

RÈGLEMENT

LIGUE 7v7 OUTDOOR



MAGIC SOCCER LEAGUE

SAISON 2020-2021

SOMMAIRE

RÈGLES :

- 1. LE TERRAIN**
- 2. LE BALLON**
- 3. LES JOUEURS**
- 4. LES ÉQUIPEMENTS**
- 5. LES ARBITRES**
- 6. DURÉE DE LA PARTIE**
- 7. COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU**
- 8. BALLON EN JEU ET HORS DU JEU**
- 9. DÉTERMINER L'ISSU D'UN MATCH**
- 10. LE HORS JEU**
- 11. FAUTES ET INCORRECTIONS**
- 12. COUPS FRANCS**
- 13. PENALTY**
- 14. RENTRÉE DE TOUCHE**
- 15. COUP DE PIED DE BUT**
- 16. CORNER**

RÈGLES 1 : LE TERRAIN

- Longueur de 50 m
- Largeur de 38 m
- But de 6 m de long
- Pénalty à 8 m
- 2 terrains séparés par une zone neutre de 8 mètres
- Zone neutre de 2 mètres tout autour du terrain permettant l'accès au public
- Rectangle du gardien défini par des lignes pointillées à X m
- **Terrain synthétique** de dernière génération

RÈGLES 2 : LE BALLON

- **Ballon taille 5 en cuir** (de circonférence minimum de 68 cm et maximum de 70 cm), de poids 410 à 450 grammes.
- Ballon de grand foot
- 2 ballons par terrain
- 1 ballon par équipe pour l'échauffement

RÈGLES 3 : LES JOUEURS

- Lorsque l'on utilise le terme de "joueurs", il s'agit obligatoirement de titulaires. Les autres étant appelés "remplaçants".
- Chaque équipe se compose de **7 joueurs**, dont 1 gardien de but.
- Chaque équipe peut présenter 7 joueurs, plus autant de remplaçants.

- Ceux-ci peuvent entrer dans le jeu à ***n'importe quel moment*** de la partie, à condition d'attendre ***un arrêt de jeu***. L'entrée en jeu s'effectue au ***milieu du terrain***. Le changement peut se faire sans demander l'autorisation à l'arbitre.
- Les joueurs remplacés peuvent continuer à participer à la rencontre en qualité de remplaçants.
- Si avant le coup d'envoi, un joueur est expulsé par l'arbitre, il ne pourra être remplacé que par l'un des remplaçants inscrits sur la feuille de match.
- Si une équipe est en surnombre (8, 9 joueurs) l'arbitre arrête le jeu et refusera le ou les joueurs excédentaires, leur distribuera un avertissement et fera reprendre le jeu par un CFD à l'endroit où le joueur en surnombre touche le ballon (ou pénalty si il est à l'intérieur de sa propre surface de réparation)
- Après le coup d'envoi donné, il est possible de compléter son équipe en joueurs titulaires.
- ***L'échauffement des remplaçants*** ne doit pas se dérouler ni en face de l'arbitre ni derrière le but de l'équipe adverse. Les remplaçants doivent avoir ***une couleur différente*** de leurs partenaires (utilisation de chasubles)
- Une équipe présentant ***moins de 5 joueurs*** sur le terrain est ***déclarée forfait*** (sauf exclusion temporaire).
- ***Tout joueur non inscrits ou usurpant l'identité*** d'un autre joueur sur la feuille de match, sera ***sanctionné*** et l'équipe sera ***déclaré forfait*** pour ce match.

RÈGLES 4 : LES ÉQUIPEMENTS JOUEURS

- L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour lui-même ou pour les autres. Ceci s'applique aussi aux bijoux en tout genre.

- Le port d'objets dangereux (montres, bracelets) ainsi que tous les bijoux même protégés par un sparadrap est interdit.
- Le port des lunettes par les joueurs est autorisé.
- L'équipement de base obligatoire d'un joueur comprend un maillot ou chemisette numérotés, un short, une paire de chaussette, et chaussures.
- Il est recommandé pour les joueurs d'une même équipe le port des shorts et des chaussettes de mêmes couleurs.
- Les joueurs de champ d'une même équipe devront porter un équipement de **couleur identique**.
- Le gardien de but devra porter des couleurs le distinguant des autres joueurs et de l'arbitre.
- Le gardien de but peut porter des gants, un pantalon de jogging, et une casquette à visière non rigide.
- Les joueurs portent de préférence des chaussures à crampons (caoutchouc mou, plastique) mais en fonction du terrain les baskets et les chaussures " stabil " sont autorisées. Les chaussures à crampons plastique sur les terrains synthétiques.
- En cas de non respect, le joueur ne pourra prendre part au jeu et devra se mettre en conformité. Le jeu ne sera pas arrêté mais le joueur concerné devra attendre un arrêt de jeu et le signal de l'arbitre pour pénétrer de nouveau sur le terrain.
- Un joueur refoulé pour équipement non conforme et pénétrant de nouveau sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre sera sanctionné par un avertissement et un CFI à l'endroit où se trouvait le ballon. Si ce joueur interfère l'arbitre reprendra par un CFD à l'endroit du fautif.

RÈGLES 5 : LES ARBITRES

- Rappel : un joueur ne peut assurer 2 rôles différents (joueur et arbitre) dans un même match.

- L'arbitre est le sportif qui **contrôle le jeu** et **veille à la sécurité des joueurs**.
- Les rencontres seront arbitrées par des arbitres de la Magic Soccer League.
- L'arbitre est **indispensable** pour pouvoir jouer une rencontre. Il possède les mêmes pouvoirs discrétionnaires qu'au football à 11.
- Il est le **seul juge** quant à l'application des lois du jeu, des fautes commises et des sanctions à prendre.
- Il est du devoir de l'arbitre de faire sortir du terrain tout joueur ayant une plaie ouverte suite à une blessure, pour se faire soigner ; le joueur ne pourra revenir sur le terrain que lors d'un arrêt de jeu après que l'arbitre se soit assuré de la fin du saignement.
- Un joueur blessé doit sortir du terrain, il ne pourra rentrer que lorsque le jeu aura repris.
- Dans tous les cas, seul l'arbitre peut autoriser le retour d'un joueur blessé sur le terrain.
- L'arbitre peut aussi prendre des mesures à l'encontre des remplaçants, des joueurs exclus temporairement, avertis et expulsés, et des officiels de l'équipe qui n'ont pas un comportement responsable .
- L'arbitre est le **seul acteur** de jeu **apte à juger du temps supplémentaire** à accorder.
- L'arbitre doit être présent sur le terrain 15 minutes avant le début du match.
- L'arbitre doit être prêt 5 minutes avant le début du match pour s'assurer que la feuille de match (via l'application) soit complète et correcte.

RÈGLES 6 : DURÉE DE LA PARTIE

- Durée d'un match **2 X 30'**
- L'arrêt à la mi-temps sera de **2' maximum**.

- *Pas de temps additionnel* sauf cas exceptionnel.

RÈGLES 7 : COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU

- L'équipe gagnante lors de la procédure du choix du camp décide sur quel but elle va attaquer lors de la première mi-temps. L'autre équipe procède au coup d'envoi.
- Début de la partie : les deux équipes étant sur le terrain, l'arbitre appellera à lui les **2 capitaines** d'équipes afin de *procéder au tirage au sort*.
- Le ballon est *en jeu* lorsqu'il a été *botté* et a *bougé*
- Pour commencer la partie, la reprendre après la mi-temps et après chaque but marqué, l'arbitre fera procéder au *coup d'envoi*.

Placement :

- Joueurs : dans chaque camp respectif sauf l'exécutant qui peut être dans camp des adversaires et les adversaires de l'équipe qui donne le coup d'envoi à 2 m du ballon .
- Ballon : sera placé au centre, devra être joué, et sera en jeu dès qu'il aura été botté
- Coup franc indirect si le joueur double la touche de contact.
- Balle à terre : L'arbitre donnera une balle à terre chaque fois que le jeu aura été arrêté pour une cause non prévue dans les lois ; elle s'effectuera à l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.
- Une balle à terre ou un coup franc indirect ne doit pas être effectué à moins de 6 m de la ligne de but. Le ballon sera en jeu dès qu'il aura touché le sol. Si le ballon mis en jeu par l'arbitre dépasse une ligne de touche ou de but sans avoir été touché par un joueur, l'arbitre fera à nouveau balle à terre. Aucun joueur ne

pourra jouer le ballon avant que celui-ci ait touché le sol. Si cette dernière disposition n'est pas observée, l'arbitre recommencera la balle à terre. Pour qu'un but soit valable sur Balle à Terre, le ballon doit avoir été touché par au moins deux joueurs. Sinon le jeu reprendra par Coup de Pied de But (si la balle a été touchée en dernier lieu par l'équipe attaquante) ou Corner (si la balle a été touchée en dernier lieu par l'équipe en défense).

RÈGLES 8 – BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

Le ballon est hors du jeu quand :

- Il a *entièrement franchi* la ligne de but ou la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air.
- Le jeu a été arrêté par l'arbitre.

Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations ou quand :

- Il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché un montant de but, la barre transversale ou un drapeau de coin.
- Il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché l'arbitre ou un arbitre assistant lorsque celui-ci : se trouve sur le terrain de jeu.
- Les lignes font partie des surfaces qu'elles délimitent, en conséquence, un ballon se trouvant sur une ligne de but, de touche est toujours en jeu.
- On ne peut jamais accorder un coup franc ou toute autre sanction technique si le ballon n'est plus en jeu, mais seulement notifier une sanction administrative : avertissement ou exclusion (Frapper, lancer, cracher.... la faute se situera au point de contact ; en fonction du lieu de la victime)

RÈGLES 9 – DÉTERMINER L'ISSUE D'UN MATCH

- Un but est marqué quand le ballon a *entièrement franchi* la ligne de but (en l'air ou au sol entre les montants et sous la barre transversale), sous réserve qu'aucune infraction aux lois du jeu n'ait été commise par l'équipe en faveur de laquelle un but aura été marqué.
- Il faut en outre que le ballon soit resté conforme à la Règle 2 (non dégonflé) qu'il n'ait pas été porté, jeté ou frappé de la main ou du bras par un joueur de l'équipe attaquante, excepté le gardien de but qui se trouve dans sa propre surface de réparation. Si un corps étranger a touché le ballon lors de la trajectoire mais qu'il n'a en aucun cas gêné l'intervention d'un défenseur, le but sera accordé. Sinon l'arbitre reprendra le jeu par une balle à terre.
- L'équipe qui aura marqué le plus de buts aura gagné le match. Quand les équipes ne marquent pas de buts, ou marquent le même nombre de buts, le match est déclaré nul.
- Au niveau du classement, pour déterminer la position d'une équipe, la *chronologie des facteurs* :
 1. Points (victoire = 3 pts/égalité = 1 pt/défaite = 0 pts)
 2. Goal-average (différence de buts)
 3. Nombre de buts encaissés
 4. Confrontation directe
 5. Pile ou Face

RÈGLES 10 – LE HORS-JEU

PAS DE HORS-JEU

RÈGLES 11 – FAUTES ET INCORRECTIONS

Le football est *avant tout un jeu*, néanmoins, ce jeu consiste à une lutte pour la conquête du ballon.

Les fautes et comportements antisportifs doivent être sanctionnés comme suit :

Coup franc direct

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui de l'avis de l'arbitre, commet une des infractions suivantes par mégarde, avec imprudence ou par violence :

- Charge un adversaire,
- Saute sur un adversaire,
- Donne ou essaye de donner un coup de pied à l'adversaire,
- Bouscule un adversaire,
- Frappe ou essaye de frapper un adversaire,
- Tacle un adversaire ou lui dispute le ballon,
- Fait ou essaie de faire trébucher un adversaire

Un coup franc direct est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui commet l'une des quatre fautes suivantes :

- Tenir un adversaire,
- Cracher sur un adversaire
- Toucher délibérément le ballon des mains (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation)
- Faire obstacle à la progression d'un adversaire avec contact

Tout coup franc direct doit être *exécuté à l'endroit où la faute a été commise*.

Penalty

Un penalty est accordé quand l'une de ces onze fautes est commise par un joueur dans **sa propre surface de réparation**, nonobstant l'endroit où se trouve le ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.

Coup franc indirect

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du gardien de but, qui, se trouvant dans sa propre surface de réparation commet l'une des quatre fautes suivantes :

- Garder le ballon en sa possession pendant **plus de 6 secondes** avant de le lâcher des mains,
- Toucher une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché, sans qu'il n'ait été touché par un autre joueur
- Toucher le ballon des mains sur une **passe en retrait** bottée délibérément par un coéquipier
- Toucher le ballon des mains directement sur une **rentrée de touche** effectuée par un coéquipier
- Dégager le ballon au pied en le faisant passer directement des mains au pied (**dégagement en « Drop » interdit**). Il doit relancer soit à la main, soit au pied après avoir déposé la balle à terre.

Le coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit même où l'infraction a été commise au **minimum à 6 m** de la ligne de but.

Un coup franc indirect est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre :

- Joue d'une manière dangereuse (si contact avec adversaire il y aura un CFD)
- Fait obstacle à l'évolution d'un adversaire sans contact,
- Empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains,
- Commet d'autres fautes non mentionnées au préalable dans la Règle 12 pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

- Manifeste sa désapprobation en tenant des propos ou fait des gestes blessants, injurieux ou grossiers ou d'autres infractions orales

Sanctions disciplinaires

Un joueur se voit infliger d'un **carton jaune** si :

- Il se rend coupable d'un comportement antisportif,
- Il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes,
- Il enfreint avec persistance les Règles du Jeu,
- Il retarde la reprise de jeu,
- Il ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, d'un coup franc, ou d'une rentrée en touche.
- Il pénètre ou revient délibérément sur le terrain, ou quitte délibérément le terrain sans l'autorisation de l'arbitre

Le carton jaune inflige **une exclusion de 5 minutes minimum**, à l'appréciation de l'arbitre. Le joueur exclu peut être remplacé. Dans le cas, où il n'y pas de remplacements possibles, l'équipe jouera à nombre réduit pendant 5 minutes maximum.

Un deuxième carton jaune dans le même match est suivi d'une carte rouge; les sanctions appliqués sont celles rédigés dans le paragraphe "Amendes et suspensions" ci-dessous.

Un joueur se voit infliger d'un **carton rouge** et est **exclu du match** si

:

- Il se rend coupable d'une faute grossière,
- Il se rend coupable d'un acte de brutalité,
- Il crache sur un adversaire ou sur toute autre personne,
- Il empêche l'équipe adverse de marquer un but ou annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main (ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation)

- Il anéantit une occasion de but manifeste d'un adversaire en se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un pénalty.
- Il tient des propos ou fait des gestes blessants et injurieux et /ou grossiers,
- Il reçoit un second avertissement au cours du même match.

Quand un joueur reçoit un carton rouge, il doit alors **quitter le terrain** et **ne peut rester sur le banc** de son équipe.

Amendes et suspensions

- **3 cartons jaunes en 5 matchs joués** : amende de 15€ + suspension d'un match
- **Carton rouge** : amende de 30€ minimum + suspension de deux matchs minimum. Un cas extrême mènera à une explication auprès du comité de discipline et peut se poursuivre par une **exclusion totale de la ligue** (sans remboursements).

Précisions

- Un penalty doit être accordé quand le ballon est en jeu et que le gardien de but, dans sa propre surface de réparation, frappe ou tente de frapper un adversaire. Le joueur qui se trouve sur le terrain de jeu ou en dehors, qui commet une faute passible d'avertissement ou d'exclusion à l'égard d'un adversaire, d'un coéquipier, de l'arbitre, d'un arbitre assistant ou de toute autre personne doit être sanctionné conformément à la nature de l'infraction commise.
- **Un tackle** (de face, latéral ou par derrière) mettant en danger l'intégrité d'un adversaire doit être sanctionné comme **faute grossière**. La décision susmentionnée signifie que le joueur coupable d'une telle faute doit être exclu conformément à la Règle 12.

- Tout **tacles au sol à proximité d'un joueur**, même si le ballon est joué, sera sanctionné d'un **coup franc direct** ou d'un **pénalty** (si le tacle au sol est commis dans la surface de réparation du gardien).
- Seul le **gardien** est **autorisé à tacle** dans sa surface de réparation, toujours selon l'appréciation de l'arbitre.
- Si un joueur, **ayant déjà été averti verbalement** pour la règle du tacle au sol (ci-dessus), commet à nouveau un tacle au sol à proximité d'un joueur dans le même match, il sera **sanctionné d'une carte jaune**.

RÈGLES 12 – COUPS FRANCS

Direct ou indirect selon la nature de la faute (cf. football à 11).

- Le mur doit se tenir à 6m de la balle.
- Direct : But marqué directement valable.
- Indirect : Le ballon doit toucher un autre joueur pour que le but soit valable.
- Si un joueur botte le ballon sur coup franc dans son propre but, ce dernier ne peut être accordé (esprit du jeu non respecté) : le coup franc sera à refaire si la faute avait été commise dans la surface de réparation ; par contre si le coup franc se situait hors de la surface de réparation le jeu sera repris par un corner.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté et a bougé.
- Si l'équipe bénéficiaire d'un **coup franc** et joue celui-ci **avant le signal de l'arbitre** ce dernier **s'interdira de faire recommencer** le coup franc si la défense intercepte ou si la balle sort du terrain. Par contre, si dans les mêmes conditions le **but est marqué**, le coup franc sera **à recommencer** et le botteur devra **être sanctionné**.

RÈGLES 13 – PENALTY

- Le pénalty est accordé dans les mêmes conditions que pour le football à 11, c'est à dire quand l'une des onze fautes entraînant un coup franc direct est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, nonobstant l'endroit où se trouve le ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.
- Pour l'exécution, le ballon sera placé à une distance de **8 m de la ligne de but** en face des buts.
- Seuls le gardien de but et le tireur clairement identifiés se feront face, les autres joueurs se tiendront en dehors de la surface de réparation et à **3 m du ballon** sur le terrain.
- Le gardien devra se tenir **sur la ligne de but**, entre les montants de but face au tireur (le gardien est autorisé à se déplacer latéralement sur sa ligne de but).
- Le tireur n'est **pas autorisé** à faire de la **tromperie** ou à **tirer en deux temps**.
- L'arbitre se placera à côté du ballon de façon à l'avoir à sa gauche et le tireur à sa droite. Il devra obligatoirement donner l'exécution du tir par un **coup de sifflet**.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé vers l'avant.
- Le ballon devra obligatoirement être **botté vers l'avant**.
- Le tireur n'a pas le droit de rejouer le ballon une seconde fois avant qu'un autre joueur ne l'ait touché (coup franc indirect contre lui).
- Sur pénalty ou lors d'une série de tir au but si le ballon venait à se dégonfler pendant sa trajectoire (pas eu son plein effet) le coup de pied ou le tir au but seraient à refaire.
- Si un corps étranger arrêterait le ballon dans sa trajectoire, le coup de pied de réparation serait à refaire (pas eu son plein effet).
- Si pénalty est donné à la fin du temps réglementaire, le temps sera prolongé pour l'exécution de celui-ci par le bottant désigné à l'exclusion de toutes reprises par celui-ci ou pas ses partenaires.

RÈGLES 14 – RENTRÉE DE TOUCHE

- C'est une remise en jeu du ballon qui a franchi les limites du terrain par la ligne de touche.
- Les rentrées de touches se font **uniquement au pied**
- Le ballon est en jeu dès qu'il a quitté le pied du joueur effectuant la touche et qu'il a pris contact avec la ligne de touche.
- Un but ne peut **pas être marqué directement** sur une rentrée de touche.
- Si le ballon sur rentrée de touche ressort du terrain par la ligne de but, il y a : dégagement à 3m (si c'est la ligne de but adverse) ou corner (si c'est la ligne de but propre)
- Dans le cas où le ballon n'aurait pas franchi la ligne de touche, celle-ci serait **à refaire** par la même équipe.
- Si la rentrée de touche n'a pas été faite régulièrement, elle sera recommencée par un joueur de l'équipe adverse.
- Si le joueur qui fait la rentrée rejoue le ballon avant que celui-ci ne soit touché ou joué par un autre joueur, un CFI sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise (Règle 13).
- Il est **interdit de gêner ou d'importuner** le joueur effectuant la rentrée de touche :
- L'adversaire doit se tenir **au moins à 3 m** (donc interdit de se tenir juste devant le joueur effectuant la remise en jeu).

REMARQUES

- Sur une rentrée de touche (pied), le gardien de but ne peut se saisir du ballon avec ses mains si celui-ci est envoyé directement par un partenaire : sanction coup franc indirect à l'endroit où il s'est saisi du ballon (sauf circonstances particulières règle 13).

RÈGLES 15 – COUP DE PIED DE BUT

- Un but ne peut être marqué *contre son camp* sur coup de pied de but.
- Si le ballon n'a pas été envoyé au-delà de la surface de réparation, c'est à dire directement dans le jeu, le coup de pied sera recommencé. Le joueur bottant le coup de pied de but ne pourra rejouer le ballon qu'après qu'il aura été touché ou joué par un autre joueur.
- Un but pourra être marqué dans le but adverse directement sur un tel coup de pied. Les joueurs de l'équipe opposée à celle dont fait partie le joueur bottant le coup de pied de but devront se trouver en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon ait été botté hors de celle-ci.
- Si le joueur qui a donné le coup de pied de but rejoue le ballon après que celui-ci soit sorti de la surface de réparation, mais avant qu'il n'ait été touché ou joué par un autre joueur, un CFI sera accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où l'infraction a été commise, sous réserve des circonstances particulières de la règle 13.

RÈGLES 16 – CORNER

- Lorsque le ballon, après avoir été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe défendant, aura entièrement dépassé la ligne de but, soit à terre, soit en l'air, sans qu'un but n'ait été marqué, un corner sera donné par un joueur de l'équipe attaquante.

- Le ballon doit être placé dans **l'arc de cercle** du drapeau de coin le plus proche (possibilité de le mettre sur la ligne de l'arc de cercle).
- Le **drapeau ne pourra être déplacé**, et c'est de cet endroit que le ballon sera botté.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté et a bougé.
- Un but pourra être marqué directement dans le but adverse sur un tel coup de pied.
- Les joueurs de l'équipe opposée à celle dont fait partie le joueur bottant le corner ne pourront s'approcher à **moins de 6 m** du ballon avant que celui-ci soit en jeu, c'est à dire avant qu'il ait été botté. Le joueur qui aura botté le coup ne pourra rejouer le ballon avant que celui-ci ait été touché ou joué par un autre joueur.
- Si le joueur qui donne le corner joue le ballon une 2ème fois avant qu'il n'ait "été touché ou joué par un autre joueur, l'arbitre accordera un CFI à l'équipe adverse, botté de l'endroit où l'infraction a été commise, sauf circonstances particulières de la Règle 13. Dans le cas de toute autre infraction, le coup sera recommencé.

RAPPEL

- Le gardien de but est considéré comme étant en **possession du ballon** dès qu'il le **touche** par une **partie quelconque de ses mains ou de ses bras**. Il est également en possession du ballon au moment où il le fait ricocher intentionnellement sur la main ou sur le bras. En revanche, il n'est pas en possession du ballon quand, de l'avis de l'arbitre, le ballon rebondit accidentellement sur le gardien de but, par exemple après une interception.
- Conformément à la règle 12, un joueur peut effectuer une passe en retrait au gardien de but de son équipe, mais uniquement de la tête, de la poitrine ou du genou. Toutefois si de l'avis de l'arbitre un joueur utilise délibérément un moyen illégal pour contourner la loi, le joueur en question se rend coupable d'un comportement antisportif. Il se voit infliger un avertissement

(carton jaune). Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise.

Il est rappelé aux arbitres :

- Qu'ils ne doivent pas autoriser les gardiens de but à tenir le ballon dans les mains (bras) pendant plus de 6 secondes, de dégager le ballon directement au pied en le faisant passer des mains au pieds (dégagement en « Drop » interdit)
- De prendre les mesures qui s'imposent vis à vis de l'utilisation frauduleuse (et rarement sanctionnée) des bras dans la surface de réparation sur les coups de pieds arrêtés.
- De sanctionner les pertes de temps provoquées par les gardiens de but.