Règlement

FOOTBALL à 11

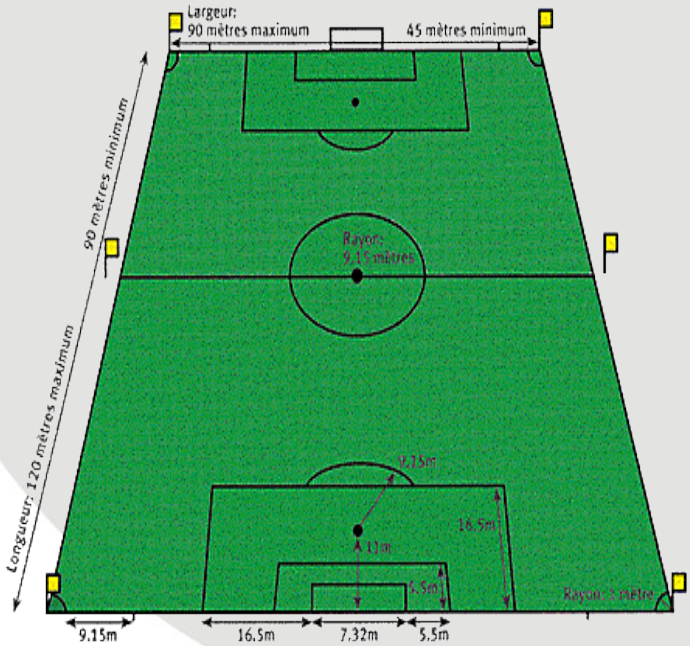
Année 2019-2020

Union Nationale
du Sport Scolaire

La réglementation du football à 11 à l'UNSS s'appuie sur les Lois du jeu de l'IFAB 2018/2019 (The International Football Association Board) qui feront référence dans tous les cas non explicités dans ce document

LOI 1 – LE TERRAIN

- Longueur de 90 m à120 m
- Largeur de 45 m à 90 m
- But 7m 32 X 2 m44
- Cercle central de 9,15 m de rayon
- Pénalty 11m
- Surface de réparation 40,32 m x16.5 m



- 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.
- Il est conseiller de procéder au traçage de la surface technique

LOI 2 – LE BALLON

- Ballon de taille 5 :
- Sphérique
- En matière adéquate
- Circonférence comprise entre 68 et 70 cm
- Poids compris entre 410 et 450 g au début du match
- Pression comprise entre à 0,6 et 1,1 atmosphères
- Si le ballon est endommagé, le jeu est arrêté puis repris par une balle à terre à l'endroit où le ballon est devenu défectueux

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 11 joueurs, dont 1 gardien de but.
- Chaque équipe peut présenter 11 joueurs, plus 7 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.
- **Afin de gagner du temps, le joueur remplacé sortira du terrain au point le plus proche d'où il se trouve.**

- 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 coup franc indirect 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 coup franc direct à l'endroit du fautif.
- Les joueurs remplacés peuvent continuer à participer à la rencontre en qualité de remplaçants.
- **Remplacements : aucun remplacement possible dans les 5 dernières minutes de la rencontre (hors arrêt de jeu) sauf sur blessure constatée par l'arbitre et le délégué de terrain.**
- 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 (12,13 joueurs) l'arbitre arrête le jeu, refoulera le ou les joueurs excédentaires, leur distribuera un avertissement et fera reprendre le jeu par un coup franc direct 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 8 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 », 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 coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon. Si ce joueur interfère l'arbitre reprendra par un coup franc direct 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.

- L'arbitre prend des décisions au mieux de ses capacités, conformément aux Lois du Jeu et dans l'esprit du jeu. Les décisions arbitrales reposent sur l'opinion de l'arbitre qui décide de prendre les mesures appropriées dans le cadre des Lois du Jeu.
- Les décisions de l'arbitre et des autres officiels doivent toujours être respectées.
- L'arbitre ne peut pas revenir sur une décision si le jeu a repris.
- 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 les pouvoirs discrétionnaires.
- 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 et du jeune coach, 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. Sauf si le fautif a reçu un carton ou si le blessé est le joueur qui doit tirer le penalty.
- 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 à l'endroit où se trouvait le ballon. S'il interfère la reprise se fera par coup franc direct.
- 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. **Il est possible de délivrer un carton jaune ou rouge au responsable adulte de l'équipe.**
- 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 GARCONS EXCELLENCE	CADETTES EXCELLENCE	CADETS EXCELLENCE
Un match par jour	2 X 35'	2 x 35'	2 X 40'
Deux matchs	2 X 25'	2x 20 sauf 2 x 25' au CF	2 X 25' sauf CF 2x 30'

- L'arrêt à la mi-temps sera de 10' maximum.
- L'arbitre peut prolonger chaque période pour compenser les arrêts de jeu occasionnés.

- 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

- 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.
- L'équipe gagnante lors de la procédure du choix du camp **décide sur quel but elle va attaquer lors de la première mi–temps ou si elle désire donner le coup d'envoi.**
- 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 sauf l'exécutant qui peut être dans camp des adversaires et les adversaires de l'équipe qui donne le coup d'envoi à 9,15 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 **(tous les adversaires seront au moins à 4m)** :
-**elle s'effectuera dans la surface de réparation en faveur du gardien si le ballon était dans cette surface au moment de l'arrêt du jeu**
-dans les autres cas elle s'effectuera là où le ballon a été touché en dernier lieu et en faveur de l'équipe qui l'a touché en dernier lieu
-si l'arbitre touche le ballon et que l'équipe adverse en profite, le jeu sera arrêté et reprendra par Balle à terre
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 un 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

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'ait été commise par l'équipe en faveur de laquelle un but aura été marqué.
- Il faut en outre que le ballon soit resté conforme à la 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.
- <u>Epreuve des tirs au but : (Pour départager 2 équipes à égalité après le temps réglementaire en match de poule et 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).</u>
- 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.
- Un joueur, autre que le gardien de but, qui n'est pas en mesure de continuer ne peut pas être remplacé
- L'arbitre ne doit pas arrêter le match définitivement si une équipe se retrouve à moins de 8 joueurs (exclusion temporaire).

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 foi l'avant dernier adversaire 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 adversaire.
- 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

Les fautes et comportements antisportifs doivent être sanctionnés comme suit :

Coup franc direct

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

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

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

- Commet une « main » sauf gardien dans sa surface
- Tenir ou retenir un adversaire,
- Faire obstacle à la progression d'un adversaire avec contact
- Mord ou crache sur/vers quelqu'un
- Lance un objet sur/vers le ballon, un adversaire ou un arbitre, ou touche le ballon avec un objet tenu à la main

Pénalty

Un penalty est accordé quand l'une de ces douze 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,

Le coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit même où l'infraction a été commise et sur la ligne de la surface de but, parallèle à la ligne de but si la faute a été commise dans la surface 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 coup franc direct),
- Fait obstacle à l'évolution d'un adversaire sans contact,
- Empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains,
- Manifeste sa désapprobation en tenant des propos ou fait des gestes blessants, injurieux ou grossiers ou d'autres infractions orales
- 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 (cf règlement en annexe) lorsqu'il commet pour la première fois une des six fautes passibles d'avertissement (voir durée en fonction compétition)
- 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 (cf règlement en annexe), 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

Rappel : un joueur doit recevoir un carton blanc, avant de pouvoir recevoir un carton jaune

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 /vers ou mord quelqu'un
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

Précision

- 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.

Précisions Main

Il y a faute si un joueur :
• touche délibérément le ballon du bras ou de la main, avec mouvement du bras ou de la main vers le ballon ;
• récupère la possession ou le contrôle du ballon après avoir touché le ballon du bras ou de la main et ensuite :
• marque un but ;
• crée une occasion de but ;
• marque directement de la main ou du bras, même de manière accidentelle (s'applique également au gardien).
Il y a en général faute si un joueur :
• touche le ballon du bras ou de la main lorsque :
• la position du bras ou de la main a artificiellement augmenté la surface couverte par son corps ;
• le bras ou la main est au-dessus du niveau de l'épaule (à moins qu'il ait délibérément joué le ballon et que ce dernier touche ensuite son bras ou sa main).
Ces fautes sont sanctionnables même si le ballon touche le bras ou la main du joueur directement depuis la tête, le tronc ou la jambe d'un autre joueur
à proximité.
En revanche, il n'y a en général pas faute si le ballon touche le bras ou la main d'un joueur :
• directement depuis sa tête, son tronc ou sa jambe ;
• directement depuis la tête, le tronc ou la jambe d'un autre joueur
à proximité ;
• si le bras ou la main est près du corps et n'en augmente pas artificiellement
la surface ;
• si un joueur tombe et que son bras ou sa main est positionné(e) entre son corps et le sol pour amortir la chute (et non pas latéralement ou verticalement).

LOI 13 – COUPS FRANCS

Des coups francs directs et indirects sont accordés à l'équipe adverse d'un joueur, remplaçant, joueur remplacé, joueur exclu ou officiel d'équipe coupable d'une faute ou d'une infraction.

- Direct : But marqué directement valable.
- Indirect : Le ballon doit toucher un autre joueur pour que le but soit valable.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté et a bougé.
- Si un joueur botte le ballon sur coup franc dans son propre but, ce dernier ne peut être accordé : reprise par corner.
- 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.
- Lors d'un coup franc pour la défense dans sa propre surface de réparation, **le ballon est en jeu quand il a été botté et a bougé.**
- **A partir du moment où le mur compte 3 joueurs les adversaires doivent se trouver à 1m de celui-ci jusqu'à ce que le ballon soit en jeu**

LOI 14 – PENALTY

- Un penalty est accordé si un joueur commet une faute passible d'un coup franc direct dans sa propre surface de réparation ou en dehors du terrain dans le cadre du jeu.
- Le ballon doit être immobile et positionné sur le point de penalty.
- Seuls le gardien de but et le tireur clairement identifiés se feront face, les autres joueurs se tiendront au moins à 9,15m du ballon, derrière le point de penalty, dans les limites du terrain de jeu et en dehors de la surface de réparation.

- 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). **Il devra avoir au moins un pied qui touche ou surplombe la ligne jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.**
- 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 tirs 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 arrêtait 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, coup franc indirect 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 coup franc indirect à l'endroit où la faute a été commise.

Résultat du penalty ---------->	**But**	**Pas but**
Empiètement d'un joueur en attaque	À retirer	Coup franc indirect
Empiètement d'un joueur en défense	But	À retirer
Faute du gardien	But	À retirer + avertissement pour le gardien
Ballon botté vers l'arrière	Coup franc indirect	Coup franc indirect
Feinte illégale	Coup franc indirect + avertissement pour le tireur	Coup franc indirect + avertissement pour le tireur
Mauvais tireur	Coup franc indirect + avertissement pour le mauvais tireur	Coup franc indirect + avertissement pour le mauvais tireur
Faute du gardien de but et du tireur au même moment	Coup franc indirect et avertissement au tireur	À retirer et avertissement pour le tireur et le gardien de but

LOI 15 – RENTRÉE DE TOUCHES

- Remise en jeu du ballon lorsque celui-ci a franchi la ligne de touche au sol ou en l'air.
- Une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier.
  Procédure : Se tenir debout 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.

- Le ballon est en jeu dès qu'il pénètre sur le terrain de jeu.
- 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 :
  - Coup de pied de but : si c'est la ligne de but adverse.
  - Corner si c'est la ligne de but propre à l'exécutant
- 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 coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise (loi 13).
- Tous les adversaires doivent se trouver à au moins 2m de l'endroit où est effectué la rentrée de touche.

REMARQUES

- Pas de hors-jeu sur une rentrée de touche.
- Sur une rentrée de touche, 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

- Un coup de pied de but est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui attaque, franchit entièrement la ligne de but, à terre ou en l'air, sans qu'un but n'ait été marqué
- Un but ne peut être marqué contre son camp sur coup de pied de but.
- **Le ballon est en jeu quand il a été botté et a bougé.**
- Si le ballon n'a pas été envoyé au-delà de la surface de réparation, c'est à dire directement
- 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 soit en jeu.
- 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 coup franc indirect 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

- Un corner est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui défend, franchit entièrement la ligne de but, à terre ou en l'air, sans qu'un but n'ait été marqué.
- 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.
- 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 9,15 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 n'ait été touché ou joué par un autre joueur. S'il le rejoue avant l'arbitre accordera un coup franc indirect à l'équipe adverse.
- Dans le cas de toute autre infraction, le coup sera recommencé.

RAPPELS

- 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. Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise.

- **Présence sur le banc ; sont autorisés :**
    - Le jeune coach,
    - 2 adultes, enseignants EPS, ou possédant l'agrément du comité directeur de l'AS pour encadre l'équipe,
    - Les autres personnes sont tenues de rester derrière la main courante ou dans les tribunes durant la rencontre. Ces personnes pourront intervenir sur le terrain, dans les vestiaires uniquement à la mi-temps et avant la séance de tir au but.

ANNEXE

EXCLUSION TEMPORAIRE
CARTON BLANC / CARTON JAUNE

Le carton blanc et le carton jaune sont des sanctions administratives, ils entraînent une exclusion temporaire.

DUREE

MINIMES		LYCEES GARCONS		LYCEES FILLES	
Match simple	Tournoi	Match simple	Tournoi	Match simple	Tournoi
5’	3’	7’	5’	5’	3’

CARTON BLANC

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 premier :
L’arbitre utilisera le carton blanc pour toutes les fautes passibles d’avertissement suivant la loi XII :
- 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 délibérément sur le terrain, ou quitter délibérément le terrain sans l’autorisation 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 au niveau de la ligne médiane :
- Soit le joueur exclu temporairement même si le ballon est en jeu mais avec accord de l’arbitre
- Soit un joueur remplaçant régulièrement inscrit sur la feuille de match : uniquement sur arrêt de jeu

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 :
- 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 :
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 10 :
La rencontre continuera même si une équipe du fait de plusieurs exclusions temporaires se retrouve en infériorité numérique temporaire (moins de 6 joueurs en établissement et moins de 8 joueurs en excellence).

CARTON JAUNE

Notifié par l'arbitre à un joueur ayant déjà reçu un carton blanc (pas de carton jaune direct), il sera mentionné sur la feuille de match à l'issue de la rencontre et entraînera un point de pénalité pour l'équipe.

Article premier :
L'arbitre utilisera le carton jaune pour toutes les fautes passibles d'avertissement suivant la loi XII :
- 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 délibérément sur le terrain, ou quitter délibérément le terrain sans l'autorisation de l'arbitre.

Article 2 :
Le carton jaune pourra être signifié deux fois au même joueur durant le match. Au second carton jaune, l'arbitre délivrera un carton rouge entraînant l'exclusion définitive suivant l'application des lois du jeu.

Article 3 :
Le carton jaune 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 jaune.

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 au niveau de la ligne médiane :
- Soit le joueur exclu temporairement même si le ballon est en jeu mais avec accord de l'arbitre
- Soit un joueur remplaçant régulièrement inscrit sur la feuille de match : uniquement sur arrêt de jeu.

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 :
- 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 :
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 10 :
La rencontre continuera même si une équipe du fait de plusieurs exclusions (1,2,3 …) temporaires se retrouve en infériorité numérique temporaire. (Moins de 6 joueurs en établissement et moins de 8 joueurs en excellence).

JEUNES ARBITRES

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.