



Lois du jeu de la WFA/FIWFA/AFFM 1^{er} mars 2024

Introduction

Cette édition révisée des « Lois du Jeu » de la WFA du 1er mars 2024 (V3)

La WFA reconnaît que ce sport unique évolue et se développe au fur et à mesure de sa croissance, mais elle s'en tient néanmoins à l'éthique et aux valeurs fondamentales du jeu - veiller à ce que tous les matches soient joués en toute sécurité en tenant pleinement compte de l'âge, du sexe et des capacités de chaque participant. Il est donc attendu de tous les joueurs, dirigeants et membres du club qu'ils se conduisent en conséquence, en respectant tous les autres participants, y compris les arbitres et autres officiels de match. Tout manquement à cette règle est susceptible d'entraîner des mesures disciplinaires, y compris la disqualification des individus et/ou des clubs des événements de la WFA/FIWFA.

Répertoire :

Section A - Joueurs, terrains et équipement Page 2

Section B - Faute de jeu Page 3

Section C - Sanctions Page 6

Section D - Début, arrêt et poursuite du jeu Page 9

Section E - Sécurité Page 11

Section F – ROBE Page 11

Section A : Joueurs, terrains et équipement.

Les joueurs

1. Les gardiens de but doivent être clairement distingués des joueurs de champ des deux équipes.
2. Les remplaçants doivent se distinguer clairement des joueurs des deux équipes jusqu'à ce qu'ils soient appelés à jouer par l'arbitre lors d'un arrêt de jeu.
3. Un match de compétition doit être abandonné si une équipe est réduite de façon permanente au-dessous du nombre minimum de joueurs. Le terme « définitivement » ne s'applique toutefois pas aux joueurs ayant été exclus temporairement (carton bleu), mais aux joueurs qui ne peuvent pas jouer en raison d'une blessure ou d'un carton rouge. Le nombre minimum de joueurs par format est le suivant :
 - Matches à 5 - minimum de 3 joueurs
 - Matches à 6 - minimum de 4 joueurs
 - Matches à 7 - minimum de 4 joueurs
4. L'équipe qui provoque l'abandon d'un match est déclarée forfait.

Terrains

5. Les dimensions standard des terrains pour les compétitions (c'est-à-dire les matchs à 6) sont une largeur comprise entre 25 mètres (min) et 37 mètres (max) et une longueur comprise entre 35 mètres (min) et 55 mètres (max). Il est toutefois admis que les terrains de certaines installations peuvent se situer en dehors de ces directives, auquel cas il appartient à l'arbitre de décider si le match peut être joué ou non.
6. La taille standard des buts pour les compétitions est une largeur comprise entre 3 mètres (min) et 5 mètres (max) et une hauteur comprise entre 1,2 mètre et 2 mètres (max). La WFA recommande des buts de « mini-soccer » de 12 pieds x 6 pieds. Il est toutefois admis que les buts de certaines installations peuvent ne pas respecter ces directives, auquel cas il appartient à l'arbitre de décider si le match peut être joué ou non.
7. Une zone de but doit être clairement délimitée à chaque extrémité du terrain. Elle doit être en demi-cercle et s'étendre entre 4 mètres (min) et 6 mètres (max) de la ligne de but.

8. Un point de penalty clairement marqué doit être placé dans l'axe du but. La distance minimale est de 6 mètres et la distance maximale de 7 mètres à partir du centre de la ligne de but. Note : Si la surface de but est de 6 mètres, le point de penalty doit être situé à 1 mètre de plus de la surface de 6 mètres. Donc à 7 mètres du centre de la ligne de but.

9. La position du ballon sur le terrain est déterminée lorsqu'il franchit entièrement une ligne (c'est-à-dire l'ensemble du ballon). Un ballon situé sur la ligne marquant la surface de but est considéré comme étant à l'intérieur de cette surface et ne peut donc être joué que par le gardien de but.

10. Les terrains équipés de barrières sont considérés comme acceptables pour les matches de club, mais, pour des raisons de sécurité, inacceptables pour les matches de tournoi ou de coupe

Note : Si le ballon entre en contact avec la barrière, le ballon sera considéré comme hors-jeu et le jeu reprendra de la même manière, c'est-à-dire coup de pied d'entrée, coup de pied de but et coup de pied de coin.

Section B : Faute de jeu.

Course, jogging, saut et « marche en crabe » - pas de marche

1. Il est interdit à tout joueur (y compris les gardiens de but) de courir, trotter, sauter à cloche-pied ou marcher en crabe sur le ballon ou en dehors de celui-ci, ce qui entraînera généralement l'octroi d'un coup franc indirect. Si, de l'avis de l'arbitre, un tel comportement a pour effet d'annihiler une occasion de but manifeste, le ou les joueurs fautifs peuvent être exclus du jeu (carton rouge) et un coup de pied de réparation peut être accordé, conformément à la section F : ROBE, penalty et carton rouge, comme décrit dans la section F : ROBE, sous-section 1.

2. L'arbitre est le seul à pouvoir interpréter ce qui est et ce qui n'est pas une « action de marcher ». Une action de marcher sera généralement déterminée comme une progression de pas tout au long de laquelle il y a constamment au moins un pied en contact avec le sol ; les deux pieds sont momentanément en contact avec le sol avec la jambe d'attaque tendue.

Balle au-dessus de la hauteur de la tête

3. Le ballon n'est pas autorisé à dépasser la hauteur de la tête :

- 3.1. Le ballon doit être considéré comme mort dès qu'il a dépassé la hauteur de la tête.
- 3.2. La hauteur de la tête est définie comme étant 1,83 mètre ou la hauteur de la barre transversale du but, qui ne doit pas dépasser 2 mètres (voir Section A : paragraphe 6).
- 3.3. La totalité du ballon doit dépasser la hauteur de la tête pour qu'il y ait infraction.
- 3.4. L'arbitre est seul juge du dépassement de la hauteur de la tête.
- 3.5. Un joueur commet une faute s'il envoie le ballon au-dessus de la hauteur de la tête.
- 3.6. Un joueur commet une faute si le ballon dévie sur lui et dépasse la hauteur de sa tête.
- 3.7. Un joueur commet une faute s'il joue le ballon sur une barrière et qu'il dépasse la hauteur de la tête.
- 3.8. Si un ballon dévie sur le cadre du but et dépasse la hauteur de la tête, il n'y a pas de faute, mais le ballon doit immédiatement être considéré comme mort et conservé par le gardien de but.
- 3.9. Si un ballon dévie sur le gardien de but en train d'effectuer un arrêt et dépasse la hauteur de la tête avant de revenir en jeu, ce n'est pas considéré comme une faute, mais le ballon doit immédiatement être considéré comme mort et conservé par le gardien de but.
- 3.10. Si un ballon dévie sur le gardien de but en train d'effectuer un arrêt et dépasse la hauteur de sa tête, mais tombe ensuite dans le but, un but doit être accordé.
- 3.11. Si un ballon dévie sur le gardien de but en train d'effectuer un arrêt et dépasse la hauteur de la tête, mais sort ensuite directement du terrain de jeu, un corner ou une rentrée de touche doit être accordé, selon le moment où le ballon a franchi la ligne de démarcation du terrain de jeu.

Contact physique

4. Le contact physique n'est pas autorisé et est donc considéré comme une faute.

Le terme « contact physique » comprend :

- 4.1. Le plaquage d'un joueur sur une barrière.
- 4.2. Bloquer ou acculer un joueur contre une barrière.

- 4.3. Encombrement (deux joueurs contre un) d'un joueur contre une barrière.
- 4.4. Charger par l'épaule, pousser ou « barrer le chemin ».
- 4.5. Traverser ou gêner un adversaire pour obtenir un avantage ou empêcher ce joueur d'accéder au ballon ou à une position.

Faute de jeu

Le jeu déloyal est défini comme, mais sans s'y limiter, le jeu négligent, le jeu dangereux, le jeu imprudent et le jeu déloyal grave.

1. Jeu dangereux

Jouer d'une manière dangereuse est une action qui, tout en essayant de jouer le ballon sans contact physique, menace de blesser quelqu'un (y compris le joueur lui-même), y compris le fait d'empêcher un adversaire proche de jouer le ballon par crainte de se blesser.

2. Jeu imprudent

Tout joueur effectuant une faute que l'arbitre pénalise et enregistre comme « cumulable », telle que défini dans le règlement.

3. Jeu dangereux et/ou imprudent

Tout joueur effectuant une faute que l'arbitre pénalise et montre un carton bleu direct, tel que défini dans les infractions au carton bleu.

4. Faute grave

Tout joueur effectuant une faute que l'arbitre sanctionne d'un carton rouge direct, tel que défini dans les infractions au carton rouge.

Un coup franc indirect est accordé si, de l'avis de l'arbitre, un joueur

- joue de manière dangereuse
- commet une faute d'inattention
- commet une faute d'imprudence

- commet une faute que l'arbitre considère comme grave
- gêne la progression d'un adversaire sans qu'il y ait eu de contact
- se rend coupable de contestation, en utilisant un langage offensant, insultant ou abusif et/ou action(s) ou autres infractions verbales
- Empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains ou donne des coups de pied ou tente de donner un coup de pied au ballon alors que le gardien de but est en train de le lâcher.
- Commet toute autre infraction non mentionnée dans les Lois, pour laquelle le jeu est interrompu pour avertir ou expulser un joueur.

Infractions dans la zone de but

5. Un joueur de champ qui pénètre dans la surface de but (à moins qu'il ne le fasse uniquement en raison de son élan) commet une faute, qu'il joue ou non le ballon. Pendant un arrêt de jeu, si un joueur tente de contourner la Loi en traversant la surface de but pour obtenir un avantage déloyal, ce joueur recevra un avertissement dans le cadre de la procédure de totalisation.
6. Un gardien de but quittant la surface de but pendant le jeu commet une faute, sauf s'il s'agit uniquement d'une impulsion et à condition qu'il ne soit pas en possession du ballon (et qu'il ne le joue pas) en dehors de la surface de but. Si le gardien est toujours en contact avec le ballon en dehors de la surface de but, un penalty sera accordé.
7. La ligne marquant la surface de but est considérée comme étant à l'intérieur de cette surface dans le but d'identifier les infractions relatives à la surface de but.

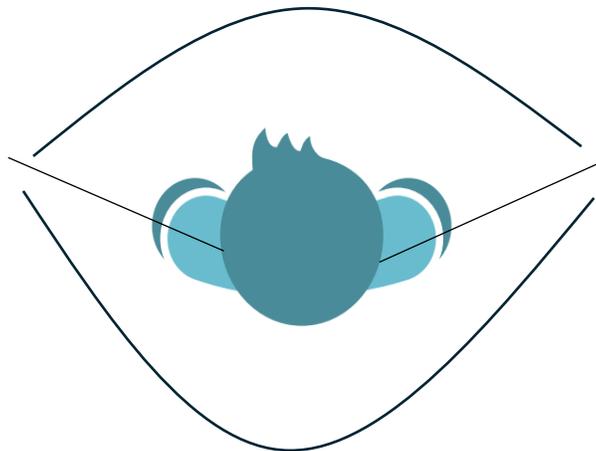
Autres infractions

8. Un joueur de champ commet une faute s'il donne délibérément un coup de tête au ballon.
9. Si un joueur de champ commet une infraction pendant un arrêt de jeu, il recevra un avertissement dans le cadre de la procédure de totalisation. Le jeu reprendra de la même manière que lors de l'arrêt.

Voici quelques exemples de ce type d'infraction Lorsque le ballon sort du jeu pour une rentrée de touche, un coup de pied de coin ou un coup de pied de but et qu'un joueur court ou se déplace dans la surface de but afin de se placer dans une position avantageuse pour la reprise du jeu, le jeu reprendra par une rentrée de touche, un coup de pied de coin, un coup de pied de but, etc.

10. Un joueur commet une faute en effectuant un tacle glissé, un blocage glissé et/ou ne peut tacle un adversaire que par devant, comme indiqué dans le diagramme ci-dessous.

ZONE DE DEFI ACCEPTABLE



ZONE DE PROVOCATION DES FAUTES

11. Un joueur commet une faute en taclant un joueur adverse par derrière, qu'il y ait ou non un contact physique.

12. Tout joueur - autre qu'un gardien de but - commet une faute s'il joue délibérément le ballon avec sa main ou son bras.

13. Un joueur commet une faute s'il n'exécute pas un coup franc, un penalty, une rentrée de touche, un coup d'envoi ou un corner conformément aux règles ou aux instructions de l'arbitre.

14. Un joueur commet une faute s'il exécute un coup franc, un penalty, une rentrée de touche, un coup d'envoi ou un corner alors que le ballon est en mouvement.

15. Un joueur commet une faute s'il effectue une rentrée de touche alors que le ballon n'est pas derrière la ligne délimitant la surface de jeu.

16. Un joueur commet une faute s'il s'accroche à une barrière afin de protéger le ballon ou de faire obstruction à un joueur adverse, à moins que ce contact ne soit nécessaire pour éviter une collision ou pour maintenir l'équilibre.

17. Tout joueur - autre qu'un gardien de but - commet une faute s'il joue délibérément le ballon alors qu'il est au sol (c'est-à-dire qu'il a une partie de son corps autre que ses pieds sur le terrain).

18. Un gardien de but commet une faute s'il joue délibérément le ballon autrement qu'en le faisant rouler sous le bras ou en le bottant depuis le sol. Les dégagements en demi-volées ne sont pas autorisés.

Section C : Sanctions.

Coup franc

1. Toutes les fautes méritent un coup franc contre l'équipe du joueur fautif.

2. Tous les coups francs sont indirects et doivent être exécutés à l'endroit où la faute a été commise, les joueurs adverses devant se trouver à au moins 3 mètres du ballon, à l'exception d'un coup franc rapide. Sur instruction de l'arbitre, les coups francs doivent être exécutés à au moins 3 mètres de la surface de but.

3. Le joueur peut commencer son mouvement de frappe à un mètre au maximum derrière le ballon, et il aura droit à un nombre illimité de pas dans un mouvement continu vers le ballon.

L'arbitre indiquera la position de départ à un mètre.

(Note : un petit pas en arrière est acceptable).

4. Un joueur doit être immobile avant de commencer son approche d'un mètre du ballon (ceci empêchera les joueurs de marcher depuis un autre endroit du terrain et de simplement frapper le ballon).

5. Lors de l'exécution d'un coup franc, si un défenseur empiète ou tente de retarder l'exécution du coup franc, le contrevenant peut recevoir un carton bleu et le coup franc doit être rejoué si un but n'est pas marqué.

6. Un joueur attaquant ne peut pas interférer avec le mur défensif, c'est-à-dire se tenir à moins d'un mètre du mur défensif.

7. Un joueur qui tente de contourner la loi sera pénalisé et pourra recevoir un carton bleu en cas de récidive.

8. Un but ne sera accordé à la suite d'un coup franc que si, de l'avis de l'arbitre, le ballon a été activement joué par un autre joueur de l'une ou l'autre équipe.

Un but ne sera accordé à la suite d'un coup franc que si le ballon a été joué par un autre joueur, y compris si un joueur a mal botté ou mal contrôlé le ballon.

Ceci n'inclut pas un tir direct au but qui dévie dans le but sur un autre joueur ou le gardien, ou toute forme de rebond, le but sera refusé.

9. Il existe cependant un certain nombre d'exceptions pour les coups francs :

9.1. Si l'on considère qu'un gardien a délibérément fait dépasser au ballon la hauteur de sa tête, un coup franc indirect doit être accordé à l'équipe adverse à 3 mètres de la surface de but, à côté de l'endroit où la faute a été commise.

9.2. Si l'on considère qu'un gardien a délibérément joué le ballon autrement qu'en le lançant sous le bras ou en le bottant depuis le sol, un coup franc indirect doit être accordé à l'équipe adverse à 3 mètres de la surface de but, à côté de l'endroit où la faute a été commise.

9.3. Si le gardien de but donne délibérément un coup de tête sur le ballon à l'intérieur de la surface de but, afin d'empêcher le ballon de pénétrer dans son but, il sera considéré comme coupable d'un ROBE. Le gardien recevra un carton rouge de l'arbitre et sera exclu du terrain. L'arbitre accordera un penalty aux adversaires du gardien.

9.4. Si le gardien de but donne délibérément un coup de tête dans la surface de but mais que le ballon ne se dirige pas vers son but, l'arbitre pénalisera le gardien de but et accordera un coup franc indirect à l'équipe adverse à 3 mètres de la surface de but, à côté de l'endroit où la faute a été commise.

9.5. Si un gardien de but quitte la surface de but pendant le jeu, un penalty doit être accordé à l'équipe adverse. Cette règle ne s'applique pas lorsque le gardien quitte la surface de but uniquement sous l'effet de l'élan, à condition qu'il ne soit pas en possession du ballon (et qu'il ne le joue pas) en dehors de la surface de but.

9.6. Si, lorsque le ballon est en jeu, un joueur de champ pénètre dans la surface de but qu'il défend (à moins qu'il ne le fasse uniquement sous l'effet de l'élan), qu'il joue ou non le ballon. Un penalty doit être accordé à l'équipe adverse.

9.7. Les coups francs rapides à 3 mètres de la ligne de surface de but sont autorisés mais doivent être exécutés conformément à la section D, alinéas 4 et 5.

Penalty

10. Un penalty est un coup franc direct (CFI).

11. Le joueur peut commencer son mouvement de frappe à un mètre au maximum derrière le ballon, et il pourra faire un nombre illimité de pas dans un mouvement continu vers le ballon.

L'arbitre indiquera la position de départ à un mètre.

(Note : un petit pas en arrière est acceptable tant qu'il reste dans la zone d'un mètre).

12. Un joueur en train de tirer un penalty commet une faute s'il simule d'abord de frapper le ballon afin d'inciter le gardien de but à se déplacer dans une direction spécifique.

13. Lors d'un penalty, le gardien est autorisé à bouger n'importe quelle partie de son corps et à se déplacer le long de la ligne de but, mais il doit avoir les deux pieds en contact avec la ligne de but, entre les poteaux, jusqu'à ce que le ballon soit en jeu. Il n'est pas permis au gardien de s'écarter de la ligne de but avant que le coup de pied ne soit exécuté, ce qui aurait pour effet de faire rejouer un penalty arrêté ou manqué.

14. Tous les joueurs, à l'exception du gardien de but en défense et du tireur du penalty, doivent se trouver derrière le ballon et à une distance minimale de 2 mètres du ballon immédiatement avant le tir du penalty.

Infractions à la règle du carton bleu et du carton rouge

15. Si un joueur commet trois infractions (totalisation) pour course, jeu déloyal ou une combinaison des deux, l'arbitre doit lui adresser un carton bleu et l'obliger à quitter le jeu (sin-bin) pour une période de temps comme indiqué ci-dessous ;

- 15.1. Jusqu'à un match de 20 minutes inclus (par exemple 10 minutes aller-retour), la sanction du sin-bin est de 2 minutes de temps de jeu.
- 15.2. Tout match d'une durée supérieure à 20 minutes (par exemple 11 minutes ou plus dans chaque sens) est sanctionné d'une pénalité de 10 % de la durée du match. (par exemple, un match de 30 minutes est sanctionné par une pénalité de 3 minutes de temps de jeu. - 60 minutes, 6 minutes de temps de jeu)
- 15.3. Si un joueur faisant l'objet d'une sanction manifeste son désaccord avec l'arbitre, un autre carton bleu sera donné au contrevenant, suivi d'un carton rouge, et le contrevenant ne prendra plus part au match.
- 15.4. Si un joueur revenant du « sin-bin » commet 3 autres infractions, l'arbitre doit l'exclure du jeu (expulsion).
- 15.5. L'arbitre a toute latitude pour déterminer quelles sont les infractions qui méritent d'être comptabilisées.
16. Si un joueur est coupable de contestation, l'arbitre peut lui montrer un carton bleu et l'obliger à quitter le match (sin-bin) pour une période de temps de jeu telle que définie dans les sections 16,1 et 16.2.
17. Si un joueur se rend coupable de jeu irresponsable, l'arbitre doit lui infliger un carton bleu et l'obliger à quitter le match (sin-bin) pour une période de temps de jeu telle que définie dans les sections 16,1 et 16.2.
18. Si un joueur revenant du sin-bin commet 3 autres infractions, l'arbitre doit lui montrer un second carton bleu, suivi d'un carton rouge, qui l'obligera à ne plus participer au match (expulsion) et, le cas échéant, à la compétition.
19. Si un joueur se rend coupable d'une faute grave, l'arbitre peut lui infliger un carton rouge et l'exclure du match et, le cas échéant, de la compétition.
20. En cas de comportement dangereux ou imprudent, équivalant à une « faute aggravée », l'arbitre doit montrer un carton rouge et faire en sorte que le joueur ne participe plus au jeu (expulsion) et, le cas échéant, à la compétition.
21. Si un joueur (y compris un remplaçant hors terrain ou un officiel d'équipe) utilise des mots ou un comportement menaçants, abusifs ou insultants envers un autre joueur, un arbitre, un officiel ou tout autre participant, l'arbitre doit lui attribuer un carton rouge et l'exclure du match et, le cas échéant, de la compétition.
22. Si l'arbitre joue l'avantage pour un carton rouge ou un carton bleu (procédure de totalisation) et que le joueur fautif prend part au jeu, l'arbitre doit immédiatement

interrompre le jeu et prendre les mesures disciplinaires appropriées à l'encontre du joueur fautif.

Le joueur fautif peut alors reprendre le jeu par un CFI à ses adversaires à partir de l'endroit où le joueur fautif a été impliqué dans le jeu.

Section D : Commencer, arrêter et poursuivre le jeu.

Commencer un match

1. Un tirage au sort est effectué au début du match pour déterminer si une équipe souhaite donner le coup d'envoi ou choisir le côté qu'elle souhaite occuper. L'équipe qui gagne le tirage au sort a le premier choix.
2. Le match ne commence qu'au coup de sifflet de l'arbitre.
3. Un but ne peut être marqué directement sur un coup d'envoi, même en cas de déviation dans le but par un joueur adverse ou le gardien de but. Le but doit être refusé et un coup franc accordé à l'équipe adverse.

Arrêt et reprise du jeu

4. Si l'arbitre interrompt le jeu par un coup de sifflet, le jeu ne doit reprendre que sur un signal clair de l'arbitre. Ce signal peut être un coup de sifflet, un signal vocal ou un signe du bras. L'exception étant les « coups francs rapides
5. Les coups francs rapides peuvent être exécutés sans signal de reprise du jeu de la part de l'arbitre, à condition que ce dernier estime que l'action est sans danger. Si le jeu reprend de manière dangereuse, l'arbitre peut décider de prendre les mesures qu'il juge appropriées. Il peut s'agir soit de reprendre le coup franc, soit de revenir sur sa décision et d'accorder le coup franc à l'équipe adverse.

Note de clarification :

- Un joueur qui tente intentionnellement d'empêcher l'exécution d'un coup franc rapide peut recevoir un carton bleu.
- C'est la décision de l'arbitre d'accorder un coup franc.
- C'est la décision des joueurs d'exécuter un coup franc rapide.

6. Si, au cours d'un jeu ouvert, le ballon touche l'arbitre et que l'équipe adverse prend l'avantage, l'arbitre interrompra le jeu et le fera reprendre par une balle à terre incontestée en faveur de l'équipe qui a joué le ballon en dernier.

7. Une balle à terre peut être utilisée pour reprendre le jeu lorsqu'il n'est pas possible de déterminer quelle équipe devrait avoir la possession du ballon - par exemple, à la suite d'une interruption soudaine du jeu causée par une blessure.

8. Une rentrée de touche ou une remise en jeu reprend le jeu (sur les terrains dotés de lignes de touche) à l'endroit où le ballon a quitté le terrain de jeu.

Une reprise du jeu depuis la ligne de touche (par exemple une rentrée de touche) doit être effectuée depuis l'arrière de la ligne de touche.

9. Un coup de pied de coin entraîne la reprise du jeu (sur les terrains dotés de lignes de but) du même côté du terrain que celui où le ballon a quitté le champ de jeu.

10. Lorsque le ballon a entièrement franchi la ligne de but et qu'il est passé hors du terrain de jeu par un attaquant, le jeu reprendra par un coup de pied de but exécuté par le gardien de but. Le coup de pied de but peut être exécuté de n'importe quel point de la surface de but. Le ballon doit être immobile avant que le gardien ne le botte en jeu.

Le gardien de but peut commencer son mouvement de frappe à un mètre au maximum derrière le ballon. Si le gardien enfreint cette loi, l'arbitre interrompra le jeu et le coup de pied de but sera rejoué conformément à la loi.

Si un joueur de l'équipe adverse tente d'empêcher le gardien de but de remettre le ballon en jeu, il sera pénalisé. Le gardien de but offensé reprendra le jeu par un coup franc exécuté n'importe où dans la surface de but.

11. *Un « petit pas en arrière » est un pas en arrière ne dépassant pas un demi-mètre.*

Poursuite du jeu

12. Lorsqu'il reçoit le ballon, un joueur peut avoir les deux pieds décollés du sol, à condition qu'il ne fasse pas un pas en avant ou en arrière.
13. Les gardiens de but peuvent distribuer le ballon lorsqu'ils sont au sol.
14. Les passes en arrière illimitées entre un joueur et son gardien sont autorisées. Toutefois, si l'arbitre estime qu'il s'agit d'une tactique de perte de temps, il peut accorder un coup franc à l'adversaire à 3 mètres de la ligne de surface de but où la faute a été commise.
15. Les gardiens de but peuvent prendre le ballon à la main directement à partir d'une passe en retrait.
16. Les buts peuvent être marqués par n'importe quel joueur (à l'exception du gardien de but) depuis n'importe quelle position sur le terrain. En cas de but marqué par un gardien de but, le but doit être refusé et le ballon (considéré comme mort) doit être conservé par le gardien de but adverse.

Touches et corners

17. Les coups d'envoi et les corners sont indirects, les joueurs adverses devant se trouver à au moins 3 mètres du ballon. Un but ne sera autorisé à la suite d'une touche ou d'un corner que si le ballon a été légitimement joué par un autre joueur : les tirs directs sur le but à partir d'une touche ou d'un corner ne sont pas autorisés et tout but de ce type sera refusé, même s'il a été dévié par un autre joueur (y compris le gardien de but).
18. Un joueur exécutant une touche ou un corner : le joueur peut commencer son mouvement de frappe à un mètre maximum derrière le ballon, et il aura droit à un nombre illimité de pas dans un mouvement continu vers le ballon.

L'arbitre indiquera la position de départ à un mètre. (Un petit pas en arrière est autorisé).

Le ballon ne doit pas être botté avec une force excessive ou d'une manière susceptible de blesser un joueur.

Jouer un avantage

19. Bien que la décision de jouer un avantage puisse dépendre de nombreuses circonstances, il est conseillé aux arbitres de la WFA/FIWFA de ne prendre une telle mesure que si :

- elle profite à l'équipe qui n'a pas commis l'infraction
- il est possible de le faire en toute sécurité et il est peu probable qu'une confrontation s'ensuive, en particulier à la suite d'un contact physique

Les arbitres doivent clairement indiquer qu'un avantage est accordé et veiller à prendre les mesures correctives appropriées (carton bleu, avertissement/conseil) lorsqu'il est possible de le faire en toute sécurité et de manière appropriée.

Section E : Sécurité

1. Les joueurs doivent s'abstenir de porter ouvertement des bijoux ou des montres. Du ruban adhésif peut être utilisé pour couvrir les bagues.
2. Tous les joueurs doivent porter des protège-tibias, recouverts par leurs chaussettes, à moins qu'ils ne bénéficient d'une dispense médicale.

Section F : **ROBE** (Le **R**efus d'une **O**ccasion de **B**ut **E**vidente)

Sanction et carton rouge

1. Refuser une occasion de but manifeste (ROBE) est une infraction passible d'un carton rouge. Cette règle a pour but d'empêcher la défense de bloquer illégalement les occasions de but les plus dangereuses de l'adversaire et prend en compte le fait de toucher le ballon et de commettre une faute sur un attaquant se dirigeant vers le but, ce qui constitue une infraction passible d'un coup franc ou d'un penalty. C'est évidemment une décision très importante pour l'arbitre de déterminer le ROBE car l'équipe joue alors avec un joueur en moins.

Remarque : *Toutefois, lorsqu'un joueur commet une infraction contre un adversaire qui prive ce dernier d'une occasion manifeste de marquer un but et que l'arbitre accorde un coup de pied de réparation, l'arbitre peut avertir le joueur fautif par un carton bleu s'il estime que l'infraction était une tentative de jouer le ballon. Dans toutes les autres circonstances (par exemple, courir, tenir, tirer, pousser, impossibilité de jouer le ballon, etc.) le joueur doit être sanctionné par un carton rouge.*

2. Toucher le ballon à la main. Ceci ne s'applique évidemment pas à un gardien de but dans sa propre surface de réparation mais s'applique au gardien qui sort de la surface de réparation pour toucher délibérément le ballon ou à un joueur de champ qui touche délibérément le ballon d'une main sur un tir qui allait dans le but.

3. Veuillez noter qu'il n'y a pas d'infraction ROBE lorsqu'un gardien de but effectue un arrêt dans la surface de réparation et que son élan entraîne le ballon en dehors de la surface.

4. Si un défenseur (pas le gardien de but) touche délibérément le ballon qui entre dans le but, le but est accordé et la faute est enregistrée dans le cadre de la procédure de totalisation. S'il s'agit de la troisième ou de la sixième infraction du joueur, l'arbitre prendra les mesures disciplinaires appropriées.

5. Lorsqu'un attaquant se dirigeant vers le but adverse est victime d'une faute de la part d'un défenseur, ou lorsque le tir au but est bloqué par un défenseur qui court, l'arbitre doit prendre une décision très importante.

6. Ces décisions doivent se fonder sur quatre éléments pour qu'une occasion de but soit évidente avant que la faute ne devienne une infraction passible d'un carton rouge.

Ces éléments sont décrits comme les quatre D :

- Les défenseurs : Sans compter le joueur qui commet la faute, il y a au plus un défenseur entre la faute et le but. Cet autre défenseur est généralement le gardien de but. Le gardien qui commet une faute peut également être exclu pour cette infraction.

- Distance par rapport au ballon : L'attaquant doit être suffisamment proche du ballon pour pouvoir continuer à le jouer au moment de la faute.

- Distance par rapport au but : l'attaquant doit être, ou avoir la possibilité d'être, suffisamment proche du but pour avoir une chance légitime de marquer. Par conséquent, il est plus probable que l'attaquant se trouve près de la surface de réparation de l'adversaire que dans la moitié défensive du terrain de son équipe, ce qui constitue une occasion de but évidente.

- Direction : L'attaquant doit se diriger vers le but adverse au moment de la faute, et non vers un drapeau de coin ou loin du but.

7. Pour une faute ROBE, le jeu doit reprendre par un penalty en faveur de l'équipe fautive.

8. Pour une faute de ROBE, le joueur fautif doit recevoir un carton approprié.
9. Exemple ; à titre de référence uniquement, et destiné à ARRÊTER une soi-disant « faute professionnelle ».

Si un attaquant en possession du ballon et considéré comme ayant une occasion de but est délibérément victime d'une faute ou empêché de marquer par un défenseur ou un gardien, ce défenseur ou ce gardien sera exclu (carton rouge) et un penalty sera accordé.