- Inclusion des illustrations des signaux des arbitres assistants (reprise de la section Directives).

Loi 07 – Durée du match

- Raisons supplémentaires pour le temps additionnel (ex. : pauses médicales pour se désaltérer).

Loi 08 – Coup d'envoi et reprise du jeu

- Inclusion de toutes les reprises du jeu (auparavant : uniquement le coup d'envoi et la balle à terre).
- Le ballon doit clairement bouger pour être en jeu à toutes les reprises de jeu exécutées au pied.
- Le ballon peut être botté dans n'importe quelle direction au coup d'envoi (auparavant : botté vers l'avant).
- L'arbitre ne peut « forcer » le résultat d'une balle à terre.

Loi 09 – Ballon en jeu et hors du jeu

- Si le ballon rebondit sur un des arbitres, il reste en jeu à moins qu'il n'ait entièrement franchi les limites du terrain.

Loi 10 – Déterminer l'issue d'un match

Tirs au but :

- L'arbitre tire à pile ou face pour choisir le but (sauf météo, sécurité, etc.).
- Un joueur temporairement sorti du terrain (ex. : sur blessure) au coup de sifflet final peut participer.
- Les deux équipes doivent disposer du même nombre de joueurs avant et pendant les tirs au but.
- Explication concrète pour définir quand un tir est terminé.
- L'épreuve des tirs au but ne peut être retardée si un joueur quitte le terrain ; s'il n'est pas de retour à temps, son tir est considéré comme raté.

Loi 11 – Hors-jeu

- La ligne médiane est « neutre » pour les hors-jeu ; le joueur doit se trouver dans la moitié de terrain adverse.
- Les bras des joueurs (y compris le gardien de but) ne sont pas pris en compte lorsque l'arbitre juge une position de hors-jeu.
- Le coup franc pour hors-jeu est toujours exécuté à l'endroit où la faute a été commise (même dans la propre moitié de terrain du joueur).
- Un défenseur hors du terrain fait uniquement « action de jeu » jusqu'à ce que l'équipe qui défend dégage le ballon ou jusqu'à ce que le jeu soit interrompu.
- Idem pour un attaquant qui revient sur le terrain ; avant cela, la position de hors-jeu correspond au point de retour.

Loi 12 – Fautes et incorrections

- Une faute avec contact donne lieu à un coup franc direct.
- Avantage pour un carton rouge : un coup franc indirect sera sifflé si le joueur fautif refait action de jeu.
- Changement de formulation pour les fautes de main, afin que les fautes de main ne donnent pas toutes lieu à un carton jaune.
- Certaines fautes qui annihilent une occasion de but manifeste dans la surface de réparation sont sanctionnées d'un carton jaune.
- Une tentative d'acte de brutalité donne lieu à un carton rouge, même s'il n'y a pas eu contact.
- Frapper quelqu'un à la tête ou au visage alors qu'il ne dispute pas le ballon donne lieu à un carton rouge, à moins que la force utilisée n'ait été négligeable.
- Les fautes commises à l'égard des remplaçants, officiels d'équipe, arbitres, etc. donnent désormais lieu à un coup franc direct.
- Une faute commise en dehors du terrain est sanctionnée d'un coup franc direct sur la limite du terrain (un coup de pied de réparation s'il s'agit de la surface de réparation).

Loi 13 – Coups francs

- Différence entre « empêcher l'exécution » d'un coup franc et « intercepter » le ballon après l'exécution d'un coup franc.

Loi 14 – Penalty

- Coup franc indirect + carton jaune si le mauvais joueur a délibérément exécuté le coup de pied de réparation.
- Coup franc indirect si le ballon est tiré vers l'arrière.
- En cas de feinte « illégale », coup franc indirect automatique (et carton jaune).
- Carton jaune pour le gardien s'il enfreint les Lois et penalty à retirer.

Loi 15 – Rentrée de touche

- Nouvelle formulation pour clarifier le fait que le ballon doit être lancé des deux mains.

Loi 16 – Coup de pied de but

- Un coup de pied de but frappé directement dans ses propres buts donne lieu à un corner pour les adversaires.
- Un adversaire présent dans la surface de réparation quand le coup de pied de but est exécuté ne peut pas toucher le ballon le premier.

Loi 17 – Corner

- Un corner frappé directement dans ses propres buts donnera lieu à un corner en faveur des adversaires.

Détails des modifications des Lois du Jeu

Vous trouverez ci-dessous les principales modifications apportées aux Lois du Jeu, autres que celles qui concernent la formulation en français. À chaque modification, le précédent énoncé (si approprié) et l'énoncé qui est nouveau, modifié ou supplémentaire sont indiqués, suivis d'une explication concernant la modification.

L'« Ancien texte » peut correspondre exactement au texte des anciennes Lois du Jeu ou être un aperçu général de sa signification.

Loi 01 – Terrain

01.1 Il n'est pas possible de combiner des surfaces artificielles et naturelles

Ancien texte	Nouveau texte
Les matches peuvent être disputés sur des surfaces naturelles ou artificielles, conformément au règlement de la compétition en question.	<u>Le terrain doit comporter une surface entièrement naturelle ou, si le règlement de la compétition l'autorise, une surface entièrement artificielle, à l'exception des cas où le règlement de la compétition autorise un mélange intégré de surface artificielle et naturelle (système hybride).</u>

Explication

Cela permet de clarifier le fait que, pour des raisons de sécurité, mélanger des surfaces naturelles et artificielles n'est pas autorisé sur le terrain. Il est possible d'avoir une surface différente aux alentours, comme une pelouse artificielle dans les zones où officient les arbitres assistants. Une surface hybride mélangeant surfaces naturelle et artificielle sur l'ensemble du terrain est autorisé.

01.2 Les organisateurs des compétitions peuvent déterminer la longueur des limites du terrain (en respectant les paramètres de la Loi 1)

Texte supplémentaire

Les organisateurs des compétitions peuvent déterminer la longueur de la ligne de but et de la ligne de touche, en respectant les dimensions ci-dessus.

Explication

Cela clarifie le fait que les compétitions ont l'autorisation de fixer la longueur des lignes de touche et des lignes de but pour leurs matches à condition qu'elles respectent les dimensions de la Loi 1.

01.3 Surface technique

Explication

Les informations concernant la surface technique ont été déplacées et ne sont plus à la fin.

01.4 Technologie sur la ligne de but

Explication

Les informations concernant la technologie sur la ligne de but ont été déplacées et ne font plus partie de la Loi 10.

01.5 Publicité commerciale au sol

Ancien texte	Nouveau texte
Tout type de publicité commerciale, qu'elle soit réelle ou virtuelle, est interdit sur le terrain de jeu, sur les surfaces délimitées au sol par les filets de but, sur la zone technique ou à moins d'un mètre des lignes de touche, et ce, dès l'instant où les équipes entrent sur le terrain...	Tout type de publicité commerciale, qu'elle soit réelle ou virtuelle, est interdit sur le terrain de jeu, sur les surfaces délimitées au sol par les filets de but, sur la surface technique ou au sol à moins d'un mètre des <u>limites du terrain</u> , et ce, dès l'instant où les équipes entrent sur le terrain (...).

Explication

Cela clarifie le fait que les contraintes liées à la publicité commerciale au sol concernent la zone située derrière les lignes de but et les lignes de touche.

01.6 Logos et emblèmes sur les drapeaux de coin

Ancien texte	Nouveau texte
La reproduction, réelle ou virtuelle, des logos ou emblèmes de la FIFA, des confédérations, des associations membres, des ligues, des clubs ou d'autres associations est interdite sur le terrain de jeu, sur les surfaces délimitées au sol par les filets de but, sur les filets eux-mêmes, sur les buts ainsi que sur les poteaux et drapeaux de coin, et ce, pendant toute la durée du match.	La reproduction, réelle ou virtuelle, des logos ou emblèmes de la FIFA, des confédérations, des fédérations <u>nationales</u> , des <u>compétitions</u> , des clubs ou d'autres instances est interdite sur le terrain, sur les surfaces délimitées au sol par les filets de but, sur les filets eux-mêmes, sur les buts ainsi que sur les poteaux de corner, et ce, pendant toute la durée du match. <u>Ils sont autorisés sur les drapeaux de coin.</u>

Explication

- **Fédérations nationales** remplace **associations membres**.
- **Compétitions** remplace **ligues**, car la formulation précédente ne concernait pas les coupes.
- Ces logos sont déjà largement utilisés. Les autoriser sur les drapeaux correspond à la Loi 2 qui autorise les logos sur le ballon

Loi 02 – Ballon**Aucune modification****Loi 03 – Joueurs****03.1 Changement de titre**

Ancien texte	Nouveau texte
Nombre de joueurs	<u>Les joueurs</u>

Explication

Le nouveau titre tient compte du fait que le contenu fait référence aux remplaçants, etc.

03.2 Nombre minimum de joueurs

Ancien texte	Nouveau texte
Aucun match ne peut avoir lieu si l'une ou l'autre équipe dispose de moins de sept joueurs. Si DEBUTER un match n'est pas possible, car l'une des équipes compte moins de sept joueurs, le nombre minimum de joueurs qu'une équipe doit compter EN COURS DE MATCH est laissé à la discrétion des associations membres. L'IFAB est cependant d'avis qu'un match ne devrait pas être poursuivi s'il y a moins de sept joueurs dans l'une des deux équipes.	Aucun match ne peut avoir lieu <u>ou continuer</u> si l'une ou l'autre équipe dispose de moins de sept joueurs.

Explication

Pour des raisons d'uniformité, la recommandation de l'IFAB concernant le nombre minimum de joueurs pour qu'un match puisse continuer devient une Loi.

03.3 Reprise du jeu par un remplaçant

Ancien texte	Nouveau texte
Un remplaçant qui n'a pas exécuté la totalité de la procédure de remplacement en entrant physiquement sur le terrain ne peut réengager le jeu par une rentrée de touche ou un coup de pied de coin.	<u>Les remplaçants peuvent procéder à toute reprise du jeu à condition qu'ils aient tout d'abord pénétré sur le terrain.</u>

Explication

Cela clarifie le fait qu'un remplaçant qui entre sur le terrain peut ensuite procéder à toute reprise du jeu, y compris un corner ou une rentrée de touche. Selon certaines interprétations, la formulation précédente impliquait que le jeu devait avoir repris pour qu'un remplaçant puisse procéder à une reprise du jeu.

03.4 Un remplaçant désigné comme tel est titulaire à la place d'un joueur désigné comme tel

Ancien texte	Nouveau texte
Si un remplaçant désigné comme tel pénètre sur le terrain au début du match à la place d'un joueur titulaire désigné comme tel et que l'arbitre n'est pas informé de ce changement : <ul style="list-style-type: none"> l'arbitre autorise le remplaçant désigné comme tel à continuer le match (...) 	Si un joueur inscrit comme remplaçant <u>débute un match</u> à la place d'un joueur inscrit comme titulaire et que l'arbitre n'est pas informé de ce changement : <ul style="list-style-type: none"> l'arbitre autorise le joueur inscrit comme remplaçant à continuer le match (...)

Explication

Cela clarifie le fait que si un joueur inscrit comme titulaire est « remplacé » par un remplaçant avant le match, le joueur inscrit comme titulaire pourra être remplaçant. Cela est plus logique de faire entrer en vigueur cette règle au coup d'envoi du match plutôt que quand le remplaçant pénètre sur le terrain.

03.5 Personnes supplémentaires sur le terrain – statut du joueur exclu

Ancien texte	Nouveau texte
Toute personne ne figurant pas sur la liste d'une équipe comme joueur, remplaçant ou officiel, est considérée comme un agent extérieur au même titre qu'un joueur expulsé. .	<u>Toute personne non inscrite sur la feuille de match en tant que joueur, remplaçant ou officiel d'équipe est considérée comme agent extérieur.</u>

Explication

Il est plus logique de traiter un joueur exclu comme un remplaçant afin qu'un joueur qui regagne le terrain (après avoir été exclu) soit sanctionné d'un coup franc.

03.6 Infractions commises par les remplaçants et officiels d'équipe

Ancien texte	Nouveau texte
Si un remplaçant ou un joueur remplacé pénètre sur le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre : <ul style="list-style-type: none"> si l'arbitre a interrompu la partie, le jeu reprendra par un coup franc indirect (...). <p>Si un officiel d'équipe entre sur le terrain de jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> si l'arbitre interrompt le match, le jeu reprendra par une balle à terre (...). 	Si le jeu est interrompu en raison d'une interférence provoquée par : <ul style="list-style-type: none"> <u>un officiel d'équipe, un remplaçant ou un joueur remplacé ou exclu, le jeu devra reprendre par un coup franc direct ou un penalty.</u>

Explication

Il est de plus en plus fréquent de voir des remplaçants/officiels d'équipe pénétrer sur le terrain pour interférer avec le jeu ou avec un adversaire, pour empêcher un but par exemple. Ceci est clairement injuste, et un coup franc direct (ou un penalty si l'infraction a lieu dans la surface de réparation de la personne fautive) est plus adapté.

03.7 Joueur exclu avant ou après le coup d'envoi

Texte supplémentaire

Un joueur qui est exclu :

- avant la soumission de la feuille de match ne peut être inscrit sur la feuille de match à quelque titre que ce soit ;
- après avoir été inscrit comme titulaire sur la feuille de match et avant le coup d'envoi peut être remplacé par un des joueurs inscrits comme remplaçant, lequel ne peut pas être remplacé ;
- après le coup d'envoi ne peut pas être remplacé.

Explication

Cela permet de savoir si un joueur exclu peut être remplacé.

03.8 Influence d'un remplaçant/officiel d'équipe/agent extérieur qui touche un ballon qui se dirige vers le but

Ancien texte	Nouveau texte
<p>Dans les situations décrites à la section 3.6 ci-dessus, l'arbitre doit interrompre le jeu si l'agent extérieur interfère avec le jeu ou touche le ballon.</p> <p>Si un agent extérieur entre sur le terrain de jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> l'arbitre doit interrompre le jeu (mais pas immédiatement si l'agent extérieur n'entrave pas le déroulement du jeu) 	<p><u>Si un ballon se dirige vers le but et que l'interférence n'empêche pas le joueur de l'équipe qui défend de jouer le ballon, le but est accordé si le ballon franchit la ligne de but (même s'il y a eu contact avec le ballon) à moins que le ballon n'entre dans le but adverse.</u></p>

Explication

Cette modification dans l'esprit du jeu signifie que si quelqu'un n'a pas réussi à empêcher un but d'être marqué, l'arbitre peut accorder le but (voir 3.9).

03.9 But marqué avec personne supplémentaire sur le terrain

Ancien texte	Nouveau texte
<p>Si, après qu'un but est marqué, l'arbitre se rend compte avant la reprise du jeu qu'une personne supplémentaire était sur le terrain au moment où le but a été marqué :</p> <ul style="list-style-type: none"> l'arbitre doit refuser le but si : <ul style="list-style-type: none"> la personne supplémentaire était un agent extérieur ayant interféré avec le jeu 	<p>Si, après qu'un but est marqué, l'arbitre se rend compte avant la reprise du jeu qu'une ou plusieurs personnes supplémentaires étaient sur le terrain au moment où le but a été marqué :</p> <ul style="list-style-type: none"> l'arbitre doit refuser le but si la personne supplémentaire était : <ul style="list-style-type: none"> un joueur, un remplaçant, un joueur remplacé, un joueur exclu ou un officiel de l'équipe qui a marqué le but ;

► la personne supplémentaire était un joueur, remplaçant, joueur remplacé ou officiel d'équipe associé à l'équipe ayant marqué le but

► un agent extérieur ayant interféré avec le jeu à moins que le but ait été marqué comme décrit ci-dessus dans « Personne supplémentaire sur le terrain » ;

et le jeu doit reprendre par un coup de pied de but, un corner ou une balle à terre (...)

Si, après qu'un but est marqué et que le jeu a repris, l'arbitre se rend compte qu'une personne supplémentaire était sur le terrain au moment où le but a été marqué, le but ne peut être refusé.

Si la personne supplémentaire est encore sur le terrain, l'arbitre doit :

- interrompre le jeu ;
- faire quitter le terrain à la personne supplémentaire ;
- faire reprendre le jeu avec une balle à terre ou un coup franc selon le cas.

L'arbitre doit rendre compte de cet incident à l'autorité compétente.

Explication

- Cela intègre le principe décrit à la section 3.8 ci-dessus.
- Cela clarifie la façon dont doit reprendre le jeu si un but est marqué lorsqu'une personne supplémentaire se trouve sur le terrain et que le jeu n'a pas repris.
- Cela clarifie le fait que si un but a été marqué alors qu'une personne supplémentaire se trouve sur le terrain et que le jeu a repris, l'arbitre doit laisser le jeu se poursuivre et ne peut refuser le but ou « annuler » le moment écoulé entre le but et le moment où l'arbitre a découvert la présence de la personne supplémentaire.

03.10 Référence au capitaine d'équipe**Texte supplémentaire**

Le capitaine de l'équipe ne bénéficie d'aucun statut spécial ni de privilèges particuliers, mais est, dans une certaine mesure, responsable du comportement de son équipe.

Explication

Il est plus logique de faire figurer cet énoncé dans la Loi 3 que dans la Loi 12.

Loi 04 – Equipement des joueurs**04.1 Ruban adhésif/matériau appliqué sur les chaussettes ou les recouvrant**

Ancien texte	Nouveau texte
L'équipement de base de tout joueur comprend (...) • des chaussettes – si un ruban adhésif ou matériau similaire est appliqué à l'extérieur, il doit être de la même couleur que la partie de la chaussette sur laquelle il est appliqué.	• Des chaussettes – un ruban adhésif ou tout matériau appliqué <u>ou porté à l'extérieur</u> doit être de la même couleur que la partie de la chaussette sur laquelle il est appliqué <u>ou qu'il couvre</u>

Explication

Cela clarifie le fait que tout matériau non adhésif doit être de la même couleur que la chaussette qu'il couvre, car certains joueurs portent des socquettes/protections (ou produits similaires) d'une couleur différente de celle de la chaussette.

04.2 Perte d'une chaussure ou d'un protège-tibia

Ancien texte	Nouveau texte
Si un joueur perd accidentellement une chaussure et joue immédiatement le ballon et/ou marque un but, [...] le but est accordé.	Un joueur ayant perdu accidentellement une chaussure <u>ou un protège-tibia</u> doit les remplacer le plus vite possible <u>et au plus tard lors du prochain arrêt de jeu</u> ; si, avant de le faire, le joueur joue le ballon et/ou marque un but, le but est accordé.

Explication

Il vaut mieux préciser que le joueur doit remplacer rapidement sa chaussure, au plus tard lors du prochain arrêt de jeu. Il est logique d'appliquer le même principe aux protège-tibias.

04.3 Couleur des sous-vêtements

Ancien texte	Nouveau texte
L'équipement de base de tout joueur comprend chacun des équipements suivants : • un maillot avec des manches – si le joueur porte un maillot de corps, la couleur des manches de celui-ci doit être de la couleur dominante des manches du maillot ; • un short – si le joueur porte des cuissards ou des collants, ceux-ci doivent être de la même couleur que la couleur dominante du short ;	L'équipement obligatoire de tout joueur comprend chacun des équipements suivants : • Un maillot avec des manches • Un short La couleur du maillot de corps doit être identique à la couleur dominante des manches du maillot ; la couleur des cuissards/collants doit être identique à la couleur dominante du short <u>ou à la partie inférieure du short, et les joueurs d'une même équipe doivent porter la même couleur.</u>

Explication

- En anglais, **maillot de corps** remplace **sous-vêtements**.
- Les industriels produisent parfois des shorts dont la partie inférieure est de couleur différente. Selon la modification de la Loi, les cuissards/collants peuvent être de la même couleur que le short ou que cette partie inférieure, mais tous les joueurs de la même équipe doivent porter la même couleur.

04.4 Casquettes

Ancien texte	Nouveau texte
Les protections non dangereuses [...] sont autorisées, tout comme les lunettes de sport.	Les protections non dangereuses [...] sont autorisées, tout comme <u>les casquettes de gardien</u> et les lunettes de sport.

Explication

Inclusion des casquettes, car leur utilisation est autorisée par les Lois du Jeu.

04.5 Communication électronique avec les joueurs (y compris les remplaçants)

Ancien texte	Nouveau texte
L'utilisation de systèmes de communication électroniques entre les joueurs et/ou l'encadrement technique est interdite.	L'utilisation de systèmes de communication électroniques entre les joueurs (<u>y compris les remplaçants, joueurs remplacés et joueurs exclus</u>) et/ou l'encadrement technique est interdite.

Explication

Cela clarifie le fait que toute communication électronique avec les remplaçants est interdite.

04.6 Retour d'un joueur après avoir changé de tenue ou corrigé son équipement

Ancien texte	Nouveau texte
Pour toute infraction à la présente Loi : <ul style="list-style-type: none"> • tout joueur ayant quitté le terrain pour changer de tenue ne pourra y revenir sans y avoir été préalablement autorisé par l'arbitre ; • l'arbitre devra contrôler la conformité de l'équipement du joueur avant de l'autoriser à revenir sur le terrain ; • le joueur ne pourra revenir sur le terrain que lors d'un arrêt de jeu. 	<u>Un joueur quittant le terrain pour corriger sa tenue ou en changer doit :</u> <ul style="list-style-type: none"> • laisser <u>un arbitre</u> vérifier son équipement avant d'être autorisé à regagner le terrain ; • attendre l'autorisation de l'arbitre principal pour regagner le terrain (<u>ce qui peut se faire pendant le jeu</u>).

Explication

La Loi ne précisait pas si un joueur qui choisissait de quitter le terrain (pour changer de chaussures par exemple) pouvait revenir pendant le jeu. La nouvelle formulation permet au quatrième arbitre ou à l'arbitre assistant de vérifier l'équipement et, quelle que soit la raison pour laquelle le joueur a quitté le terrain, le joueur est traité de la même manière que s'il était sorti sur blessure. Ceci est dans l'intérêt du jeu et limite les conflits et les agacements.

Loi 05 – Arbitre**05.1 Décisions de l'arbitre - opinion et discrétion****Texte supplémentaire**

L'arbitre prend des décisions au mieux de ses capacités, conformément aux Lois du Jeu et dans l'esprit du jeu. Les décisions arbitrales reposent sur l'opinion de l'arbitre qui décide de prendre les mesures appropriées dans le cadre des Lois du Jeu.

Explication

Auparavant, les Lois du Jeu indiquaient souvent « de l'avis de l'arbitre » et « à la discrétion de l'arbitre ». Cet ajout permet de supprimer l'utilisation régulière de « de l'avis/à la discrétion de l'arbitre ». Les Lois intègrent désormais le concept d'« esprit du jeu ».

05.2 Décisions de l'arbitre – moment où les décisions ne peuvent être modifiées

Ancien texte	Nouveau texte
L'arbitre ne peut revenir sur une décision que s'il réalise que celle-ci n'est pas la bonne ou, à sa discrétion, après avoir consulté un arbitre assistant ou le quatrième officiel, le tout sous réserve que le jeu n'ait pas repris ou que le match ne soit pas terminé.	L'arbitre ne peut pas revenir sur une décision après avoir réalisé que celle-ci n'est pas la bonne ou après avoir consulté un autre arbitre <u>si le jeu a repris ou si l'arbitre a signalé la fin de la première ou de la seconde période (y compris les prolongations) et a quitté le terrain</u> ou que le match est terminé.

Explication

Cela clarifie le fait qu'une fois que l'arbitre a signalé la fin d'une période et qu'il quitte le terrain, une décision ne peut être modifiée même s'il se rend compte de son erreur, pendant la mi-temps par exemple.

05.3 Plusieurs fautes commises en même temps

Ancien texte	Nouveau texte
<ul style="list-style-type: none"> L'arbitre sanctionne la faute la plus grave quand un joueur (ou des joueurs de la même équipe) commet simultanément plusieurs fautes. Fautes commises par des joueurs des deux équipes : l'arbitre doit arrêter le match et faire reprendre le jeu par une balle à terre. 	<ul style="list-style-type: none"> <u>L'arbitre sanctionne la faute la plus grave – en termes de sanction, reprise du jeu, gravité physique et impact tactique – quand plusieurs fautes se produisent en même temps.</u>

Explication

Peu importe le nombre de joueurs où à quelle équipe ils appartiennent, la faute la plus grave doit être sanctionnée. Modification identique dans la Loi 14.

05.4 Autorisation de prendre des mesures disciplinaires dès l'inspection d'avant-match (voir 12.8)

Ancien texte	Nouveau texte
L'arbitre est habilité à infliger des sanctions disciplinaires à partir du moment où il pénètre sur le terrain et jusqu'à ce qu'il le quitte après le coup de sifflet final.	<ul style="list-style-type: none"> L'arbitre est habilité à prendre des <u>mesures disciplinaires</u> à partir du moment où il pénètre sur le terrain <u>pour l'inspection d'avant-match</u> et jusqu'à ce qu'il le quitte après la <u>fin du match</u> (séance de tirs au but comprise). Si, avant de pénétrer sur le terrain au début du match, un <u>joueur commet une faute passible d'exclusion</u>, l'arbitre est habilité à <u>empêcher le joueur de disputer le match</u> (voir Loi 3.6) ; l'arbitre <u>signalera toute incorrection</u>.

Explication

La nouvelle formulation identifie exactement à quel moment l'autorité de l'arbitre commence à s'exercer. L'ancienne formulation de la Loi 12 s'appliquait à des matches où il n'y a pas d'échauffement, où les équipes n'entrent pas ensemble sur le terrain, etc. Il est logique qu'un joueur qui s'est battu dans le tunnel ou à l'échauffement par exemple ne puisse pas participer au match, car l'arbitre risquerait d'avoir des problèmes à contrôler le match et cela n'est pas bon pour l'image du sport.

Lors de l'inspection du terrain, l'arbitre peut demander à ce que certains marquages soient modifiés, etc. Il est donc logique que ce soit à ce moment-là qu'il puisse commencer à « exclure » un joueur. Un rapport doit en revanche être rédigé pour toute faute non passible d'exclusion, car il n'est pas possible d'infliger de cartons jaunes avant le match ou de commencer un match avec un carton jaune (voir également 12.8).

05.5 Autorisation d'infliger des cartons rouges et jaunes

Ancien texte	Nouveau texte
L'arbitre est habilité à infliger des cartons jaunes et rouges pendant la mi-temps ou après la fin du match ainsi que pendant les prolongations et les tirs au but, car le match continue de relever de sa compétence à ces moments-là.	<ul style="list-style-type: none"> <u>L'arbitre est habilité à infliger des cartons jaunes et rouges à partir du moment où il pénètre sur le terrain au début du match et jusqu'après la fin du match, y compris pendant la mi-temps, les prolongations et les tirs au but.</u>

Explication

Cela clarifie (en conjonction avec 5.4) le fait que l'arbitre peut uniquement utiliser ses cartons jaunes et rouges à partir du moment où il pénètre sur le terrain au début du match.

05.6 Possibilité d'examen/soins rapides des joueurs sur le terrain après faute passible de carton jaune/rouge

Ancien texte

L'arbitre [...] arrête le match s'il considère qu'un joueur est sérieusement blessé, et s'assure que le joueur est transporté hors du terrain de jeu. Un joueur blessé ne peut être soigné sur le terrain et ne peut retourner sur le terrain qu'une fois que le match a repris...

Il ne peut être dérogé à ces règles que si :

- un gardien de but est blessé ;
- un gardien de but et un joueur de champ sont entrés en collision et nécessitent des soins immédiats ;
- des joueurs de la même équipe sont entrés en collision et nécessitent des soins immédiats ;
- une grave blessure est constatée.

Texte supplémentaire

- un joueur est blessé à la suite d'une faute physique pour laquelle l'adversaire est averti ou exclu (ex. : faute avec imprudence ou violence, ou faute grossière), pour autant que l'évaluation de la blessure ou les soins soient effectués rapidement ;

Explication

Il est largement considéré injuste qu'un joueur qui est blessé à la suite d'une faute grossière nécessitant l'intervention du médecin sur le terrain doive quitter le terrain, donnant ainsi à l'équipe fautive un avantage numérique (voir Directives pratiques).

05.7 Influence d'un agent extérieur qui touche le ballon qui se dirige vers le but

Ancien texte

Si un ballon supplémentaire, un objet ou un animal se retrouve sur le terrain de jeu durant la rencontre, l'arbitre n'est obligé :

Nouveau texte

Un ballon supplémentaire, un objet ou un animal se retrouve sur le terrain de jeu durant la rencontre, l'arbitre doit :

- d'arrêter le jeu que si le ballon interfère avec le jeu. Le match doit alors reprendre par une balle à terre.
- interrompre le match (et le faire reprendre par une balle à terre) uniquement s'il y a eu interférence avec le jeu sauf si le ballon se dirige vers le but. Si l'interférence n'empêche pas le joueur de l'équipe qui défend de jouer le ballon, le but est accordé si le ballon franchit la ligne de but (même s'il y a eu contact avec le ballon) à moins que le ballon n'entre dans le but adverse.

Explication

Pour homogénéité entre la Loi 5 et la modification de la Loi 3 (voir 3.8).

05.8 Équipement de l'arbitre

Texte supplémentaire

Équipement obligatoire

- Sifflet(s)
- Montre(s)
- Cartons rouge et jaune
- Carnet (ou autre moyen de noter par écrit les événements du match)

Autre équipement

L'arbitre est autorisé à utiliser :

- des équipements pour communiquer avec les autres arbitres – drapeaux électroniques, oreillettes, etc. ;
- des systèmes électroniques de suivi et d'évaluation des performances ou autres équipements d'évaluation physique.

Les arbitres n'ont pas l'autorisation de porter des bijoux ou tout autre équipement électronique.

Explication

Cet énoncé n'appartient plus à la Loi 4 ; la formulation indique clairement quel équipement un arbitre est autorisé à utiliser ou non.

Loi 06 – Autres arbitres**06.1 Changement de titre**

Titre précédent	Nouveau titre
Arbitres assistants	<u>Les autres arbitres</u>

Explication

Les tâches de tous les autres arbitres (arbitres assistants, quatrième arbitre, arbitres assistants supplémentaires et arbitre assistant de réserve) sont désormais intégrés à cette Loi.

06.2 Autorité de l'arbitre sur les autres arbitres**Texte supplémentaire**

Les autres arbitres opèrent sous les ordres de l'arbitre.

Explication

Cela souligne le rôle de leader de l'arbitre.

06.3 Aide à l'arbitre par les autres arbitres**Texte supplémentaire**

Les autres arbitres aident l'arbitre lors de l'inspection du terrain, des joueurs et de l'équipement des joueurs (y compris si des problèmes ont été résolus), contrôlent le temps et consignent par écrit les buts, les incorrections, etc.

Explication

Cet énoncé concernant l'aide apportée à l'arbitre intervient en début de Loi pour éviter les répétitions dans les différentes sections sur chacun des autres arbitres.

06.4 Procédure si un arbitre est dans l'incapacité d'officier

Ancien texte	Nouveau texte
L'organisateur doit clairement indiquer avant le début de la compétition qui, d'entre le quatrième officiel et le premier arbitre assistant, remplace	<u>Le règlement de la compétition doit clairement préciser qui remplacera un arbitre qui est dans l'incapacité de commencer ou de</u>

l'arbitre en cas d'indisponibilité de ce dernier. S'il s'agit de l'arbitre assistant, le quatrième officiel devient alors arbitre assistant.

continuer à officier, et tout changement associé. En particulier, le règlement doit clairement indiquer qui, d'entre le quatrième arbitre, le premier arbitre assistant ou le premier arbitre assistant supplémentaire, remplacera l'arbitre en cas d'indisponibilité de ce dernier.

Explication

La formulation a été simplifiée pour éviter d'avoir à répertorier chaque scénario.

06.5 Tâches du quatrième arbitre**Texte supplémentaire**

Le quatrième arbitre est chargé de :

- vérifier l'équipement des joueurs et des remplaçants ;
- indiquer le minimum de temps additionnel décidé par l'arbitre à la fin de chaque période de jeu (y compris les prolongations).

Explication

Les tâches habituellement effectuées par le quatrième arbitre ont été ajoutées.

Loi 07 – Durée du match**07.1 Temps additionnel****Texte supplémentaire**

L'arbitre peut prolonger chaque période pour compenser les arrêts de jeu occasionnés par :

- l'évaluation de la blessure et/ou le transport de joueurs blessés hors du terrain ;
- les pauses prévues pour se désaltérer ou pour d'autres raisons médicales autorisées dans le règlement de la compétition ;

Explication

Ces causes fréquentes de temps additionnel ont été ajoutées. En particulier, les « pauses rafraîchissement » autorisées ont été ajoutées pour qu'elles soient validées dans les Lois du Jeu.

Loi 08 – Coup d'envoi et reprise du jeu**08.1** Ajout d'une référence à toutes les reprises du jeu**Texte supplémentaire**

Les coups francs (directs ou indirects), les penalties, les rentrées de touche, les coups de pied de but et les corners sont d'autres reprises du jeu (voir Lois 13 à 17).

Explication

Il n'était pas logique que la Loi concernant les reprises du jeu comprenne uniquement le coup d'envoi et la balle à terre. Ainsi une référence aux autres reprises du jeu a été ajoutée.

08.2 Infraction lorsque le ballon est hors du jeu**Texte supplémentaire**

Une infraction commise alors que le ballon n'est pas en jeu ne change en rien la façon dont le jeu doit reprendre.

Explication

Cela clarifie le fait que la reprise du jeu ne sera pas modifiée en cas d'incident se produisant lorsque le ballon n'est pas en jeu : tenir un joueur avant un corner, acte de brutalité après qu'un coup franc ait été accordé, etc.

08.3 Coup d'envoi : le ballon doit clairement bouger pour être en jeu ; il peut être botté dans n'importe quelle direction.**Ancien texte**

Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé en direction du but adverse.

Nouveau texte

Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a clairement bougé.

Explication

Ne pas imposer que le ballon soit joué vers l'avant au coup d'envoi permet d'éviter aux joueurs de l'équipe qui engage de se trouver dans la moitié de terrain adverse (ce qui n'est pas autorisé) pour recevoir le ballon. Comme dans les autres Lois, le ballon doit clairement bouger. Cela évite de voir un joueur simplement toucher le ballon puis prétendre ne pas avoir donné le coup d'envoi, ce qui est contraire à l'esprit du jeu.

08.4 Lieu d'exécution d'une balle à terre**Texte supplémentaire**

L'arbitre laisse tomber le ballon à terre à l'endroit où celui-ci se trouvait au moment de l'interruption du jeu à moins que le jeu ait été arrêté à l'intérieur de la surface de but auquel cas l'arbitre laissera le ballon tomber 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.

Explication

Cet énoncé explicite évite d'avoir à le répéter plusieurs fois ailleurs, comme dans la version précédente des Lois du Jeu.

08.5 L'arbitre ne peut décider qui dispute la balle à terre**Ancien texte**

L'arbitre n'a pas le pouvoir de décider qui peut ou ne peut pas disputer la balle à terre.

Nouveau texte

Un nombre illimité de joueurs peuvent disputer une balle à terre (y compris les gardiens de but) : l'arbitre n'a pas le pouvoir de décider qui peut disputer une balle à terre ni son résultat.

Explication

Cela clarifie le fait que les arbitres ne doivent pas « forcer » le résultat d'une balle à terre.

08.6 Balle à terre expédiée directement dans le but**Ancien texte**

Si le ballon entre dans le but [...] directement [...].

Nouveau texte

Si une balle à terre entre dans le but sans toucher au moins deux joueurs (...).

Explication

Remplacer « directement » par « sans toucher au moins deux joueurs » est plus clair et correspond à la formulation des autres Lois.

Loi 09 – Ballon en jeu et hors du jeu**09.1** Ballon qui rebondit sur un arbitre

Ancien texte	Nouveau texte
Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations, y compris quand : <ul style="list-style-type: none"> il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché un poteau, la barre transversale ou un drapeau de coin ; il rebondit après avoir touché l'arbitre ou un arbitre assistant se trouvant sur le terrain. 	Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations, y compris quand : <ul style="list-style-type: none"> il rebondit dans le terrain après avoir touché <u>un arbitre</u>, un poteau, la barre transversale ou un drapeau de coin.

Explication

La modification confirme le fait que le ballon est toujours en jeu s'il rebondit sur un arbitre qui se trouve juste en dehors du terrain (arbitre assistant, arbitre assistant supplémentaire notamment) mais que le ballon n'a pas entièrement franchi la ligne.

Loi 10 – Déterminer l'issue d'un match**10.1** Changement de titre

Titre précédent	Nouveau titre
But marqué	<u>Déterminer l'issue d'un match</u>

Explication

Les tirs au but, les buts inscrits à l'extérieur, etc. sont désormais intégrés à cette Loi.

10.2.1 Choisir le but pour l'épreuve des tirs au but

Ancien texte	Nouveau texte
L'arbitre choisit le but contre lequel les tirs seront exécutés. Il n'est possible de changer la surface de réparation où les	<u>À moins que d'autres éléments ne doivent être pris en compte (état du terrain, sécurité, etc.), l'arbitre tire à</u>

tirs au but ont lieu que si le but ou la surface de jeu devient inutilisable.

pile ou face pour décider le but contre lequel les tirs seront exécutés, décision sur laquelle il n'est possible de revenir que pour des raisons de sécurité ou si le but ou la surface de jeu devient inutilisable.

Explication

Les arbitres éprouvent des difficultés à décider quel but utiliser, devant les supporters locaux d'un côté ou les supporters visiteurs de l'autre. Sauf éléments plus importants à prendre en compte (sécurité, état du terrain, etc.), le moyen le plus juste est le tirage au sort.

10.2.2 Joueurs autorisés (y compris ceux temporairement hors du terrain)

Ancien texte	Nouveau texte
À l'exception du cas précédent, seuls les joueurs présents sur le terrain de jeu au terme du match, ou des prolongations le cas échéant, sont autorisés à participer aux tirs au but.	À l'exception d' <u>un remplaçant pour un gardien de but blessé</u> , seuls les joueurs présents sur le terrain <u>ou temporairement absents du terrain (blessure, changement d'équipement, etc.)</u> au terme du match sont autorisés à participer aux tirs au but.

Explication

Cela clarifie le fait qu'un joueur qui se trouve temporairement en dehors du terrain pour une raison légitime (blessure, changement de tenue, etc.) peut participer à la séance, tout comme un remplaçant qui remplace le gardien.

10.2.3 Désignation et ordre des tireurs

Ancien texte	Nouveau texte
Chaque équipe doit désigner ses tireurs parmi les joueurs figurant sur la pelouse au moment du coup de sifflet final, et également en fixer l'ordre.	Chaque équipe est chargée de choisir, parmi les joueurs autorisés, l'ordre dans lequel ils participeront aux tirs au but. <u>L'arbitre n'est pas informé de l'ordre.</u>

Explication

Cela clarifie le fait que ni le nom ni l'ordre des tireurs n'ont besoin d'être donnés à l'arbitre (certains demandent le nom des tireurs et que l'ordre ne soit pas modifié).

10.2.4 Même nombre de joueurs**Ancien texte**

Si une équipe termine le match en supériorité numérique, elle devra réduire le nombre de ses joueurs autorisés afin d'être à égalité avec ses adversaires ; elle doit informer l'arbitre du nom et du numéro de chaque joueur exclu avant que l'épreuve des tirs au but ne commence.

Si un joueur est blessé ou expulsé durant la séance des tirs au but et si son équipe se retrouve en infériorité numérique, l'arbitre ne doit pas réduire le nombre de joueurs amenés à tirer. Un nombre égal de joueurs de chaque équipe n'est nécessaire qu'au début de la séance des tirs au but.

Nouveau texte

Si, à la fin du match et avant ou pendant les tirs au but, une équipe se retrouve en supériorité numérique, elle devra réduire le nombre de ses joueurs autorisés afin d'être à égalité avec ses adversaires, et informer l'arbitre du nom et du numéro de chaque joueur retiré.

Explication

Ceci permet d'appliquer un principe de fair-play au début des tirs au but, c'est-à-dire qu'une équipe ne devrait pas profiter du fait d'avoir moins de tireurs que son adversaire, car ainsi leur « meilleur » tireur pourrait tirer un deuxième tir contre le dernier/pire tireur adverse.

10.2.5 Gardien dans l'incapacité de poursuivre**Ancien texte**

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 par un remplaçant, pourvu que son équipe n'ait pas déjà épuisé le nombre maximum de remplacements autorisés par le règlement de la compétition.

Nouveau texte

Un gardien n'étant plus en mesure de continuer avant ou pendant les tirs au but et dont l'équipe n'a pas déjà épuisé le nombre maximum de remplacements autorisés peut être remplacé par un remplaçant désigné comme tel, ou par un joueur ayant été retiré pour mettre le nombre de tireurs à égalité ; le gardien remplacé ne pourra plus participer aux tirs au but ni exécuter de tir.

Explication

Cela clarifie le fait qu'un gardien peut être remplacé à tout moment par un remplaçant (ou par un joueur ayant été retiré pour remettre le nombre de joueurs à égalité), mais qu'il ne peut tirer de tir au but.

10.2.6 Moment où le tir au but est terminé (voir 14.3)**Texte supplémentaire**

Le tir est terminé lorsque le ballon arrête de bouger, est hors du jeu ou quand l'arbitre interrompt le jeu pour une infraction aux Lois du Jeu.

Explication

Cela clarifie le moment où l'arbitre décide quand le tir au but est terminé (voir également 14.3).

10.2.7 Ordre des tireurs**Texte supplémentaire**

- Chaque tir est exécuté par un joueur différent, et tous les joueurs autorisés doivent avoir exécuté un premier tir avant que l'un d'eux ne puisse en exécuter un second.
- Le principe indiqué ci-dessus se poursuit pour toute séquence de tirs au but suivante, mais l'ordre des tireurs peut être changé.

Explication

Cela clarifie le fait que tous les membres de l'équipe doivent tirer le même nombre de tirs avant qu'un joueur puisse en tirer un autre ; l'ordre peut être modifié lors de la nouvelle série de tirs.

10.2.8 Joueur quittant le terrain**Texte supplémentaire**

L'épreuve des tirs au but ne doit pas être retardée par un joueur ayant quitté le terrain. Le tir du joueur sera considéré comme raté si le joueur ne revient pas à temps pour exécuter son tir.

Explication

Cela clarifie le fait que l'arbitre ne doit pas retarder l'épreuve des tirs au but lorsqu'un joueur quitte le terrain ; si le joueur n'est pas revenu à temps, le tir est considéré comme raté. Il est important de mettre un terme à ce comportement potentiellement injuste (consignes de l'entraîneur, retard volontaire, trucage de match, etc.).

Loi 11 – Hors-jeu**11.1 Statut de la ligne médiane****Ancien texte**

Un joueur n'est pas en position de hors-jeu si :

- il se trouve dans sa propre moitié de terrain, ou (...)

Nouveau texte

Un joueur est en position de hors-jeu si :

- n'importe quelle partie de la tête, du corps ou des pieds se trouve dans la moitié de terrain adverse (ligne médiane non comprise).

Explication

Cela clarifie le fait que la ligne médiane est « neutre » en termes de hors-jeu, c'est-à-dire qu'un joueur doit avoir une partie du corps dans la moitié de terrain adverse pour être en position de hors-jeu.

11.2 Statut des bras du joueur**Nouveau texte**

Un joueur est en position de hors-jeu si :

- n'importe quelle partie de la tête, du corps ou des pieds se trouve plus près de la ligne de but adverse que le ballon et l'avant-dernier adversaire. Les maines et bras de tous les joueurs, y compris les gardiens de but, ne sont pas pris en compte.

Explication

Cela clarifie le fait que les mains et les bras des défenseurs, des attaquants et des gardiens ne sont pas pris en compte lorsque l'arbitre juge une position de hors-jeu.

11.3 La position, et non l'infraction, jugée au moment où le ballon est joué**Ancien texte**

La position de hors-jeu d'un joueur ne doit être sanctionnée que si, au moment où le ballon est touché ou joué par un coéquipier, le joueur prend, de l'avis de l'arbitre, une part active au jeu...

Nouveau texte

Un joueur en position de hors-jeu au moment où le ballon est joué ou touché par un coéquipier doit être sanctionné uniquement lorsqu'il commence à prendre une part active au jeu (...)

Explication

Cela clarifie le fait que c'est la position (de hors-jeu) du joueur qui est jugée lorsque le ballon est joué, mais que l'infraction de hors-jeu ne peut être constatée qu'après que le ballon a été joué par le fautif. Par exemple : un joueur en position de hors-jeu qui marque après un arrêt du gardien commet l'infraction après que le ballon a été joué.

11.4 Infraction de hors-jeu après un rebond ou un arrêt

Ancien texte	Nouveau texte
« Tirer un avantage » d'une position de hors-jeu signifie jouer un ballon : <ul style="list-style-type: none"> • qui a rebondi sur un poteau ou la transversale dans sa direction ou qui a rebondi sur ou a été dévié par un adversaire dans sa direction • [...] ou repoussé par le gardien ou tout joueur le suppléant. 	en tirant un avantage, car il joue le ballon <u>ou interfère avec un adversaire après que le ballon a :</u> <ul style="list-style-type: none"> • <u>rebondi ou été</u> dévié par un poteau, la barre transversale ou un adversaire • <u>été repoussé délibérément</u> par un adversaire

Explication

Cela clarifie le fait qu'« interférer avec un adversaire » après un rebond, une déviation ou un arrêt est une infraction de hors-jeu.

11.5 Lieu d'exécution du coup franc

Ancien texte	Nouveau texte
p. 36 En cas d'infraction à cette Loi, l'arbitre accorde à l'équipe adverse un coup franc indirect qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).	En cas d'infraction au hors-jeu, l'arbitre accorde un coup franc indirect à <u>l'endroit où s'est produite l'infraction, y compris si elle s'est produite dans la propre moitié de terrain du joueur.</u>
p. 111 Lorsqu'un hors-jeu est sifflé, l'arbitre accorde un coup franc indirect à l'endroit où le joueur en infraction se trouvait au moment où le ballon lui a été adressé par un de ses coéquipiers.	

Explication

La Loi et l'interprétation étaient auparavant contradictoires. Dans les Lois du Jeu, le principe général consiste à accorder un coup franc à l'endroit où la faute se produit. Ceci s'applique désormais au hors-jeu. Un coup franc peut-être accordé dans la propre moitié de terrain du joueur si le joueur est en **position** de hors-jeu dans la moitié de terrain adverse et commet **l'infraction** de hors-jeu dans sa propre moitié de terrain.

11.6 Joueur de l'équipe qui défend hors du terrain

Ancien texte	Nouveau texte
Si un joueur de l'équipe qui défend quitte le terrain pour quelque raison que ce soit sans la permission de l'arbitre, il sera – jusqu'au prochain arrêt de jeu – considéré comme étant sur sa ligne de but ou sur la ligne de touche pour toute situation de hors-jeu. Si le joueur quitte le terrain de jeu délibérément, il doit être averti au prochain arrêt de jeu.	Un joueur de l'équipe en défense <u>qui quitte le terrain</u> sans la permission de l'arbitre sera considéré comme étant sur la ligne de but ou sur la ligne de touche pour toute situation de hors-jeu, jusqu'au prochain arrêt de jeu <u>ou jusqu'à ce que l'équipe qui défend ait joué le ballon en direction de la ligne médiane et que le ballon ait quitté la surface de réparation.</u> Si ce joueur de l'équipe qui défend quitte le terrain délibérément, il doit être averti au prochain arrêt de jeu.

Explication

Il est injuste qu'un joueur blessé de l'équipe qui défend se trouvant hors du terrain évite à toute l'équipe adverse d'être hors-jeu jusqu'à ce que le jeu soit interrompu. La nouvelle formulation définit la fin de la phase de jeu où le défenseur n'est plus considéré comme étant sur le terrain de jeu pour toute situation de hors-jeu.

11.7 Joueur de l'équipe qui attaque hors du terrain**Ancien texte**

Un joueur se trouvant en position de hors-jeu ne sera en revanche pas sanctionné s'il sort du terrain pour montrer à l'arbitre qu'il ne fait pas action de jeu. Toutefois, si l'arbitre considère qu'il est sorti du terrain pour des raisons tactiques et qu'il a tiré un avantage indu en retournant ensuite sur le terrain, le joueur devra être averti pour comportement antisportif. Le joueur doit demander à l'arbitre l'autorisation de retourner sur le terrain.

Nouveau texte

Un joueur de l'équipe en attaque peut quitter le terrain ou ne pas regagner le terrain afin de ne pas faire action de jeu. Si ce joueur regagne le terrain depuis la ligne de but et fait action de jeu avant le prochain arrêt de jeu ou si l'équipe qui défend a joué le ballon en direction de la ligne médiane et que le ballon se trouve en dehors de la surface de réparation, le joueur sera considéré comme étant sur la ligne de but pour toute situation de hors-jeu. Un joueur en attaque qui quitte le terrain délibérément et le regagne sans l'autorisation de l'arbitre, mais n'est pas sanctionné pour hors-jeu et tire un avantage doit être averti.

Explication

Cela clarifie la façon de gérer la situation où un joueur de l'équipe qui attaque quitte le terrain ou reste hors du terrain avant d'y retourner.

11.8 Joueur de l'équipe qui attaque dans le but**Ancien texte**

Si un joueur en position d'attaquant demeure immobile dans le but au moment où le ballon franchit la ligne de but, le but doit être accordé. Toutefois, si ce joueur distrait un adversaire, le but ne sera pas validé et le joueur sera averti pour comportement antisportif ; le match devra reprendre par une balle à terre...

Nouveau texte

Si un joueur de l'équipe qui attaque demeure immobile dans le but au moment où le ballon franchit la ligne de but, le but doit être accordé sauf si le joueur commet une infraction de hors-jeu ou une infraction selon la Loi 12, auquel cas le jeu doit reprendre par un coup franc indirect ou direct.

Explication

Cohérence avec la formulation actualisée de la règle du hors-jeu (« distrait » a été supprimé) et possibilité de sanctionner une faute commise hors du terrain par un coup franc lorsque le ballon est en jeu.

Loi 12 – Fautes et incorrections**12.1 Infraction lorsque le ballon est hors du jeu****Texte supplémentaire**

Il est possible d'accorder des coups francs directs et indirects et des pénalités uniquement pour des fautes et infractions commises lorsque le ballon est en jeu.

Explication

Énoncé (repris de la section Interprétation) énonçant de manière explicite que le ballon doit être en jeu pour qu'une incorrection soit sanctionnée d'un coup franc ou d'un penalty.

12.2 Coup franc direct – Ajout de « disputer le ballon »**Ancien texte**

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, avec imprudence, témérité ou excès d'engagement :

- tacle un adversaire

Nouveau texte

Un coup franc direct est accordé lorsqu'un joueur commet l'une des fautes suivantes, de l'avis de l'arbitre, avec imprudence, témérité ou excès d'engagement :

- tacle un adversaire ou lui dispute le ballon

Explication

« Tacle » implique de disputer le ballon avec le pied, mais certains ballons peuvent être disputés avec d'autres parties du corps (ex. : genou) et ces situations n'étaient techniquement pas couvertes auparavant. Cette tournure permet par ailleurs au texte français de mieux correspondre à la signification plus large du verbe to tackle en anglais.

12.3 S'il y a contact, coup franc direct**Texte supplémentaire**

En cas de contact, la faute est sanctionnée d'un coup franc direct ou d'un penalty.

Explication

Cela clarifie le fait qu'un coup franc direct doit être accordé s'il y a contact lors de la faute.

12.4 « Témérité » remplacé par « imprudence » en français – Suppression de l'adverbe « aucunement » dans la définition

Ancien texte	Nouveau texte
Par « témérité » on entend l'attitude d'un joueur qui agit en ne tenant aucunement compte du caractère dangereux ou des conséquences de son acte pour son adversaire. [II] doit être averti.	« <u>Imprudence</u> » : attitude d'un joueur qui <u>agit sans tenir compte</u> du caractère dangereux ou des conséquences de son acte pour son adversaire. Il doit être averti.

Explication

Il existait un problème concernant la signification/l'importance de « aucunement ». Le terme « témérité », peu adapté au contexte sportif, a été remplacé.

12.5 « Excès d'engagement » remplacé par « violence » en français – Suppression d'un adverbe (en anglais)

Ancien texte	Nouveau texte
Par « excès d'engagement » on entend l'attitude d'un joueur qui fait un usage excessif de la force au risque de blesser son adversaire. [II] doit être exclu.	« <u>Violence</u> » : attitude d'un joueur qui fait un usage excessif de la force au risque de mettre en danger l'intégrité physique de son adversaire. Il doit être exclu.

Explication

En anglais, il existait un problème juridique quant à la signification/l'importance d'un adverbe. Pas de changement en français. Le terme « excès d'engagement » a été remplacé par « violence » pour davantage de justesse, et aussi de cohérence avec le concept de « faute grossière ».

12.6 Coup franc direct – Ajout de « Fait obstacle à la progression d'un adversaire s'il y a contact »**Texte supplémentaire**

Un coup franc direct est accordé lorsqu'un joueur commet l'une des fautes suivantes :

- Fait obstacle à la progression d'un adversaire avec contact

Explication

Cela confirme qu'entraver la progression d'un adversaire avec contact est passible d'un coup franc direct.

12.7 Coup franc indirect si un joueur fait obstacle sans contact

Ancien texte	Nouveau texte
Un coup franc indirect est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui [...] fait obstacle à la progression d'un adversaire.	Un coup franc indirect est accordé lorsqu'un joueur fait obstacle à la progression d'un adversaire <u>sans qu'il y ait contact.</u>

Explication

Cela confirme qu'entraver la progression d'un adversaire sans contact est passible d'un coup franc indirect.

12.8 Autorisation de prendre des mesures disciplinaires dès l'inspection d'avant-match (voir 5.4)

Ancien texte	Nouveau texte
L'arbitre est habilité à infliger des sanctions disciplinaires à partir du moment où il pénètre sur le terrain et jusqu'à ce qu'il le quitte après le coup de sifflet final.	L'arbitre est habilité à infliger des sanctions disciplinaires à partir du moment où il pénètre sur le terrain <u>pour l'inspection d'avant-match</u> et jusqu'à ce qu'il le quitte après le coup de sifflet final <u>(séance de tirs au but comprise)</u> . <u>Si, avant de pénétrer sur le terrain au début du match, un joueur commet une faute passible d'exclusion, l'arbitre est habilité à empêcher le joueur de disputer le match (voir Loi 3.6) ; l'arbitre signalera toute autre incorrection.</u>

Explication

Même modification que décrite et expliquée dans la Loi 5 (voir 5.4).

12.9 Avantage laissé après une faute passible d'un carton rouge et le joueur fait action de jeu

Texte supplémentaire

La règle de l'avantage ne doit pas être appliquée dans des situations impliquant une faute grossière, un acte de brutalité ou une faute passible d'un second avertissement à moins qu'une nette occasion de but manifeste ne se dessine. L'arbitre devra alors exclure le joueur au prochain arrêt de jeu, à moins que le joueur joue ou dispute le ballon ou interfère avec un adversaire, auquel cas l'arbitre devra interrompre le jeu, exclure le joueur et faire reprendre le jeu par un coup franc indirect.

Explication

Cela clarifie le fait que, dans le cas rare où un arbitre laisse l'avantage après une faute passible d'un carton rouge (uniquement en cas d'occasion de but manifeste imminente), le jeu doit être interrompu si le joueur fautif refait action de jeu.

Cela irait en effet à l'encontre de l'esprit du jeu que le joueur puisse marquer, contribuer à un but ou empêcher l'adversaire de marquer.

12.10 Avertissements pour fautes de main

Ancien texte	Nouveau texte
Un joueur peut être averti pour comportement antisportif notamment s'il : • commet une faute à des fins tactiques pour interférer dans une attaque prometteuse ou la faire échouer ; • tient un adversaire à des fins tactiques pour l'écarter du ballon ou l'empêcher d'en prendre possession ; • touche le ballon de la main pour empêcher un adversaire d'en prendre possession ou de développer une attaque ; • tente de marquer un but en jouant le ballon de la main (la simple tentative de marquer un but est une incorrection, qu'elle réussisse ou non).	Un joueur doit être averti pour comportement antisportif notamment s'il : • commet une faute <u>ou touche le ballon de la main</u> pour interférer dans une attaque prometteuse ou la faire échouer ; • joue le ballon de la main pour tenter de marquer un but (que la tentative réussisse ou non) <u>ou pour empêcher l'adversaire de marquer un but, sans y parvenir ;</u>

Explication

- « Empêcher un adversaire de prendre possession » est supprimé en tant que faute passible de carton jaune, car certains arbitres infligeait des cartons jaunes à chaque faute de main.
- La faute de main est incluse dans les fautes passibles de cartons jaunes lorsqu'elle « interfère dans une attaque prometteuse ou la fait échouer » (comme les autres fautes ayant le même effet).
- Cela clarifie le fait qu'un joueur qui tente de jouer le ballon de la main pour empêcher l'adversaire de marquer un but, sans y parvenir, doit recevoir un carton jaune.

12.11 Annihiler une occasion de but manifeste dans la surface de réparation**Texte supplémentaire**

Si un joueur empêche l'équipe adverse de marquer ou annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main, le joueur doit être exclu où qu'il ait été commise la faute.

Si un joueur commet une faute contre un adversaire dans sa propre surface de réparation pour annihiler une occasion de but manifeste, l'arbitre doit accorder un penalty et avertir le joueur fautif sauf si :

- la faute commise consiste à tenir, tirer ou pousser un adversaire ; ou
- le joueur fautif n'a pas essayé de jouer le ballon ou n'était aucunement en mesure de le faire ; ou
- la faute commise est quoi qu'il en soit passible d'un carton rouge (faute grossière, acte de brutalité, etc.)...

... auquel cas le joueur doit être exclu.

Explication

Lorsqu'un défenseur commet une faute annihilant une occasion de but manifeste dans sa surface de réparation, le penalty redonne l'occasion de but, donc la sanction infligée au joueur doit être moins forte (carton jaune) que si la faute était commise en dehors de la surface de réparation. En revanche, lorsqu'il s'agit d'une faute de main ou d'une faute où le joueur ne tentait clairement pas de jouer ou disputer le ballon (comme défini dans la formulation), le joueur doit être exclu.

12.12 Faute grossière – Ajout de « disputer le ballon »

Ancien texte	Nouveau texte
Un tacle qui met en danger l'intégrité physique d'un adversaire doit être sanctionné comme faute grossière.	Tacler <u>ou disputer le ballon</u> tout en mettant en danger l'intégrité physique d'un adversaire [...] doit être sanctionné comme faute grossière.

Explication

Même modification que dans la section 12.2 où il est possible de disputer le ballon avec d'autres parties du corps qu'avec le pied.

12.13 Acte de brutalité – Pas de contact

Ancien texte	Nouveau texte
Un joueur se rend coupable d'un acte de brutalité s'il agit avec excès d'engagement ou brutalité envers un adversaire alors qu'ils ne disputent pas le ballon. Il se rend également coupable d'un acte de brutalité s'il agit avec force excessive ou avec violence envers un coéquipier, un spectateur, un officiel de match ou toute autre personne.	Un joueur se rend coupable d'un acte de brutalité s'il agit <u>ou essaie d'agir</u> avec violence ou brutalité envers un adversaire alors qu'ils ne disputent pas le ballon, ou envers un coéquipier, un officiel d'équipe, un arbitre, un spectateur ou toute autre personne, <u>qu'il y ait eu contact ou non.</u>

Explication

Cela clarifie le fait qu'une tentative d'acte de brutalité est sanctionnée d'un carton rouge même si la tentative échoue.

12.14 Acte de brutalité – Contact avec la tête ou le visage**Texte supplémentaire**

De plus, un joueur qui frappe délibérément un adversaire ou toute autre personne à la tête ou au visage avec la main ou le bras, alors qu'il ne dispute pas le ballon, se rend coupable d'un acte de brutalité à moins que la force utilisée n'ait été négligeable.

Explication

Cela clarifie le fait qu'un joueur qui frappe délibérément un adversaire à la tête ou au visage (alors qu'il ne dispute pas le ballon) doit être exclu (sauf force négligeable).

12.15 Fautes contre les remplaçants, officiels d'équipe, arbitres, etc.**Ancien texte**

Si le ballon est en jeu et si le joueur commet à l'intérieur du terrain l'infraction... :

- contre un adversaire, le jeu devra reprendre par un coup franc direct à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc) ou un coup de pied de réparation si la faute a été commise dans la surface de réparation du joueur fautif.
- contre un coéquipier, le jeu devra reprendre par un coup franc indirect à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).
- contre un remplaçant ou un joueur remplacé, le jeu devra reprendre par un coup franc indirect à l'endroit où le ballon se trouvait lorsque le jeu a été interrompu (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Nouveau texte

Si le ballon est en jeu et si le joueur commet la faute à l'intérieur du terrain de jeu contre :

- un adversaire : coup franc indirect ou direct ou penalty ;
- un coéquipier, un remplaçant, un joueur remplacé, un officiel d'équipe ou un arbitre : coup franc direct ou penalty ;
- toute autre personne : balle à terre.

- contre l'arbitre ou un arbitre assistant, le jeu devra reprendre par un coup franc indirect à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).
- contre une autre personne, le jeu devra reprendre par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été interrompu à moins que le jeu ait été arrêté à l'intérieur de la surface de but auquel cas l'arbitre laissera le ballon tomber 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.

Explication

La sanction pour une faute commise contre un joueur reflète la gravité de cette action, mais l'image du football serait endommagée si une faute commise contre un arbitre n'était sanctionnée que par un simple coup franc indirect.

12.16 Fautes commises hors du terrain (voir 13.3 + 14.1)

Ancien texte	Nouveau texte
Si le ballon est en jeu et si la faute s'est produite hors du terrain de jeu : • si le joueur quitte le terrain de jeu pour commettre la faute, le jeu reprendra par un coup franc indirect à l'endroit où le ballon se trouvait lorsque le jeu a été interrompu (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).	Si le ballon est en jeu et si le joueur commet la faute à l'extérieur du terrain de jeu : <u>Cependant, si un joueur quitte le terrain dans le cadre d'une action de jeu et commet une faute contre un autre joueur, le jeu reprendra par un coup franc exécuté sur le point de la limite du terrain le plus proche de l'endroit où la faute a été commise. Si la faute est passible d'un coup franc direct et si ledit point se trouve sur une des parties de la ligne de but délimitant la surface de réparation du joueur fautif, l'arbitre accordera un penalty.</u>

Explication

La Loi a été modifiée, car lorsque deux joueurs quittent le terrain dans le cadre d'une action de jeu et que l'un d'eux commet une faute sur l'autre en dehors du terrain, on s'attend à ce qu'un coup franc soit accordé. Personne ne comprendrait qu'un arbitre inflige un carton rouge ou jaune et reprenne le jeu par une balle à terre (ou un coup franc indirect). Le coup franc est accordé sur la ligne de touche ou sur la ligne de but au point le plus proche de l'endroit où la faute s'est produite ; s'il s'agit de la surface de réparation du joueur fautif, un penalty sera accordé.

Loi 13 – Coups francs**13.1 Coups francs accordés à l'équipe adverse**

Ancien texte	Nouveau texte
Les coups francs sont soit directs soit indirects.	<u>Des coups francs directs et indirects sont accordés à l'équipe adverse d'un joueur coupable d'une faute ou d'une infraction.</u>

Explication

En indiquant au début de la Loi qu'un coup franc est accordé à l'équipe adverse permet d'éviter les nombreuses répétitions de « à l'équipe adverse ».

13.2 Lieu d'exécution des coups francs**Addition text**

Tous les coups francs s'exécutent à l'endroit où l'infraction a été commise, à l'exception des cas suivants.

Explication

Un énoncé clair au début de cette Loi permet de supprimer des références spécifiques concernant l'emplacement du coup franc dans de nombreuses Lois.

13.3 Fautes commises hors du terrain

Ancien texte	Nouveau texte
Les coups francs accordés parce qu'un joueur pénètre, revient ou quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre sont exécutés depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu.	Les coups francs accordés parce qu'un joueur est entré, a regagné ou a quitté le terrain de jeu sans autorisation sont exécutés à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu <u>sauf lorsque c'est dans le cadre d'une action de jeu que le joueur quitte le terrain et commet une faute, auquel cas le jeu reprendra par un coup franc exécuté sur le point de la limite du terrain le plus proche de l'endroit où la faute a été commise. Si la faute est passible d'un coup franc direct et si ledit point se trouve sur une des parties de la ligne de but délimitant la surface de réparation du joueur fautif, l'arbitre accordera un penalty.</u>

Explication

Cohérence avec la modification décrite dans aux points 12.16 et 14.1.

13.4 Le ballon doit clairement bouger pour être en jeu

Ancien texte	Nouveau texte
Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé.	Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a <u>clairement</u> bougé.

Explication

Cohérence avec le coup d'envoi (8.3), le penalty (14.2) et le corner (17.2).

13.5 Arrêter/intercepter des coups francs

Ancien texte	Nouveau texte
Si un joueur décide de jouer un coup franc rapidement et si un adversaire se trouvant à proximité du ballon l'empêche délibérément de l'exécuter, l'arbitre devra avertir l'adversaire pour avoir retardé la reprise du jeu. Si un joueur décide de jouer un coup franc rapidement et si un adversaire se trouvant à moins de 9,15 m intercepte le ballon, l'arbitre doit permettre au jeu de se poursuivre.	Si un joueur décide de jouer un coup franc rapidement et qu'un adversaire se trouvant à moins de 9,15 m intercepte le ballon, l'arbitre doit permettre au jeu de se poursuivre. Cependant, un adversaire <u>empêchant délibérément</u> l'exécution d'un coup franc doit être averti pour avoir retardé la reprise du jeu.

Explication

Les paragraphes ont été inversés ; distinction plus nette entre « empêcher » un coup franc d'être exécuté et « intercepter » un coup franc rapidement joué.

Loi 14 – Penalty

14.1 Coup de pied de réparation pour une faute commise hors du terrain (voir 12.16 + 13.3)

Ancien texte	Nouveau texte
Un coup de pied de réparation (penalty) est accordé contre l'équipe qui commet, dans sa propre surface de réparation et alors que le ballon est en jeu, l'une des dix fautes pour lesquelles un coup franc direct doit être accordé.	Un coup de pied de réparation (penalty) est accordé si un joueur commet une faute passible d'un coup franc direct dans sa propre surface de réparation <u>ou en dehors du terrain dans le cadre du jeu, comme décrit dans les Loi 12 et 13.</u>

Explication

Répétition des modifications des Lois 12 et 13 précisant qu'un penalty sera accordé pour une faute commise par un défenseur en dehors du terrain si le ballon est en jeu et si le point le plus proche de l'endroit où a été commise la faute est sur la ligne de but au niveau de la surface de réparation du joueur en défense.

14.2 Immobilité et mouvement du ballon

Ancien texte	Nouveau texte
Le ballon : • doit être placé sur le point de penalty. • Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé.	Le ballon doit être <u>immobile et</u> positionné sur le point de penalty. • Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté <u>et a clairement</u> bougé.

Explication

Cohérence avec les autres modifications.

14.3 Moment où le penalty est terminé (voir 10.2.6)**Texte supplémentaire**

Le penalty est terminé lorsque le ballon arrête de bouger, est hors du jeu ou quand l'arbitre interrompt le jeu pour une infraction aux Lois du Jeu.

Explication

Cela clarifie le moment où le penalty est terminé.

14.4 Certaines fautes sont toujours sanctionnées d'un coup franc indirect

Ancien texte	Nouveau texte
Si l'arbitre a donné le signal de l'exécution du coup de pied de réparation et que, avant que le ballon ne soit en jeu, les situations suivantes surviennent :	Une fois que l'arbitre a donné le signal de l'exécution du penalty, celui-ci doit être exécuté. Avant que le ballon ne soit en jeu :
Le joueur exécutant le coup de pied de réparation enfreint les Lois du Jeu : • l'arbitre laisse tirer le coup de pied de réparation ; • si le ballon pénètre dans le but, le coup de pied de réparation devra être retiré ; • si le ballon n'entre pas dans le but, l'arbitre arrête le jeu et le match reprend par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse, à l'endroit ou la faute a été commise	Si le tireur ou un de ses coéquipiers enfreint les Lois du Jeu : • le penalty devra être retiré si le ballon pénètre dans le but ; • l'arbitre interrompt le jeu et le fait reprendre par un coup franc indirect si le ballon ne pénètre pas dans le but.

Le gardien de but enfreint les Lois du Jeu :

- l'arbitre laisse tirer le coup de pied de réparation ;
- si le ballon pénètre dans le but, le but est accordé ;
- si le ballon ne pénètre pas dans le but, le coup de pied de réparation devra être rejoué.

Un coéquipier de l'exécutant bottant le coup de pied de réparation, enfreint les Lois du Jeu :

- l'arbitre laisse tirer le coup de pied de réparation ;
- si le ballon pénètre dans le but, le coup de pied de réparation devra être retiré ;
- si le ballon n'entre pas dans le but, l'arbitre arrête le jeu et le match reprend par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse, à l'endroit ou la faute a été commise.

Un coéquipier du gardien de but enfreint les Lois du Jeu :

- l'arbitre laisse tirer le coup de pied de réparation ;
- si le ballon pénètre dans le but, le but est accordé ;
- si le ballon ne pénètre pas dans le but, le coup de pied de réparation devra être retiré.

En revanche, le jeu devra être interrompu et devra reprendre par un coup franc indirect (que le but ait été marqué ou non) :

- si le penalty est tiré vers l'arrière ;
- si un coéquipier du tireur exécute le penalty, auquel cas l'arbitre avertira le joueur qui a tiré le penalty ;
- si le tireur fait semblant de frapper le ballon après avoir terminé sa course (marquer un temps d'arrêt dans sa course est autorisé), auquel cas l'arbitre avertira le tireur.

Explication

Cela souligne le fait que la décision normale de coup franc à retirer/but/coup franc indirect ne s'applique pas à ces situations, en particulier dans le cas d'un mauvais joueur exécutant le penalty ou d'un joueur réalisant une feinte de frappe « illégale », qui sont des actes volontaires de comportements antisportifs.

14.5 Fautes commises par le gardien**Texte supplémentaire**

Si le ballon ne pénètre pas dans le but, le penalty doit être retiré ; le gardien de but sera averti s'il est coupable de l'infraction.

Explication

Étant donné que la Loi a été modifiée pour sanctionner plus durement le tireur qui réalise une feinte de frappe « illégale », il est normal que le gardien soit averti lorsqu'il enfreint la Loi et oblige le penalty à être retiré. Ceci devrait inciter les gardiens à ne pas enfreindre la Loi.

14.6 Plusieurs fautes commises en même temps

Ancien texte	Nouveau texte
Un ou plusieurs joueurs des deux équipes enfreignent les Lois du Jeu, le coup de pied de réparation doit être retiré.	Si un joueur de chaque équipe enfreint les Lois du Jeu, le penalty doit être retiré <u>sauf si un des joueurs commet une faute plus grave (par ex. : feinte illégale).</u>

Explication

Répétition de la modification de la Loi 5 selon laquelle la faute la plus grave est sanctionnée (voir 5.3).

Loi 15 – Rentrée de touche**15.1 Ballon lancé des deux mains**

Ancien texte	Nouveau texte
<p>Au moment de la rentrée de touche, l'exécutant doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> • faire face au terrain de jeu ; • avoir, au moins partiellement, les deux pieds soit sur la ligne de touche soit à l'extérieur du terrain ; • tenir le ballon avec ses deux mains ; • lancer le ballon depuis la nuque et par-dessus la tête ; • lancer le ballon depuis l'endroit où il est sorti du terrain. 	<p>Au moment de la rentrée de touche, l'exécutant doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> • faire face au terrain ; • avoir, au moins partiellement, les deux pieds soit sur la ligne de touche soit à l'extérieur du terrain ; • <u>lancer</u> le ballon <u>des deux mains</u> depuis la nuque et par-dessus la tête ; • depuis l'endroit où il est sorti du terrain.

Explication

- En anglais, le verbe « deliver » était utilisé plutôt que « throw ». Pas de changement en français.
- Le fait de combiner les points 3 et 4 permet de souligner que le lancer d'une main (lancer le ballon d'une main en le guidant de l'autre) n'est pas autorisé.

15.2 Distance de 2 m

Ancien texte	Nouveau texte
<p>Si un joueur de l'équipe adverse distrair ou gêne abusivement l'exécutant de la rentrée de touche :</p> <ul style="list-style-type: none"> • il sera averti pour comportement antisportif. 	<p>Un joueur de l'équipe adverse qui distrair ou gêne abusivement l'exécutant de la rentrée de touche (<u>ly compris en ne respectant pas la distance de 2 m par rapport à l'exécutant</u>) doit être averti pour comportement antisportif <u>et si la rentrée de touche a déjà été exécutée, un coup franc indirect devra être accordé.</u></p>

Explication

Cela clarifie le fait que le non-respect de la distance de 2 m est considéré comme une distraction ou une gêne abusive. Un coup franc indirect permettra de reprendre le jeu si la rentrée de touche a été effectuée.

Loi 16 – Coup de pied de but**16.1** Corner si le ballon est expédié directement dans son propre but**Texte supplémentaire**

- Un but peut être marqué directement sur coup de pied de but, mais uniquement contre l'équipe adverse ; si le ballon pénètre directement dans le but de l'exécutant, un corner sera accordé à l'adversaire si le ballon est sorti de la surface de réparation.

Explication

Cela clarifie la reprise correcte à effectuer si un joueur marque contre son camp directement depuis un coup de pied de but (par exemple en cas de vents forts).

16.2 Le ballon doit être immobile**Nouveau texte**

- Le ballon doit être immobile et être botté d'un point quelconque de la surface de but par un joueur de l'équipe qui défend.

Explication

Cela clarifie le fait que le ballon doit être immobile, car cela n'apparaissait pas dans l'ancienne formulation.

16.3 Adversaire dans la surface de réparation au moment d'exécuter un coup de pied de but**Texte supplémentaire**

Si un adversaire se trouvant dans la surface de réparation lorsque le coup de pied de but est exécuté touche ou dispute le ballon avant qu'il n'ait touché un autre joueur, le coup de pied de but doit être retiré.

Explication

Cela clarifie le fait que tout adversaire se trouvant dans la surface de réparation lorsque le coup de pied de but est exécuté ne peut toucher ou disputer le ballon avant qu'un autre joueur l'ait touché, pour que le joueur ne gagne pas d'avantage en n'ayant pas quitté la surface de réparation comme requis par la Loi.

Loi 17 – Corner**17.1** Corner si le ballon est expédié directement dans son propre but**Texte supplémentaire**

- Un but peut être marqué directement sur corner, mais uniquement contre l'équipe adverse ; si le ballon pénètre directement dans le but de l'exécutant, un corner sera accordé à l'adversaire.

Explication

Cela clarifie la reprise correcte à effectuer si un joueur marque contre son camp directement sur corner

17.2 Le ballon doit être immobile puis clairement bouger pour être en jeu**Nouveau texte**

- Le ballon doit être positionné dans la surface de coin.
- Le ballon doit être immobile et doit être botté par un joueur de l'équipe qui attaque.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a clairement bougé.

Explication

- Surface remplace « arc de cercle ».
- Cela clarifie le fait que le ballon doit être immobile.
- Cela reflète les modifications apportées aux autres Lois, mais cela est particulièrement important sur corner pour éviter de voir un joueur simplement toucher le ballon puis prétendre ne pas avoir joué le corner.