LOI XII FORMULATION DES MOTIFS DISCIPLINAIRE

FAUTES PASSIBLES D'AVERTISSEMENT

7 FAUTES

Utiliser les motifs stipulés dans les lois du jeu qui sont :

Un joueur se voit infliger un carton jaune quand il :

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

*** Un remplaçant ou un joueur remplacé se voit infliger un carton jaune s'il :**

- **se rend coupable de comportement antisportif ;**
- **manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes ;**
- **retarde la reprise du jeu.**

FAUTES PASSIBLES D'EXCLUSION

+ Rapport circonstancié à envoyer dans les 48 heures

7 FAUTES

Utiliser les motifs stipulés dans les lois du jeu qui sont :

Un joueur, un remplaçant ou un joueur remplacé est exclu s'il :

1 - commet une faute grossière ;
2 - adopte un comportement violent ;
3 - crache sur un adversaire ou sur toute autre personne ;
4 - empêche l'équipe adverse de marquer un but, ou annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main (cela ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation) ;
5 - annihile une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation ;
6 - tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et /ou grossiers ;
7 - reçoit un second avertissement au cours du même match.

Tout joueur, remplacent ou joueur remplacé ayant été exclu doit quitter la proximité du terrain de jeu ainsi que la surface technique.

CDA Belfort & Montbéliard