



LOIS DU JEU FOOTGOAL



TABLE DES MATIÈRES

LOI 1 — TERRAIN	7
LOI 2 — BALLON	15
LOI 3 — JOUEURS	17
LOI 4 — ÉQUIPEMENT DES JOUEURS	21
LOI 5 — ARBITRES	24
LOI 8 — DURÉE DU MATCH	27
LOI 9 — COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU	30
LOI 10 — BALLON EN JEU ET HORS DU JEU	32
LOI 11 — ISSUE D'UN MATCH	33
LOI 12 — HORS-JEU	36
LOI 13 — FAUTES ET INCORRECTIONS	37
LOI 14 — RENTRÉE DE TOUCHE	42
LOI 15 — SORTIE DE BUT	44
LOI 16 — CORNER	46
LOI 17 - Maniement volontaire du ballon (touche de la main)	48
Conclusion	50

Approuvées par le Conseil Supérieur du FootGoal. Reproduction ou traduction seulement avec l'autorisation spéciale de l'AIF. En vigueur à compter du 29 Septembre 2025.

LOI 1 — TERRAIN

1.1 Surface de Jeu

- Exigences générales: la surface de jeu doit être plane, lisse, non abrasive et exempte d'aspérités ou d'éléments présentant un danger pour joueurs, officiels et arbitres.
- Matériaux privilégiés: bois sportif homologué ou revêtements modulaires urbains certifiés par la FQLA; surfaces synthétiques autorisées uniquement si agréées par l'AIF selon conditions techniques.
- Homologation et licence: pour les rencontres officielles continentales et mondiales, la surface doit disposer d'une licence AIF attestant conformité aux critères de sécurité, adhérence, rebond et résistance à l'usure.
- Contrôles et documentation: l'organisateur soumet un rapport technique préalable et se soumet à une inspection FQLA avant homologation; toute surface jugée dangereuse est interdite.
- Aménagements temporaires: les installations urbaines temporaires doivent respecter les mêmes standards et suivre un protocole d'homologation spécifique défini par l'AIF.

1.2 Marquage du Terrain

- Configuration et lignes: le terrain est rectangulaire et délimité par des lignes continues antidérapantes; la largeur standard des lignes est conforme aux prescriptions AIF; les lignes discontinues sont interdites.
- Couleurs et lisibilité: les lignes doivent contraster clairement avec la surface de jeu pour assurer lisibilité à distance.
- Marquages autorisés: seules les délimitations prévues par les Lois du Jeu FootGoal peuvent être tracées; tout marquage non autorisé constitue un comportement antisportif et peut entraîner avertissement et sanction disciplinaire.
- Sites multisports: d'autres lignes sont tolérées si leur couleur est distincte et clairement différenciable des lignes FootGoal.
- Délimitations usuelles: les deux lignes les plus longues sont appelées lignes de touche; les deux plus courtes sont les lignes de fond; la portion de la ligne de fond comprise entre les poteaux matérialise la ligne de but.
- Ligne médiane et point central: la ligne médiane joint les milieux des lignes de touche; le point central a un rayon de 6 cm et est entouré d'un cercle de 3 m de rayon destiné aux remises en jeu spécifiques.
- Marquage corner défensif: emplacement extérieur matérialisant la distance défensive aux corners conforme aux prescriptions AIF (dimensions publiées).
- Interruption pour marquage illicite: si un marquage non autorisé est constaté et que l'arbitre ne peut accorder l'avantage, le jeu est arrêté; la

reprise s'effectue par coup franc indirect depuis l'emplacement du ballon au moment de l'arrêt, sauf si le ballon se trouvait dans la surface de réparation où s'appliquent les dispositions spécifiques des Coups Francs.

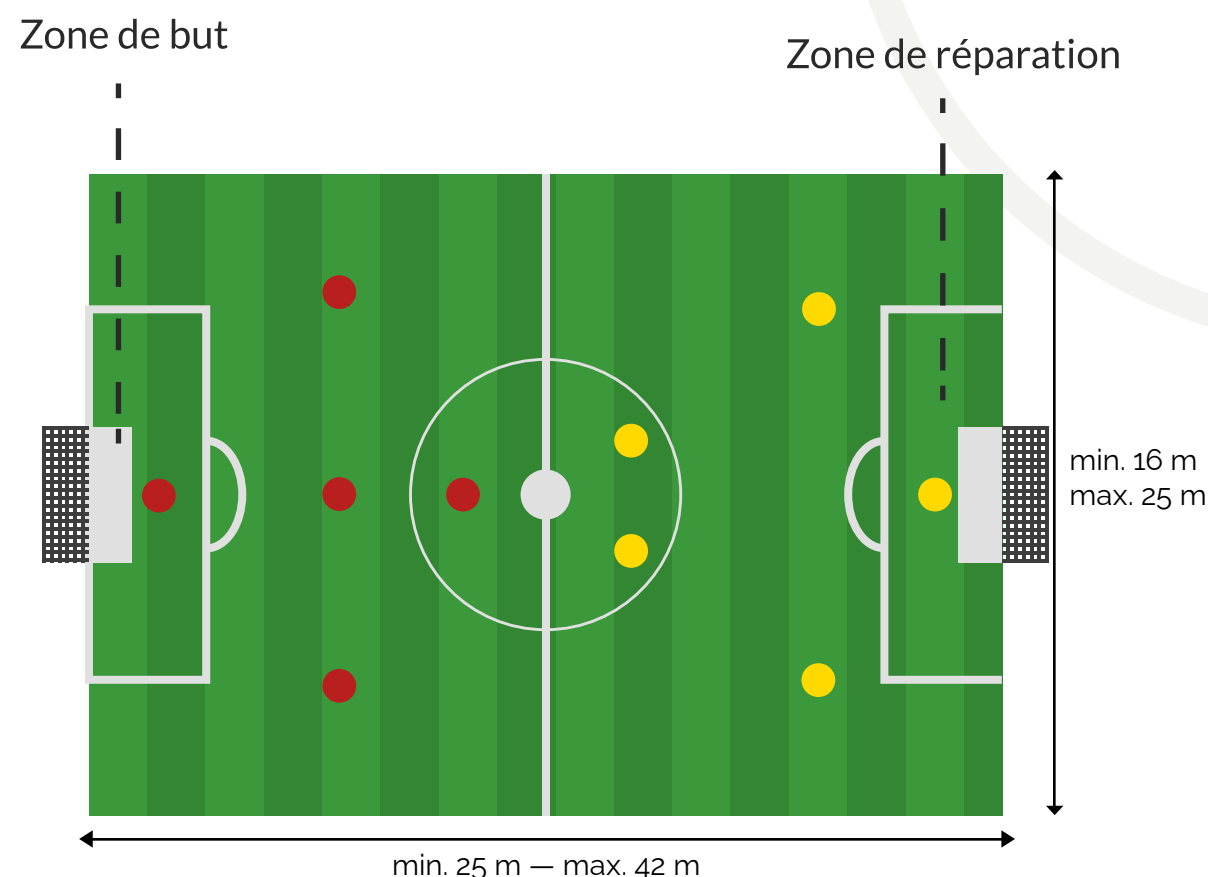
DIMENSIONS ET ZONES DU TERRAIN

1.3 Dimensions Générales

- Les lignes de touche sont les deux lignes les plus longues; les lignes de fond sont les deux lignes les plus courtes.
- Toutes les lignes du terrain ont une largeur standard de 8 cm et doivent être antidérapantes et visibles.
- Longueur (ligne de touche): min. 25 m — max. 42 m.
- Largeur (ligne de fond): min. 16 m — max. 25 m.
- Le terrain est rectangulaire; toute configuration dérogatoire doit être approuvée par l'AIF pour homologation.

1.4 Zones Fonctionnelles du Terrain

- Zone de but: espace situé à chaque extrémité délimitant l'emplacement où un but peut être marqué et les contraintes spécifiques au gardien.
- Zone neutre: secteur central utilisé pour le coup d'envoi, les relances et certaines remises en jeu prévues par les lois du FootGoal.
- Zones de touche: bandes latérales définissant les sorties de jeu; les remises en jeu respectent les modalités propres au FootGoal (passe au sol, relance rapide, etc.).



1.5 Zones de Remplacements

- Emplacement: chaque zone de remplacements est située le long de la ligne de touche, devant la surface technique et à 5 m de la ligne médiane.
- Dimensions: chaque zone mesure 5 m de longueur; elle est matérialisée par deux marques de 8 cm de largeur et 80 cm de longueur (40 cm à l'intérieur et 40 cm à l'extérieur du terrain).
- Positionnement équipe: la zone de remplacements d'une équipe se situe du côté du but qu'elle défend; elle change conformément au calendrier des périodes de jeu (seconde période, prolongations le cas échéant).
- Procédure: les remplacements ne peuvent s'effectuer qu'au sein de cette zone, sous le contrôle de l'arbitre ou du chronométreur; toute entrée/sortie en-dehors de la zone est sanctionnée selon la Loi applicable.

1.6 Surface Technique

- Définition: la surface technique comprend les places assises pour officiels d'équipe, remplaçants et staff.
- Limites: la surface technique s'étend 1 m de part et d'autre des places assises et jusqu'à 75 cm de la ligne de touche; elle est marquée au sol.
- Accès et comportement: les personnes présentes doivent être identifiées avant le match, adopter un comportement responsable et respecter les règles de sortie; exceptions encadrées (intervention médicale autorisée).
- Instructions: une seule personne à la fois peut se lever pour donner des instructions depuis la surface technique; les remplaçants peuvent s'échauffer dans la zone dédiée derrière la surface technique ou, si inexistante, près de la ligne de touche sans gêner le jeu.

1.7 Surface de But

- Délimitation: deux traits perpendiculaires partent de l'intérieur de chaque poteau et avancent 0,5 m sur le terrain; ces traits sont reliés par une ligne parallèle à la ligne de but. L'espace ainsi formé est la surface de but.
- Règle de jeu spécifique: les contacts avec le ballon par des joueurs ou gardiens dont une partie du corps touche la surface de but entraînent des fautes (penalty).

1.8 Surface de Réparation

- Délimitation: deux traits partent perpendiculairement à la ligne de but à 2 m de l'intérieur de chaque poteau et avancent 3 m sur le terrain; ils sont reliés par un trait parallèle à la ligne de but; l'espace est la surface de réparation.
- Effets de faute: toute faute défensive commise dans cette surface soumet l'équipe défendante à une sanction disciplinaire et sportive prévue par la Loi applicable (penalty lorsque les conditions sont réunies).

- Interdictions: si un joueur touche le ballon de la main, il commet une faute; lorsqu'une telle faute est commise par un défenseur (y compris le gardien) à l'intérieur de la surface de réparation, elle entraîne automatiquement l'attribution d'un penalty, les coups francs directs n'étant pas prévus dans cette surface.
- Point de réparation et arc: un point de réparation est matérialisé; à l'extérieur de chaque surface de réparation, un arc de cercle de 3 m de rayon, centré sur le trait de réparation, est tracé pour définir les distances réglementaires.

1.9 Surface de Corners et Drapeaux

- Surface de corner: matérialisée par un quart de cercle de 1 m de rayon à chaque angle du terrain.
- Drapeaux de corner: à chaque coin se place un drapeau avec hampe non pointue d'une hauteur minimale de 1,50 m; position et couleur conformes aux normes AIF.

1.10 Homologation et Inspection

- Toute installation destinée à accueillir des matchs officiels doit être soumise à inspection technique FQLA et à homologation AIF avant utilisation.
- Les organisateurs fournissent plans, rapports techniques et certificats de conformité; les non-conformités doivent être corrigées avant toute homologation.

1.11 Dispositions Finales

- Les dimensions et marquages décrits ci-dessus constituent le standard de référence du FootGoal; toute exception doit faire l'objet d'une demande d'équivalence soumise à l'AIF pour approbation écrite.

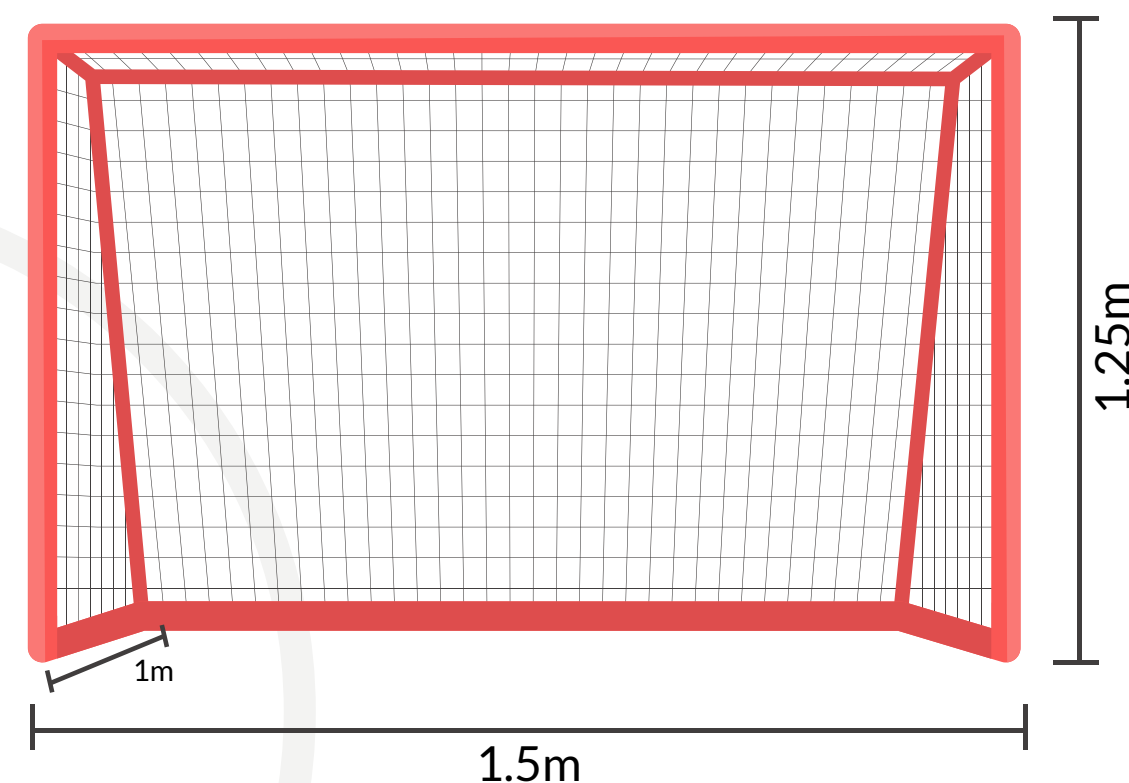
BUTS

1.12 Implantations et Caractéristiques Générales

- Position: les buts sont placés au centre de chaque ligne de fond.
- Composition: chaque but se compose de deux poteaux verticaux, équidistants des coins, reliés par une barre transversale; poteaux et barre doivent être fabriqués dans des matériaux homologués par la FQLA et ne présenter aucun risque pour l'intégrité des participants.
- Forme: poteaux et barre transversale doivent avoir la même forme et la même section transversale.
- Dimensions: l'écart intérieur entre les poteaux est fixé à 1,50 m; le bord inférieur de la barre transversale se situe à 1,25 m au-dessus du sol.
- Finition: poteaux et barre transversale sont de couleur blanche et leur section extérieure correspond à la largeur standard de marquage (8 cm),

ou à la spécification AIF publiée.

- Filets et attache: les filets doivent être en matériau adapté, correctement fixés à l'arrière des poteaux et de la barre transversale par un système d'attache sûr; leur suspension ne doit en aucun cas gêner le gardien.



1.13 Stabilité et Sécurité

- Stabilisation: les buts doivent être équipés d'un système de stabilisation approprié (contrepoids, ancrage ou dispositif certifié) garantissant qu'ils ne basculent pas; l'emploi d'éléments protubérants dangereux est interdit.
- Absence d'obstacles: les buts utilisés en compétitions officielles AIF/confédérations ne doivent comporter aucun élément de soutien visible susceptible d'empêcher l'entrée du ballon (barres de renfort apparentes ou autres protubérances non conformes).
- Inspection: tout but destiné à un match officiel doit être contrôlé et validé lors de l'inspection technique FQLA préalable à l'homologation du site.

1.14 Dysfonctionnement, Déplacement ou Rupture

- Interruption: si la barre transversale ou l'un des poteaux est déplacé, endommagé ou rompu, le jeu est immédiatement arrêté jusqu'à remise en état ou remplacement autorisé.
- Impossibilité de réparation: si la réparation sur place est impossible, le

match est arrêté définitivement conformément aux règles d'organisation; l'utilisation d'une corde ou d'un substitut non certifié est interdite.

- Reprise: lorsque la réparation est effectuée sur place et validée par l'arbitre, le jeu reprend par une balle à terre conformément aux dispositions applicables.

1.15 Technologie sur la Ligne de But

Usage: des systèmes de technologie sur la ligne de but peuvent être employés pour déterminer si le ballon a entièrement franchi la ligne; leur utilisation doit être explicitement prévue dans le règlement de la compétition.

- Champ d'application: la technologie porte exclusivement sur la ligne de but et ne sert qu'à confirmer ou infirmer la matérialité d'un but.
- Preuve et procédure: l'activation, les modalités d'arbitrage et la valeur probante des dispositifs sont définies dans le protocole technologique AIF; en cas de divergence entre dispositifs, la procédure AIF s'applique.

1.16 Déplacement des Buts — Critères et Conséquences

- Définition: un but est considéré comme déplacé si, dans sa position normale d'installation, au moins l'un des poteaux ne touche plus la ligne de fond.
- Détermination du but: pour juger si le ballon a franchi la ligne lorsque le but est déplacé ou renversé, il convient d'évaluer si le ballon a entièrement franchi la ligne de but sous la barre transversale à l'endroit où se trouvait le but correctement positionné, en tenant compte, le cas échéant, de la hauteur normale de la barre transversale.

Cas où l'équipe défendante déplace son but:

- Si le ballon n'a pas touché le but et n'est pas entré: jeu arrêté; action accidentelle; balle à terre; action délibérée; coup franc indirect et avertissement du joueur fautif.
- Si le ballon a touché le but sans entrer: jeu arrêté; action accidentelle; balle à terre; action délibérée; penalty et exclusion pour obstruction manifeste d'une occasion de but (selon la gravité et la grille disciplinaire AIF).
- Si le ballon entre dans le but: le but est accordé; si le déplacement a été délibéré, le joueur fautif est sanctionné conformément au barème disciplinaire.
- Cas où l'équipe attaquante déplace le but adverse:
- But non validé; action accidentelle; balle à terre.
- Action délibérée avec contact ballon but: coup franc direct pour l'équipe adverse et avertissement du joueur.
- Action délibérée sans contact ballon; but: coup franc indirect pour l'équipe adverse et avertissement du joueur.
- Pouvoir d'appréciation: l'arbitre applique ces règles en appréciant la nature

(accidentelle ou délibérée) de l'action, et peut mandater expertise vidéo si disponible.

1.17 Sanction et Publication

- Sanctions: toute action de déplacement ou d'altération volontaire d'un but est soumise au règlement disciplinaire AIF et peut entraîner avertissements, exclusions, amendes et mesures complémentaires (retrait d'homologation) selon la gravité.
- Transparence: les décisions disciplinaires majeures liées à des manipulations de but peuvent être publiées de façon proportionnée pour assurer effet dissuasif et transparence institutionnelle.

1.18 Dispositions Transitoires

- Mise en conformité: les installations existantes disposent d'un délai de mise en conformité technique fixé par la FQLA; les non-conformités doivent être corrigées avant l'homologation pour compétitions AIF.
- Notes techniques: spécifications détaillées (tolérances dimensionnelles, matériaux agréés, procédures d'ancrage et protocoles d'essai) sont publiées en annexe technique par la FQLA et constituent référence normative.

PUBLICITÉ, TECHNOLOGIE ET AMBIANCE

1.19 Publicité Commerciale

- Interdiction générale: toute publicité commerciale, réelle ou virtuelle, est interdite sur la surface de jeu, dans les espaces délimités par les filets de but, sur la surface technique, dans la zone de visionnage et sur le sol jusqu'à 1 mètre des limites du terrain, depuis l'entrée des équipes avant le coup d'envoi jusqu'à leur sortie à la mi-temps, et depuis leur rentrée jusqu'à la fin du match.
- Exception limitée: le seul logo autorisé sur l'aire de jeu est le logo officiel de la compétition en cours, strictement limité au cercle du coup d'envoi au centre du terrain et conforme aux dimensions validées par l'AIF.
- Périmètre des publicités périphériques: toute publicité placée autour du terrain doit respecter un recul minimal de 1 mètre par rapport aux lignes de touche et au filet des buts.
- Éléments interdits: toute forme de publicité est interdite sur les buts, les filets de buts, les poteaux de corner et les drapeaux de coin.
- Sanctions: non-respect; mesures disciplinaires et commerciales (avertissement, retrait d'homologation, amende, retrait des supports publicitaires) appliquées par l'AIF/confédération.

1.20 Logos et Emblèmes

- Interdiction sur l'aire de jeu: la reproduction, réelle ou virtuelle, des logos

ou emblèmes de l'AIF, des confédérations, des fédérations nationales, des compétitions, des clubs ou d'autres instances est interdite sur la surface de jeu, dans les espaces au sol délimités par les filets, sur les filets eux-mêmes, sur les buts et sur les poteaux de corner pendant la durée du match.

- Autorisation restreinte: ces logos et emblèmes peuvent être présents sur les drapeaux de coin et sur les supports officiels hors de l'aire de jeu, selon les modalités définies par l'AIF.
- Contrôle et conformité: toute utilisation exceptionnelle requiert une autorisation écrite préalable de l'AIF; usage non autorisé expose à sanctions.

1.21 Assistance Audiovisuelle à l'Arbitrage (Salle et Zone de Visionnage)

- Obligation d'infrastructure: pour les matchs où l'assistance vidéo est permise, il doit exister une salle de visionnage et au minimum une zone de visionnage conforme aux normes AIF/FQLA.
- Salle de visionnage: emplacement fermé dédié à l'arbitre assistant vidéo, ses adjoints et les techniciens; seule la personne autorisée peut y accéder ou communiquer avec l'équipe vidéo pendant le match; toute intrusion entraînant exclusion et sanctions selon le règlement disciplinaire.
- Zone de visionnage: espace visible hors des limites du terrain, clairement délimité, destiné au visionnage par l'arbitre; tout joueur, remplaçant ou officiel entrant dans la zone reçoit un carton jaune.
- Règles de confidentialité et accès: accès strictement limité aux personnes accréditées; modalités d'activation du visionnage et de communication définies par le protocole VAR AIF.

1.22 Musique et fonds sonores

- Interdiction: diffusion de musique de fond et d'effets sonores pendant les matchs officiels de FootGoal est interdite pour préserver concentration, sécurité et intégrité de la compétition.
- Exceptions techniques: annonces officielles, annonces de sécurité ou notifications d'urgence restent autorisées selon protocoles AIF.

1.23 Dispositions Finales

- Homologation et contrôle: les organisateurs soumettent le plan de publicité et d'installations audiovisuelles pour validation AIF avant homologation; non-conformité entraîne mesures correctives obligatoires.
- Publication des infractions: l'AIF se réserve le droit de publier, de façon proportionnée, les décisions prises en matière de non-conformité publicitaire ou d'intrusion en salle/zone de visionnage afin d'assurer transparence et effet dissuasif.

LOI 2 — BALLON

2.1 Spécifications

- Forme et matériau: le ballon doit être sphérique et fabriqué dans un matériau adapté aux exigences de sécurité, d'adhérence et de durabilité définies par l'AIF/FQLA.
- Dimensions et masse: circonférence comprise entre 62 cm et 64 cm; masse initiale comprise entre 400 g et 440 g.
- Pression: pression recommandée entre 0,6 et 0,9 atm (niveau de la mer).
- Rebond: premier rebond compris entre 50 cm et 65 cm lorsqu'il est lâché d'une hauteur de 2 m.
- Conformité qualité: tous les ballons utilisés en compétitions officielles sous l'égide de l'AIF, des confédérations ou des fédérations affiliées doivent satisfaire aux référentiels du Programme Qualité AIF/FQLA et porter le label de conformité AIF correspondant, attestant des tests techniques complémentaires exigés.
- Contrôles pré-match: les arbitres peuvent procéder à des contrôles de conformité et de pression avant ou durant la rencontre; toute irrégularité détectée est régularisée conformément à la présente Loi.

2.2 Publicité sur le Ballon

- Interdiction générale: lors des rencontres officielles AIF/confédérations, la publicité commerciale non autorisée est interdite sur le ballon.
- Éléments autorisés: seuls peuvent figurer sur le ballon le logo officiel de la compétition en cours, le logo du sponsor officiel de la compétition (autorisations préalables AIF requises) et la marque du fabricant. Toute autre inscription ou marquage nécessite une autorisation écrite de l'AIF.

2.3 Remplacement d'un ballon défectueux

- Interruption et reprise: si le ballon est endommagé pendant le match, le jeu est interrompu et reprend par une balle à terre conforme à la Loi 8, sauf disposition contraire de la présente Loi.
- Exceptions: si le ballon se dégrade après avoir frappé un poteau ou la barre transversale puis pénètre directement dans le but, le but est accordé (voir 2.6).
- Reprises spécifiques: si le ballon se rompt au moment précis d'un coup d'envoi, d'une sortie de but, d'un corner, d'un coup franc, d'un penalty, d'une rentrée de touche ou d'une balle à terre, la remise en jeu est exécutée à nouveau.
- Tirs arrêtés: si un ballon se déchire après avoir été frappé lors d'un penalty, d'un tir au but ou d'un coup franc direct tiré à la suite de la sixième faute cumulée (et avant qu'il ne touche un joueur, la barre ou les poteaux), le tir

est recommencé.

- Autorisation de remplacement: tout remplacement de ballon en cours de match ne peut être effectué qu'avec l'autorisation d'un arbitre.

2.4 Ballons supplémentaires

- Disponibilité: des ballons supplémentaires conformes aux spécifications de la présente Loi peuvent être disposés autour du terrain afin d'assurer la continuité du jeu, sous le contrôle et la responsabilité des officiels de match.
- Gestion: les ballons de réserve doivent être gérés par des responsables désignés et ne peuvent être utilisés que sur instruction de l'arbitre.

2.5 Ballons supplémentaires sur le terrain

- Interférence: si un ballon supplémentaire pénètre sur le terrain alors que le ballon en jeu continue, les arbitres n'interrompent le jeu que si le ballon supplémentaire interfère effectivement avec le jeu.
- Reprise en cas d'interférence: si le jeu est arrêté pour interférence, la reprise se fait par une balle à terre (Loi 8) depuis l'emplacement du ballon en jeu au moment de l'arrêt.
- Sortie rapide: si le ballon supplémentaire ne gêne pas le jeu, les officiels s'efforcent de l'éliminer du terrain le plus rapidement possible sans interrompre le jeu.

2.6 But avec un ballon défectueux

- But accordé: si, après avoir heurté un poteau ou la barre transversale, le ballon se dégrade puis franchit directement la ligne de but dans une position qui correspondrait normalement au but, le but est accordé.
- Appréciation: l'arbitre apprécie l'incident et peut, si disponible, se référer aux enregistrements vidéo ou au protocole technologique AIF pour confirmer la matérialité du but.

2.7 Dispositions Finales

- Références techniques: spécifications techniques détaillées (tolérances dimensionnelles, méthodes d'essai, procédures d'étiquetage et d'inspection) sont publiées par la FQLA en annexe normative et tiennent lieu de référence.
- Non-conformité: l'emploi d'un ballon non conforme en compétition officielle expose l'organisateur et les équipes à mesures correctives et disciplinaires décidées par l'AIF.

LOI 3 — JOUEURS

3.1 Nombre de Joueurs

- 1. Composition: chaque match oppose deux équipes de cinq (5) joueurs au maximum, dont un gardien de but.
- 2. Effectif minimum: un match ne peut débuter ni reprendre si l'une des équipes compte moins de trois (3) joueurs.
- 3. Réduction d'effectif: si, au cours du match, une équipe se retrouve volontairement à moins de trois joueurs, l'arbitre peut laisser jouer l'avantage; en revanche, le match ne peut reprendre après le premier arrêt si l'équipe compte moins de trois joueurs.
- 4. Liste préalable: si le règlement de la compétition exige désignation préalable de tous les joueurs et remplaçants, seuls les noms inscrits pourront participer conformément aux modalités de remise de liste (voir 3.3).

3.2 Nombre de Remplacements et Remplaçants

- 1. Le nombre de remplacements illimités lors d'un match de FootGoal.
- 2. Compétitions officielles AIF: maximum de huit (8) remplaçants autorisés sur la feuille de match pour prendre part au match, sauf disposition spécifique du règlement de la compétition.
- 3. Inscription préalable: les noms des remplaçants doivent être communiqués à l'arbitre conformément à la Loi 3.3; tout remplaçant non déclaré ne peut participer.

3.3 Remise de la Liste des Joueurs et Remplaçants

- 1. Délai de communication: les noms des joueurs titulaires et des remplaçants doivent être remis aux arbitres au moins six (6) heures avant le coup d'envoi.
- 2. Effet de l'omission: tout joueur ou remplaçant dont le nom n'a pas été communiqué dans le délai ne peut prendre part au match.
- 3. Mise à jour: modifications ultérieures sont soumises à autorisation écrite préalable de l'arbitre et de l'organisateur selon procédure compétitive.

3.4 Procédure de Remplacement

- 1. Information préalable: l'arbitre doit être informé avant chaque remplacement.
- 2. Conditions d'entrée du remplaçant:
 - le remplaçant n'entre que lors d'un arrêt de jeu;
 - il doit entrer par la ligne médiane;
 - il ne peut pénétrer sur le terrain qu'après la sortie effective du joueur remplacé et après autorisation par un signe de l'arbitre.

- 3. Sortie du joueur remplacé: le joueur remplacé doit quitter le terrain par le point de limite le plus proche ou selon instruction arbitrale (sécurité, blessure). Il doit rejoindre immédiatement la surface technique ou le vestiaire.
- 4. Effet du remplacement: la procédure est achevée au moment où le remplaçant touche le terrain; à partir de ce moment le remplaçant est joueur en règle.
- 5. Entrée non conforme: un remplaçant n'ayant pas respecté la procédure ne peut exécuter une remise en jeu (rentrée de touche, penalty, coup franc, corner, sortie de but, balle à terre).
- 6. Refus de quitter: si le joueur appelé à être remplacé refuse de quitter, le jeu continue; l'arbitre enregistre l'incident et applique sanctions si nécessaire.
- 7. Autorité: tout remplaçant, qu'il joue ou non, reste soumis à l'autorité des arbitres.

3.5 Échauffements

- 1. Lieu autorisé: les remplaçants peuvent s'échauffer dans la zone dédiée derrière la surface technique; à défaut, ils peuvent s'échauffer près de la ligne de touche à condition de ne pas gêner joueurs et arbitres.
- 2. Encadrement: les échauffements doivent être supervisés par un préparateur et respecter consignes de sécurité et d'ordre public.

3.6 Permutation avec le Gardien de But

- 1. Autorisation: tout joueur peut permuter avec le gardien à condition d'en informer au préalable l'arbitre.
- 2. Moment: la permutation doit intervenir pendant un arrêt de jeu et suivre la procédure de remplacement applicable.

3.7 Infractions et Sanctions Liées aux Remplacements

- 1. Non-déclaration d'un titulaire/remplaçant: si un remplaçant débute à la place d'un titulaire sans information à l'arbitre, le capitaine de l'équipe est averti (carton jaune) et l'infraction est consignée.
- 2. Entrée non autorisée: toute personne entrant sur le terrain sans respecter la procédure est passible de sanction disciplinaire conformément au barème AIF.

3.8 Joueurs et Remplaçants Exclus

- 1. Effet de l'exclusion: un joueur exclu perd tout droit de réintégrer le match; les remplaçants peuvent continuer à être utilisés selon les règles applicables.
- 2. Conséquences: exclusions entraînent application automatique des

sanctions disciplinaires prévues (suspension, amende) et mention dans le rapport d'arbitre.

3.9 Personnes Supplémentaires sur le Terrain

1. Définition: officiels d'équipe sont les personnes désignées sur la feuille de match (entraîneur, staff); toute personne non inscrite est considérée agent extérieur.
2. Intervention: si un officiel, remplaçant, joueur remplacé, exclu ou agent extérieur entre sur le terrain:
 - l'arbitre n'interrompt le jeu que si la personne interfère avec le jeu;
 - a personne doit quitter le terrain au premier arrêt;
 - l'arbitre prend les mesures disciplinaires appropriées.
3. Reprises selon origine de l'interférence:
 - interférence par un officiel/remplaçant/joueur remplacé/exclu eprise par coup franc direct ou penalty selon la nature;
 - interférence par un agent extérieur reprise par balle à terre.

3.10 But Marqué avec une Personne Supplémentaire sur le Terrain

1. Avant reprise du jeu: si l'arbitre constate qu'une personne supplémentaire était sur le terrain et a interféré au moment du but:
 - si la personne appartenait à l'équipe qui a marqué (joueur, remplaçant, joueur remplacé, exclu, officiel); but refusé; reprise par coup franc direct au point d'interférence ;
 - si la personne appartenait à l'équipe qui a encaissé ou était un agent extérieur non interférant; but validé.

2. Après reprise du jeu: si la découverte intervient après la reprise, le but ne peut être retiré; l'arbitre écarte la personne et fait reprendre le jeu par la remise applicable (balle à terre ou coup franc) et signale l'incident dans son rapport.

3.11 Retour incorrecte d'un joueurs hors du Terrain

1. Entrée sans autorisation: si un joueur rentre sans accord de l'arbitre, celui-ci interrompt le jeu uniquement si le joueur interfère ou si l'avantage ne peut être appliqué; le joueur reçoit un avertissement.
2. Reprise après interruption: si le jeu est arrêté pour cette intrusion, la reprise sera par coup franc direct au lieu de l'interférence ou par penalty si les conditions l'exigent; en l'absence d'interférence la reprise se fait par coup franc indirect depuis l'endroit où se trouvait le ballon.

3.12 Capitaine de l'Équipe

1. Désignation: chaque équipe doit désigner un capitaine identifié (brassard ou autre signe réglementaire).
2. Rôle: le capitaine n'a pas de privilège disciplinaire mais assume, vis-à-vis de l'arbitre, une responsabilité de représentation et de bonne conduite de son équipe; il peut être invité à signer formulaires officiels et à représenter l'équipe lors des cérémonies de protocole.

3.13 Dispositions Opérationnelles

1. Rapport d'arbitre: toute irrégularité relative aux joueurs, remplacements, personnes sur le terrain ou comportements fautifs doit être consignée dans le rapport d'arbitre et transmise aux organes disciplinaires AIF.
2. Annexes: modèles de feuille de match, formulaires de remplacement, listes d'accréditation et procédures d'appel sont publiés en annexe technique AIF.

LOI 4 — ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

4.1 Sécurité

- Interdiction d'objets dangereux: tout équipement, bijou ou accessoire présentant un danger est interdit (colliers, bagues, bracelets, boucles d'oreille, rubans de cuir/caoutchouc, etc.). Le recouvrement par ruban adhésif n'est pas admis.
- Contrôle pré-match: les arbitres procèdent à l'inspection des joueurs titulaires avant le coup d'envoi et des remplaçants avant leur entrée en jeu.
- Conduite en cas d'infraction: l'arbitre ordonne l'enlèvement de l'objet; à défaut, le joueur quitte le terrain au prochain arrêt de jeu. Le refus d'obtempérer entraîne avertissement disciplinaire et mention au rapport d'arbitre.

4.2 Équipement Obligatoire

- Tenue minimale: maillot à manches, short et chaussettes. Tout ruban ou matériau porté à l'extérieur doit être de la même couleur que la partie de la chaussette qu'il recouvre.
- Chaussures: pour le FootGoal professionnel, seules les chaussures de type « lèkè » (Méduse) homologuées AIF sont autorisées; chaque niveau de compétition précise les modèles agréés par la FQLA.
- Gardiens: les gardiens ne sont pas autorisés à porter pantalons ni survêtements durant le jeu (exceptions médicales exceptionnellement autorisées par la CREF sur avis motivé).
- Homologation: tout équipement utilisé en compétition officielle doit être conforme aux spécifications techniques publiées par la FQLA.



4.3 Couleurs et Contraste

- Distinction des équipes: les couleurs des maillots et équipements doivent permettre une distinction nette entre équipes, arbitres et officiels ; l'autorisation des couleurs est soumise à validation par l'arbitre en accord avec le règlement de la compétition.
- Numéros et visibilité: numéros et sigles doivent présenter un contraste lisible avec le fond du maillot et respecter taille et emplacement définis par l'AIF.

4.4 Autre Équipement

- Équipements médicaux: attelles et pansements autorisés sur présentation d'un justificatif médical et après vérification arbitrale.
- Accessoires techniques: tout nouvel accessoire technique (capteurs, trackers) nécessite approbation préalable de la LITF pour usage officiel.

4.5 Slogans, Messages, Images et Publicités

- Règle générale: les maillots et équipements portés en match officiel ne peuvent comporter slogans, messages ou logos non autorisés ; seules mentions autorisées: dossard du joueur, nom du joueur, marque du fabricant agréée, logo de la compétition et de la confédération.
- Restrictions supplémentaires: les présidents, clubs ou tiers ne peuvent apposer sur les maillots officiels de club des marques d'équipementiers ou sponsors non approuvés par le Groupe TREIZE/AIF.
- Produits dérivés: la confection et la commercialisation des maillots officiels sont de la compétence exclusive du Groupe TREIZE. Les présidents de clubs peuvent commercialiser gadgets et produits dérivés (t-shirts, casquettes, etc.) à l'exception des maillots et survêtements officiels, sous réserve que ces produits ne portent pas la marque d'un équipementier non approuvé ni le logo d'un sponsor non autorisé par l'AIF.
- Approvisionnement officiel: les présidents souhaitant se procurer les maillots officiels peuvent les commander auprès de TREIZE SPORTING GOODS, boutique officielle d'équipements FootGoal, selon les modalités commerciales publiées.
- Sanctions commerciales: toute fabrication, vente ou mise en circulation non autorisée de maillots officiels engage des poursuites judiciaires prévues par l'AIF et le Groupe TREIZE.

4.6 Infractions et Sanctions

- Contrôles et mesures: toute infraction aux règles d'équipement constatée avant ou pendant le match est notée au rapport d'arbitre et peut entraîner avertissement, obligation de mise en conformité immédiate, exclusion du joueur jusqu'à régularisation, et mesures disciplinaires complémentaires.
- Responsabilité des organisateurs: les organisateurs et présidents de club sont responsables de la conformité des équipements fournis et peuvent être sanctionnés (amendes, retrait d'homologation, suspension d'avantages) en cas de manquement.
- Atteintes à la propriété TREIZE: la contrefaçon ou l'usage non autorisé des maillots officiels déclenche actions civiles et disciplinaires; la gravité des faits peut entraîner suspension d'affiliation et poursuites judiciaires.

4.7 Numéros des Joueurs (Dossards)

- Attribution: chaque joueur porte un numéro unique visible au dos du maillot

et, selon règlement de la compétition, sur l'avant; l'attribution figure sur la feuille de match.

- Règles de visibilité: hauteur, largeur et contraste des numéros sont définis par les spécifications FQLA; tout numéro illisible doit être rectifié avant reprise du jeu.
- Modification: tout changement de numéro en cours de compétition doit être notifié à l'AIF et enregistré sur la plateforme COTAF.

4.8 Dispositions Opérationnelles

- Documentation: modèles de contrôle d'équipement, liste des fournisseurs agréés TREIZE SPORTING GOODS et procédures de signalement des violations sont publiés en annexe par la FQLA et le Département Juridique AIF.
- Entrée en vigueur: ces prescriptions s'appliquent immédiatement aux compétitions AIF selon calendrier de mise en conformité communiqué par la COTAF.

LOI 5 — ARBITRES

5.1 Autorité des Arbitres

- Composition des officiels: chaque match est dirigé par un trio d'arbitres titulaires (1 arbitre central, 2 arbitres latéraux), assistés d'un arbitre suppléant et d'un commissaire au match; ce dispositif peut être adapté selon le niveau de compétition et les prescriptions AIF.
- Champ d'autorité: dès leur entrée sur l'aire de jeu, les arbitres exercent l'autorité nécessaire à l'application des Lois du Jeu FootGoal; leurs pouvoirs couvrent les faits survenant pendant le jeu, lors des interruptions temporaires et quand le ballon est hors du jeu.
- Respect des décisions: les décisions des arbitres sur les questions de fait sont définitives et doivent être respectées par tous les acteurs du match; les arbitres latéraux remontent leurs observations à l'arbitre central, lequel prend la décision finale.

5.2 Décisions des Arbitres

- Décisions irrévocables: les décisions concernant la validation d'un but, l'attribution d'une sanction, le résultat et les faits de jeu relèvent de l'appréciation arbitrale et s'imposent sauf recours disciplinaire postérieur conformément aux procédures AIF.
- Pouvoir discrétionnaire: les arbitres peuvent, après consultation du commissaire au match si nécessaire, suspendre ou interrompre définitivement une rencontre pour raisons de sécurité, intervention des spectateurs ou autres motifs sérieux.

5.3 Pouvoir et Devoirs

- Interruption et reprise: les arbitres arrêtent le jeu si un joueur est blessé ou pour tout motif affectant la sécurité; ils autorisent l'intervention médicale et ordonnent l'évacuation du joueur selon protocole CREF.
- Discipline et sanctions immédiates: avertissements verbaux, cartons jaunes et rouges peuvent être infligés sur le moment; en cas d'inconduite persistante, les arbitres procèdent à l'exclusion et appliquent les mesures provisoires prévues par le règlement.
- Contrôle des accès: seuls joueurs, commissaires et personnes accréditées sont autorisés sur l'aire de jeu sans autorisation explicite des arbitres.
- Respect de la neutralité: les arbitres doivent s'abstenir de décisions qui, de leur appréciation, favoriseraient indûment l'équipe fautive.
- Rapport et transmission: à l'issue du match, l'arbitre central rédige le rapport officiel consignait incidents, sanctions et observations techniques pour transmission aux organes compétents AIF.

5.4 Responsabilités des Arbitres

- Devoirs professionnels: les arbitres veillent à l'intégrité du jeu, à la sécurité des participants et à l'application uniforme des lois; ils agissent avec impartialité et diligence.
- Remplacement: en cas de défaillance manifeste d'un arbitre titulaire, le commissaire ou l'arbitre suppléant peut le remplacer selon procédure prévue.
- Tenue: les arbitres portent une tenue distincte des équipes, conforme aux spécifications LITF, et portent un équipement identique entre officiels pour garantir la lisibilité.

5.5 Matches Internationaux et Haut Niveau

- Nomination: les arbitres destinés aux rencontres internationales sont nommés par les instances compétentes (AIF/confédérations) et doivent satisfaire aux normes de certification et d'aptitude AIF.
- Protocoles renforcés: matches continentaux et mondiaux exigent structures d'assistance accrues (salle VAR, techniciens, commissaire senior) et respect strict des procédures d'homologation et de sécurité.
- Formation et évaluation: les arbitres engagés en compétitions internationales suivent des programmes de formation, d'évaluation et de performance organisés par l'AFAF (Agence de Formation des Acteurs du FootGoal).

5.6 Équipements des Arbitres

- Équipement obligatoire: chronomètre officiel, sifflet, cartons disciplinaires, casque-microphone, signalisation électronique si fournie, et dispositif de communication avec agents vidéo selon le niveau de la compétition.
- Tenue: couleur distincte des équipes et conforme aux normes AIF; visibilité des signes d'autorité (cartons, chronomètre).
- Sécurité: équipements de rechange et moyens de protection adaptés sont fournis pour assurer continuité et sécurité en cas de défaillance matérielle.

5.7 Soutien Vidéo et Assistance Technique

- Condition d'usage: l'assistance vidéo (VAR / support image) est mise en œuvre selon protocole AIF publié; sa disponibilité doit être indiquée dans le règlement de la compétition.
- Infrastructure: pour les matches utilisant l'assistance vidéo, une salle de visionnage sécurisée et au moins une zone de visionnage sont mises à disposition; seuls les officiels accrédités y ont accès.
- Rôle des officiels vidéo: l'arbitre assistant vidéo, ses adjoints et techniciens opèrent depuis la salle de visionnage et communiquent avec l'arbitre central selon procédure codifiée; toute communication non autorisée est sanctionnée.

- Valeur probante: les décisions prises après recours à l'assistance vidéo suivent la hiérarchie et la procédure AIF; l'arbitre central conserve la décision finale.
- Confidentialité et accès: les flux et enregistrements vidéo sont conservés, archivés et accessibles aux services disciplinaires selon règles de confidentialité et durées fixées par la LITF/COTAF.

5.8 Dispositions Opérationnelles

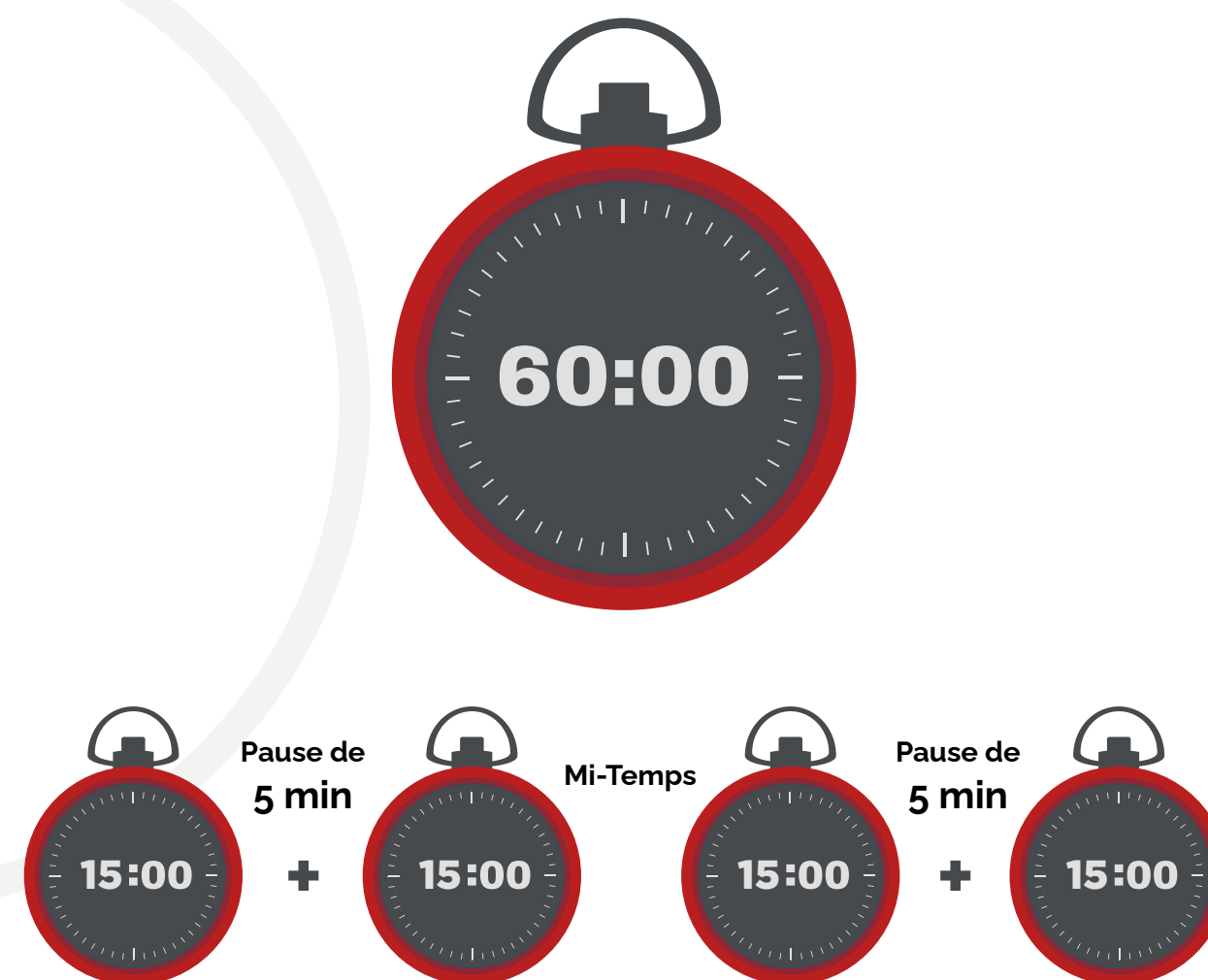
- Commissaire au match: le commissaire assure chronométrage, supervision réglementaire et liaison entre organisateur et officiels; il peut proposer la suspension/reprise et, en cas de défaillance arbitrale, activer le remplacement.
- Documentation: règlements opérationnels, check-lists d'inspection et procédures VAR sont publiés par l'AIF/LITF et doivent être respectés par les organisateurs.



LOI 8 — DURÉE DU MATCH

8.1 Périodes de Jeu

- Structure: un match officiel de FootGoal dure 60 minutes, réparties en quatre périodes de 15 minutes. Après chaque quart d'heure une pause de 5 minutes est prévue et, à l'issue des deux premiers quarts (30 minutes de jeu), une mi-temps de 10 minutes est accordée.
- Prolongations: en cas d'épreuve éliminatoire exigeant un vainqueur, les prolongations comprennent deux périodes de 10 minutes chacune.
- Chronométrage: le chronométreur officiel (ou le commissaire au match) assure le décompte et les signaux de début/fin; le mode (arrêté ou continu) est précisé par le règlement de la compétition.



8.2 Fin des Périodes et Récupération des Arrêts de Jeu

Compensation du temps perdu: l'arbitre ajoute, à la fin de chaque période, le temps nécessaire pour compenser les interruptions provoquées par notamment:

- remplacements;
- évaluation et évacuation de blessés;
- pertes de temps délibérées;

- sanctions disciplinaires;

Pauses médicales autorisées (pauses de récupération ou rafraîchissement selon règlement);

- interventions et vérifications VAR;
- célébrations de but;
- tout autre retard important affectant la durée effective du jeu.
- Annonce: la durée additionnelle peut être communiquée en fin de période par le commissaire au match ou le chronométreur, sans que l'arbitre doive en justifier publiquement.

8.3 Temps Mort

- Allocation: chaque équipe dispose d'un temps mort d'une minute par période (non cumulable au-delà de la seconde période sauf disposition contraire).
- Demande et autorisation: l'officiel d'équipe sollicite le temps mort auprès du troisième arbitre ou, en son absence, du chronométreur, en présentant le document prévu; le temps mort n'est accordé que lorsque le ballon n'est plus en jeu et que l'équipe requérante obtient la remise en jeu ou une balle à terre.
- Signalisation: le chronométreur ou le troisième arbitre déclenche le temps mort par un signal sonore distinct et/ou un coup de sifflet.

Modalités pendant le temps mort:

- les joueurs peuvent rester sur le terrain ou sortir; en cas de désaltération, ils doivent sortir;
- les remplaçants restent hors du terrain;

les officiels d'équipe ne peuvent donner d'instructions depuis le terrain;

- aucun remplacement n'est autorisé pendant le temps mort; les remplacements ne peuvent intervenir qu'après la fin du temps mort, signalée par le coup de sifflet ou le signal sonore.
- Cas d'absence d'arbitre tiers/chronométreur: les officiels peuvent solliciter le temps mort directement auprès des arbitres.
- Prolongation: aucun temps mort n'est accordé pendant les prolongations.

8.4 Mi-temps

- Durée: la mi-temps ne doit pas excéder 10 minutes, sauf dérogation approuvée par l'arbitre et l'organisateur.
- Pause en prolongation: une courte pause entre les deux mi-temps de prolongation peut être accordée, idéalement ≤ 5 minutes, sauf disposition exceptionnelle du règlement.

8.5 Arrêt Définitif du Match et Reprise

- Pouvoir d'arrêt: l'arbitre, le commissaire au match ou l'organisateur peuvent suspendre ou interrompre définitivement une rencontre pour motifs de sécurité, conditions climatiques, incident grave ou autre cause majeure.
- Reprise et jouabilité: un match arrêté définitivement avant son terme doit être rejoué sauf disposition contraire prévue par le règlement de la compétition ou décision explicite des organisateurs. Les modalités (reprise à la minute d'arrêt, match complet, lieu, conditions) sont fixées par l'AIF ou l'instance organisatrice.
- Communication et rapport: toute décision d'arrêt définitif fait l'objet d'un rapport circonstancié transmis aux organes disciplinaires et techniques AIF; mesures administratives et disciplinaires éventuelles sont définies par le règlement de la compétition.

LOI 9 — COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU

9.1 Coup d'Envoi — Procédure

- **Objet:** le coup d'envoi marque le début de chaque période, le début et la reprise des prolongations le cas échéant, et la reprise du jeu après un but; il constitue l'une des modalités formelles de reprise du jeu au même titre que coups francs, penaltys, rentrées de touche, sorties de but, corners et la balle à terre.
- **Toss et choix initial:** avant le match, l'arbitre principal organise le toss (pile ou face); l'équipe gagnante choisit soit d'effectuer le coup d'envoi de la première période soit le côté du terrain qu'elle souhaite défendre, selon modalités précisées par le règlement de la compétition. L'équipe qui n'a pas effectué le coup d'envoi en première période effectue celui de la seconde période. Lors des prolongations, le toss peut déterminer l'ordre des coups d'envoi ou le choix du côté selon le règlement.
- **Position des joueurs:** au moment du coup d'envoi, tous les joueurs, sauf l'exécutant, doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain; les adversaires de l'équipe exécutante restent à au moins 3 m du ballon tant qu'il n'est pas en jeu.
- **Placement du ballon et signal:** le ballon est placé immobile sur le point central; l'arbitre signale l'autorisation d'exécution par un coup de sifflet ou signal sonore officiel.
- **Mise en jeu:** le ballon est considéré en jeu dès qu'il a été botté et qu'il a clairement bougé.
- **But direct sur coup d'envoi:** un but marqué directement contre l'adversaire sur coup d'envoi est valable; si le ballon entre directement dans le but de l'équipe exécutante, la reprise est un corner en faveur de l'adversaire.
- **Changement de camps et bancs:** les équipes changent de camp à la mi-temps; lors de la mi-temps elles changent également de banc afin que chaque équipe soit du côté du terrain qu'elle défend.

9.2 Infractions et Reprises

- **Retouche par l'exécutant:** si le joueur qui exécute le coup d'envoi retouche le ballon avant qu'un autre joueur ne l'ait joué, l'arbitre accorde un coup franc indirect à l'équipe adverse depuis l'endroit de l'infraction, ou un coup franc direct si la retouche constitue une main selon les lois applicables.
- **Autres irrégularités:** pour toute autre violation de la procédure du coup d'envoi (placement incorrect du ballon, joueurs hors de leur moitié, absence d'immobilité du ballon, non-respect de la distance réglementaire, etc.), l'arbitre ordonne la reprise du coup d'envoi et fait exécuter à nouveau la mise en jeu.
- **Infractions commises hors du jeu:** une infraction constatée alors que le

ballon n'était pas en jeu n'affecte pas le mode de reprise prescrit par les Lois du Jeu; la sanction appropriée est appliquée sans modifier la forme de reprise prévue.

9.3 Dispositions Opérationnelles

- **Cas des prolongations et formats spécialisés:** le règlement de la compétition précise modalités particulières (toss, choix du côté, ordre des coups d'envoi) pour les prolongations et les formats dérogatoires.
- **Référence:** procédures détaillées et formulaires de constatation figurent en annexe pratique AIF et doivent être respectées par arbitres et officiels.

LOI 10 — BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

10.1 Ballon Hors du Jeu

- **Définition:** le ballon est hors du jeu dès qu'il a entièrement franchi la ligne de fond ou la ligne de touche, qu'il soit au sol ou en l'air, ou dès que le jeu a été formellement interrompu par les arbitres.
- **Cas du plafond:** le ballon est hors du jeu s'il touche le plafond d'un local couvert.
- **Touches par un arbitre:** si le ballon touche un arbitre, reste sur le terrain et que, immédiatement après ce contact, l'une des situations suivantes résulte clairement, le ballon est considéré hors du jeu et la reprise se fait par une balle à terre:
 - Une équipe peut entamer une attaque manifestement prometteuse;
 - Le ballon entre directement dans le but;
 - Le ballon est récupéré directement par l'équipe adverse.
- **Effet:** dans ces cas, la balle à terre est exécutée conformément à la Loi 9.

10.2 Ballon en Jeu

- Principe général: le ballon est en jeu à tout autre moment où il reste sur l'aire de jeu et que les arbitres n'ont pas interrompu le match.
- Contact arbitre et rebonds: le ballon demeure en jeu si, après avoir touché un arbitre, il continue sur le terrain sans générer une des conséquences énoncées en 10.1; le ballon est également en jeu lorsqu'il rebondit à l'intérieur du terrain après avoir frappé un poteau ou la barre transversale.
- Touches par officiels non joueurs: si un officiel d'équipe, un remplaçant, un joueur exclu ou un joueur temporairement sorti touche le ballon alors qu'il est encore en jeu mais manifestement sur le point de sortir du terrain, l'arbitre accorde un coup franc indirect à l'équipe adverse sans sanction disciplinaire automatique, sauf si l'acte constitue une interférence délibérée conformément aux autres dispositions disciplinaires.

10.3 Terrain Couvert (Installations intérieures)

- Hauteur minimale: les exigences relatives à la hauteur minimale du plafond d'une enceinte couverte sont fixées par le règlement de la compétition et figurent dans les normes d'homologation FQLA.
- Reprise après contact avec le plafond: si le ballon touche le plafond pendant qu'il est en jeu, le jeu reprend par une rentrée de touche en faveur de l'équipe adverse du dernier joueur ayant touché le ballon.
- Emplacement de la rentrée de touche: la rentrée de touche est effectuée sur la ligne de touche, au point le plus proche de l'endroit au-dessus duquel le ballon a touché le plafond.
- Homologation des salles: les compétitions en salle ne sont autorisées que

dans des enceintes conformes aux prescriptions AIF/FQLA relatives à la hauteur libre et aux équipements de sécurité.

10.4 Dispositions Opérationnelles

- **Pouvoir d'appréciation:** l'arbitre applique ces règles en appréciant les conséquences immédiates du contact arbitre/ballon ou du contact plafond/ballon; il peut recourir au support vidéo si disponible.
- **Signalement:** toute décision exceptionnelle liée à ces situations doit être mentionnée dans le rapport d'arbitre pour examen disciplinaire ou technique ultérieur.

LOI 11 — ISSUE D'UN MATCH

11.1 But marqué

- **Principe:** un but est marqué lorsque le ballon a entièrement franchi la ligne de but entre les poteaux et sous la barre transversale, sous réserve qu'aucune infraction n'ait été commise par l'équipe ayant marqué.
- **But avec but déplacé:** si le but a été déplacé ou renversé (accidentellement ou délibérément) par un joueur de l'équipe qui défend et que les arbitres établissent que, dans la position correcte des poteaux, le ballon aurait entièrement franchi la ligne entre les poteaux sous la barre, le but est accordé; en cas de déplacement délibéré, le joueur fautif est sanctionné.
- **Déplacement du but par l'attaquant:** si un joueur de l'équipe attaquante déplace ou renverse le but, le but est refusé; si le déplacement est délibéré, le joueur est sanctionné (avertissement minimal).
- **Cas particulier de dégagement du gardien:** si le gardien lance le ballon à la main et que celui-ci franchit directement la ligne de but adverse, la reprise est une sortie de but, sauf disposition nationale contraire pour certaines catégories (jeunes, vétérans, handicap) ; dans ces compétitions, un coup franc indirect peut être prévu à l'endroit où le ballon a franchi la ligne médiane.
- **Erreur d'annonce:** si un arbitre signale un but avant que le ballon ait entièrement franchi la ligne et corrige immédiatement son erreur, le jeu reprend par une balle à terre.

11.2 Équipe victorieuse et procédure en cas d'égalité

- Résultat normal: l'équipe ayant marqué le plus de buts à l'issue du temps réglementaire (et des prolongations éventuelles) est déclarée victorieuse; égalité; match nul sauf obligation compétitive de départager.
- Procédures possibles lorsque la compétition exige un vainqueur (ordre, combinaison possible selon le règlement):
- application de la règle des buts inscrits à l'extérieur (si prévue par le règlement de la compétition);
- prolongations composées de deux périodes égales dont la durée est fixée par le règlement (durée usuelle en FootGoal: deux fois 10 minutes sauf disposition contraire);
- séance de tirs au but conformément à la Loi 11.3.
- Toute combinaison de ces procédures doit être explicitée dans le règlement de la compétition.

11.3 Tirs au buts

- Nature: la séance de tirs au but se déroule uniquement après la fin du match et des prolongations, selon les modalités définies par la AIF; elle ne

fait pas partie du temps de jeu.

- Éligibilité: seuls peuvent participer les joueurs autorisés à l'issue du match; un joueur exclu pendant le match en est disqualifié. Les cartons reçus avant le toss déterminant l'ordre des tirs ne sont pas pris en compte pour la séance.
- Organisation et positionnement:
- seuls les joueurs autorisés et les arbitres restent sur le terrain; tous les joueurs autorisés, excepté le tireur et les deux gardiens, doivent rester dans le cercle central;
- le gardien de l'équipe du tireur demeure sur le terrain, hors de la surface de réparation, au niveau de l'intersection de la ligne de but et de la ligne de la surface de réparation; un joueur autorisé peut remplacer le gardien si nécessaire;
- l'arbitre consigne chaque tir par écrit.
- Déroulement et fin d'un tir: le tir est terminé lorsque le ballon cesse de bouger, sort du jeu ou que l'arbitre interrompt pour infraction; le tireur ne peut pas rejouer le ballon.
- Infractions du gardien: si le gardien commet une infraction entraînant la nullité du tir, le tir est à rejouer; à la première infraction répétée l'arbitre avertit, récidive; sanction conformément au barème disciplinaire.
- Réserves: modalités détaillées (ordre des tireurs, nombre de tireurs, procédure en cas d'égalité prolongée) sont fixées par le règlement compétitif AIF.

11.4 Buts inscrits à l'extérieur (Règle Optionnelle)

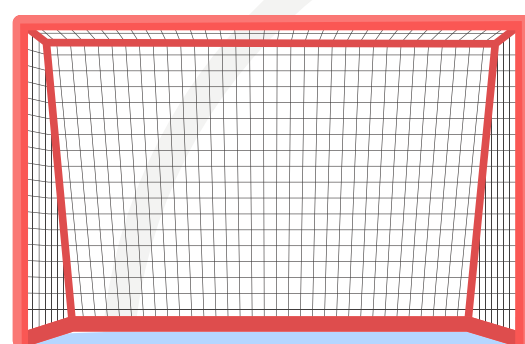
- Application: la règle des buts inscrits à l'extérieur ne peut être appliquée que si elle est expressément prévue par le règlement de la compétition; ses modalités (pondération, exclusion en prolongation, etc.) doivent y être précisées.
- Effet: lorsqu'elle est en vigueur, cette règle constitue un critère de départage dans les confrontations aller-retour selon les termes publiés par l'instance organisatrice.

11.5 Pénalités spécifiques au FootGoal

- Penalty (cas généraux): un penalty est accordé au centre de la ligne médiane lorsqu'une faute sanctionnée par penalty se produit dans la surface de réparation (y compris les mains interdites de l'équipe défendante).
- Positionnement des joueurs avant exécution: avant l'exécution d'un penalty, tous les joueurs doivent se tenir sur la ligne médiane, dans la moitié de terrain de l'équipe bénéficiaire, à 2 mètres du ballon.
- Condition de validité du penalty: le penalty n'est considéré comme but que si le ballon franchit entièrement la ligne de but entre les montants. Le

tireur et tout autre joueur de champ ne peuvent rejouer le ballon qu'après qu'il a touché l'un des montants ou la barre transversale.

- Règle spécifique du penalty FootGoal: au moment d'un penalty, les buts sont vides (absence de gardien) selon la configuration prévue; le tireur doit veiller à ce que le ballon ne touche pas le sol en dehors de la surface de but avant d'entrer dans les filets; si le ballon touche le sol en dehors de la surface de but et entre néanmoins dans les filets, le but n'est pas accordé.
- Exécution et répétition: si le ballon se déchire ou subit un défaut au moment du tir (avant tout contact réglementaire), appliquer les dispositions de la Loi 2 sur le remplacement et la reprise du tir.



11.6 Dispositions Opérationnelles

- Rapport et contestation: toute contestation sur la matérialité d'un but, l'application de la règle des buts à l'extérieur, ou le déroulé d'une séance de tirs au but doit être consignée et adressée aux organes disciplinaires AIF suivant la procédure d'appel prévue.
- Publication: décisions majeures relatives au résultat (annulation, reprise, match rejoué) font l'objet d'un rapport circonstancié et peuvent, si la gravité le commande, être rendues publiques par l'AIF.

LOI 12 — HORS-JEU

Le FootGoal ne reconnaît pas la règle du hors-jeu: en aucune circonstance un joueur n'est sanctionné pour une position relative au ballon et aux adversaires au moment d'une passe ou d'une remise.

LOI 13 — FAUTES ET INCORRECTIONS

13.1 Coup Franc Direct

- Principes: un coup franc direct est accordé lorsque, de l'avis des arbitres, un joueur commet une faute de contact ou de comportement grave alors que le ballon est en jeu.
- Infractions type (non exhaustif) entraînant coup franc direct ou penalty si commises dans la surface de réparation: charger, sauter sur, donner ou tenter de donner un coup de pied à, bousculer, frapper ou tenter de frapper (y compris coup de tête), tacle dangereux, faire trébucher, tenir ou retenir un adversaire, obstruction avec contact, lancer ou projeter un objet sur le ballon, un adversaire ou un arbitre, toucher le ballon avec un objet tenu en main, déplacer délibérément le but de façon à gêner le jeu, crachat, morsure.

Degré d'imputabilité:

- imprudence (manque d'attention); faute sanctionnée par coup franc direct sans sanction disciplinaire automatique;
- inconsidération (négligence mettant en danger); coup franc direct + avertissement;
- excès d'engagement (usage excessif de la force/met en danger l'intégrité physique); coup franc direct + exclusion.
- Fautes cumulées: les infractions ci-dessus sont considérées comme fautes cumulées aux fins de déclenchement de mesures spécifiques prévues par le règlement disciplinaire.

13.2 Coup Franc Indirect

- Cas d'attribution: un coup franc indirect est accordé pour infractions techniques non-violentes ou pour actions impliquant une interférence sans contact dangereux (exemples : jeu dangereux sans contact, obstruction passive non sanctionnée par coup franc direct, retour sur le terrain sans autorisation selon circonstances, intervention non intentionnelle d'un officiel non joueur sur le point de sortie).
- Exécution: la règle de l'indirect s'applique conformément aux prescriptions sur la remise en jeu (le ballon doit toucher un autre joueur avant qu'un but puisse être marqué sur un coup franc indirect, sauf disposition contraire).
- Exemples concrets: retouche illicite au coup d'envoi, interférence mineure d'un officiel non joueur alors que le ballon est manifestement sur le point de sortir.

13.3 Mesures Disciplinaires

- Autorité temporelle: les arbitres exercent leur pouvoir disciplinaire dès l'inspection d'avant-match et jusqu'à leur départ après le coup de sifflet

final (séance de tirs au but incluse).

- Sanctions immédiates: avertissement verbal, carton jaune, carton rouge et exclusion, ainsi que mesures conservatoires (sin-bin, suspension provisoire, évacuation) conformément au barème AIF.
- Infractions commises avant coup d'envoi: si un joueur ou officiel commet une infraction passible d'exclusion avant le match, les arbitres peuvent l'empêcher de participer ; toute autre incorrection est signalée aux autorités compétentes.
- Avertissements pré-match: lorsqu'un avertissement doit être infligé avant le début du match, il est donné verbalement et consigné dans le rapport pour action ultérieure par les organes compétents.
- Rapport et suites: toutes mesures disciplinaires sont consignées dans le rapport d'arbitre; recours et voies disciplinaires ultérieures suivent les procédures AIF.

13.4 Reprise de jeu après Fautes et Incorrections

- Reprise standard: après une faute donnant lieu à coup franc direct, le jeu reprend par coup franc direct à l'endroit de l'infraction (ou penalty si l'infraction a été commise dans la surface de réparation conformément aux dispositions de la Loi 11).
- Coup franc indirect : reprise par coup franc indirect à l'endroit déterminé pour ce type d'infraction.
- Balle à terre: lorsque les arbitres interrompent le jeu pour une raison non prévue par une reprise spécifique (ex. intervention extérieure, blessure sans faute déterminée), la reprise se fait par balle à terre conformément à la Loi 9 et procédures AIF.
- Infractions simultanées: si des fautes simultanées ou contradictoires rendent incertaine la reprise, l'arbitre applique la règle de l'avantage le cas échéant, sinon il choisit la reprise la plus adaptée (coup franc, penalty, balle à terre) et notifie les sanctions disciplinaires.
- Exécution des reprises: toutes remises en jeu liées à une faute doivent respecter les distances, positionnements et conditions fixés par les Lois du Jeu FootGoal (distance des adversaires, position du ballon, signaux de l'arbitre).

13.5 Dispositions Techniques Supplémentaires

- Main: la limite supérieure du bras coïncide avec le bas de l'aisselle; toucher le ballon avec le bras/main n'est sanctionné que si le contact est délibéré ou si le joueur a artificiellement augmenté la surface corporelle exposée au ballon; toute main commise dans la surface de réparation entraîne penalty.
- Application cohérente: les arbitres reçoivent directives AIF/AFAF sur l'évaluation de l'imprudence, de l'inconsidération et de l'excès d'engagement

pour harmoniser l'application des sanctions.

- Annexe disciplinaire: barème détaillé des sanctions, procédures d'appel et modalités de cumul des sanctions sont publiés par l'AIF en annexe normative.

13.6 Système Disciplinaires: Cartons et Effets

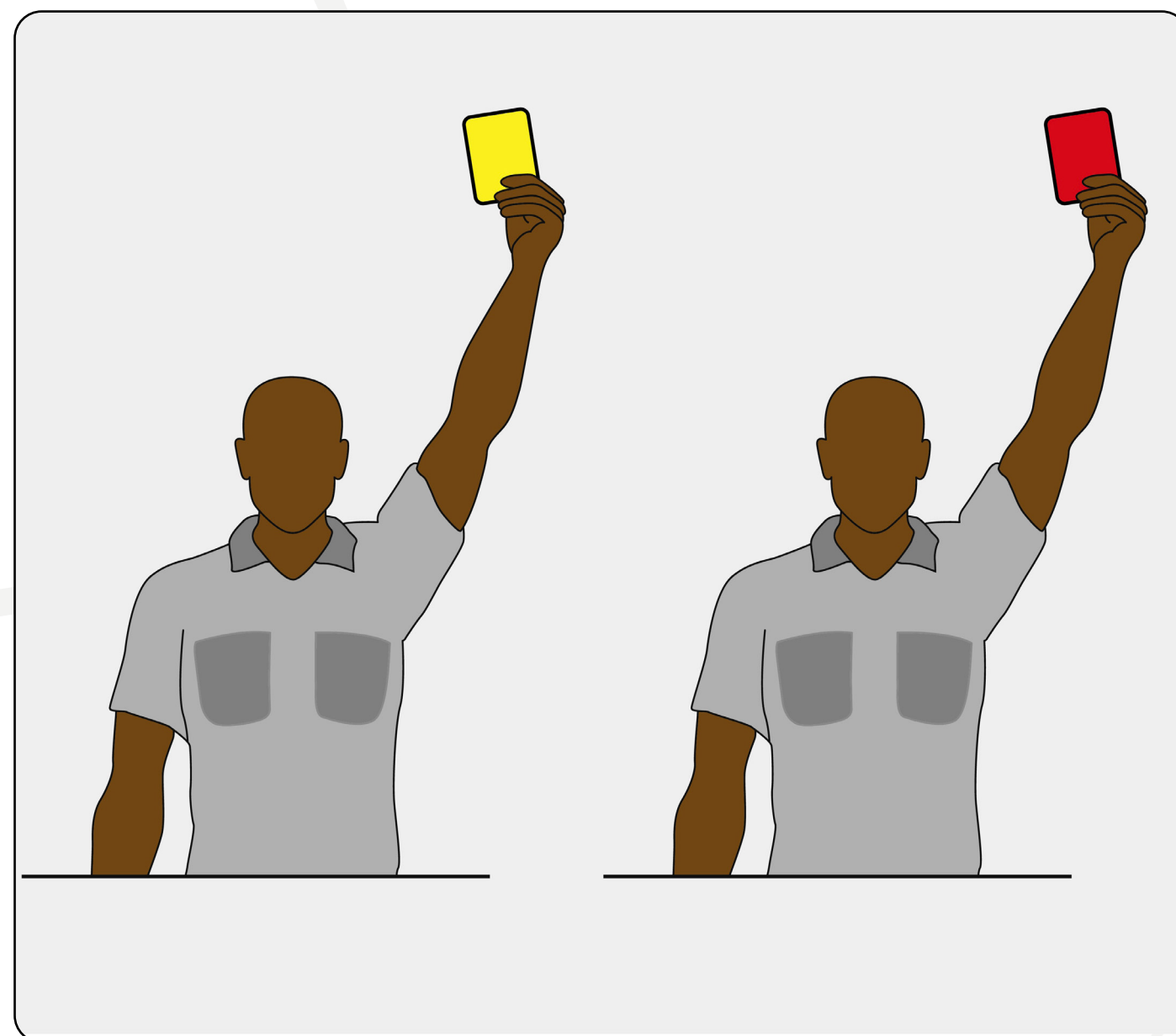
- Carton rouge (CR)
- Effet: expulsion définitive du joueur.
- Conséquences immédiates : l'équipe évolue en infériorité numérique ; le joueur doit quitter la zone technique immédiatement et ne peut plus influencer la suite de la rencontre.
- Suspension automatique : suspension pour deux (2) matchs — le match en cours (compté comme suspension active) plus le match suivant — sauf décision plus sévère prise par l'organe disciplinaire en cas de circonstance aggravante.
- Carton jaune (CJ)
- Effet principal: avertissement formel.
- Variante spécifique FootGoal: expulsion temporaire de 5 minutes; le joueur peut revenir sur autorisation du commissaire au match à l'expiration du temps.
- Avertissement Verbal (AV)
- Une remarque officielle de l'arbitre adressée à un joueur pour comportement incorrect, langage inapproprié, protestation excessive ou attitude anti-sportive visant à corriger immédiatement le comportement. Il est prononcé clairement, entendu par le joueur concerné et par les officiels, consigné dans le rapport d'arbitre et n'entraîne pas de sanction disciplinaire immédiate; en cas de récidive ou d'aggravation, l'arbitre peut passer à une sanction formelle (cartons jaune ou rouge) conformément au règlement.

13.7 Infractions Types et Sanctions Associées

- Les arbitres appliquent le barème AIF en appréciant gravité et contexte; exemples indicatifs:
- Infractions entraînant CJ ou CR selon gravité:
- Donner ou tenter de donner un coup de pied à un adversaire; CJ ou CR.
- Sauter sur un adversaire; CJ ou CR.
- Charge par derrière; CJ ou CR.
- Pousser un adversaire; CJ ou CB (selon intensité).
- Infractions entraînant CR (exclusion définitive):
- Croc-en-jambe en pleine course; CR.
- Charge violente ou dangereuse mettant en péril l'intégrité physique; CR.
- Frapper ou cracher sur un adversaire; CR.
- Propos injurieux ou provoquant bagarre, conduite violente, anéantissement

d'une occasion manifeste de but; CR.

- Main volontaire pour empêcher un but; CR.
- Deux cartons jaunes au cours du même match; équivalent d'un CR (exclusion définitive), avec application de la règle de suspension ci-dessus.
- Infractions entraînant CB et/ou coup franc:
- Tenir un adversaire; AV (et coup franc si faute technique).
- Manier le ballon en dehors de la surface de but; AV + coup franc.
- Manier le ballon intentionnellement en tant que dernier défenseur; CJ ou CR selon la gravité et l'intention.
- Fautes passibles d'avertissement (CJ):
- Comportement antisportif ou conduite inconvenante;
- Désapprobation verbale ou gestuelle envers officiels;
- Infractions répétées aux lois du jeu;
- Retard volontaire de la reprise du jeu;
- Non-respect des distances réglementaires lors des coups arrêtés;
- Non-respect de la procédure de remplacement.



13.8 Attribution et Bénéficiaires des Sanctions

- Destinataires possibles: cartons (jaune, rouge) ne peuvent être attribués qu'à un joueur actif, un remplaçant, un joueur remplacé ou un encadreur inscrit sur la feuille de match.
- Moment d'application: les arbitres exercent leur autorité disciplinaire depuis l'inspection d'avant-match jusqu'à leur départ après le coup de sifflet final, y compris la séance de tirs au but.
- Infractions pré-match: pour faits graves commis avant le coup d'envoi, les arbitres peuvent empêcher la participation au match et notifier les organes compétents.
- Lorsqu'un joueur reçoit un carton rouge, il est immédiatement expulsé et remplacé par un autre joueur. Au FootGoal, en raison du faible effectif sur le terrain (4 joueurs et un gardien), cette règle permet de préserver l'équilibre du jeu tout en sanctionnant fermement le comportement fautif.

13.9 Nature des Sanctions (Récapitulatif)

- Un carton jaune (CJ) simple; avertissement; selon règlement, peut inclure expulsion temporaire de 5 minutes; retour soumis à validation commissaire.
- Deux cartons jaunes au cours du même match; équivalent d'un carton rouge: exclusion définitive + suspension de deux (2) matchs.
- Carton rouge (CR) direct; exclusion définitive + suspension automatique de deux (2) matchs (le match en cours + le suivant), modalités disciplinaires complémentaires possibles.

13.10 Procédures et Rapports

- Consignation: toutes sanctions et circonstances motivant l'attribution des cartons doivent être consignées dans le rapport d'arbitre.
- Voies disciplinaires: les sanctions automatiques peuvent être confirmées, aggravées ou réduites par l'organe disciplinaire AIF selon enquête et éléments de preuve.
- Transparence: la publication des décisions disciplinaires majeures est encadrée pour garantir proportionnalité et effet dissuasif.

LOI 14 — RENTRÉE DE TOUCHE

14.1 Procédure

- Attribution: une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse du dernier joueur ayant touché le ballon lorsque celui-ci a entièrement franchi la ligne de touche, au sol ou en l'air.
- Position et geste de l'exécutant: au moment de l'exécution, le joueur doit:
 - Se tenir face au terrain;
 - avoir au moins partiellement les deux pieds sur la ligne de touche ou à l'extérieur du terrain;
 - poser le ballon au sol, poser une main sur le ballon puis le mettre en jeu en le passant directement à un coéquipier.
- Distance des adversaires: tous les adversaires doivent rester à au moins 2 m du point d'exécution jusqu'à la mise en jeu.
- Mise en jeu et validité: le ballon est en jeu dès l'instant où il pénètre sur le terrain. Si la rentrée de touche n'est pas exécutée correctement, elle est rejouée par l'équipe adverse.
- Contact intentionnel non dangereux: si l'exécutant dirige volontairement le ballon vers un adversaire sans comportement imprudent, inconsidéré ou violent afin de le rejouer ensuite, l'arbitre laisse poursuivre si le jeu n'est pas mis en danger. Si le geste est imprudent, inconsidéré ou violent, l'arbitre avertit l'exécutant et ordonne que la rentrée soit rejouée par l'équipe adverse.
- Interdiction de retouche: l'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant qu'un autre joueur ne l'ait touché.

14.2 Infractions et Sanctions

- Retouche par l'exécutant: si, après mise en jeu, l'exécutant retouche le ballon avant qu'un autre joueur ne l'ait joué, l'arbitre accorde un coup franc indirect à l'équipe adverse depuis l'endroit de l'infraction.
- Entrave ou distraction abusive: tout adversaire qui distrait ou gêne abusivement l'exécutant (notamment en ne respectant pas la distance de 2 m) reçoit un avertissement (carton jaune) pour comportement antisportif. Si la rentrée a déjà été exécutée et qu'il y a eu gêne, l'arbitre accorde un coup franc indirect à l'équipe adverse.
- Non-respect répété ou comportement fautif: comportement persistant ou intervention violente entraîne sanctions disciplinaires proportionnées (carton rouge) conformément au barème AIF.
- Autres irrégularités: pour toute autre infraction à la présente Loi (exécution par une personne non autorisée, placement du ballon hors de la ligne, etc.), l'arbitre ordonne que la rentrée de touche soit exécutée par un joueur de l'équipe adverse.

Consignation: toute irrégularité significative est consignée dans le rapport d'arbitre pour suite disciplinaire par l'AIF.

LOI 15 — SORTIE DE BUT

15.1 Procédure

- Attribution: un coup de pied de but est accordé lorsque le ballon a été touché en dernier par un joueur de l'équipe attaquante et a entièrement franchi la ligne de but (au sol ou en l'air) sans qu'un but ait été marqué.
- Exécutant: le coup de pied de but est botté par un joueur de l'équipe défendante depuis n'importe quel point de la surface de but; le ballon doit être immobile au moment du tir.
- Mise en jeu: le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a clairement bougé.
- Position des adversaires: les adversaires doivent se tenir en dehors de la surface de réparation jusqu'à la mise en jeu; si, au moment du tir, certains adversaires n'ont pas encore eu le temps de sortir, l'arbitre laisse généralement jouer sauf s'il y a interférence manifeste.
- But direct: un but peut être marqué directement sur un coup de pied de but uniquement contre l'équipe adverse; si le ballon entre directement dans le but de l'équipe exécutante, la reprise est un corner en faveur de l'adversaire.

15.2 Infractions et Sanctions

- Retouche de l'exécutant: si, après mise en jeu, l'exécutant retouche le ballon avant qu'un autre joueur ne l'ait joué, l'arbitre accorde un coup franc indirect à l'équipe adverse depuis l'endroit de l'infraction.
- Main de l'exécutant: si l'exécutant commet une main volontaire:
- Coup franc direct à l'endroit de l'infraction;
- Si l'infraction est commise à l'intérieur de la surface de réparation de l'exécutant, penalty pour l'équipe adverse, sauf si l'exécutant est le gardien et que la règle locale prévoit un traitement distinct (dans ce cas, application des dispositions spécifiques du règlement).
- Interférence par adversaire resté dans la surface:
- Si un adversaire, restant ou entrant dans la surface avant que le ballon ne soit en jeu, touche ou dispute le ballon avant la mise en jeu, le coup de pied de but est retiré et doit être ré-exécuté; l'arbitre peut avertir ou exclure le joueur selon la gravité.
- Si un joueur entre dans la surface avant la mise en jeu et commet ou subit une faute, le coup de pied de but est retiré; sanctions disciplinaires appliquées selon la nature de la faute.
- Non-respect des prescriptions: pour toute autre irrégularité à l'exécution (exécutant non autorisé, position incorrecte du ballon, interférence d'une personne non autorisée, etc.), l'arbitre ordonne le retrait du coup de pied de but et sa réexécution ou impose la reprise prescrite par les Lois du Jeu.
- Sanctions disciplinaires: les comportements antisportifs liés à l'exécution

(obstruction délibérée, provocation, entrée non autorisée répétée) entraînent avertissement (CJ), expulsion temporaire ou exclusion définitive (CR) selon gravité et barème disciplinaire AIF.

- Consignation: toute irrégularité notable est notée dans le rapport d'arbitre et transmise aux organes disciplinaires AIF pour suite éventuelle.

LOI 16 — CORNER

16.1 Procédure

- Attribution: un corner est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe défendante, a entièrement franchi la ligne de but en dehors de l'espace compris entre les montants, au sol ou en l'air.
- Emplacement: le ballon est placé immobile au point de corner le plus proche du lieu où il a quitté le terrain.
- Exécutant: le corner est botté par un joueur de l'équipe attaquante.
- Mise en jeu: le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a clairement bougé, même s'il n'a pas encore quitté la surface de coin.
- Position des adversaires: tous les adversaires doivent se tenir à au moins 5 m de la surface de coin jusqu'à la mise en jeu.
- Drapeau de coin: le drapeau de coin ne peut être enlevé ni déplacé pour gêner l'exécution.
- Interdiction de double touche: le joueur ayant botté le corner ne peut retoucher le ballon avant qu'un autre joueur ou qu'un montant des buts n'ait d'abord touché le ballon.
- Cas d'exécution particulière: si l'exécutant dirige volontairement (mais sans imprudence, inconsideration ou violence) le ballon vers un adversaire afin de pouvoir ensuite le rejouer, l'arbitre laisse le jeu se poursuivre; en cas de geste imprudent, inconsideré ou violent, l'arbitre ordonne le rejet du corner et sanctionne l'exécutant selon la gravité.

16.2 Infractions et Sanctions

- Retouche illicite de l'exécutant: si, après la mise en jeu, l'exécutant retouche le ballon avant qu'un autre joueur ou un montant n'ait touché le ballon, l'arbitre accorde un coup franc indirect à l'équipe défendante depuis l'endroit de l'infraction.
- Main de l'exécutant: si l'exécutant commet une main volontaire lors de l'exécution:
 - coup franc direct à l'endroit de l'infraction;
 - si l'infraction a lieu à l'intérieur de la surface de réparation de l'exécutant, un penalty est accordé à l'équipe adverse, sauf si l'exécutant est le gardien de but; dans ce dernier cas, appliquer la disposition spécifique prévue (coup franc direct ou autre mesure selon règlement).
- Défenseur gênant l'exécution: un adversaire qui distrait ou gêne abusivement (y compris non-respect de la distance réglementaire) doit être averti pour comportement antisportif; si la gêne a déjà affecté l'exécution, l'arbitre accordera un coup franc indirect à l'équipe attaquante.
- Autres irrégularités à l'exécution: pour toute autre infraction technique (position incorrecte du ballon, mise en jeu non conforme, joueur non autorisé

exécutant), le corner est rejoué par l'équipe attaquante, sauf disposition contraire indiquée par l'arbitre.

- Sanctions disciplinaires: comportements répétés, interventions violentes ou tentatives manifestes d'empêcher l'exécution légale entraînent sanctions disciplinaires (avertissement, sin-bin, exclusion) conformément au barème disciplinaire AIF.
- Consignation: toute décision significative liée au corner (sanction, incident, reprise) est consignée dans le rapport d'arbitre pour transmission aux organes compétents.

LOI 17 - Maniement volontaire du ballon (touche de la main)

Principe général Tout joueur, y compris le gardien, est interdit de toucher volontairement le ballon avec la main ou le bras pendant le cours du match. Le maniement volontaire est sanctionné comme faute.

Cas d'exclusion de la faute

Contact à l'épaule : si le ballon touche l'épaule, le jeu continue.

Bras collé au corps : si le ballon touche le bras d'un joueur dont le bras est naturellement plaqué contre le corps, aucun coup de sifflet n'est sifflé et le jeu se poursuit.

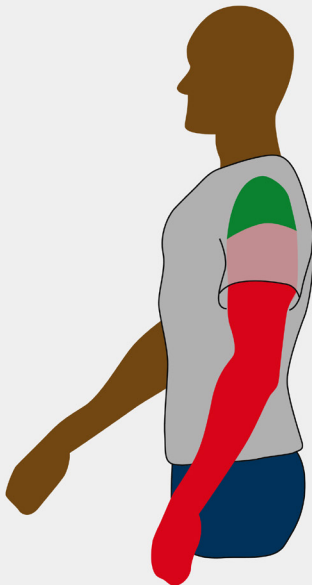
Cas constitutifs de faute

Main ou bras nettement séparés du corps : si le ballon touche la main ou un bras positionné de manière non naturelle, éloignée ou augmentant la surface corporelle, l'arbitre considère que le contact est volontaire et arrête le jeu pour faute.

Intention ou avantage obtenu : tout contact manuel donnant un avantage manifeste (contrôle, passe, but) est sanctionné, même en l'absence de mouvement volontaire préalable.

 FAUTE

 AUTORISÉ



Sanction et procédure

Dans la surface de réparation défensive : toute faute de maniement par un défenseur ou le gardien entraîne l'attribution d'un penalty, conformément aux lois du FootGoal (les coups francs directs ne s'appliquent pas dans la surface).

Hors de la surface : la faute est sanctionnée par un coup franc direct en faveur de l'équipe adverse.

Discipline : selon la gravité et l'intention, l'arbitre peut compléter la sanction par un avertissement ou une exclusion conformément au barème disciplinaire.

Pouvoir d'appréciation de l'arbitre L'appréciation de la « position naturelle » du bras, de l'intention et de l'avantage obtenu relève du pouvoir discrétionnaire de l'arbitre, qui doit appliquer les principes d'impartialité, de sécurité et de cohérence. Les décisions doivent être consignées si nécessaire dans le rapport d'arbitrage.

Communication et formation Les arbitres et officiels reçoivent une formation spécifique pour harmoniser l'interprétation de ces dispositions et garantir une application uniforme sur l'ensemble des compétitions FootGoal.

Conclusion

Les Lois du Jeu de FootGoal établissent un cadre réglementaire clair, opérationnel et évolutif visant à garantir la sécurité des participants, protéger l'intégrité sportive et assurer la cohérence compétitive à tous les niveaux de pratique affiliés à l'AIF. Elles définissent les principes directeurs et les obligations fondamentales qui gouvernent le déroulement des matches, la conduite des acteurs et la gestion des compétitions.

La mise en œuvre de ces Lois repose sur des instruments concrets : standards techniques, procédures d'homologation et d'inspection, annexes normatives (spécifications, formulaires, barèmes disciplinaires) et modules de formation obligatoires pour arbitres, officiels et personnels techniques. Chaque acteur est tenu de se conformer aux exigences documentées et de participer activement au dispositif de prévention et de conformité établi par l'AIF.

La gouvernance, le contrôle et l'application sont assurés par des mécanismes de surveillance et d'audit permanents, assortis de procédures disciplinaires et de recours garantissant la proportionnalité et la transparence des décisions. Les mesures de sanction et les voies de contestation sont clairement définies afin de préserver l'équité et la crédibilité des compétitions.

Ces Lois entrent en vigueur conformément au calendrier officiel publié par l'AIF. Elles feront l'objet de révisions périodiques, fondées sur les retours d'expérience, les évolutions technologiques et les impératifs de sécurité et de développement, afin d'accompagner durablement l'essor et la modernisation du FootGoal.



TREIIZE®