FOOTBALL à 7

et ses Règles

Saison

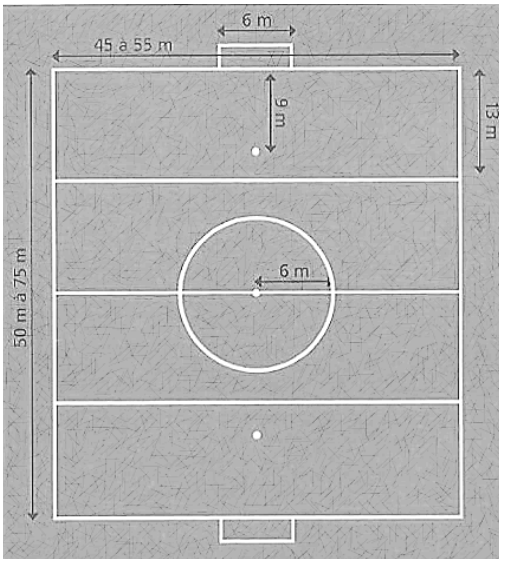
2026 - 2027

ufolep

TOUS LES SPORTS AUTREMENT

YONNE





LOI 1 : Le Terrain

Les Mesures règlementaires :

Longueur ***50 m à 75 m***
Largeur ***45 m à 55 m***

Rayon central ***6 m***

Dimensions des But ***6 m x 2 m (tolérance 2.10 m)***
Surface de réparation ***13 m***
Surface de but ***5 m***
Coup de Pied de réparation ***9 m***

Les Drapeaux de coin ***1.50 m mini*** *Étoffe* ***45 x 45 cm***
Quart de cercle de la surface de coin ***1 m***

Seul, (et à tous moments) l'arbitre peut déclarer un terrain impraticable dans le cas où il jugerait la pratique du jeu aléatoire ou dangereuse par suite :

- ***a)*** *Mauvaise état du terrain (enneigé, verglacé, détrempé, aspérité durci par le gel, inondé, etc.…)*
- ***b)*** *Mauvaises conditions atmosphériques (brouillard dense, tempête de neige, obscurité, etc.…)*
- ***c)*** *Mauvais équipement de terrain (buts non conformes, marquage nul ou non réglementaire, absence de filets, etc.…*

Toutes les lignes limitant le champ de jeu et les diverses zones intérieures sont tracées à l'intérieur des surfaces qu'elles délimitent. Elles se confondent donc avec elles.

LOI 2 : Le Ballon

Les ballons sont fournis par le club visité et en nombre suffisant pour permettre à l'arbitre de mener la rencontre à son terme.



Circonférence : *Maxi :* ***71 cm*** *Mini :* ***68 cm***

Poids : *Maxi :* ***453 gr*** *Mini :* ***396 gr***

Lorsque le ballon se dégonfle ou éclate : arrêt du jeu et remplacement du ballon.

- *Ballon en jeu : balle à terre à l'endroit où il se trouvait à ce moment-là.*
- *Dans la surface de but : balle à terre sur la ligne de surface du but au gardien.*
- *Ballon hors du jeu : reprise du jeu consécutif à la mise hors du jeu*

Le ballon sera considéré en jeu, lorsqu'il aura été touché.

LOI 3 : Les Joueurs

La partie se déroulera en présence de 2 équipes de 7 joueurs et 4 remplaçants qui peuvent rentrer à tout moment sur un arrêt du jeu sur le signal de l'arbitre.

Les remplaçants doivent être inscrits sur la feuille de match avant le coup d'envoi.

Ceux-ci ne sont pas obligés d'être présents.

Ceux-ci ne peuvent pénétrer sur le terrain, que sur arrêt naturel du jeu avec accord de l'arbitre et après que l'autre joueur est quitté l'aire de jeu.

Il en sera de même pour le gardien de but, après avoir changé de maillot.

L'arbitre exige la présentation des licences et vérifie l'identité des joueurs avant le match, il procède à l'appel des licences avec les capitaines.

Si un joueur ne présente pas de licence, l'arbitre exigera une pièce d'identité avec photographie.

Un joueur ne pouvant présenter ni sa licence ni une pièce d'identité se verra interdire la participation à la rencontre.

Un joueur qui pénètre sur le champ de jeu sans autorisation sera pénalisé d'un avertissement et le refoulement du joueur fautif : reprise du jeu par balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon.

***Équipes incomplètes** :*

1) *Minimum requis pour que le match puisse débuter : équipe **de 6 joueurs**.*
2) *Équipe réduite à **cinq joueurs** en cours de match :*
   - ***a)** À la suite de blessures et/ou à un ou des cartons rouges : **MATCH ARRÊTÉ***
   - ***b)** À la suite d'une ou deux expulsions temporaires de 10 minutes : **Le match pourra continuer***

Clarification officielle du rôle du capitaine dans la relation avec l'arbitre.

***Seul le capitaine** peut s'adresser à l'arbitre **pour obtenir des explications**, et **ce, uniquement dans des conditions précises** :*

*Le capitaine doit faire sa demande **de manière respectueuse**.*

*L'échange ne peut avoir lieu que pour **des situations importantes** (but refusé, carton rouge, penalty, etc.).*

*Les autres joueurs ne doivent **pas intervenir**, ce qui renforce la lisibilité et l'autorité sur le terrain*

LOI 4 : Équipements des Joueurs

- ***Tous les joueurs seront équipés :***

> d'un maillot dans le short **> d'un short,**

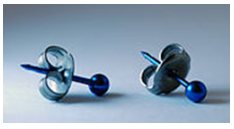
> d'une paire de bas, **> d'une paire de chaussures** **>de protège-tibias OBLIGATOIRE**

- Le capitaine portera un brassard

- Le gardien de but portera des couleurs différentes aux autres joueurs et peut porter un pantalon training.

- L'arbitre interviendra sur tous les objets dangereux ainsi que les crampons.

**** Chaînes*** **** Boucle d'oreille et Piercing*** ****Bagues*** **** Montre***



- Équipe ayant des équipements de mêmes couleurs ou pouvant prêter à confusion :
C'est le club recevant qui devra recourir à un autre jeu de maillots.

- En cas de perte de chaussure(s), l'arbitre laissera le jeu se poursuivre même si le joueur qui a perdu sa chaussure continue de jouer.

- L'arbitre arrêtera le jeu uniquement si la chaussure perdue gêne un joueur.

LOI 5 : Arbitre



*- Il assure la **SECURITE** des joueurs. Il veille à l'application des lois.*

- Il décide sans appel des questions de fait .

- Il applique la loi de l'avantage avec prudence et discernement (esprit du jeu).

- Il chronomètre et arrête le jeu ou la partie, si nécessaire et donne le signal de la reprise.

- Il avertit un joueur incorrect, l'exclut s'il récidive ou s'il se rend coupable de conduite violente.

- Il interdit l'accès du terrain à toute personne, autre que les arbitres assistants et joueurs.

- Il suspend le match si un joueur est sérieusement blessé et prend les dispositions nécessaire pour la sécurité du joueur.

- Il veillera à ce que la feuille de match soit remplie correctement, ainsi que le carton d'arbitrage.

*- Pour tous les incidents **« AVANT », « PENDANT » ou « APRÈS »** le match, il devra adresser un rapport circonstancié à la commission d'application des règlements.*

- L'arbitre peut toujours revenir sur une décision, à condition expresse, que le jeu n'ait pas repris.

- L'arbitre ne peut en aucun cas s'opposer à ce que des réserves soient posées sur la feuille de match.

- Il adressera un rapport circonstancié. Seules les réserves techniques devront être transcrites par l'arbitre, sous la dictée du capitaine plaignant, à la fin du match.

*- **« OBLIGATION » à l'arbitre de siffler lors du coup d'envoi et pénalty.***

Signaux de l'arbitre

Gardien de but : Le gardien de but peut conserver le ballon à la main pendant 8 secondes maximum.
L'arbitre indique avec la main les 5 secondes restantes. Si le délai est dépassé, corner à l'équipe adverse.

Rentrée de touche : En cas de retard pour l'exécution d'une touche, l'arbitre peut lancer un décompte de 5 secondes. Si le délai est dépassé, touche à l'équipe adverse.

Coup de pied de but : En cas de retard pour l'exécution d'un coup de pied de but, l'arbitre peut lancer un décompte de 5 secondes. Si le délai est dépassé, corner à l'équipe adverse.

LOI 6 : Arbitre Assistant



*L'arbitrage n'est pas l'œuvre d'une personne, mais de **3 personnes**.*

Donc, les arbitres assistants sont indispensables.

Ils doivent suivre les instructions du directeur de jeu.

Ils donnent leur opinion, que si on leur demande.

L'arbitre central reste le seul juge de la décision finale.

Un des 2 arbitres assistants doit prendre le « temps » avec l'arbitre.

Ne jamais persister dans la décision, mais baisser rapidement le drapeau si l'arbitre ne vous suit pas.

LOI 7 : Durée de la partie



*La durée d'un match en UFOLEP est de deux fois **¨ 40 mn¨** plus les arrêts de jeu éventuels.*

Pas de prolongation de temps pour l'exécution d'un coup franc ou d'un coup de pied de coin.

***Obligation de prolonger** le jeu pour l'exécution d'un coup de pied de réparation pour chacune des périodes.*

Sur un arrêt de jeu exceptionnel *(Blessures, panne électrique, brouillard intense, ou tout autre arrêt exceptionnel), le temps de l'arrêt ne doit pas excéder 40 minutes (en un seul ou plusieurs arrêts).*

En cas de dépassement, ARRÊT DU MATCH et faire un rapport à la commission sportive.

LOI 8 : Coup d'Envoi



L'équipe qui remporte le Toss, choisit :

- *Soit le but en direction duquel elle attaque*
- *Soit d'effectuer le coup d'envoi du match*

Le ballon au centre du terrain est considéré comme étant en jeu dès qu'il aura été botté ou à clairement bougé (jouer le coup d'envoi vers l'avant n'est plus une obligation).

Le coup de sifflet est obligatoire.

- *Un but peut être marqué directement sur un coup d'envoi.*
- *Le ballon ayant été joué, ne peut être rejoué par le même botteur. Un joueur ne peut en aucun cas jouer deux fois le ballon consécutivement : coup franc contre le joueur fautif.*
- *Après la mi-temps, les équipes changeront de camp :*
  le coup d'envoi sera donné par l'équipe qui n'a pas bénéficié de celui-ci lors de la première période
- *Sur une balle à terre, le ballon est en jeu, lorsqu'il a touché le sol et qu'il a été touché par au moins 2 joueurs. Si tel n'est pas le cas et qu'un but est marqué, but refusé.*

Reprise du jeu : coup de pied de but si le ballon entre dans la surface adverse.

Corner si le ballon entre dans son propre but.

La balle à terre est effectuée :

- *Au gardien de but si le ballon était dans la surface de réparation au moment de l'arrêt du jeu.*
- *Au joueur de l'équipe qui a touché le ballon en dernier au moment de l'arrêt non naturel du jeu*
- *Les adversaires doivent se tenir à 4 m du ballon.*

Laisser tomber le ballon rapidement (ne pas le jeter, ni l'envoyer en l'air, ne pas siffler).

LOI 9 : Ballon en Jeu ou Hors du Jeu

- *Les lignes appartiennent aux surfaces qu'elles délimitent. Par conséquent, les lignes de touche et les lignes de but font partie du terrain de jeu.*

Le ballon est hors du jeu :

- *Lorsqu'il a entièrement dépassé une ligne de touche ou de but, soit en l'air, soit à terre.*
- *Lorsque la partie a été arrêtée par l'arbitre*

Lorsque celui-ci a touché l'arbitre, et qu'il a bénéficié à l'équipe adverse :

- *Dans ce cas la balle à terre sera pour l'équipe qui avait le ballon avant que l'arbitre le touche.*

Le ballon est en jeu :

Il est en jeu du début à la fin de la partie ; y compris :
Si le ballon rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché un montant de but, une barre transversale de but, un drapeau de coin.

LOI 10 : But Marqué

- *Le ballon dépasse entièrement la ligne de but entre les montants et sous la barre transversale.*
- *Le ballon n'est pas porté, jeté ou frappé de la main ou du bras par un joueur attaquant.*
- *Le ballon est resté conforme à la loi 2.*

- ***Les remises en jeu où un but peut être marqué « DIRECTEMENT » :***

a) *Coup franc direct contre équipe adverse.*
b) *Coup de pied de réparation.*
c) *Coup de pied de coin.*
d) *Coup d'envoi.*
e) *Sur un coup de pied de but dans le but adverse.*

- *Sur balle à terre après qu'elle ait touché le sol et qu'elle ait été touché à 2 reprises (adversaires ou partenaires).*
- *Sur dégagement à la main ou du pied du gardien de but, il peut être marqué directement*

- ***Les remises en jeu ou un but ne peut être marqué DIRECTEMENT :***

1) *Sur un coup franc direct, botté dans son propre but.*
2) *Sur une rentrée de touche.*
3) *Sur une balle à terre avant qu'elle ait touché le sol et qu'elle ait été touché à 2 reprises.*
4) *Sur coup de pied de coin contre son camp.*
5) *Sur coup de pied de but contre son camp.*

- *Si le ballon est touché par l'arbitre (balle à terre à l'endroit où l'arbitre à touché le ballon pour l'équipe qui possédait le ballon) sauf dans la surface de réparation (balle à terre pour le gardien de but).*

LOI 11 : Hors-jeu

- *Un joueur est en position de hors-jeu, s'il est plus près de la ligne de but adverse que le ballon.*
- *Un joueur est hors-jeu s'il n'a pas deux joueurs entre lui et la ligne de but*
- *Un joueur est hors-jeu, s'il influence le jeu ou l'adversaire ou tente de tirer un avantage.*
- *« Le hors-jeu » se juge au coup de pied du partenaire et non à la réception du ballon.*
- *L'arbitre s'abstiendra de siffler un hors-jeu de position, dans la mesure où il n'influence pas le jeu.*
- *Un joueur n'est pas jugé hors-jeu dans des cas bien précis :*

a) Pendant l'action de jeu.

1) *Avant la ligne des 13 m.*
2) *S'il y a au moins 2 adversaires sur la même ligne que lui, par rapport à leur propre ligne de but.*
3) *S'il n'est pas en avant du ballon au moment où celui-ci est joué.*
4) *S'il se trouve simplement en position hors-jeu sans participer à l'action.*
5) *S'il reçoit le ballon d'un adversaire.*

b) Lors d'une remise en jeu

6) *S'il reçoit le ballon directement sur une rentrée de touche.*
7) *S'il reçoit directement le ballon sur coup de pied de but.*
8) *S'il reçoit directement le ballon sur coup de pied de coin.*
9) *Sur balle à terre après qu'elle est touché le sol*

.- Une main intentionnelle commise par un joueur en défense est considérée comme une « action délibérée » au regard du hors-jeu

LOI 12 : Fautes et Incorrections

Commettre une des douze fautes « intentionnellement » suivantes :

1) *Donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire.*
2) *Faire tomber ou essayer de faire tomber un adversaire, au moyen d'un croc en jambe ou se baissant devant ou derrière lui.*
3) *Sauter sur un adversaire.*
4) *Charger violemment ou dangereusement un adversaire.*
5) *Frapper ou essayer de frapper un adversaire.*
6) *Bousculer un adversaire.*
7) *Tacler un adversaire pour s'emparer du ballon en touchant l'adversaire avant de jouer le ballon.*
8) *Tenir un adversaire (tirage du maillot).*
9) *Manier le ballon, porter, frapper, ou lancer le ballon avec la main ou le bras (ne s'applique pas au gardien de but dans sa surface de réparation).*
10) *Faire obstacle à la progression d'un adversaire avec contact.*
11) *Cracher sur/ou mordre quelqu'un (adversaire, partenaire, arbitre, etc.…)*
12) *Lancer un objet sur/vers un adversaire ou un arbitre.*

- *Faute commise par un défenseur dans sa surface de réparation sur un adversaire…**PENALTY***
- *Faute commise par un attaquant …… **COUP FRANC DIRECT***
- *Toutes les fautes commises en dehors des surfaces de réparation …**COUP FRANC DIRECT***

Fautes commises en dehors des 12 prévues par la loi 12 :

1) *Jouer d'une manière dangereuse (jeu dangereux).*
2) *Charger loyalement, alors que le ballon n'est pas à distance de jeu.*
3) *Faire intentionnellement « obstruction »(se mettre entre le ballon et l'adversaire sans jouer celui-ci).*
4) *Charger le gardien dans les 13 m en l'air.*
5) *Se laisser aller à des manœuvres pour retarder le jeu (ballon tenu plus de 6 secondes dans les mains par le gardien).*
6) *Le gardien reprend le ballon avec les mains, alors que celui-ci est envoyé intentionnellement du pied par un partenaire ou provenant d'une touche.*
7) *Lorsque le gardien bloque volontairement le ballon, le fait rouler et le reprend à la main de nouveau dans sa surface de réparation, pour le dégager.*

.. Dans tous les cas cités .. COUP FRANC DIRECT avec constitution d'un mur à 6 m au-delà des 13 m.

8) *Enfreindre avec persistance les lois du jeu.*
9) *Désapprouver par paroles ou par gestes toutes décisions de l'arbitre.*
10) *Se rendre coupable de conduite inconvenante.*



…Sanction administrative et technique ***AVERTISSEMENT et COUP FRANC DIRECT.***

11) *Se rendre coupable de conduite violente ou de brutalité.*
12) *Tenir des propos injurieux ou grossiers.*
13) *Après un avantissement, se rend de nouveau coupable de conduite inconvenante*



…. Sanction administrative et technique ***EXCLUSION et COUP FRANC DIRECT.***

Anéantissement d'une occasion nette de but : (Double peine) 4 situations possibles :

- *Faute commise de la main dans la surface empêchant le ballon de rentrer dans le but :*

  PENALTY et CARTON ROUGE (pas de changement)

- *Faute commise sur un adversaire qui filait au but en dehors de la surface (dernier défenseur) :*

  COUP FRANC DIRECT au 13 m sans mur et CARTON ROUGE (pas de changement)

- *Faute commise dans la surface en tirant, tenant ou poussant un adversaire :*

  PENALTY et CARTON ROUGE (pas de changement)

- *Faute commise dans la surface avec l'intention de jouer le ballon, (hors situations évoquées ci-dessus) :*

  PENALTY et CARTON JAUNE (et non plus carton rouge)

Faute commise à l'extérieur du terrain : (Ballon en Jeu)

Si un joueur présent sur le terrain commet une faute contre un joueur qui se trouve à l'extérieur du terrain :

COUP FRANC sur la ligne du terrain au point le plus proche où le joueur est sorti.

Sil la faute est passible du coup franc et si le point se trouve sur une partie de ligne délimitant la surface de réparation du fautif :

PENALTY (toujours possibilité de ramener le coup franc au 13 m.

Des sanctions type avertissement ou exclusion pourront être dorénavant infligées à un officiel d'équipe.

Si une infraction est commise par une personne présente dans la surface technique (remplaçants, joueurs remplacés, joueurs exclus ou officiel d'équipe) et que la personne fautive ne peut être identifié, c'est l'entraîneur principale (dirigeant d'équipe) qui recevra la sanction.

- Main : Main, l'avant-bras, le bras, mais plus l'épaule.

- Une main « accidentelle » commise par un joueur en attaque n'est pénalisée que si elle survient « immédiatement » avant un but ou une occasion de but manifeste.

- Si Avantage sur :

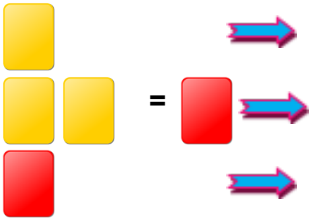
- *Anéantissement d'une occasion nette de but alors on passe du rouge au jaune.*
- *Anéantissement d'une action prometteuse alors on passe du jaune à rien.*

Sur les anéantissements on dégrade la sanction (rouge à jaune et jaune à rien)

si les deux cas de figure suivants sont réunis :

- *La faute est sanctionnée d'un pénalty*
- *Le fautif a essayé de jouer le ballon*

Rappel : Les cartons (Sanction administrative)



Exclusion Temporaire de 10 minutes

Exclusion

Exclusion Direct
(rapport au responsable de la commission disciplinaire)

LOI 13 : Coups Francs

- Le règlement UFOLEP stipule : tous les coups francs peuvent être joués DIRECTEMENT.

- Un coup de pied placé doit être donné à l'endroit fixé par la loi :

****Coup d'envoi** ***Coup de pied de but***

****Coup de pied de coin** ***Coup de pied de réparation***

- Le coup franc en dehors des 13 m est donné en principe, à l'endroit où la faute a été commise (le ballon doit être impérativement arrêté).

- Un coup de pied de réparation doit être obligatoirement donné en AVANT

- Sur coup franc à exécuter dans sa propre surface de réparation, le ballon sera en jeu lorsqu'il aura été botté.

- Les attaquants doivent se trouver à l'extérieur de cette surface et ne pourront y rentrer qu'au botté du ballon.

- Le ballon ne peut être joué 2 fois par le même joueur (coup franc contre le fautif).

- Dans le fait de frapper un adversaire, de lancer ou de cracher, la faute se situe au point de contact et la sanction à prendre est fonction du placement de la victime.

- Pour jeu dangereux ou actes d'anti-jeu par le dernier défenseur dans sa propre moitié de terrain.

... COUP FRANC DIRECT au 13 m SANS constitution de mur ; il y a alors transport de balle.

*- Sur un coup franc très ou fortement contesté par **les défenseurs ou les attaquants**, l'arbitre peut faire **avancer ou reculer** le ballon de 5 m (pas au-delà de la limite de surface de réparation).*

… Sur exécution d'un coup franc, les défenseurs doivent se trouver à 6 m du ballon et les attaquants à 1 m du mur.

… Indiquer, dès le coup de sifflet arrêtant le cours du jeu, le sens du coup franc.

… Se porter rapidement à proximité de l'endroit où le coup franc doit être donné.

… Dès que les conditions requises pour l'exécution correcte du coup franc sont remplies, se placer au mieux en donnant le signal d'exécution soit par un geste de la main ou soit sur coup de sifflet.

LOI 14 : Coup de Pied de Réparation

- *Un pénalty sera accordé, si une des douze fautes est commise intentionnellement dans les **13 m.***
- *Le ballon sera placé sur le point de pénalty, qui se trouve à **9 m**.*
- *Le joueur pour effectuer le pénalty, sera dans la surface de réparation et se présentera à l'arbitre.*
- *Les autres joueurs seront en dehors des **13 m** et à **6 m** du ballon.*
- *Le gardien de but devra rester sur sa ligne de but, entre les montants, et dorénavant avoir au moins un pied sur la ligne de but.*
- ***Le gardien doit veiller à respecter le jeu et l'adversaire en évitant de distraire abusivement le tireur (venir perturbé le tireur ou en touchant les poteaux, la barre transversale ou les filets***
- *Le ballon sera joué en AVANT et après le coup de sifflet de l'arbitre.*

<u>Infractions lors de l'exécution entre le coup de sifflet et le botté</u> :

- *Le pénalty est botté en arrière : reprise du jeu : **coup franc contre le botteur.***
- *Un coéquipier du tireur exécute le pénalty : reprise du jeu : **coup franc contre le botteur et carton jaune (tricherie).***
- *Le tireur fait semblant de frapper le ballon après avoir terminé sa course : reprise du jeu : **coup franc contre le botteur et carton jaune***

<u>Le pénalty aura son « PLEIN EFFET » quand</u> :

a) *Le but est marqué.*
b) *Le ballon est sorti des limites du terrain de jeu.*
c) *Le ballon est arrêté ou repoussé par le gardien de but.*
d) *Le ballon rebondit dans le jeu, après avoir heurté la barre transversale ou le montant.*

<u>Les fautes sanctionnées lors de l'exécution d'un pénalty</u> :

1) ***Joueurs défendants se trouvant à l'extérieur du champ de jeu ou à l'intérieur des 13 m.***
   - *But marqué …… But accordé - But non marqué …… pénalty à refaire.*

2) ***Joueurs attaquants se trouvant dans la même position :***
   - *But marqué …… But refusé ... …… Pénalty à refaire*
   - *Le ballon sort en ligne de but …… coup de pied de but*
   - *Le gardien bloque le ballon …… Laisser le jeu se poursuivre.*
   - *Le ballon détourné en ligne de but par le gardien …… coup franc à l'endroit où se trouvait l'attaquant.*
   - *Si le ballon rebondit dans le jeu, après avoir frappé l'un des montants ou le gardien de but …… arrêt du jeu …… coup franc à l'endroit où se trouvait le joueur.*

3) ***Le gardien de but quittant la ligne de but avant que le ballon soit botté :***
   - *But marqué …….. But accordé.*
   - *But non marqué …….. Pénalty à refaire.*

4) ***Joueur bottant le ballon en arrière ou latéralement :***
   - *Coup franc contre le botteur.*

5) ***Joueur qui joue 2 fois le ballon, alors qu'il a été botté et qu'il n'a pas été joué par un autre joueur :***
   - *But marqué …… but refusé …… coup franc pour la défense à l'endroit où se trouvait le ballon.*

6) ***Dans le cas où le pénalty est à recommencer :***
   - *Un autre joueur peut l'exécuter (se présenter à l'arbitre)*

7) ***Le gardien peut se faire remplacer par un autre joueur (changer le maillot et prévenir l'arbitre).***
   - *Le ballon est arrêté par un étranger (spectateur, chien, etc.…) : Pénalty à refaire.*
   - *Après le temps réglementaire, l'arbitre doit obligatoirement faire exécuter le pénalty et arrêter le jeu, dès que celui-ci a eu son plein effet*

8) ***Issu du Match pour les tirs aux buts***
   - *Les Cartons jaunes et rappel à l'ordre ne sont pas pris en compte lors de la séance de tirs au but.*
   - *Au cas où une équipe est incomplète pour la séance de tirs aux buts, l'équipe adverse devra se mettre à égalité de joueurs avec cette équipe.*

LOI 15 : Rentrée de Touche

Lorsque le ballon aura entièrement dépassé la ligne de touche, soit à terre, soit en l'air, il sera rejeté en jeu dans une direction quelconque, de l'endroit où il aura franchi la ligne, par un joueur de l'équipe opposée à celle dont fait partie le joueur ayant touché le ballon en dernier lieu.

1) *L'adversaire doit se trouver à 2 m (minimum) de celui qui fait la touche.*
2) *Le ballon sera en jeu, dès qu'il sera lancé dans le champ de jeu.*
3) ***Le joueur doit** :*

***a)** faire face au terrain*

***b)** avoir chaque pied en dehors de la ligne de touche.*

***c)** lancer des deux mains par-dessus la tête et de derrière la tête.*

***d)** ne pas rejouer le ballon avant un autre joueur.*

- *But marqué directement …. But refusé …. Coup de pied de but.*
- *Pas d'hors-jeu sur une rentrée de touche.*
- *La rentrée de touche se fera à l'endroit où le ballon a franchi entièrement la ligne de touche au sol ou en l'air.*
- *Le joueur effectuant la rentrée de touche, rejoue le ballon sans que celui-ci ne soit rejoué par un partenaire ou adversaire, sera sanctionné par un coup franc direct à l'endroit où se trouvait le ballon sauf si c'est dans la surface : coup franc au 13 m avec constitution d'un mur.*

…. Si la rentrée de touche n'est pas faite régulièrement ou au mauvais endroit, elle sera recommencée par un joueur adverse.

Si un joueur retarde indûment l'exécution d'une rentrée de touche en faveur de son équipe, l'arbitre donne un coup de sifflet et signale le début d'un décompte de cinq secondes. L'arbitre effectue également un décompte visuel des cinq secondes, main levée. Si la rentrée de touche n'a pas été effectuée à la fin des cinq secondes, elle est accordée à l'équipe adverse. Le joueur ayant commis l'infraction n'est averti que s'il retarde excessivement la reprise du jeu après que la rentrée de touche a été accordée à l'équipe adverse.*

LOI 16 : Coup de Pied de But

Lorsque le ballon, après avoir été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe attaquante, aura entièrement dépassé la ligne de but, soit à terre, soit en l'air, en dehors de la partie de cette ligne comprise entre les montants de but, il sera placé à un point quelconque de la surface de but et sera relancé du pied directement dans le jeu par un joueur de l'équipe défendante.

1. *Lors d'un coup de pied de but, le ballon sera en jeu, lorsqu'il aura été botté*
2. *Il n'y a pas de hors-jeu sur un coup de pied de but*
3. *Les attaquants doivent se trouver à l'extérieur de cette surface et ne pourront y rentrer qu'au botté du ballon.*
4. *Le joueur qui donne le coup de pied, ne peut jouer 2 fois le ballon (coup franc direct au 13 m).*
5. *Un but peut être marqué directement*

Si un joueur retarde indûment l'exécution d'un coup de pied de but en faveur de son équipe, l'arbitre donne un coup de sifflet et signale le début d'un décompte de cinq secondes. L'arbitre effectue également un décompte visuel des cinq secondes, main levée. Si le coup de pied de but n'a pas été effectué à la fin des cinq secondes, un corner est accordé à l'équipe adverse. Le joueur ayant commis l'infraction n'est averti que s'il retarde excessivement la reprise du jeu après que le corner a été accordé à l'équipe adverse.*

LOI 17 : Coup de Pied de Coin

Lorsque le ballon, après avoir été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe défendante, aura entièrement dépassé la ligne de but, soit à terre, soit en l'air, en dehors de la partie de cette ligne comprise entre les montants de but, un coup pied de coin sera donné par un joueur de l'équipe attaquante.

Un corner peut être accordé lorsque l'arbitre sanctionne un gardien de but ayant conservé le ballon à la main trop longtemps ou une équipe ayant retardé l'exécution d'un coup de pied de but en sa faveur.

1) *Il n'y a pas de hors-jeu, s'il reçoit le ballon directement du botteur.*
2) *Un but marqué directement …… But valable.*
3) *Interdiction de déplacer le drapeau de coin.*
4) *Le ballon peut être botté dans n'importe quelle direction.*
5) *Le ballon doit se trouver dans l'arc de cercle.*
6) *L'adversaire doit se trouver au minimum à 6 m du ballon.*
7) *Le ballon est en jeu, lorsqu'il a été botté et a clairement bougé même s'il n'est pas sorti de la surface de coin.*
8) *Le botteur ne peut jouer 2 fois le ballon, tant qu'il n'est pas joué par un autre joueur*

Mise à jour le : 17/10/2026