

The background is a dark teal color with a repeating pattern of small, light-colored icons related to football, such as soccer balls, jerseys, trophies, and players.

# PLAY FAIR!

<sup>®</sup>

La stratégie de l'IFAB pour développer  
les Lois du Jeu afin d'améliorer le football 2017-2022

# PLAY FAIR!




## Introduction

Encouragé par la belle réaction du monde du football à l'encontre des décisions radicales prises lors de la 130<sup>e</sup> AGM de l'IFAB en 2016, qui a permis d'approuver l'essai des arbitres assistants vidéo (AAV), de modifier le principe d'annihilation d'une occasion de but manifeste et d'entériner la révision historique des Lois du Jeu, l'IFAB, en collaboration étroite avec la FIFA, espère prolonger le débat footballistique en mettant en place une stratégie intitulée «**PLAY FAIR!**» qui vient compléter et renforcer le programme de fair-play de la FIFA de sorte à ce que les idées visant à développer le football par l'intermédiaire de ses Lois répondent aux « demandes du football ».

Cette stratégie «**PLAY FAIR!**» est un appel à la conscience de toutes les personnes concernées par le football, qu'il s'agisse des joueurs, des entraîneurs, des arbitres, des dirigeants et des supporters, jusqu'aux organisateurs de compétitions et instances dirigeantes.

Cette stratégie permettra d'aborder de façon juste chaque action et chaque décision prise en lien avec les Lois du Jeu et la façon dont elles sont appliquées à tous les niveaux. La stratégie «**PLAY FAIR!**» repose sur le respect des Lois, des officiels de match, des autres participants et du jeu en lui-même.

Les trois piliers principaux de la stratégie «**PLAY FAIR!**» visent à développer et à utiliser les Lois pour renforcer les points suivants :


-  **Équité et intégrité** : créer, promouvoir et protéger l'intégrité et l'équité.
-  **Universalité et intégration** : faciliter l'accès pour tous au football, quel que soit l'âge de la personne, son ethnie, religion, culture, sexe, orientation sexuelle, capacité physique ou mentale, ou ses qualités de joueur/joueuse, ce qui est sans doute le principe fondamental.
-  **Technologie** : utiliser la technologie au service du sport.

La stratégie «**PLAY FAIR!**» doit avoir pour objectif de rendre le football plus équitable, plus attrayant et plus agréable en se servant des Lois du Jeu pour changer la philosophie du football afin que le sport et les joueurs deviennent des exemples pour la société et en particulier pour les jeunes.

La stratégie «**PLAY FAIR!**» pour la période 2017-2022 présente des changements potentiels dans trois domaines fondamentaux qui concernent le football à tous les niveaux et dans tous les endroits du monde (détails aux pages suivantes) :

- 1 Améliorer le comportement des joueurs et renforcer le respect**
- 2 Accroître le temps de jeu**
- 3 Renforcer l'équité et le côté attractif du football**

Chaque proposition passe par l'une de ses trois étapes :

-  **Aucun changement de Loi nécessaire – possibilité de mise en place immédiate\***
-  **Prête à être mise à l'épreuve\***
-  **À discuter**

Ce document a pour objectif de lancer la discussion et de porter un regard neuf sur la façon dont les Lois du Jeu peuvent améliorer le football.

\*Des protocoles seront mis en place

# ① Améliorer le comportement des joueurs et renforcer le respect

Le comportement des joueurs et des officiels d'équipe (en particulier les entraîneurs) doit changer ; ils doivent faire preuve de davantage de respect envers l'esprit des Lois du jeu et envers les arbitres qui les appliquent. Il existe plusieurs manières d'améliorer les comportements et de renforcer le respect :

## Aucun changement de Loi nécessaire – possibilité de mise en place immédiate

### Accroître les responsabilités du capitaine :

- Il sera le principal point de communication avec l'arbitre.
- Ce sera le seul joueur autorisé à discuter avec l'arbitre en cas de situation sujette à controverse.
- Il aidera l'arbitre à dissiper les situations explosives et calmer les joueurs mécontents.

Par ailleurs, l'IFAB et la FIFA réfléchissent à la rédaction d'un Code de responsabilité des capitaines et mèneront une consultation avec les capitaines d'équipes nationales concernant l'initiative « **PLAY FAIR!** » et ses idées.

## Prête à être mise à l'épreuve

### Encerclement des officiels de match :

Sanctions possibles

- Les arbitres devront être plus stricts avec les joueurs qui encerclent l'arbitre/arbitre assistant, par exemple en donnant davantage d'avertissements (CJ).
- Seul le capitaine peut discuter avec l'arbitre (ou d'autres officiels de match) lorsqu'une décision est sujette à controverse.
- Amendes ou déduction de points à l'encontre d'une équipe coupable d'avoir encerclé un officiel de match.

**Cartons rouges et jaunes pour les entraîneurs/officiels d'équipe** – carton rouge (CR) ou carton jaune (CJ) pour le mauvais comportement d'un entraîneur ou d'un autre officiel d'équipe afin que l'arbitre indique clairement qu'il a pris une sanction disciplinaire, plutôt qu'un simple avertissement verbal.

## À discuter

- Poignée de main avant le match** – l'arbitre se rend dans les surfaces techniques avant le coup d'envoi et les deux entraîneurs et l'arbitre se serrent la main en marque de respect.
- Cartons rouges pour les remplaçants** – si un remplaçant reçoit un carton rouge, le nombre maximal de remplacements auxquels l'équipe peut procéder pour le reste du match est réduit d'un remplacement (si l'équipe a déjà utilisé tous ses remplacements, le nombre de remplacements pourrait être réduit au match suivant).



# ② Accroître le temps de jeu

Un match de 90 minutes durant moins de 60 minutes en temps de jeu réel (c'est-à-dire lorsque le ballon est en jeu), cela énerve beaucoup de gens. La stratégie «**PLAY FAIR!**» propose des mesures pour limiter la perte de temps et augmenter le temps de jeu :

## Aucun changement de Loi nécessaire – possibilité de mise en place immédiate\*

**Calcul plus strict du « temps additionnel »** – au moment d'indiquer le temps additionnel, le panneau du 4<sup>e</sup> arbitre indique le plus souvent « 1 » minute à la fin de la 1<sup>re</sup> période et « 3 » minutes à la fin de la 2<sup>e</sup> période. Pourtant, la quantité de temps « perdu » lorsque le jeu est arrêté est souvent plus importante. Les arbitres devraient être obligés de calculer le temps additionnel de façon plus stricte, en arrêtant leur montre comme suit :

- penalty** – à partir du moment où le penalty est accordé jusqu'à ce que le penalty ait été tiré
- but** – à partir du moment où le but est marqué jusqu'à la reprise du jeu
- blessure** – à partir du moment où l'arbitre demande au joueur s'il a besoin d'un médecin jusqu'à la reprise du jeu
- cartons rouges et jaunes** – à partir du moment où l'arbitre donne un carton jusqu'à la reprise du jeu
- remplacement** – à partir du moment où l'arbitre indique qu'un remplacement peut être effectué jusqu'à la reprise du jeu
- 9,15 m** – à partir du moment où l'arbitre commence à compter les 9,15 m (ou utilise le spray pour indiquer l'emplacement du ballon) jusqu'à ce qu'il indique que le coup franc peut être tiré

**Lorsque le gardien tient le ballon dans les mains** – les arbitres doivent appliquer la règle des 6 secondes à la lettre.

## Prête à être mise à l'épreuve

**Remplacements** – les joueurs « perdent » beaucoup de temps – souvent volontairement – lorsqu'ils sont remplacés et qu'ils marchent lentement jusqu'à la ligne médiane. De la même manière qu'un joueur blessé doit quitter le terrain à la limite la plus proche, il serait possible de demander à un joueur remplacé d'en faire de même (à moins que l'arbitre n'ait remarqué des problèmes de sécurité) puisque la Loi n'exige pas du joueur qu'il sorte du terrain sur la ligne médiane.

## À discuter

**Temps de jeu réel – le chronomètre s'arrête à chaque fois que le ballon est hors du jeu** – il est possible d'augmenter le temps de jeu en arrêtant le chronomètre à chaque fois que le jeu est interrompu et en le redémarrant quand le jeu reprend. Nous obtiendrons ainsi le temps de jeu réel. Cette solution pourrait s'appliquer de différentes manières, le chronomètre étant arrêté à chaque fois que le jeu est interrompu :

**dans les 5 dernières minutes de la 1<sup>re</sup> période et les 10 dernières minutes de la 2<sup>e</sup> période (idem pour les prolongations)** – il s'agit des moments du match où les joueurs sont plus à même de « perdre du temps »

**pendant toute la rencontre** – il faudrait alors déterminer qu'un match doit être composé de deux périodes de 30 minutes de temps de jeu réel (par exemple). En appliquant un changement aussi radical, les joueurs auront moins de raisons de perdre du temps, mais aussi dans une même compétition, tous les clubs bénéficieraient exactement du même temps de jeu réel.

**Chronomètre du stade** – lorsqu'un stade dispose d'un chronomètre que les spectateurs peuvent voir, le temps pourrait être indiqué sur ce chronomètre et celui-ci s'arrêterait lorsque l'arbitre arrête sa montre, grâce à un lien direct avec la montre de l'arbitre ou par l'intermédiaire d'un officiel qui commande le chronomètre et qui est en contact avec l'arbitre. Par ailleurs, le chronomètre du stade pourrait indiquer le temps additionnel joué et ne pas s'arrêter après 45 et 90 minutes.

**« Passe à soi-même » sur coups francs, corners et coups de pied de but** – pour quelle raison un joueur ne peut-il pas retoucher le ballon après un coup franc, coup de pied de but, corner (ou penalty) avant qu'un autre joueur ne l'ait touché ? Le football apprécie et encourage déjà l'exécution rapide de coups francs, mais ce serait encore mieux si le joueur sur lequel la faute a été commise pouvait retoucher le ballon. Cela favoriserait le jeu offensif puisque le joueur sur lequel la faute a été commise pourrait, par exemple, arrêter le ballon puis poursuivre immédiatement son dribble ou son mouvement offensif et ainsi accélérer le jeu. Historiquement, dans le sport antique du « Harrow Football », le joueur sur lequel la faute avait été commise pouvait continuer à jouer. Ceci était autorisé dans les premières Lois du Jeu en 1863.

**Autoriser le ballon à bouger sur un coup de pied de but** – il faudrait supprimer la règle selon laquelle le ballon doit être immobile lors d'un coup de pied de but puisque le fait qu'il bouge ne donne pas d'avantage important. En revanche, cela énerve tout le monde et fait perdre du temps lorsque l'arbitre demande à ce que le coup de pied de but soit rejoué lorsque le ballon a légèrement bougé.

**Position du ballon sur coup de pied de but** – le coup de pied de but doit être exécuté du même côté de la surface de but où le ballon est sorti du terrain. Cela éviterait la perte de temps, par exemple quand le ballon sort d'un côté du but et que le gardien marche lentement pour tirer le coup de pied de but de l'autre côté de la surface de but.

# ③ Renforcer l'équité et le côté attractif du football

La stratégie « **PLAY FAIR!** » doit pouvoir développer les Lois du Jeu afin que le sport soit plus juste et plus agréable à regarder, jouer, entraîner et arbitrer. Ceci peut concerner certains aspects du football qui sont tolérés depuis toujours, mais qui entraînent un certain degré d'irritation et « gâchent » le jeu :

## Prête à être mise à l'épreuve

**Modification de l'ordre de l'exécution des tirs au but** – selon certaines études, l'équipe tirant le « premier » penalty dispose d'un avantage car le 2e tireur est sous une pression mentale plus intense (à chaque série de tir) et peut même subir une élimination instantanée en ratant son tir (surtout une fois que les quatre premiers penalties de chaque équipe ont été tirés).

Il serait plus juste d'appliquer le système où les tireurs alternent, comme lors du break au tennis :

1 <sup>er</sup> tir	Équipe A	2 <sup>e</sup> tir	Équipe B
3 <sup>e</sup> tir	Équipe B	4 <sup>e</sup> tir	Équipe A
5 <sup>e</sup> tir	Équipe A	6 <sup>e</sup> tir	Équipe B
7 <sup>e</sup> tir	Équipe B	8 <sup>e</sup> tir	Équipe A
9 <sup>e</sup> tir	Équipe A	10 <sup>e</sup> tir	Équipe B
11 <sup>e</sup> tir	Équipe B	12 <sup>e</sup> tir	Équipe A et ainsi de suite ...

(des systèmes et ordres différents pourraient être autorisés pendant les tests)

**Coups de pied de but et coups francs pour l'équipe qui défend dans sa propre surface de réparation** : les défenseurs peuvent toucher le ballon avant qu'il ne sorte de la surface de réparation – Lors d'un coup franc, les adversaires doivent se trouver à 9,15 m mais le ballon n'a pas besoin de parcourir 9,15 m pour être en jeu. Cependant, sur coups de pied de but et coups francs défensifs dans la surface de réparation, le ballon doit sortir de la surface de réparation pour être en jeu. Si un joueur joue le ballon avant cela, aucune sanction n'est prise : le coup franc/coup de pied de but est retiré, et cela peut devenir une tactique pour perdre du temps.

Autoriser les défenseurs (y compris le gardien) à jouer le ballon à l'intérieur de la surface de réparation une fois que le coup franc/coup de pied de but a été tiré (les adversaires doivent rester en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon ait été tiré) peut accélérer le jeu, empêcher la perte de temps et entraîner des reprises de jeu plus construites, plutôt que les habituels « longs ballons ».

## À discuter

**Main** – l'un des points les plus complexes du football reste la faute de main. Une définition et une interprétation plus claires et plus cohérentes de la faute de main profiteraient grandement au football.

**De plus, certains aspects de la faute de main pourraient être modifiés pour rendre le football plus juste :**

- Un joueur qui marque délibérément un but de la main doit recevoir une exclusion (carton rouge) puisqu'un joueur qui empêche un but d'être marqué est exclu.
- Un gardien qui touche de la main une passe délibérée ou une touche de la part d'un coéquipier doit être sanctionné d'un penalty et non pas d'un coup franc indirect (en plus de la sanction disciplinaire appropriée).
- L'arbitre doit pouvoir accorder un but si un défenseur empêche un but d'être marqué en touchant le ballon de la main sur la ligne de but, ou très près.

**Fin de la première période et du match : ne siffler que quand le ballon n'est plus en jeu** – parfois, l'arbitre siffle la fin de la 1<sup>re</sup> ou 2<sup>e</sup> période au moment où une frappe se dirige vers le but ou quand une équipe bénéficie d'une attaque prometteuse ou d'une occasion de but. Pour éviter toute polémique et emballer le jeu, la Loi pourrait être modifiée de sorte à ce que l'arbitre ne puisse siffler la fin de la 1<sup>re</sup> ou 2<sup>e</sup> période que quand le ballon n'est plus en jeu.

Ceci pourrait inciter l'équipe qui attaque à conserver le ballon sur le terrain et à se procurer une occasion de but, et éviter aux arbitres la situation embarrassante de siffler la fin alors que le ballon se dirige vers les buts.

**Penalty – mêmes contraintes qu'un tir au but pour que le seul résultat possible soit but ou pas but (pour éviter l'empiètement, etc.)** – sur la plupart des penalties, les joueurs des deux équipes pénètrent dans la surface de réparation avant que le penalty n'ait été tiré, ce qui énerve tout le monde puisque les arbitres sanctionnent rarement ce fait de jeu, souvent parce qu'ils se concentrent principalement sur le tireur et le gardien.

Pour supprimer ce problème, chaque penalty deviendrait un « tir au but », c'est-à-dire qu'il n'y a que deux possibilités : le tireur marque ou le tireur ne marque pas (tir raté/repoussé). Si le tir n'est pas réussi, l'arbitre interrompt le jeu et accorde un coup de pied de but.

Les joueurs n'auront ainsi pas besoin de s'entasser aux abords de la surface de réparation, prêts à courir pour récupérer le ballon. Pour les inciter davantage à respecter la distance, si un joueur de l'équipe qui attaque pénètre dans la surface de réparation avant que le penalty n'ait été tiré, le tir est considéré « raté » d'office ; si un joueur de l'équipe qui défend en fait de même et que le tir est raté/repoussé, le penalty doit être retiré.

**PLAY**

**FAIR!**®

