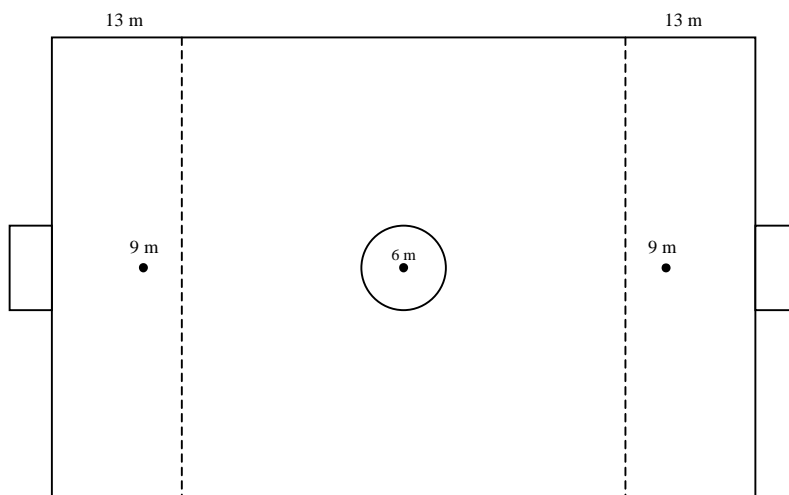


Règlement UNSS Football à 7

Le règlement du football à 7, comme homologue du football officiel à 11, comporte 17 règles ou lois. En voici une rapide présentation. Certains détails ne sont pas présentés. Prenez donc un stylo et écoutez bien les explications qui vont suivre pour rajouter certains éléments qui vous paraissent importants.

LOI 1 : LE TERRAIN DE JEU

On utilise le plus souvent un demi-terrain réglementaire de foot à 11, si bien que deux aires de jeu sont contenues sur un seul grand terrain, dans sa largeur.



- * longueur de 50 à 75 mètres.
- * largeur de 40 à 55 mètres.
- * but de 6 m X 2,10 m.
- * rond central de 6 m de rayon.
- * point de penalty à 9 mètres.
- * zone de hors-jeu à 13 m.

LOI 2 : LE BALLON

- Catégories benjamins et minimes : ballon de taille n° 4.
- Catégories cadet et junior : ballon de taille n° 5.

LOI 3 : NOMBRE DE JOUEURS

- Chaque équipe se compose de **7 joueurs**, dont 1 gardien de but.
- Chaque équipe peut présenter 7 joueurs, plus **5 remplaçants**. Les remplaçants peuvent entrer à n'importe quel moment de la partie, à condition d'attendre un arrêt de jeu et de se présenter à l'arbitre. Si des joueurs pénètrent sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre, celui-ci les refoulera et leur donnera un avertissement. Le jeu reprendra par une balle à terre.
- Une équipe présentant moins de **6 joueurs** est déclarée **forfait**.
- Une fois remplacé, un joueur peut encore participer à la rencontre et être appelé à rejouer.

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 joueurs (exemple : bijoux ...). Les casquettes sont interdites, sauf pour le gardien de but.
- L'équipement de base comprend un maillot et des **protège-tibias**.
- Le gardien de but devra porter des couleurs le distinguant des autres joueurs et de l'arbitre.
- Les joueurs portent de préférence des chaussures à crampons mais les baskets et chaussures "stabil" sont autorisées.
- Dans une même équipe, les maillots peuvent être différents mais doivent être de la même couleur.

LOI 5 : LES ARBITRES

- L'arbitrage se fait à **trois**.
- Chaque match se dispute sous le contrôle d'un arbitre disposant de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des Lois du Jeu dans le cadre du match qu'il est appelé à diriger.
- L'arbitre est le sportif qui contrôle le jeu et veille à la sécurité des joueurs. Il est le garant de l'esprit du jeu (principe de l'avantage).
- Les décisions de l'arbitre sur les faits en relation avec le jeu sont sans appel.
- L'arbitre peut aussi prendre des mesures à l'encontre des remplaçants et des officiels d'une équipe qui n'ont pas un comportement responsable et les avertir ou les expulser.
- L'arbitre est le seul qui ait le pouvoir de juger du temps supplémentaire de jeu à accorder (arrêts de jeu).
- En début de match, les licences UNSS doivent être vérifiées par un des arbitres.

LOI 6 : ARBITRES - ASSISTANTS

- Ils 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.
- Signalisation :
 - + Sortie et rentrée de touche, coup de pied de but, coup de pied de coin,
 - + **Position** de hors jeu sanctionnable (différent du hors jeu réel qui relève de la décision de l'arbitre central),
 - + Remplacement,
 - + Tout fait important qui aurait pu échapper à l'arbitre central : les fautes commises près d'eux (lorsque l'arbitre central est loin de l'action), les voies de fait ou agression (quel que soit l'emplacement de ces faits sur le terrain),
 - + Si le gardien a bougé avant que le ballon n'ait été botté et si le ballon a franchi la ligne lors d'un coup de pied de réparation.

LOI 7 : DURÉE DE LA PARTIE

- Elle est variable selon la catégorie d'âge, le nombre de matchs dans la journée ou le niveau de compétition. Elle vous sera communiquée par les responsables des compétitions.
- Chaque équipe pourra utiliser un **temps mort** d'une durée de **1' 30" par mi-temps**.

LOI 8 : LE COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU

- Au début de la partie, l'arbitre appellera les 2 capitaines pour le tirage au sort.
- Il est autorisé de marquer **directement** sur un coup d'envoi.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a **bougé vers l'avant**.
- Tous les joueurs sont dans leur camp respectif et les adversaires à **6 mètres** du ballon (rayon du rond central).
- Le capitaine ayant gagné le tirage au sort choisit obligatoirement la partie de terrain où son équipe débute.

LOI 9 : BALLON EN JEU ET HORS – JEU

- Le ballon est **hors du jeu** lorsqu'il a **entièrement** franchi la ligne de but ou ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air, ou lorsque le jeu a été arrêté par l'arbitre.
- On ne peut jamais accorder un coup franc si le ballon n'est plus en jeu, mais seulement notifier une sanction disciplinaire.

LOI 10 : BUT MARQUÉ

- Un but est marqué quand le ballon a **entièrement** franchi la ligne de but, en l'air ou au sol entre les montants et sous la barre transversale.
- Un but **ne peut pas** être accordé sur un "coup franc contre son camp".

LOI 11 : LE HORS – JEU

- Un joueur se trouve en **position de hors-jeu dans la zone des 13 mètres adverse** s'il est plus rapproché de la ligne de but adverse qu'à la fois le ballon et l'avant-dernier adversaire, au moment où le ballon est joué par un coéquipier.
- Le simple fait d'être en position de hors-jeu n'est pas une infraction en soi. On ne **sanctionne** cette position de hors-jeu que si, au moment où le ballon est joué par un coéquipier, le joueur prend une **part active au jeu** :
 - En intervenant dans le jeu.
 - En influençant l'adversaire.
 - En tirant un avantage de cette position.

- Il n'y a **pas** infraction de hors-jeu quand un joueur reçoit le ballon directement sur une **rentrée de touche**, un coup de pied de but, ou sur un corner.
- S'il y a infraction de hors-jeu, l'arbitre arrêtera le jeu et accordera un **coup franc indirect** à l'équipe adverse, à l'endroit où se trouvait le joueur sanctionné.

LOI 12 : FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF

➤ Coup franc direct

Il sera accordé à l'équipe adverse d'un joueur qui commet une des fautes suivantes :

- 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).

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

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

➤ Coup franc indirect

Il sera accordé à l'équipe adverse d'un joueur qui commet une des fautes suivantes :

- Jouer d'une manière dangereuse (exemple : pied levé).
- Fait obstacle à la course d'un adversaire (obstruction).
- Empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains.
- Le gardien de but perd du temps intentionnellement (garde le ballon plus de 6 secondes).
- Le gardien de but touche le ballon des mains sur une **passe en retrait** bottée délibérément par un partenaire.
- Le gardien de but touche le ballon des mains sur une rentrée de touche effectuée par un partenaire.

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

➤ Exclusion temporaire (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 sept fautes passibles d'avertissement (carton jaune).

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.

➤ Avertissement (carton jaune)

Un joueur recevra un avertissement s'il commet l'une des 7 fautes suivantes :

- Il est coupable de comportement antisportif
- Il **conteste** en paroles ou en actes les décisions de l'arbitre.
- Il enfreint souvent les lois du jeu.
- Il retarde la mise en jeu (envoie le ballon loin alors qu'un coup franc est accordé à l'adversaire).
- Il ne respecte pas la **distance** requise lors d'un corner ou d'un coup franc.
- Il pénètre ou revient sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre.
- Il quitte délibérément le terrain sans l'autorisation de l'arbitre.

➤ Exclusion (carton rouge)

Un joueur est exclu du terrain quand il commet l'une des 7 fautes suivantes :

- Il est coupable d'une faute grossière
- Il est coupable d'un acte de brutalité
- Il crache sur un adversaire ou tout autre personne.
- Il empêche l'équipe adverse de marquer un but ou annule une occasion de but nette en touchant délibérément le ballon de la **main**.
- Il anéantit une occasion de but nette d'un adversaire en commettant une des fautes passibles d'un coup franc direct ou d'un penalty (exemple : tacle irrégulier en position de **dernier défenseur**).
- Il tient des propos blessants, grossiers ou injurieux.
- Il reçoit un second avertissement au cours du même match.

LOI 13 : COUPS FRANCS ET COUPS DE PIED DE PÉNALITÉ

- Sur un coup franc DIRECT : un but marqué DIRECTEMENT est valable.
- Sur un coup franc INDIRECT : un but marqué DIRECTEMENT n'est pas valable, le ballon doit toucher un AUTRE joueur pour que le but soit valable.
- Un "coup franc contre son camp" **n'est pas valable**.
- Lors d'un coup franc direct ou indirect, les adversaires doivent se trouver à **6 mètres** du ballon.

Cas particulier : 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.

LOI 14 : COUP DE PIEDS DE REPARATION OU PENALTY A 9 METRES

- Il est accordé quand une des fautes entraînant un coup franc direct est commise **dans** la surface de réparation, quel que soit l'endroit où se trouvait le ballon à ce moment.
- Le ballon est placé sur le point de penalty, en face du but, à **9 mètres** de celui-ci.
- Le gardien de but est autorisé à se déplacer sur sa ligne entre les montants. Il ne peut se porter en avant qu'à partir du moment où le ballon a été botté. (après le coup de sifflet de l'arbitre) Tous les autres joueurs sont à l'extérieur de la surface de réparation.
- Le botteur **n'a pas le droit** de toucher deux fois le ballon consécutivement (ex : rebond sur le poteau).

LOI 15 : RENTREE DE TOUCHE

- Dans la zone de hors jeu de l'équipe qui bénéficie de la touche (en attaque), la rentrée de touche se fait obligatoirement **A LA MAIN**.
Dans toutes les autres surfaces de jeu, la rentrée se fait **AU CHOIX** aux pieds **OU** à la main.
- Un but **ne peut pas** être marqué directement sur une rentrée de touche.
- **Pas de hors-jeu** sur une rentrée de touche.
- Si la rentrée de touche est effectuée de façon incorrecte, elle est alors accordée à l'équipe adverse.
- Le gardien de but **ne peut pas** se saisir du ballon à la main si la passe lui est faite directement sur une rentrée de touche d'un partenaire ; par contre il peut s'en saisir des mains si la touche est faite d'un adversaire.

LOI 16 : COUP DE PIED DE BUT OU 6 METRES

- Le ballon est placé à **9 mètres maximum** de la ligne de but.
- Le ballon doit **dépasser la ligne des 13 mètres** avant qu'un joueur puisse le jouer sinon le coup de pied de but est à refaire.
- Un but marqué directement sur coup de pied de but est valable

LOI 17 : COUP DE PIED DE COIN OU CORNER

- Le ballon est placé au coin de la ligne de but et de la ligne de touche, du côté du but où le ballon est sorti.
- Tous les adversaires sont placés à au moins **6 mètres** du ballon.
- Un but peut être marqué directement sur un coup de pied de coin.