

U²⁰¹⁶NSS



ESSAI REGLEMENT FOOTBALL A
EDITION 2017 / 2018

8

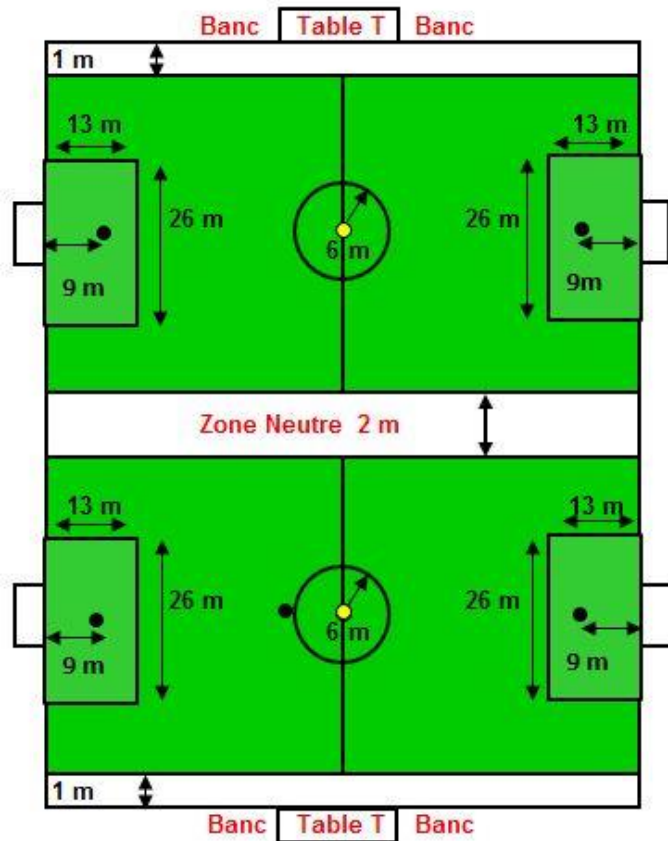


UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE

La réglementation du football à l' UNSS évolue : le football à 8 est destiné aux championnats équipe établissement catégories minimales garçons et filles et excellence minimales filles.
Il est recommandé au niveau académique pour la catégorie benjamins

LOI 1 – LE TERRAIN

- Longueur de 50 m à 75 m
- Largeur de 45 m à 55 m
- But de 6 m X 2 m 10 (tolérance 2 m) ;
7 m 32 X 2 m 44 autorisé en catégorie Lycée, phase qualificative
- Cercle central de 6 m de rayon
- Pénalty 9 m - 11 m si but de 7,32 m
- Surface de réparation 26 m x 13 m
- Zone Neutre de 2 m au centre
- Zone de 1 m en avant des buts de football à 11 pour éviter les accidents



- Utiliser si possible un demi-terrain réglementaire, voir les deux moitiés simultanément, en prévoyant une zone neutre entre les 2 surfaces de jeu.
- Les buts doivent être fixés au sol afin d'éviter tout risque de bascule (cette règle est impérative). Les terrains stabilisés et synthétiques sont autorisés.
- Les filets de buts sont obligatoires à partir des finales départementales.
- Les filets de buts doivent être contrôlés avant le début de chaque période.
- Pendant une interruption de match, il est possible aux joueurs de se désaltérer en dehors du terrain à l'aide de bouteilles en plastique placées à environ 1 mètre de distance des lignes de but et de touche.
- Leur disposition ne doit en aucun cas gêner les arbitres – assistants dans leur tâche.

LOI 2 – LE BALLON

- Catégorie benjamin et minime fille (équipe établissement) = ballon n° 4 (de circonférence minimum de 63,5 cm et maximum de 66 cm) - poids 350 à 390 grammes.
- Catégorie minimales garçons (équipe établissement) et excellence filles = ballon n° 5 (de circonférence minimum de 68 cm et maximum de 70 cm) poids 410 à 450 grammes.

LOI 3 – JOUEURS

- Lorsque l'on utilise le terme de "joueurs", il s'agit obligatoirement de titulaires. Les autres étant appelés "remplaçants".
- Chaque équipe se compose de 8 joueurs, dont 1 gardien de but.
- Chaque équipe peut présenter 8 joueurs, plus 4 remplaçants.
- Ceux-ci peuvent entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie, à condition d'attendre un arrêt de jeu et de se présenter à l'arbitre.
- L'équipe désirant effectuer un changement devra le signaler obligatoirement à la table de marque, qui s'adressera à l'arbitre au premier arrêt de jeu.
- Attention : un joueur ou un remplaçant entrant sur le terrain sans autorisation de l'arbitre sera automatiquement refoulé et recevra un avertissement. Si le jeu est arrêté par l'arbitre, il sera repris par un CFI à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt du jeu. Si ce joueur interfère dans le jeu, l'arbitre reprendra par un CFD à l'endroit du fautif.
- Les joueurs remplacés peuvent continuer à participer à la rencontre en qualité de remplaçants.
- Si avant le coup d'envoi, un joueur est expulsé par l'arbitre, il ne pourra être remplacé que par l'un des remplaçants inscrits sur la feuille de match.
- Si une équipe est en surnombre (9, 10 joueurs) l'arbitre arrête le jeu, refoulera le ou les joueurs excédentaires, leur distribuera un avertissement et fera reprendre le jeu par un CFD à l'endroit où le joueur en surnombre touche le ballon (ou pénalty s'il est à l'intérieur de sa propre surface de réparation)
- Après le coup d'envoi donné, il est possible de compléter son équipe en joueurs titulaires.
- L'échauffement des remplaçants ne doit pas se dérouler ni en face de l'arbitre - assistant ni derrière le but de l'équipe adverse, les remplaçants doivent avoir une couleur différente de leurs partenaires pendant l'échauffement (utilisation de chasubles).
- Une équipe présentant moins de 6 joueurs sur le terrain est déclarée forfait (sauf exclusion temporaire).

LOI 4 – ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

- L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour lui-même ou pour les autres. Ceci s'applique aussi aux bijoux en tout genre.
- Le port des objets dangereux (montres, bracelets) ainsi que tous les bijoux même protégés par un sparadrap, est interdit.
- Le port des lunettes par les joueurs est autorisé.
- L'équipement de base obligatoire d'un joueur comprend un maillot ou chemisette numérotés, un short, une paire de chaussette, des protège-tibias et chaussures.
- Il est recommandé (obligatoire au CF) pour les joueurs d'une même équipe le port de shorts et de chaussettes de mêmes couleurs.
- Les joueurs de champ d'une même équipe devront porter un équipement de couleur identique.
- Si des shorts thermo-compressant (cuissards) sont portés, leur couleur doit correspondre à la couleur dominante du short ou à la partie inférieure du short, et doit être identique pour tous les joueurs; si ce n'est pas le cas, le ou les joueurs ne seront pas autorisés à participer à la rencontre. Cette règle s'applique aussi pour les « tip top » la couleur similaire à celles des chaussettes.
- Le gardien de but devra porter des couleurs le distinguant des autres joueurs et de l'arbitre.
- Le gardien de but peut porter des gants, un pantalon de jogging, et une casquette à visière non rigide.
- Les joueurs portent de préférence des chaussures à crampons (caoutchouc mou, aluminium, plastique) mais en fonction du terrain (stabilisé,) les baskets et les chaussures " stabil " sont autorisées. Les chaussures à crampons vissés (aluminium ou plastique) sont interdites sur les terrains synthétiques.
- En cas de non - respect, le joueur ne pourra prendre part au jeu et devra se mettre en conformité. Le jeu ne sera pas arrêté mais le joueur concerné devra attendre un arrêt de jeu et le signal de l'arbitre pour pénétrer de nouveau sur le terrain.
- Un joueur refoulé pour équipement non conforme et pénétrant de nouveau sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre sera sanctionné par un avertissement et un CFI à l'endroit où se trouvait le ballon. Si ce joueur interfère l'arbitre reprendra par un CFD à l'endroit du fautif.



LOI 5 – ARBITRE

- Rappel : un joueur ne peut assurer 2 rôles différents (joueur et arbitre) dans un même match.
- L'arbitre est le sportif qui contrôle le jeu et veille à la sécurité des joueurs.
- Les rencontres seront arbitrées par de jeunes arbitres UNSS certifiés ayant reçu une formation de niveau 1 - 2 - 3 au sein de leur AS, du département ou de l'académie d'origine.
- Chaque équipe doit posséder un jeune arbitre certifié en fonction du niveau de compétition.
- Chaque équipe doit posséder aussi un jeune coach qui ne peut être joueur.
- L'arbitre est indispensable pour pouvoir jouer une rencontre. Il possède les mêmes pouvoirs discrétionnaires qu'au football à 11.
- Il est le seul juge quant à l'application des lois du jeu, des fautes commises et des sanctions à prendre.
- Les réserves devront être déposées et signées par l'enseignant responsable de l'équipe en présence de l'enseignant responsable et du jeune coach de l'équipe adverse.
- Il est du devoir de l'arbitre de faire sortir du terrain tout joueur ayant une plaie ouverte suite à une blessure, pour se faire soigner ; le joueur ne pourra revenir sur le terrain que lors d'un arrêt de jeu après que l'arbitre se soit assuré de la fin du saignement.
- Un joueur blessé doit sortir du terrain, il ne pourra rentrer que lorsque le jeu aura repris. Dans tous les cas, seul l'arbitre peut autoriser le retour d'un joueur blessé sur le terrain.
- Un joueur blessé ayant quitté le terrain pour se faire soigner et pénétrant de nouveau sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre sera sanctionné par un avertissement et un coup franc indirect soit à l'endroit où se trouvait le ballon. S'il interfère reprise par CFD.
- L'arbitre peut aussi prendre des mesures à l'encontre des remplaçants, des joueurs exclus temporairement, avertis et expulsés, et des officiels de l'équipe qui n'ont pas un comportement responsable (refoulement derrière la main courante). Des points de pénalité seront attribués et rentreront dans le calcul de départage en cas d'égalité des deux équipes.
- L'arbitre est le seul acteur de jeu apte à juger du temps supplémentaire à accorder (arrêts de jeu).
- L'arbitre peut adresser une sanction administrative à un joueur après le coup de sifflet final à condition que ce premier n'ait pas quitté le terrain (franchi la main courante).

Les Jeunes Arbitres Football UNSS souhaitant intégrer l'arbitrage fédéral peuvent prendre contact avec les responsables de l'arbitrage de la FFF en écrivant à l'adresse : devenirarbitre@fff.fr.

LOI 6 – AUTRES ARBITRES

- Les arbitres assistants devront avoir reçu le même type de formation que leurs collègues arbitres centraux. Ils doivent assister l'arbitre central, seront munis de drapeaux de touches. Ils seront placés de chaque côté du terrain et se déplaceront le long de la moitié de la ligne de touche vers la droite.
- Eventuellement, au niveau district et département ce rôle peut-être tenu par des joueurs remplaçants afin de les initier.

LOI 7 – DURÉE DE LA PARTIE

	MINIMES G ETABLISSEMENT	MINIMES FILLES ETABLISSEMENT	MINIMES FILLES EXCELLENCE
Un match par jour		2 X 25'	2 X 30'
Deux matchs		2 X 17'	2 X 20'
Durée totale par jour		75'	90'

- L'arrêt à la mi-temps sera de 10' maximum.
- Chaque équipe pourra utiliser un temps mort d'une durée de 1' 30 mn par mi-temps (en match simple ou en tournois). Un carton « TM » devra être déposé à la table de marque, celle-ci s'adressera à l'arbitre au premier arrêt de jeu suivant.
- La durée du temps mort ne fait pas partie du temps de jeu.



LOI 8 – COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU

- L'équipe gagnante lors de la procédure du choix du camp décide sur quel but elle va attaquer lors de la première mi-temps. L'autre équipe procède au coup d'envoi.
- Début de la partie : les deux équipes étant sur le terrain, l'arbitre appellera à lui les 2 capitaines d'équipes afin de procéder au tirage au sort.
- Il est possible de marquer directement un but à l'adversaire sur un coup d'envoi.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a bougé
- Si une seule équipe est présente au moment du coup d'envoi, il n'est pas utile à l'arbitre de faire exécuter un coup d'envoi fictif.
- Pour commencer la partie, la reprendre après la mi-temps et après chaque but marqué, l'arbitre fera procéder au COUP D'ENVOI.

Placement :

- Joueurs : dans chaque camp respectif et les adversaires de l'équipe qui donne le coup d'envoi à 6 m du ballon (rayon du cercle central).
- Arbitre : à gauche des joueurs donnant le coup d'envoi, légèrement en retrait.
- Ballon : sera placé au centre, devra être joué, et sera en jeu dès qu'il aura été botté
Coup franc indirect si le joueur double la touche de contact.

Balle à terre : L'arbitre donnera une balle à terre chaque fois que le jeu aura été arrêté pour une cause non prévue dans les lois ; elle s'effectuera à l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

Une balle à terre ou un coup franc indirect ne doit pas être effectué à moins de 6 m de la ligne de but.

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

LOI 9 – BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

Le ballon est hors du jeu quand :

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

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

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

LOI 10 – DETERMINER L'ISSUE D'UN MATCH

- Un but est marqué quand le ballon a ENTIEREMENT franchi la ligne de but (en l'air ou au sol entre les montants et sous la barre transversale), sous réserve qu'aucune infraction aux lois du jeu n'ai été commise par l'équipe en faveur de laquelle un but aura été marqué.



- Il faut en outre que le ballon soit resté conforme à la Loi II (non dégonflé), qu'il n'ait pas été porté, jeté ou frappé de la main ou du bras par un joueur de l'équipe attaquante, excepté le gardien de but qui se trouve dans sa propre surface de réparation. Si un corps étranger a touché le ballon lors de la trajectoire mais qu'il n'a en aucun cas gêné l'intervention d'un défenseur, le but sera accordé. Sinon l'arbitre reprendra le jeu par une balle à terre.
- L'équipe qui aura marqué le plus de buts aura match gagné. Quand les équipes ne marquent pas de buts, ou marquent le même nombre de buts, le match est déclaré nul.
- Epreuve des tirs au but : (Pour départager 2 équipes à égalité après le temps réglementaire en match éliminatoire). Cette épreuve se déroule IMMEDIATEMENT après la fin de la partie, sans regagner les vestiaires. (les joueurs ne devront pas sortir du terrain, les remplaçants doivent rester sur leur banc)
- Les dispositions suivantes seront prises, pour le déroulement de l'épreuve :
 - L'arbitre tire à pile ou face pour désigner le but sur lequel les tirs seront effectués.
 - L'arbitre procédera au tirage au sort pour désigner l'équipe qui botte le premier coup de pied.
 - Le gagnant du "toss" choisit de tirer en premier ou en second.
- Parmi les joueurs en jeu à l'issue du match il est procédé à une SERIE de CINQ coups de pied par équipe.
- Les tirs sont effectués alternativement, les gardiens permutant à chaque fois.
- Tous les joueurs, à l'exception des gardiens de buts et celui donnant le coup de pied, doivent rester à l'intérieur du rond central pendant l'exécution des tirs.
- Si après la 1ère série les équipes ont obtenu le même nombre de buts, l'épreuve se poursuit selon le principe de la mort subite avec les joueurs qui n'ont pas encore tirés, puis si l'égalité persiste ceux qui ont tiré lors de la première série.
- Toute équipe terminant un match avec un plus grand nombre de joueurs que l'équipe adverse, est tenue d'égaliser ce nombre à la baisse et de communiquer à l'arbitre le nom du joueur exclu de la procédure.
- L'équipe qui totalise le plus grand nombre de buts est déclarée gagnante.
- Toute faute commise au moment d'un coup de pied ne doit pas profiter à l'équipe qui l'a commise. Les coups de pieds sont exécutés suivant les dispositions de la loi XIV (Pénalty en dehors du temps réglementaire), c'est-à-dire, que dès que le tir a eu son plein effet, il doit être considéré, soit :
 - but marqué : but
 - ballon à côté : pas de but
 - ballon sur transversale ou montants : pas de buts.

LOI 11 – LE HORS-JEU

Etre en position de hors-jeu n'est pas une infraction.

Un joueur est en position de " HORS-JEU " DANS LA MOITIE DE TERRAIN ADVERSE si n'importe quelle partie de la tête, du corps, ou des pieds est plus rapproché de la ligne de but adverse qu'à la fois l'avant dernier adverse et le ballon au moment où celui-ci est joué par un coéquipier.

Les mains et bras de tous les joueurs, y compris les gardiens de but, ne sont pas pris en compte.

- Un joueur n'est pas en position de " HORS-JEU " quand il ne se trouve pas dans la moitié de terrain adverse.
- Ou s'il se trouve à la même hauteur que l'avant-dernier adverse.
- Ou s'il se trouve à la même hauteur que les deux derniers adversaires.

Infraction :

La position de hors-jeu d'un joueur ne doit être sanctionnée que si au moment où le ballon est joué par un coéquipier ou touché par un coéquipier, le joueur prend de l'avis de l'arbitre une part active au jeu :

- En intervenant dans le jeu
- En interférant avec un adversaire
- En tirant un avantage de cette position



Pas d'infraction :

Il n'y a pas d'infraction de hors-jeu quand un joueur reçoit le ballon directement :

- Sur un coup de pied de but
- Sur une rentrée de touche
- Sur un corner

Le hors-jeu étant une Loi d'Ordre, le jeu sera arrêté s'il y a infraction et repris par un coup franc indirect au bénéfice de l'équipe adverse à l'endroit où est commise l'infraction, y compris si elle est commise dans sa propre moitié de terrain.

LOI 12 – FAUTES ET INCORRECTIONS

Le football est avant tout un jeu, néanmoins, ce jeu consiste à une lutte pour la conquête du ballon, lutte qui deviendra de plus en plus ardente au fur et à mesure que les joueurs avanceront en catégorie (cadets/juniors) ainsi qu'en niveau de compétition (dist/dept/acad/France).

Les fautes et comportements antisportifs doivent être sanctionnés comme suit :

Coup franc direct

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

- Donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire,
- Faire ou essayer de faire un croche-pied à l'adversaire,
- Sauter sur un adversaire,
- Charger un adversaire,
- Frapper ou essayer de frapper un adversaire,
- Bousculer un adversaire,
- Tacler un adversaire ou lui disputer le ballon

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

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

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

Pénalty

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

Coup franc indirect

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

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



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

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

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

Sanctions disciplinaires

Fautes passibles du carton blanc

- Un joueur se voit infliger un carton blanc et une exclusion temporaire de 5' en match simple, de 3' en tournoi quand il commet pour la première fois une des six fautes passibles d'avertissement.
- Notifiée par l'arbitre à un joueur, elle ne sera pas mentionnée sur la feuille de match à l'issue de la rencontre et n'entraînera aucune suspension et aucun point de pénalité.
- Le carton blanc n'est pas appelé à remplacer l'avertissement ou l'exclusion définitive. Il a un objectif uniquement préventif et éducatif.

Fautes passibles d'avertissement

Un joueur se voit infliger un avertissement (carton jaune), une exclusion temporaire de 5' en match simple, de 3' en tournoi, et d'un point de pénalité pour son équipe quand il commet une seconde fois l'une des six fautes suivantes :

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

Fautes passibles d'exclusion

Un joueur, ou un remplaçant est exclu du terrain de jeu (carton rouge) et son équipe reçoit 3 points de pénalité quand il commet l'une des sept fautes suivantes :

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

Il doit alors quitter le terrain et ne peut rester sur le banc de son équipe



Précisions

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

LOI 13 – COUPS FRANCS

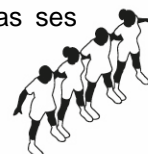
Direct ou indirect selon la nature de la faute (cf. football à 11).

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

Le coup de pied de pénalité sanction spécifique au football à 7 EST SUPPRIME

LOI 14 – PENALTY

- Le pénalty est accordé dans les mêmes conditions que pour le football à 11, c'est à dire quand l'une des onze fautes entraînant un coup franc direct est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, nonobstant l'endroit où se trouve le ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.
- Pour l'exécution, le ballon sera placé à une distance de 9 m de la ligne de but en face des buts.
- Seuls le gardien de but et le tireur clairement identifiés se feront face, les autres joueurs se tiendront en dehors de la surface de réparation et à 6 m du ballon sur le terrain.
- Le gardien devra se tenir sur la ligne de but, entre les montants de but face au tireur (le gardien est autorisé à se déplacer latéralement sur sa ligne de but).
- Le tireur n'est pas autorisé à faire de la tromperie ou à tirer en deux temps.
- L'arbitre se placera à côté du ballon de façon à l'avoir à sa gauche et le tireur à sa droite. Il devra obligatoirement donner l'exécution du tir par un coup de sifflet.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé vers l'avant.
- Le ballon devra obligatoirement être botté vers l'avant.
- Le tireur n'a pas le droit de rejouer le ballon une seconde fois avant qu'un autre joueur ne l'ait touché (coup franc indirect contre lui).
- Sur pénalty ou lors d'une série de tir au but si le ballon venait à se dégonfler pendant sa trajectoire (pas eu son plein effet) le coup de pied ou le tir au but seraient à refaire.
- Si un corps étranger arrête le ballon dans sa trajectoire, le coup de pied de réparation serait à refaire (pas eu son plein effet).
- Si pénalty est donné à la fin du temps réglementaire, le temps sera prolongé pour l'exécution de celui-ci par le bottant désigné à l'exclusion de toutes reprises par celui-ci ou pas ses partenaires.



SANCTIONS pour toute infraction à cette loi :

- a) Par l'équipe défendant, le coup de pied de réparation sera recommencé si un but n'a pas été marqué ;
- b) Par un joueur de l'équipe attaquante autre que celui bottant le ballon, si un but est marqué, il sera annulé et le coup de pied de réparation recommencé ;
Si le but n'est pas marqué CFI pour la défense à l'endroit où le joueur a pénétré.
- c) Par le joueur bottant le coup de pied de réparation ; la faute étant commise avant que le ballon soit en jeu, un joueur de l'équipe adverse bottera un CFI à l'endroit où la faute a été commise.

LOI 15 – RENTRÉE DE TOUCHES

- C'est une remise en jeu du ballon qui a franchi les limites du terrain par la ligne de touche. Elles doivent s'effectuer uniquement à la main dans la moitié de terrain de l'équipe adverse (Faire face au terrain ; avoir, au moins partiellement, les deux pieds sur la ligne de touche ou à l'extérieur ; lancer le ballon des deux mains depuis la nuque et par-dessus la tête depuis l'endroit où le ballon est sorti du terrain). Elles peuvent s'effectuer indifféremment aux pieds et à la main dans sa propre moitié de terrain. Si elle est jouée au pied, le ballon doit être posé sur la ligne de touche à l'endroit où celle-ci est sortie.
- Le ballon est en jeu dès qu'il a quitté les mains ou le pied du joueur effectuant la touche et qu'il a pris contact avec la ligne de touche.
- Un but ne peut pas être marqué directement sur une rentrée de touche. Si le ballon sur rentrée de touche ressort du terrain par la ligne de but, il y a :
 - Dégagement au 9m : si c'est la ligne de but adverse.
 - Corner si c'est la ligne de but propre.
- Dans le cas où le ballon n'aurait pas franchi la ligne de touche, celle-ci serait à refaire par la même équipe.
- Si la rentrée de touche n'a pas été faite régulièrement, elle sera recommencée par un joueur de l'équipe adverse.
- Si le joueur qui fait la rentrée rejoue le ballon avant que celui-ci ne soit touché ou joué par un autre joueur, un CFI sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise (loi 13).
- Il est interdit de gêner ou d'importuner le joueur effectuant la rentrée de touche :
A la main, l'adversaire doit se tenir au moins à 2 m (donc interdit de se tenir juste devant le joueur effectuant la remise en jeu).
Au pied, l'adversaire doit se tenir au moins à 6 m. Si la balle est perdue à cause du non-respect de cette règle un coup franc indirect sera donné, et le joueur adverse fautif recevra un avertissement.

REMARQUES

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

LOI 16 – COUP DE PIED DE BUT

- Lorsque le ballon, après avoir été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe attaquante, aura entièrement dépassé la ligne de but, soit à terre, soit en l'air, sans qu'un but n'ait été marqué, il sera placé à une distance de 9 m maximum à droite ou à gauche du point de coup de pied de réparation et sera relancé au pied directement dans le jeu au-delà de la surface de 13 m par un joueur de l'équipe défendant, lequel ne pourra rejouer le ballon avant qu'il ait été touché ou joué par un autre joueur.
- Un but ne peut être marqué contre son camp sur coup de pied de but.
- Si le ballon n'a pas été envoyé au-delà de la surface de réparation, c'est à dire directement dans le jeu, le coup de pied sera recommencé. Le joueur bottant le coup de pied de but ne pourra rejouer le ballon qu'après qu'il aura été touché ou joué par un autre joueur.



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

LOI 17 – CORNER

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

RAPPEL

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

Il est rappelé aux arbitres

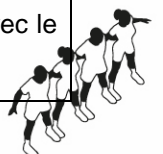
- Qu'ils ne doivent pas autoriser les gardiens de but à tenir le ballon dans les mains (bras) pendant plus de 6 secondes, de dégager le ballon directement au pied en le faisant passer des mains aux pieds (dégagement en « Drop » interdit)
- De prendre les mesures qui s'imposent vis à vis de l'utilisation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

Organisation de la séance de tirs aux buts :

A la fin d'un match nul en poule ou à la fin d'un match éliminatoire, si les 2 équipes sont à égalité de score et de points de pénalité.

Tous les joueurs présents sur le terrain à la fin de la rencontre peuvent participer y compris avec le gardien de but (les remplaçants ne peuvent pas tirer et doivent rester sur leur banc).

- il est procédé à une SERIE de CINQ coups de pied par équipe.



- Les tirs sont effectués alternativement, les gardiens permutant à chaque fois.
- Tous les joueurs, à l'exception des gardiens de buts et celui donnant le coup de pied, doivent rester à l'intérieur du rond central pendant l'exécution des tirs.
- Si après la 1ère série les équipes ont obtenu le même nombre de buts, l'épreuve se poursuit selon le principe de la mort subite avec les joueurs qui n'ont pas encore tirés, puis si l'égalité persiste ceux qui ont tiré lors de la première série
- Toute équipe terminant un match avec un plus grand nombre de joueurs que l'équipe adverse, est tenue d'égaliser ce nombre à la baisse et de communiquer à l'arbitre le nom du joueur exclu de la procédure.
- L'équipe qui totalise le plus grand nombre de buts est déclarée gagnante.

CATEGORIE BENJAMINS : Adaptations possibles

- Rentrée de touches au pied
- Equipes mixtes
- Ballon taille 4
- Hors-jeu au 13 m (surface de réparation)
- Relance du gardien uniquement à la main
- Coup de pied de but effectué uniquement par le gardien du but



1. CARTON BLANC / Exclusion temporaire

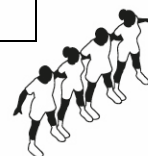
Le carton blanc est une sanction administrative, il entraîne une exclusion temporaire.

	Match simple	Tournoi
Minimes filles et garçons	5'	3'

Notifié par l'arbitre à un joueur ayant commis sa première faute passible d'un avertissement, il ne sera pas mentionné sur la feuille de match à l'issue de la rencontre et n'entraînera aucune suspension, ni point de pénalité.

Le carton blanc a un objectif uniquement préventif et éducatif.

Article 1	L'arbitre utilisera le carton blanc pour toutes les fautes passibles d'avertissement suivant la loi XII. <ul style="list-style-type: none"> - comportement antisportif, - désapprobation en paroles ou en actes, - enfreindre avec persistance les lois du jeu, - retarder la reprise du jeu, - ne pas respecter la distance requise lors d'un coup de pied de coin ou d'un coup franc, - pénétrer ou revenir sur le terrain de jeu ou quitter délibérément le terrain sans l'autorisation préalable de l'arbitre,
Article 2	Le carton blanc ne pourra être signifié qu'une seule fois au même joueur durant le match. En cas de nouvelle infraction, l'avertissement avec exclusion temporaire ou le carton rouge entraînant l'exclusion définitive devra être prononcé suivant l'application des lois du jeu.
Article 3	Le carton blanc devra être notifié à un joueur lors d'un arrêt de jeu. Au cas où l'arbitre n'arrêterait pas le jeu sur le fait en raison d'un avantage, la sanction sera notifiée au joueur dès le premier arrêt de jeu naturel.
Article 4	L'arbitre notifiera au joueur la sanction à l'aide d'un carton blanc.
Article 5	Le joueur exclu temporairement ne pourra être remplacé durant la durée de la sanction.
Article 6	A l'issue du temps prévu pour l'exclusion temporaire, l'équipe pourra faire entrer sur le terrain : <ul style="list-style-type: none"> - soit le joueur exclu temporairement, - soit un joueur remplaçant régulièrement inscrit sur la feuille de match.
Article 7	Le décompte du temps sera effectif à partir du moment où le joueur aura quitté l'aire du jeu. Le décompte du temps sera à la charge : <ul style="list-style-type: none"> - de la table de marque - de l'organisation - des responsables d'équipes
Article 8	Le joueur exclu temporairement ira sur le banc de touche et de par le fait qu'il est considéré comme faisant partie intégrante de l'équipe reste soumis à l'autorité de l'arbitre et pourra, le cas échéant, être sanctionné comme tel.
Article 9	Lorsque la durée de la sanction sera écoulée, le joueur rentrera par la ligne médiane sans attendre un arrêt de jeu mais uniquement sur un signe d'acquiescement de l'arbitre.
Article 10	Au cas où une rencontre devrait se terminer alors qu'une sanction temporaire est en cours, la sanction sera considérée comme purgée. Cependant le joueur sanctionné ne pourra pas participer à l'éventuelle série de tirs au but. Dans ce Cas l'autre équipe égalisera le nombre de ses joueurs à la baisse.
Article 11	La rencontre continuera même si une équipe du fait de plusieurs exclusions temporaires se retrouve en infériorité numérique temporaire (moins de 6 joueurs).



2. JEUNES ARBITRES

2.1 Passerelles possibles des jeunes arbitres entre l'UNSS et la FFF

La convention entre l'UNSS et la FFF précise que le jeune officiel UNSS de certification de niveau académique ou national permet une équivalence, dès lors qu'il est licencié à la FFF.

Cette équivalence peut être obtenue en prenant contact auprès du district de football (CDA).

La certification de niveau national UNSS permet le titre d'arbitre officiel de ligue. Cette équivalence peut être obtenue en prenant contact avec la ligue de football de votre grande région (CRA).

	CERTIFICATION UNSS	CORRESPONDANCE FFF
FOOTBALL A 8 EQUIPE ETABLISSEMENT COLLEGE et EXCELLENCE MF	Niveau Académique	Jeune arbitre de district (JAD)*
	Niveau national	
FOOTBALL A 7 EQUIPE ETABLISSEMENT Cadets et juniors Garçons	Niveau Académique	Jeune arbitre de district (JAD)*
	Niveau national	Jeune Arbitre de ligue (JAL)*
FOOTBALL A 7 EQUIPE ETABLISSEMENT LYCEE Filles	Niveau Académique	Jeune arbitre de district (JAD)*
	Niveau national	
FOOTBALL A 11 EXCELLENCE Garçons	Niveau Académique	Jeune arbitre de district (JAD)*
	Niveau national	Jeune Arbitre de ligue (JAL)*
FOOTBALL A 11 EXCELLENCE Filles	Niveau Académique	Jeune arbitre de district (JAD)*
	Niveau national	

- JAD : jeune arbitre de district
- JAL : jeune arbitre de ligue

Les Jeunes Arbitres Football UNSS souhaitant intégrer l'arbitrage fédéral peuvent prendre contact avec les responsables de l'arbitrage de la FFF en écrivant à l'adresse : devenirarbitre@fff.fr.



EVALUATION DU JEUNE ARBITRE FOOTBALL EN CHAMPIONNAT DE FRANCE



Utilisation de compétences, de connaissance, et d'attitudes permettant au jeune officiel d'exercer les rôles d'arbitre et d'arbitre assistant

L'évaluation se déroulera en deux parties :

- **Théorique** : Questionnaires issus de règlement UNSS de football à 8 , et de football à 11 en fonction du championnat faisant apparaître des variations entre questions « fermées » et questions ouvertes.
- **Pratique** : mise en situation lors d'un Championnat de France, le jeune officiel doit pouvoir remplir les charges d'Arbitre et d'Arbitre Assistant

Le jeune officiel sera certifié « Jeune officiel national » s'il obtient une note finale (évaluation pratique* + théorique) égale ou supérieure à 14/20 (42pts/60)

Éléments à évaluer		Compétences observées niveau 1/2 : Note finale = 10/20 (30/60)	Compétences observées niveau 3/4 : Niveau académique Note finale = 12/20 (24/60)	Exigences minimales requises niveau 5 ⁽¹⁾ : Niveau national Note finale = 14/20 (42/60) ⁽²⁾
Evaluation pratique 20/40	<ul style="list-style-type: none"> - Qualité du placement et des déplacements - Application des lois du jeu – respect des consignes - Détection des fautes – cohérence disciplinaire – autorité et courage - Personnalité adaptabilité au contexte 	20 à 23 pts	24 à 27 pts	28 à 40 pts
		<p style="text-align: center;">Connaissance et application de la règle connaître les règles connaître les gestes savoir appliquer les règles du hors-jeu et de l'avantage</p> <p style="text-align: center;">Placement et déplacement savoir se placer savoir se déplacer (anticipation)</p> <p style="text-align: center;">Conduite du jeu expliquer, si besoin est, ses décisions diriger le jeu être attentif</p>	<p style="text-align: center;">Connaissance et application de la règle savoir appliquer les règles du coup de pied de pénalité et du carton blanc détecter l'intention</p> <p style="text-align: center;">Placement et déplacement connaître les placements sur coups de pied arrêtés respecter les déplacements pour contact visuel avec les arbitres assistants</p> <p style="text-align: center;">Conduite du jeu savoir se faire respecter être clairvoyant protéger les joueurs communiquer avec les arbitres assistants</p>	<p style="text-align: center;">Connaissance et application de la règle savoir lutter contre l'antijeu ou les nouvelles formes de tricherie connaître parfaitement les lois du jeu et leur influence sur celui-ci</p> <p style="text-align: center;">Placement et déplacement intervenir rapidement favoriser le jeu rapide adapter ses déplacements au jeu</p> <p style="text-align: center;">Conduite du jeu faire preuve d'autorité intelligente maîtriser son arbitrage réaliser un arbitrage à 3</p>
Evaluation théorique N/20		10 à 11 pts	12 à 13 pts	14 à 20 pts
		<i>Correct à Excellent</i>	<i>Assez bien à Excellent</i>	<i>Bien à Excellent</i>

* Notes éliminatoires Inférieure à 14/20 à l'écrit et inférieure à 28/40 à l'examen pratique

