

Règles spécifiques au football SCOLAIRE

Exclusion temporaire : le carton blanc (*pour information car uniquement applicable pour les arbitres de niveau départemental*).

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 sept fautes passibles d'avertissement (carton jaune).

Rappel

- 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 ou le charger violemment (dans le dos notamment).
- Bousculer un adversaire.
- Tacler un adversaire pour s'emparer du ballon en touchant l'adversaire avant de jouer le ballon.
- Tenir un adversaire ("tirage" de maillot).
- Cracher sur un adversaire.
- Toucher délibérément le ballon des mains (sauf le gardien de but dans sa surface de réparation).

Notifié par l'arbitre à un joueur, il ne sera pas mentionné sur la feuille de match à l'issue de la rencontre et n'entraînera aucune suspension et aucun point de pénalité mais **sera pris en compte dans la note fair-play**.

Il s'agit donc d'un premier avertissement avant le carton jaune.

Le carton blanc n'est pas appelé à remplacer l'avertissement ou l'exclusion définitive. Il a un objectif uniquement préventif et éducatif.

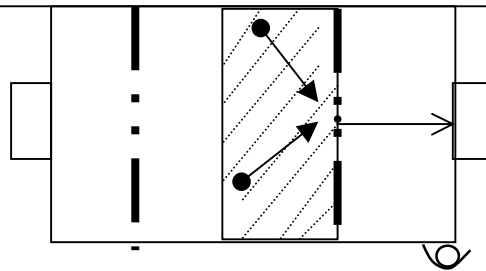
Le coup de pied de pénalité

Pour une équipe qui est en position d'attaque avec le ballon, il n'existe pas de coup franc direct entre **le milieu de terrain et les 13 m** de l'équipe qu'elle attaque mais un **coup de pied de pénalité**.

Il est accordé lorsqu'une faute grave entraînant normalement un coup franc direct est commise par l'équipe qui défend et sera exécuté dans les mêmes conditions qu'un penalty (direct et sans mur), face au but, ballon sur la ligne des 13 mètres.

Coup franc direct en zone d'attaque : ça n'existe pas !

=) Coup de pied de pénalité à 13 m



Temps morts :

Chaque équipe pourra utiliser un **temps mort** d'une durée de **1' 30'' par mi-temps**.

Au niveau district : limiter ou interdire les temps morts pour ne pas trop retarder les rencontres.

Principe de l'avantage : (*pour information car uniquement applicable pour les arbitres de niveau départemental*).

L'arbitre peut, dans un premier temps, appliquer le principe de l'avantage et dans un second temps, revenir à la faute initiale si, dans l'opinion de l'arbitre, l'avantage présumé ne se réalise pas pleinement dans la continuité de l'action.