

LES LOIS DU JEU

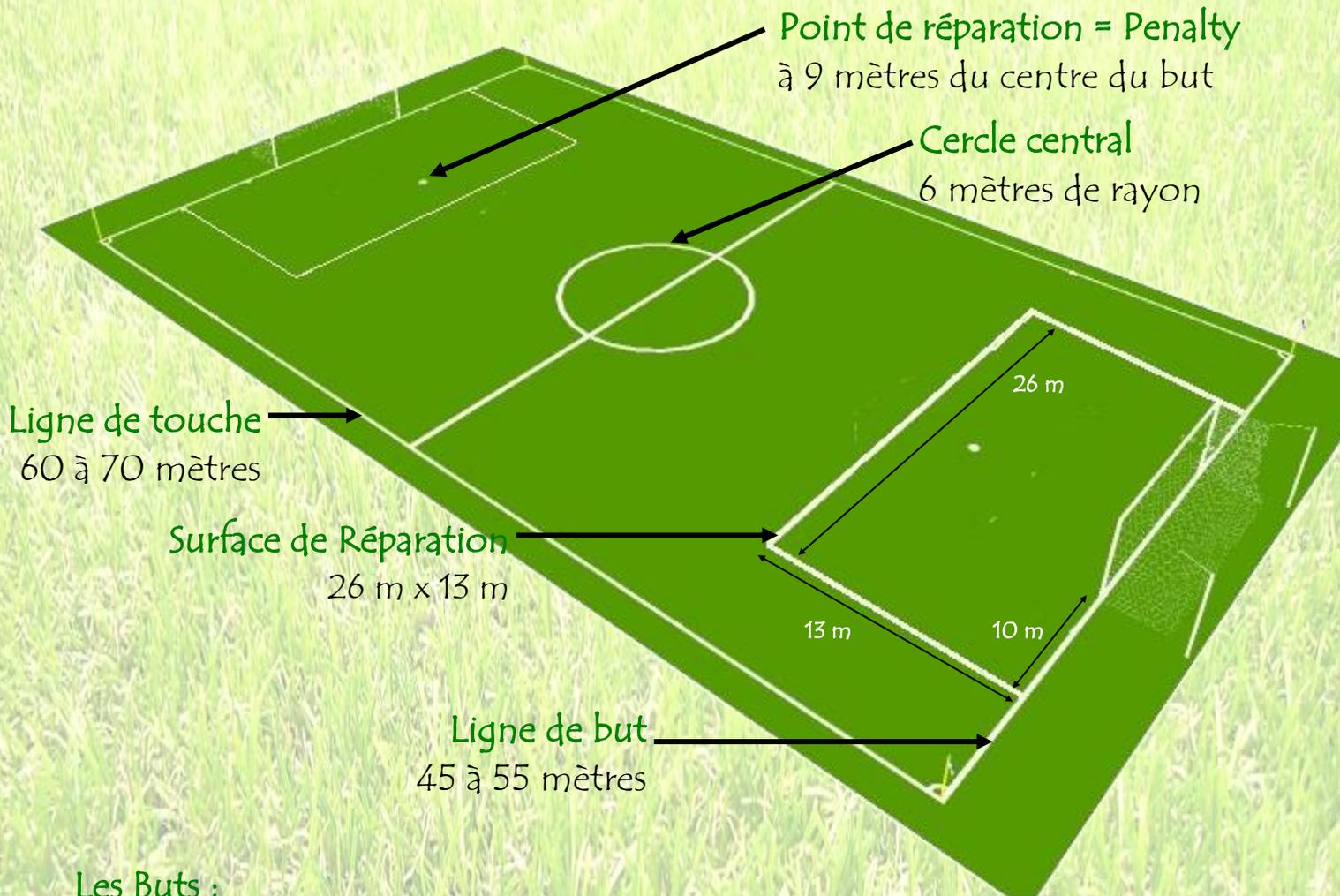
Foot à 8



DISTRICT HAUTE-GARONNE
de FOOTBALL

Édition Septembre 2016

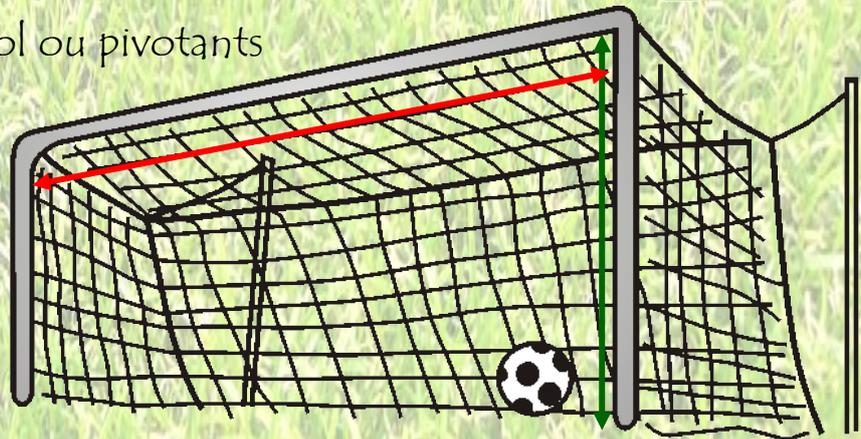
LOI 1 : LE TERRAIN



Les Buts :

doivent être fixés au sol ou pivotants

Largeur = 6 mètres



Hauteur = 2,10 mètres

tolérance à 2 mètres

L'arbitre avant chaque rencontre doit vérifier le terrain :

- traçage de la surface de réparation (à défaut matérialisation par des coupelles)
- buts solidement fixés, filets bien attachés et ne gênant pas le gardien de but

La zone technique de chaque équipe se situe de part et d'autre du but de foot à 11 (de 1 à 5 mètres), s'y trouvent les remplaçants et au maximum 2 accompagnateurs licenciés.



LOI 2 : LE BALLON

Ballon utilisé : taille 4 pour U11 / U13
taille 5 pour U15 et + âgés

Il doit être convenablement gonflé.

Il ne peut être changé en cours de match qu'avec l'autorisation de l'arbitre.



Qui doit fournir le ballon ?

Le club recevant doit fournir autant de ballons que la partie en nécessite.

Que faire si le ballon crève ou est endommagé pendant le jeu ?

Arrêt du jeu (= coup de sifflet)

Changement du ballon

Reprise du jeu par balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon lorsqu'il est devenu défectueux.

Que faire si le ballon éclate sur la frappe du joueur qui effectue une remise en jeu ?

Si le ballon crève sur le botté lors d'un coup franc, penalty, corner, ... : la remise en jeu sera à recommencer.

Que faire si le ballon se dégonfle pendant un arrêt de jeu ?

Si le ballon se crève pendant un arrêt de jeu, on reprendra par la remise en jeu qui était prévue (soit coup d'envoi, touche, corner, coup franc...) après avoir changé de ballon.

Que faire si le ballon est touché (ou si l'action de jeu est perturbée) par un agent extérieur (chien, spectateur, second ballon...) sur le terrain pendant le jeu ?

Arrêt du jeu (= coup de sifflet)

Faire sortir l'agent extérieur

Reprise du jeu par balle à terre à l'endroit où le ballon a été touché par le corps étranger (ou à l'endroit du ballon lorsque le jeu a été arrêté quand l'action de jeu a été perturbée).

LOI 3 : LES JOUEURS

	U10 / U11	U12 / U13
Nombre de Joueurs Maximum	8 dont un gardien	8 dont un gardien
Nombre de Joueurs Minimum	6	6
Nombre de Remplaçants	4 Maxi	4 Maxi
Surclassement	3 U9 (→ 2 ^{ème} année) maximum par équipe	3 U11 (→ 2 ^{ème} année) maximum par équipe
Mixité	U12 F (féminines) autorisées	U14 F (féminines) autorisées en mixité U15 F autorisées si l'équipe est entièrement composée de filles

Procédure de remplacement :

- A un arrêt de jeu « naturel »
- Avertir l'arbitre
- A la ligne médiane
- Le remplacé sort du terrain
- Le remplaçant pénètre avec accord de l'arbitre quand le joueur remplacé est entièrement sorti .



Un joueur remplacé peut continuer à participer à la rencontre en tant que remplaçant.

Remplacement du gardien de but :

Tout joueur peut remplacer le gardien de but à condition d'en avertir l'arbitre, de le faire à un arrêt de jeu et d'échanger les maillots.

Que faire si un remplaçant pénètre sur le terrain sans autorisation de l'arbitre pendant le jeu ?

Arrêt du jeu

Le remplaçant doit quitter le terrain avec un rappel à l'ordre

L'éducateur de l'équipe concernée doit aussi être rappelé à l'ordre

Le jeu reprendra par un coup franc direct pour l'équipe adverse à l'endroit où à interférer le remplaçant

LOI 4 : EQUIPEMENT DU JOUEUR

Sécurité :

Un joueur ne doit pas porter d'équipement potentiellement dangereux pour lui ou tout autre joueur. Attention aux chaussures à crampons vissés (*ils ne doivent pas être dangereux*) et faire enlever tous les bijoux (*chaîne, gourmette, montre, boucle d'oreille, piercing, bague...*).

Equipement de base obligatoire :

Maillot - Short - Chaussettes - Protège-tibias - Chaussures

Les protège-tibias doivent être entièrement recouverts par les chaussettes.

Le capitaine doit porter un brassard.



Le gardien de but doit avoir un maillot de couleur différente des joueurs des 2 équipes et peut porter une casquette, des gants et une culotte de survêtement.

Les joueurs peuvent porter des collants et des gants par temps froid.

Que doit faire l'arbitre s'il s'aperçoit pendant le jeu que la tenue d'un joueur n'est plus conforme (ex : manque 1 protège-tibia) ?

Au premier arrêt de jeu, le joueur doit aller mettre sa tenue en conformité hors du terrain sauf si le joueur a remis son équipement en ordre entre-temps.

Que faire si un joueur perd sa chaussure dans le jeu ?

Le joueur peut continuer son action de jeu et doit se rechausser au 1er arrêt de jeu

Que faire si un joueur, sur une frappe au but, perd sa chaussure ?

Si la chaussure gêne le gardien ou un adversaire : arrêt du jeu et reprise du jeu par balle à terre à l'endroit de déclenchement du tir.

Si la chaussure ne gêne pas : laisser jouer

Que faire si un joueur refoulé pour mettre son équipement en ordre rentre sur le terrain sans autorisation de l'arbitre pendant le jeu ?

Arrêt du jeu et vérification de son équipement

*Dans le cas où son équipement n'est toujours pas conforme, refoulement à nouveau du joueur
Coup franc indirect pour l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt de jeu*

Que faire si un joueur n'a pas de protège-tibias ?

Il ne peut pas jouer la rencontre à moins d'en trouver ou de s'en faire prêter par quelqu'un.

LOI 5 :

L'ARBITRE

Compétences et obligations

L'arbitre doit entre autres :

- veiller à l'application des lois du jeu
- assurer le contrôle du match en collaboration avec les arbitres assistants
- s'assurer que le ballon et l'équipement des joueurs soient conformes aux lois
- assurer la fonction de chronométreur
- rédiger un rapport sur le match en cas d'incidents
- arrêter temporairement le match si un joueur est blessé
- faire sortir un joueur souffrant d'une plaie qui saigne et ne l'autoriser à revenir que lorsque le saignement s'est arrêté
- donner le signal de la reprise du match après une interruption de jeu (suite à faute, sortie de balle...)

Règle de l'avantage

L'arbitre laisse le jeu se poursuivre quand l'équipe contre laquelle une faute a été commise se retrouve néanmoins en situation avantageuse, et sanctionne la faute commise initialement si l'avantage escompté n'intervient pas.

L'arbitre indique aux joueurs et spectateurs l'avantage d'un geste des bras et de la voix : « **avantage, jouez !** ».

Si dans l'opinion de l'arbitre, l'avantage ne se réalise pas, il peut revenir à la faute initiale dans un délai qui doit rester court (2 à 3 secondes).

Si le ballon est sorti du terrain avant le coup de sifflet, l'arbitre ne peut plus revenir à la première faute.



Décisions de l'arbitre

Les décisions de l'arbitre sur les faits en relation avec le jeu sont sans appel.

L'arbitre peut revenir sur une décision s'il réalise que celle-ci est incorrecte sous réserve que le jeu n'ait pas encore repris.

Deux arbitres assistants sont désignés. Pour la catégorie U12/U13, l'arbitrage à la touche sera effectué par les joueurs dans la mesure du possible (= présence de remplaçants)

Sous réserve de décision contraire de l'arbitre à qui incombe la décision finale, **les assistants, officiels ou bénévoles, ont pour mission de signaler :**

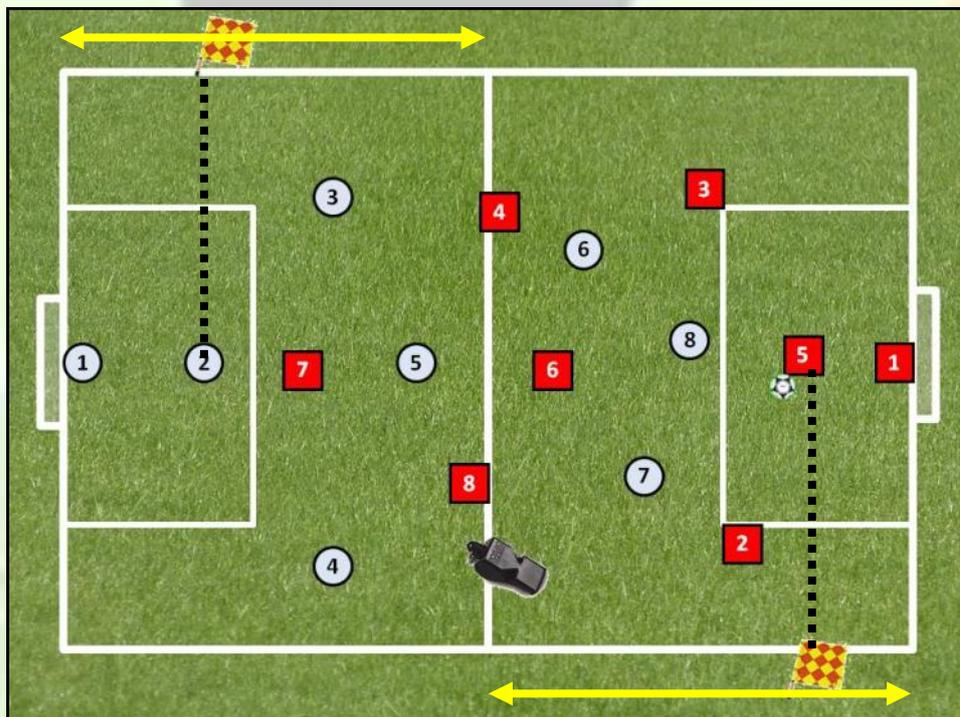
- quand le ballon est entièrement sorti du terrain de jeu
- à quelle équipe revient la rentrée de touche, s'il y a coup de pied de but ou coup de pied de coin (= corner)
- quand un joueur doit être sanctionné parce qu'il se trouve en position de hors jeu
- quand un remplacement est demandé

Les assistants officiels doivent également signaler :

- quand un comportement incorrect ou autre incident est survenu dans le dos de l'arbitre
- quand des fautes sont commises lorsque le champ de vision de l'arbitre assistant est meilleur que l'arbitre central
- quand, sur penalty, le gardien de but a bougé en avant de sa ligne avant que le ballon ne soit botté

Que doit faire l'arbitre assistant lorsqu'un but est marqué dans sa moitié de terrain ?
Il doit remonter à la ligne médiane du terrain en courant (à reculons de préférence) après contact visuel avec l'arbitre central.

Placement des assistants sur terrain de football à 8



Pour bien juger le hors jeu, l'assistant doit être à hauteur de l'avant dernier joueur de l'équipe défendante, ou à hauteur du ballon si celui-ci est plus près de la ligne de but que l'avant dernier joueur défendant.

L'assistant se déplace tout le long de la ligne de touche de sa moitié de terrain.

SIGNALISATIONS DES ARBITRES

PRINCIPES GENERAUX

La gestuelle doit être affirmée et énergique, ne prêtant pas à confusion.

Dans la majorité des cas, elle doit être effectuée à l'arrêt.

Exceptions : lors de la signalisation d'avantage, d'un penalty, d'une faute importante...

Lors d'une faute, l'arbitre n'indique pas l'endroit de celle-ci, mais le camp fautif.

Il fera respecter l'endroit du coup franc par la voix en phase défensive, en se rendant sur le lieu de la faute en phase offensive ou lors d'une faute importante.

<p>Coup franc</p>  <p>Indiquer le camp fautif (bras vers le but de l'équipe qui a commis la faute)</p>	<p>Coup franc indirect</p>  <p>Lors de l'exécution, lever le bras à la verticale (jusqu'à ce qu'il soit touché par un autre joueur)</p>	<p>Penalty</p>  <p>Tout en poursuivant sa course vers le point, indiquer celui-ci du bras puis se placer</p>	<p>Signalement d'une faute</p>  <p>Agiter légèrement le drapeau ① puis indiquer le camp fautif ②</p>
<p>Corner</p>  <p>L'arbitre indique le coin où il doit être joué L'assistant pointe son drapeau vers la base du piquet</p>	<p>Coup de pied de but</p>  <p>L'arbitre pointe le bras vers le sol L'assistant met le drapeau à l'horizontale devant lui</p>		
<p>Rentrée de touche</p>  <p>L'arbitre et l'arbitre assistant indiquent le camp qui a mis le ballon en touche</p>	<p>Avantage</p>  <p>Mettre 1 ou 2 bras vers l'avant et dire : «avantage»</p>	<p>Remplacement demandé</p>  <p>L'assistant met le drapeau à l'horizontale au-dessus de lui</p>	

LOI 7 : DUREE DU MATCH

La durée d'un match peut varier en fonction de la formule de compétition (tournoi, plateau, match unique, échiquier...).

Sur une journée, le temps de jeu effectif maximum doit être normalement de :

- 50 minutes pour les U10 / U11
- 60 minutes pour les U12 / U13

Exemples d'organisation en U11

- si 2 équipes : 1 match de 2 x 25 minutes
- si 3 équipes : 2 matchs de 1 x 25 minutes
- si 4 équipes : 2 matchs de 1 x 25 minutes

La mi-temps :

Les joueurs ont droit à une pause entre les périodes de jeu.

Les arrêts de jeu sont possibles pour toutes causes.

Exemples :

- joueur blessé
- évacuation d'un chien
- remplacement
- changement de ballon...



...

En cas d'égalité à la fin du match, les prolongations sont interdites pour les catégories de jeunes.

Le Temps Coaching :

A la moitié de chaque période de jeu, un temps « coaching » sera accordé pour la catégorie U12 / U13.

Il sera effectué à un arrêt de jeu naturel et la durée de cet arrêt sera de 2 minutes au maximum.

Par principe général (sauf cas de blessure), il est recommandé qu'un joueur participe au moins à 50% du temps de pratique proposé.

LOI 8 : COUP D'ENVOI ET BALLE A TERRE

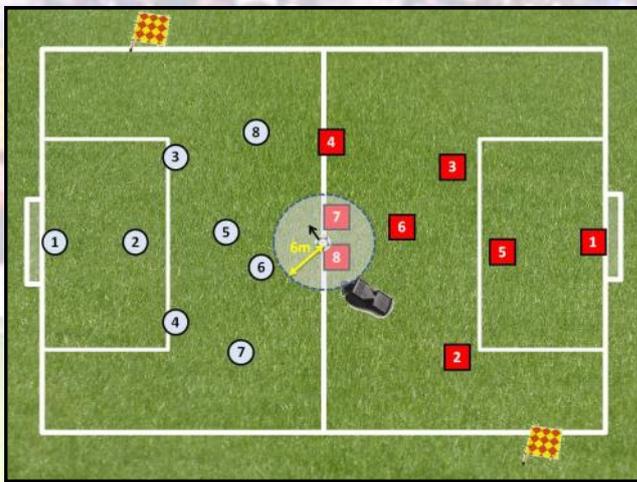
LE COUP D'ENVOI

Un coup d'envoi doit être effectué :

- Au commencement du match
- Après qu'un but ait été marqué
- Au début de la seconde période

Un but ne peut être marqué directement sur coup d'envoi (reprise par Coup de Pied de But)

Procédure du coup d'envoi :



- Tous les joueurs se trouvent dans leur propre camp
- Les adversaires de l'équipe qui donne le coup d'envoi sont à au moins 6 mètres du ballon tant qu'il n'est pas en jeu
- Le ballon est posé sur le point central
- L'arbitre donne le signal du coup d'envoi en sifflant
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a clairement bougé

Que faire si l'exécutant du coup d'envoi touche une seconde fois le ballon avant qu'un autre joueur ne l'ait touché ?

Coup franc indirect contre son équipe à l'endroit où il touche le ballon la seconde fois.

Que faire si un joueur n'est pas dans son camp ou à distance requise ?

Le coup d'envoi doit être recommencé.

Placement de l'arbitre sur coup d'envoi

L'arbitre doit se trouver à gauche du ballon hors du rond central légèrement en retrait de la ligne médiane.

Nota : la flèche indique le sens du coup d'envoi



LOI 8 : COUP D'ENVOI ET BALLE A TERRE

LA BALLE A TERRE

Une balle à terre est une manière de reprendre le jeu après que l'arbitre a momentanément dû interrompre le jeu pour une raison quelconque non mentionnée dans les lois du jeu.

Exemples : match arrêté à cause d'un chien, d'un blessé, ballon crevé, second ballon qui gêne l'action...

L'arbitre laisse tomber le ballon à terre à l'endroit où celui-ci se trouvait au moment de l'interruption de jeu.

Le jeu reprend dès que le ballon touche directement le sol.

Si le ballon sort du terrain de jeu sans qu'aucun joueur n'ait touché le ballon, la balle à terre doit être recommencée.

Que faire si un joueur touche le ballon avant que celui-ci ne touche le sol ?

La balle à terre sera recommencée.

Que faire si l'arbitre arrête le match à cause d'un blessé, qu'il n'avait pas vu au départ, et qu'à ce moment là le ballon était dans les mains d'un gardien ?

Le jeu sera repris par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le gardien au moment du coup de sifflet.

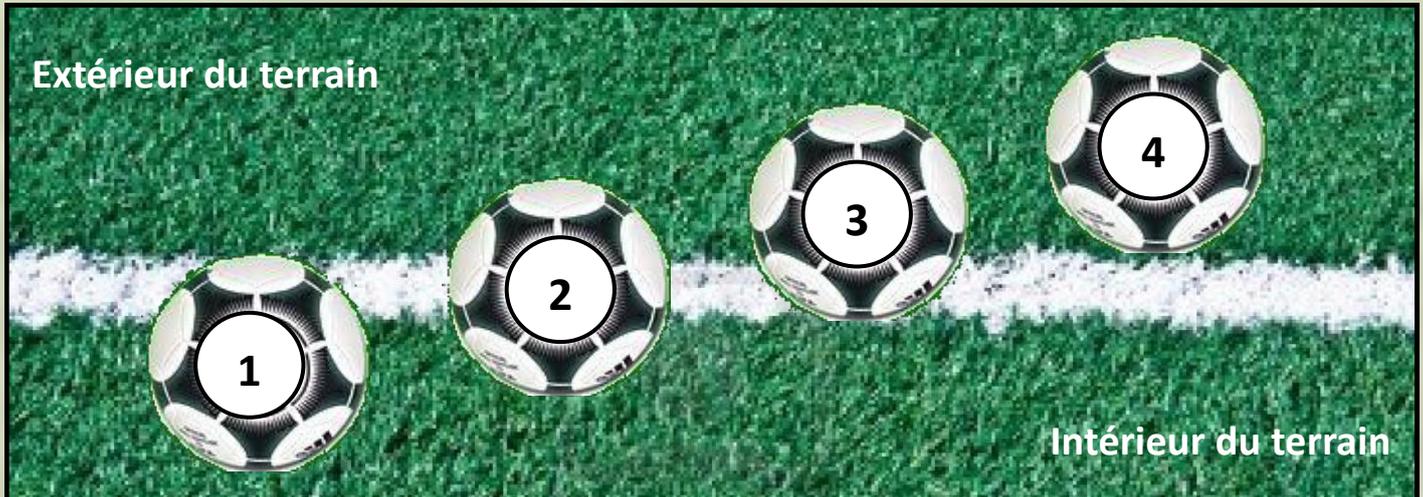
Doit-il toujours y avoir deux joueurs pour effectuer une balle à terre ?

Non, ce n'est pas obligatoire. Il ne peut y avoir qu'un joueur d'une équipe (exemple : question précédente), voir même aucun.

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



Sur cette vue aérienne, seul le ballon n°4 n'est plus en jeu.

Lui seul a entièrement franchi la ligne (aucune partie du ballon ne la surplombe).

- le jeu a été arrêté par l'arbitre (il a sifflé un arrêt de jeu)

Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations y compris lorsqu'il rebondit dans le terrain :

- après avoir touché un montant de but, la barre transversale ou un piquet de coin
- après avoir touché l'arbitre ou un arbitre assistant lorsqu'ils se trouvent sur le terrain de jeu

Alors que le ballon est hors du terrain, un joueur frappe un adversaire. Peut-on le sanctionner d'un coup franc ou penalty ?

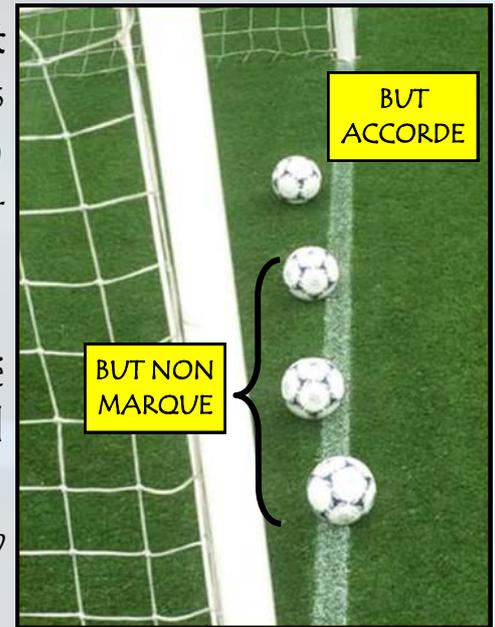
Non, car pour sanctionner techniquement (c'est-à-dire siffler un coup franc contre une équipe), le ballon doit être obligatoirement en jeu. On fera un sévère rappel à l'ordre au joueur, voir prononcer une exclusion temporaire ou définitive.

LOI 10 : BUT MARQUE

Un but est marqué quand le ballon a **entièrement franchi** la ligne de but, entre les montants du but et sous la barre transversale, sous réserve qu'aucune infraction aux lois du jeu n'ait été préalablement commise par l'équipe ayant marqué le but.

Sur cet image, seul le ballon du haut est considéré comme ayant entièrement franchi la ligne de but donc il n'y aura but que dans ce cas.

Dans le 2ème cas à partir du haut, il y a toujours un morceau du ballon qui surplombe la ligne.



Equipe victorieuse :

L'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts pendant le match remporte la victoire. Quand les deux équipes marquent le même nombre de buts ou ne marquent aucun but, le match est déclaré nul.



Signalisation :

Lorsqu'un but est marqué, l'arbitre indiquera énergiquement le centre du terrain par un geste du bras sans siffler !

Il sifflera le but (et indiquera aussi du bras le centre du terrain) si celui-ci est litigieux (*ex : ballon qui ressort du but, ballon ressorti du but par le gardien...*)

Quelles sont les remises en jeu où un but marqué directement ne sera pas accordé ?

Coup d'envoi

Rentrée de touche

Coup franc indirect

Balle à terre

Quelles sont les remises en jeu où un but marqué directement pourra être accordé ?

Penalty

Coup franc direct (sauf contre son camp)

Coup de pied de but (sauf contre son camp)

Corner (sauf contre son camp)

LOI 11 :

HORS JEU

Un joueur est en position de hors jeu quand il est plus près de la ligne de but adverse que le ballon et l'avant-dernier adversaire.

Pour les rencontres U12/U13, le hors jeu se juge à partir de la ligne médiane.

Pour les rencontres U10/U11, le hors-jeu se juge à partir de la ligne des 13 mètres (→ prolongement de la ligne de la surface de réparation)

[voir schémas 1 à 5]

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

- intervenant dans le jeu [voir schémas 6 et 7]
- interférant avec un adversaire [voir schémas 8 à 10]
- tirant un avantage de cette position [voir schémas 11 à 13]

Pour tout hors jeu sanctionné, l'arbitre accorde un coup franc indirect pour l'équipe défendante à l'endroit où le joueur était en infraction au moment où on considère qu'il participe au jeu (= la plupart du temps où il touche le ballon)

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

- un coup de pied de but
- une rentrée de touche
- un coup de pied de coin (= corner)

Signalisation du hors jeu par l'arbitre assistant :

Indiquer la position de hors-jeu sanctionnable d'un joueur en levant le drapeau à la verticale.

Attendre la décision de l'arbitre (s'il siffle ou vous demande de baisser).

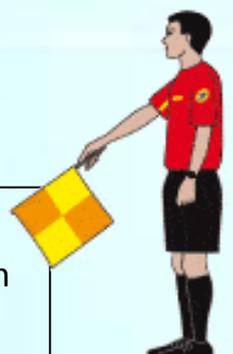
S'il siffle, indiquer l'endroit du hors-jeu comme les schémas ci-dessous :



Hors jeu du côté de terrain opposé à l'assistant



Hors jeu au milieu de terrain



Hors jeu du côté de terrain de l'assistant

LOI 11 :

HORS JEU

1

Le joueur A1 est en position de hors jeu car il est :

- plus proche de la ligne de but adverse que le ballon
- plus proche de la ligne de but adverse que son avant dernier adversaire (D1).
- pour les U10/U11 : dans la zone des 13 mètres (= prolongation de la ligne de la surface de réparation)
- pour les U12/U13 : dans la moitié de terrain adverse

2

Pour les matchs U10/U11, le joueur A1 n'est pas en position de hors jeu car il est en dehors de la surface de réparation adverse.

Pour les matchs U12/U13, il est en position de hors jeu car il se trouve dans la moitié de terrain adverse

3

Le joueur A1 n'est pas en position de hors jeu car il est autant rapproché de la ligne de but adverse que son avant dernier adversaire (D1).

4

Le joueur A1 n'est pas en position de hors jeu car il est autant rapproché de la ligne de but adverse que ses deux derniers adversaires (D1 + G).

5

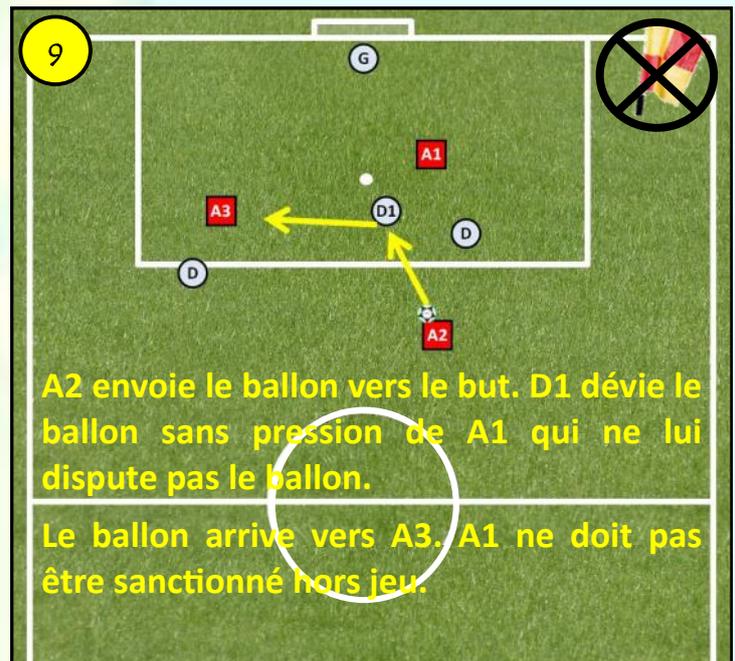
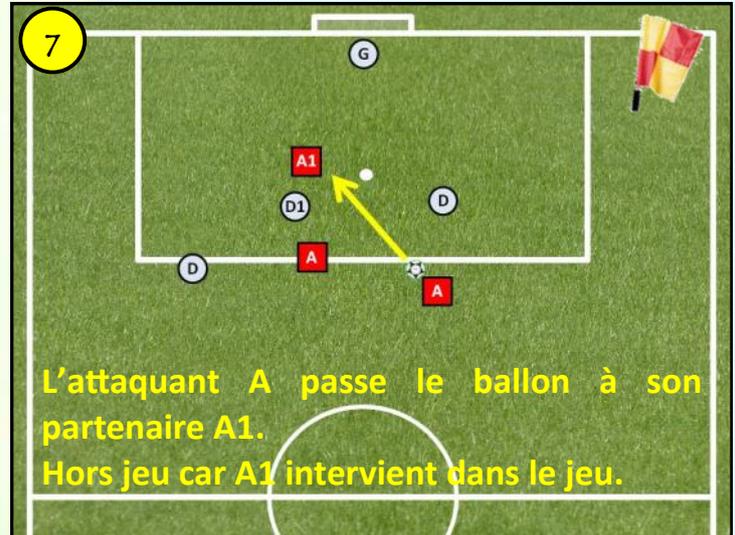
Le joueur A1 n'est pas en position de hors jeu car il est derrière le ballon par rapport à la ligne de but adverse.

LOI 11 :

HORS JEU

Déterminons si le hors jeu est sanctionnable ou non ?

Rappels : la position de hors jeu se juge au départ du ballon et pour être sanctionné le joueur doit participer activement au jeu

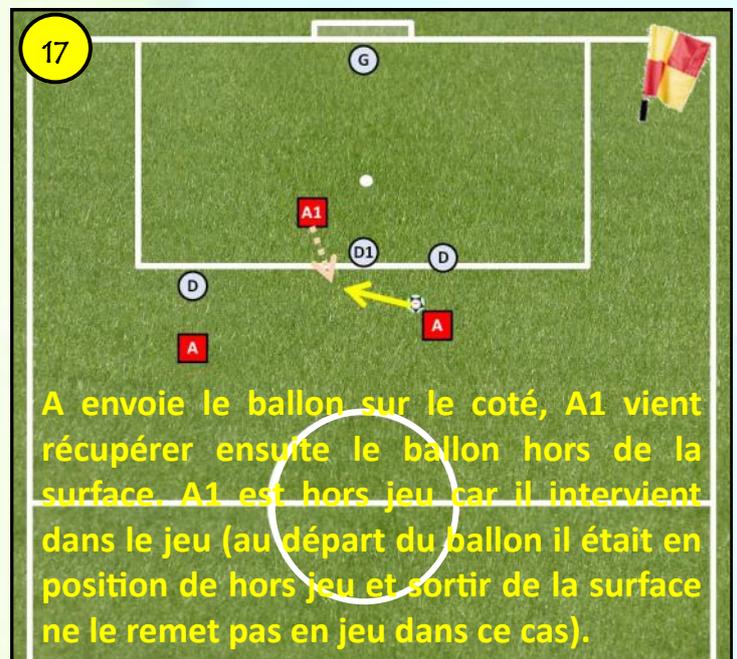
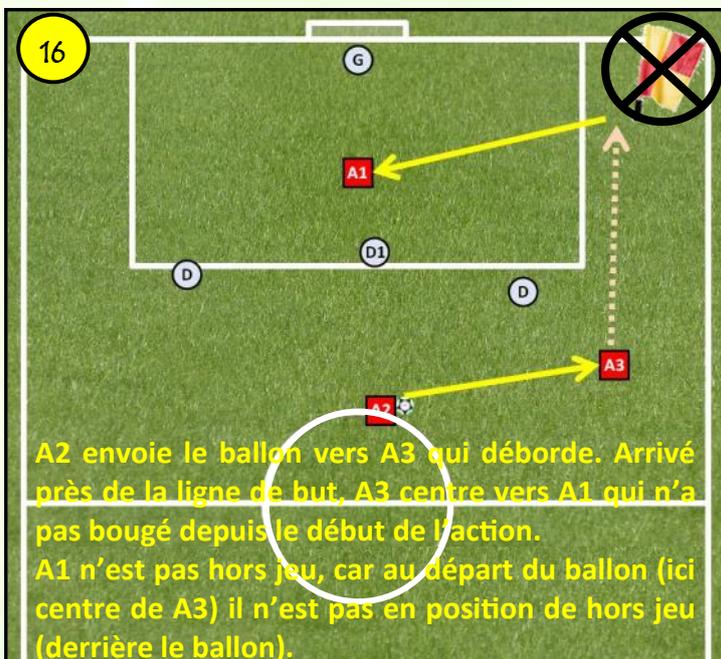
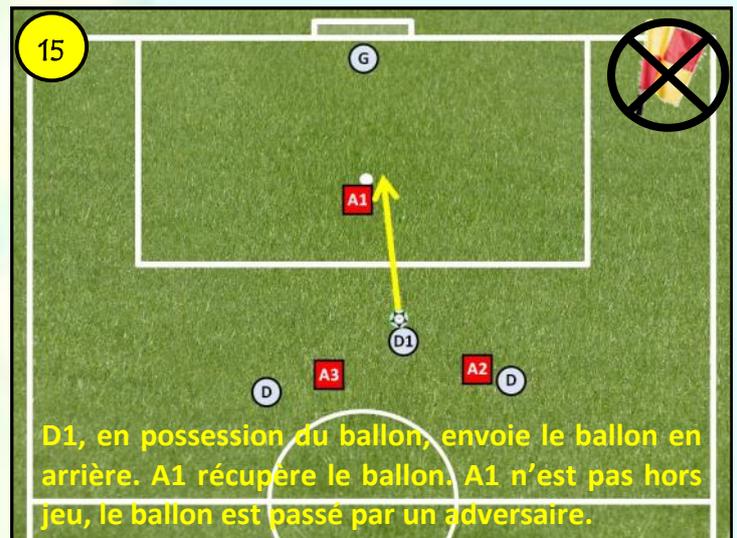
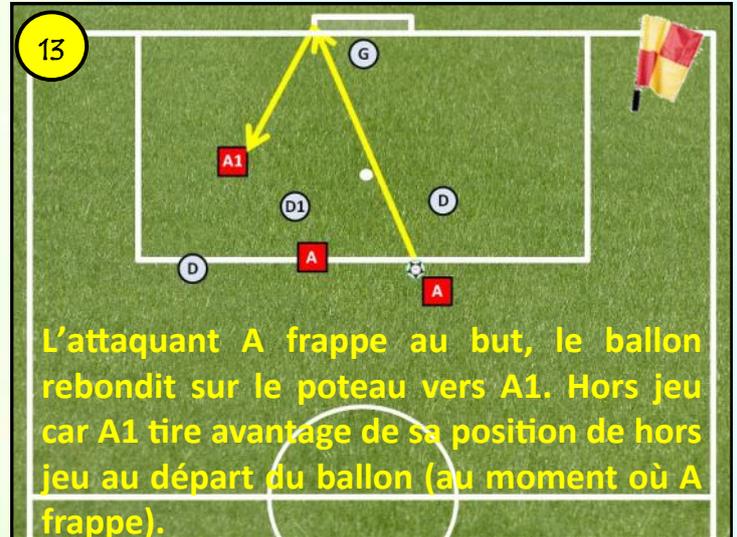
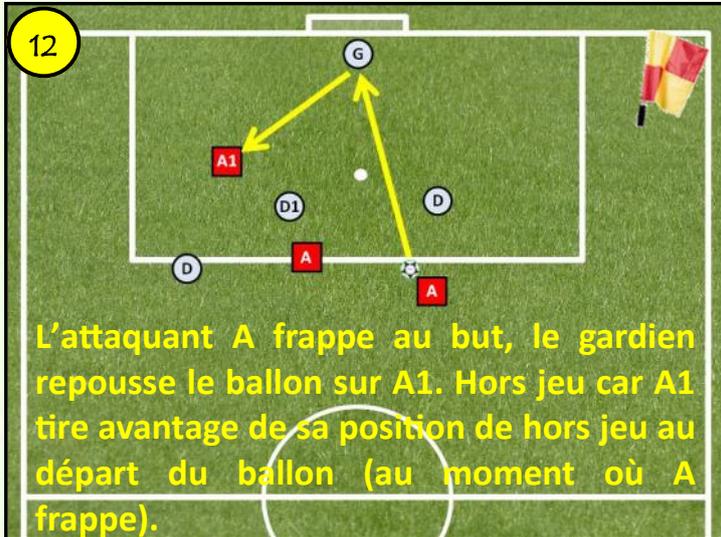


LOI 11 :

HORS JEU

Déterminons si le hors jeu est sanctionnable ou non ?

Rappels : la position de hors jeu se juge au départ du ballon et pour être sanctionné le joueur doit participer activement au jeu



LOI 12 : FAUTES ET INCORRECTIONS

Pour siffler un coup franc, le ballon doit être obligatoirement en jeu au moment de la faute.

COUP FRANC DIRECT

Un coup franc direct sera accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre, commet **par mégarde, par imprudence ou avec violence** l'une des 7 fautes suivantes sur un adversaire :

- ↪ Donner ou essayer de donner un coup de pied
- ↪ Faire trébucher ou essayer de faire trébucher
- ↪ Sauter sur un adversaire (ex : ascenseur)
- ↪ Charger de manière irrégulière un adversaire
- ↪ Frapper ou essayer de frapper un adversaire
- ↪ Bousculer un adversaire
- ↪ Tacler ou lui disputer le ballon
- ↪ Faire obstacle à la progression d'un adversaire avec contact

Un coup franc direct sera également accordé à l'équipe adverse du joueur qui commet une des 3 fautes suivantes :

- ↪ Tenir un adversaire
- ↪ Cracher sur un adversaire
- ↪ Toucher délibérément le ballon des mains (sauf le gardien de but dans sa propre surface de réparation)

Si une de ces fautes est commise par un joueur dans sa surface de réparation, l'arbitre accordera un penalty à l'équipe adverse et cela quelque soit l'endroit du ballon au moment de la faute pourvu qu'il soit en jeu.

Si un joueur commet une de ces fautes (sauf cas de la main délibérée) contre un partenaire ou l'arbitre, il sera également sanctionné d'un coup franc direct.

COUP FRANC INDIRECT

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

- ↪ joue d'une manière dangereuse

Par « jeu dangereux » on entend toute action d'un joueur qui, en essayant de jouer le ballon, risque de blesser quelqu'un (y compris lui-même). Le jeu dangereux se commet à proximité d'un adversaire et empêche celui-ci de jouer le ballon par crainte d'être blessé, il n'y a pas de contact entre les 2 joueurs.

- ↪ fait obstacle à la progression d'un adversaire sans le toucher

Par « faire obstacle à la progression d'un adversaire » on entend couper la trajectoire d'un adversaire pour le gêner, le bloquer, le ralentir, ou l'obliger à changer de direction lorsqu'aucun des joueurs n'est à distance de jeu du ballon.

LOI 12 : FAUTES ET INCORRECTIONS

COUP FRANC INDIRECT (...suite)

↳ empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains

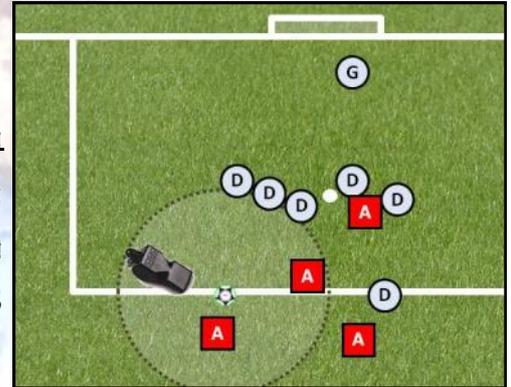
Un joueur doit être pénalisé s'il joue ou tente de jouer le ballon alors que le gardien de but est en train de le lâcher.

↳ commet d'autres fautes non mentionnées dans la loi 12 et pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'expulser un joueur

Ex : jouer 2 fois consécutivement le ballon sur une remise en jeu; simulation; bloquer le ballon au sol en empêchant l'adversaire de le jouer

Fautes spécifiques de gardien :

Un coup franc indirect sur la ligne des 13 mètres face à la faute avec mur à 6 mètres du ballon sera accordé à l'équipe adverse du gardien de but quand celui-ci aura commis dans sa surface de réparation une des 5 fautes suivantes :



- Garder le ballon plus de six secondes dans ses mains avant de le lâcher
- 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 délibérée faite du pied par un coéquipier
- Toucher le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier
- Dégager le ballon de volée ou demi-volée après l'avoir capté avec les mains

Pour dégager le ballon après un arrêt au cours du jeu, le gardien doit :

- soit dégager le ballon à la main
- soit poser le ballon au sol puis le jouer au pied normalement comme un autre joueur (le ballon ne doit pas rebondir)



LOI 12 : FAUTES ET INCORRECTIONS

Quelques exemples de jeu dangereux (= Coup Franc Indirect):

- Donner un coup de pied ou de tête dans le ballon tenu par le gardien de but
- Lever le pied à hauteur de la poitrine ou de la tête d'un autre joueur
- Baisser la tête trop bas devant le pied d'un autre joueur
- Dégager le ballon des deux pieds (« ciseaux » ou « retourné ») face à un autre joueur placé à proximité
- Conserver le genou en avant ou laisser traîner la jambe

Dans toutes les situations de jeux dangereux, il n'y a pas de contact physique entre le joueur fautif et son adversaire. Par exemple, s'il y a contact entre le pied du fautif (qui est trop haut) et son adversaire, l'arbitre sifflera un coup franc direct (voir pénalty si la faute est dans la surface de réparation du fautif)

Quelques exemples de fautes commises contre le gardien de but :

- Sauter contre le gardien de but pour tenter de lui subtiliser le ballon alors qu'il l'a en mains
- Faire des pas d'un côté et de l'autre devant lui pour le gêner ou l'empêcher de dégager
- Se tenir devant lui lors d'un corner pour gêner sa vision
- Lever le pied au moment où le gardien laisse tomber le ballon pour le dégager.

Que doit faire l'arbitre quand un joueur crie « laisse ! » à un autre joueur en passe de contrôler le ballon ?

- S'il le crie envers un partenaire sans gêner d'adversaire : laisser jouer
- S'il le crie envers un adversaire : coup franc indirect où se trouve le ballon.

Nota : L'arbitre pourra utiliser les cartons blanc, jaune et rouge pour des cas graves. Exemples en cas de profond désaccord avec un éducateur, dirigeant ingérable, problèmes répétés avec un même joueur sur un match...

Le football à 8 est un football éducatif où il est utile d'expliquer les fautes sifflées contre les jeunes joueurs.

LOI 13 : COUPS FRANCS

Exécution des coups francs :

- Ballon à l'endroit de la faute, immobile au moment de la frappe.
- Adversaires à au moins 6 mètres du ballon tant que le ballon n'a pas bougé.
- Le coup de sifflet n'est pas obligatoire pour faire jouer le coup franc, l'arbitre peut le signaler du geste ou de la voix. Il est cependant conseillé de siffler lorsque l'on est proche du but adverse.
- Le joueur qui effectue le coup franc ne doit pas toucher le ballon une seconde fois avant qu'un autre joueur ne l'ait touché.
- Pour marquer la différence entre un coup franc direct et indirect, l'arbitre devra lever le bras à la verticale lors de l'exécution du coup franc indirect. Il le baissera dès qu'un autre joueur a touché le ballon.

Cas particulier des coups francs pour la défense dans leur surface de réparation :

- Pour être en jeu, le ballon doit sortir directement de la surface de réparation.
- Si ce n'est pas le cas, le coup franc doit être recommencé.

Que doit faire l'arbitre si un joueur marque directement un but sur un coup franc indirect ?

Le but sera refusé.

Reprise du jeu par coup de pied de but pour l'équipe adverse

Que doit faire l'arbitre si un défenseur s'approche à moins de 6 mètres du ballon alors qu'il a donné le signal de l'exécution d'un coup franc ?

Il laissera exécuter le tir.

Si le but est marqué : il sera accordé (principe de l'avantage) [sauf cas du CFI ci-dessous]

Si le but n'est pas marqué ou si coup franc indirect marqué directement : le coup franc sera recommencé

Un coup franc est accordé pour la défense dans sa surface de réparation, le ballon ne sort pas directement de cette surface. Que doit faire l'arbitre ?

Le coup franc doit être recommencé.

Que doit faire l'arbitre si un joueur marque directement un but contre son camp sur un coup franc ?

Le but sera refusé.

Reprise du jeu par corner pour l'équipe adverse (sauf cas de la question précédente)

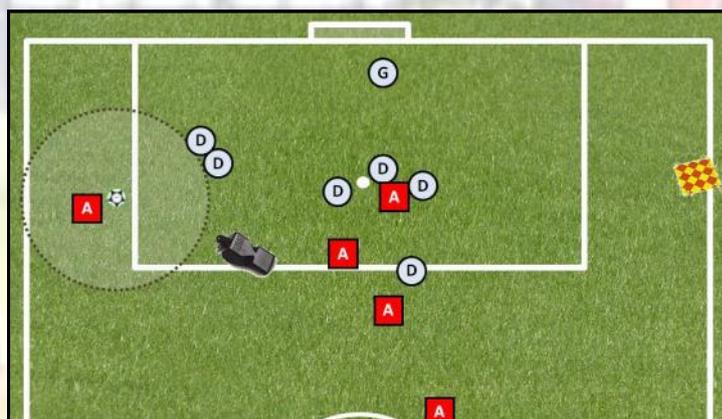
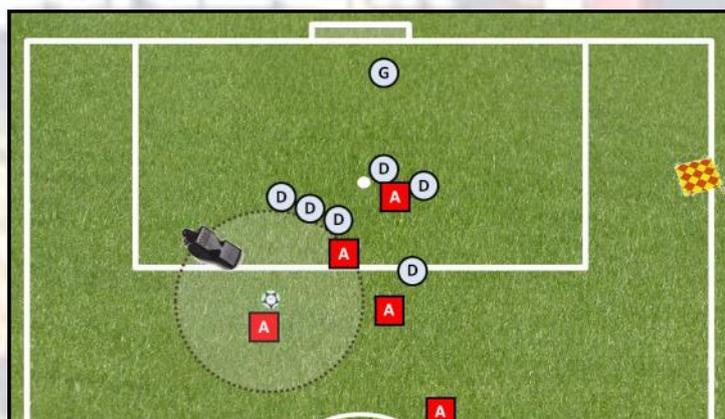
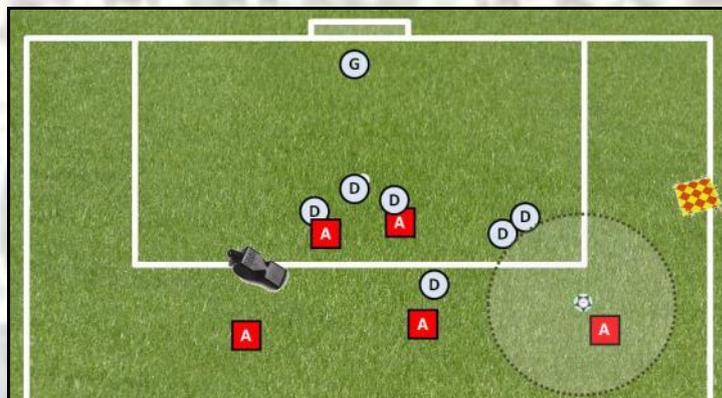
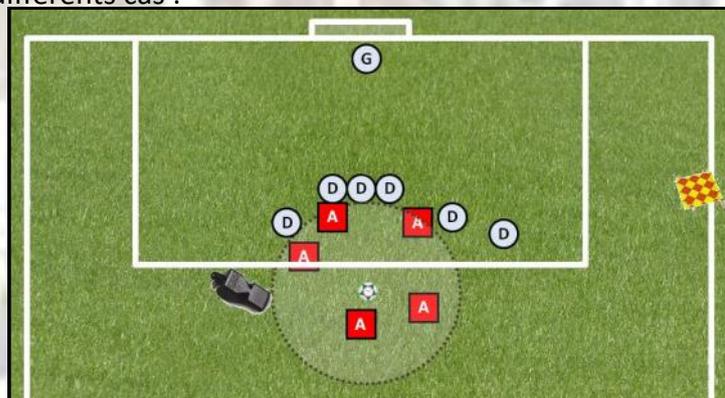
Que doit faire l'arbitre si un joueur qui exécute un coup franc touche 2 fois consécutivement le ballon sans qu'aucun autre joueur ne l'ait touché ?

Il sifflera un coup franc indirect contre l'équipe de ce joueur (sauf dans le cas du coup franc pour la défense où le ballon ne sort pas de la surface de réparation)

PLACEMENTS SUR COUPS FRANCS

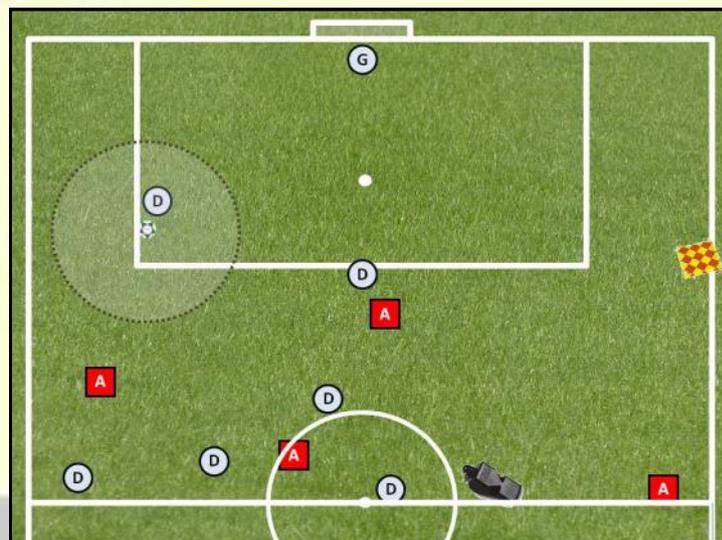
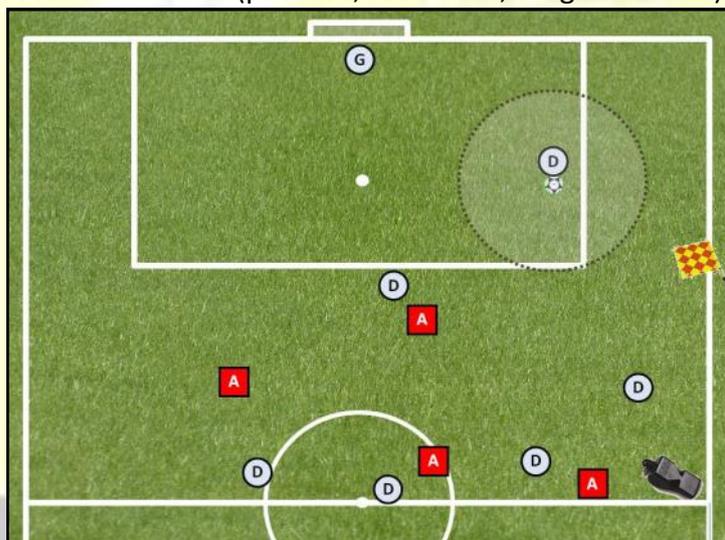
COUP FRANC POUR L'ATTAQUE

Après avoir sifflé une faute proche de la surface de réparation, se rendre rapidement à l'endroit du coup franc et indiquer le sens. Faire placer le ballon à l'endroit de la faute et dire au botteur de jouer au signal (montrer éventuellement le sifflet). A reculons (pour voir le ballon), placer le mur à 6 mètres ; se rendre ensuite, toujours en course arrière (afin de vérifier que le ballon et le mur ne bougent pas), dans la zone indiquée par le sifflet selon les différents cas :



COUP FRANC POUR LA DEFENSE

Lorsque l'arbitre siffle une faute éloignée du but adverse, il doit indiquer instantanément le sens du coup franc. En cas de "petite" faute ne nécessitant pas d'intervention, se replacer de suite en course arrière comme indiqué sur les schémas. Si la faute est importante où il y a risque de conflit, s'y rendre rapidement, calmer les esprits puis se replacer en course arrière. Une fois le ballon joué, l'arbitre doit s'avancer vers la chute du ballon pour voir les fautes éventuelles (poussée, ascenseur, tirage maillot...).





LOI 14 : PENALTY

LE PENALTY

Un penalty (= coup de pied de réparation) est accordé contre l'équipe qui commet, dans sa propre surface de réparation et alors que le ballon est en jeu, une faute passible d'un coup franc direct [voir liste des fautes à la loi 12].

Un but peut-être marqué directement sur un penalty.

Lorsque l'arbitre siffle un penalty à la fin du temps réglementaire d'une période, il doit obligatoirement faire tirer le penalty.

Positions du ballon et des joueurs sur penalty :

- Ballon sur point du coup de pied de réparation (à 9 mètres du but)
- Le joueur qui tire le penalty doit être connu
- Le gardien de but doit être sur sa ligne entre les poteaux et face au tireur, jusqu'à ce que le ballon ait été botté
- Les autres joueurs (partenaires et adversaires) seront sur le terrain, hors de la surface de réparation, à au moins 6 mètres du ballon et derrière celui-ci.

L'arbitre fera exécuter le penalty quand toutes les conditions requises sont réunies. Il devra donner obligatoirement un coup de sifflet pour ordonner l'exécution.

Exécution du penalty :

- Le tireur doit botter le ballon en direction du but
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé en direction du but
- Le tireur ne doit pas retoucher le ballon avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur

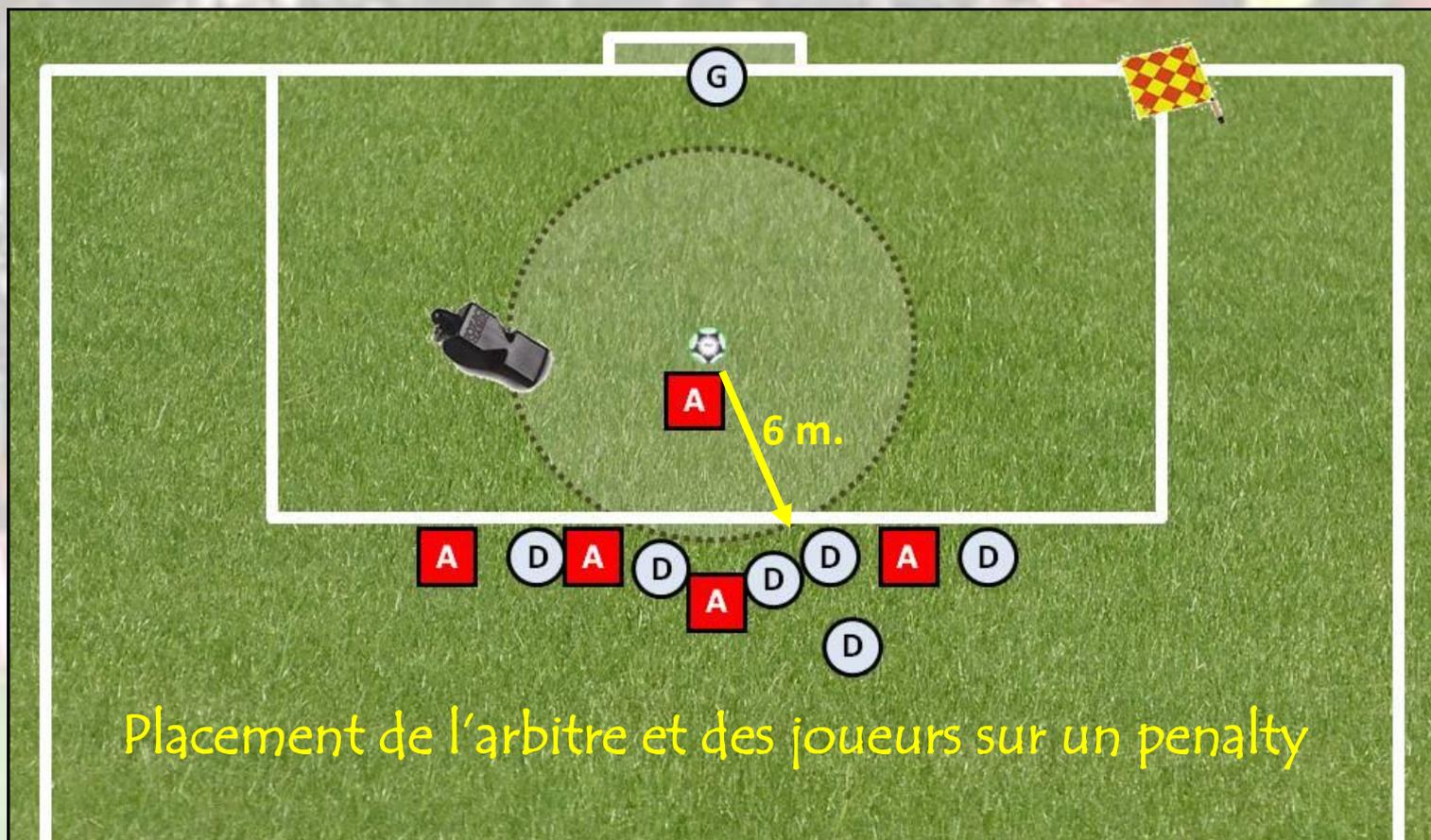
Que doit faire l'arbitre si le botteur d'un penalty touche le ballon 2 fois consécutivement (ex. : poteau qui renvoie le ballon sur lui sans que le gardien ne l'ait touché) ?

Il sifflera un coup franc indirect contre l'équipe de ce joueur

Que doit faire l'arbitre si le botteur tire le penalty avant le coup de sifflet ?

Il fera obligatoirement refaire le penalty

LOI 14 : PENALTY



Que doit faire l'arbitre, lorsqu'un ou des joueurs commettent une infraction lors de l'exécution du penalty ?

Faute commise <u>entre le coup de sifflet et le botté</u> <i>Ex : joueur qui pénètre dans S.R., gardien qui bouge en avant, ...</i>	Si but marqué	Si but non marqué
Faute d'un joueur du camp défendant (gardien ou défenseur)	But accordé	Penalty à retirer
Faute d'un joueur du camp attaquant (autre attaquant)	Penalty à retirer	CFI à la faute
Faute des 2 camps	Penalty à retirer	Penalty à retirer

LOI 15 : RENTRÉE DE TOUCHE

La rentrée de touche est une remise en jeu du ballon.

Un but ne peut pas être marqué directement sur rentrée de touche.

Une rentrée de touche est accordée quand le ballon a entièrement franchi la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air.

Elle sera effectuée par l'équipe adverse du joueur qui a touché en dernier le ballon.

Il n'y a pas de hors-jeu quand un joueur reçoit le ballon directement d'une rentrée de touche.

Exécution de la rentrée de touche :

Au moment de la rentrée de touche, l'exécutant doit :

- être à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche.
- faire face au terrain
- avoir une partie de chaque pied en contact avec le sol soit sur la ligne, soit en dehors du terrain
- tenir le ballon des deux mains
- lancer le ballon depuis la nuque et par-dessus la tête

Les adversaires doivent être à au moins 2 mètres de la rentrée de touche.

Le ballon est en jeu dès qu'il a pénétré sur le terrain de jeu.

Dans un **but pédagogique**, si la rentrée de touche est mal effectuée, elle doit être recommencée **par le même joueur** (expliquer l'erreur au joueur). Si celle-ci est de nouveau mal effectuée, la rentrée de touche sera donnée à l'équipe adverse.

L'arbitre indique l'endroit de la rentrée de touche quand celle-ci est au bénéfice de l'attaque et doit ensuite s'avancer pour voir les fautes éventuelles (poussée, appui, tirage maillot...) à la tombée du ballon.

L'arbitre assistant, s'il n'est pas trop loin, indique l'endroit de la rentrée de touche quand celle-ci est au bénéfice de la défense et va se replacer immédiatement pour juger le hors jeu.

Que faire si le joueur qui exécute la rentrée de touche, joue le ballon une seconde fois le ballon avant qu'un autre joueur n'ait touché le ballon ?

L'arbitre devra siffler un coup franc indirect à l'endroit où il touche le ballon

LOI 16 : COUP DE PIED DE BUT

Le coup de pied de but est une remise en jeu du ballon.

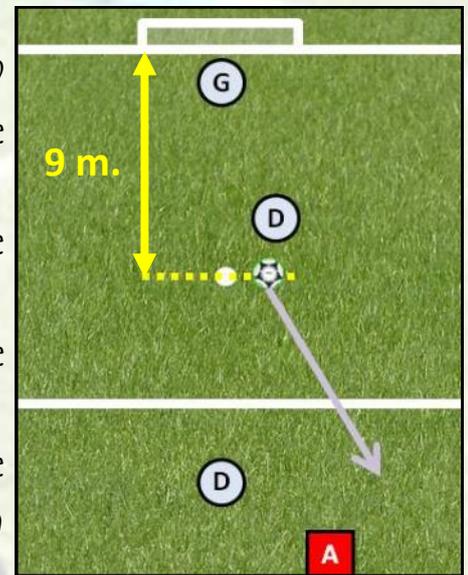
Un but peut être marqué directement sur un coup de pied de but mais uniquement contre l'équipe adverse.

Un coup de pied de but est accordé quand le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe attaquante, a entièrement franchi la ligne de but, en dehors du but, que ce soit à terre ou en l'air.

Il n'y a pas de hors-jeu quand un joueur reçoit le ballon directement d'un coup de pied de but.

Exécution du coup de pied de but :

- Le ballon sera placé devant le but, à une distance de 9 mètres de la ligne de but, à droite ou à gauche du point de coup de pied de réparation (maximum hauteur des poteaux)
- Le ballon doit être botté directement hors de la surface de réparation
- Il est en jeu dès qu'il a franchi entièrement la ligne de surface de réparation via le terrain de jeu
- Les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver hors de la surface de réparation et à au moins 6 mètres du ballon jusqu'à ce que celui-ci sorte de la surface.



Que faire si le ballon n'est pas botté directement hors de la surface de réparation sur coup de pied de but ?

Le coup de pied de but doit être recommencé.

Que faire si le joueur qui exécute le coup de pied de but, joue le ballon une seconde fois le ballon avant qu'un autre joueur n'ait touché le ballon ?

- Si le ballon n'était pas en jeu : le coup de pied de but doit être recommencé
- Si le ballon était en jeu : l'arbitre devra siffler un coup franc indirect à l'endroit où il touche le ballon.

Que faire si un joueur de l'équipe attaquante pénètre dans la surface de réparation avant que le ballon ne soit en jeu (c'est-à-dire qu'il soit sorti de la surface de réparation) ?

Le coup de pied de but doit être recommencé s'il gêne l'action, sinon laisser jouer.



LOI 17 : CORNER

Le corner est une remise en jeu du ballon.

Un but peut être marqué directement sur un corner mais uniquement contre l'équipe adverse.

Un corner est accordé quand le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe défendante, a entièrement franchi la ligne de but, en dehors du but, que ce soit à terre ou en l'air.

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

Exécution du corner :

- Le ballon sera placé à moins de 1 mètre du coin le plus proche de l'endroit où est sorti le ballon
- Si présence d'un drapeau de coin (ou plot), il ne peut pas être bougé et/ou enlevé
- Les joueurs adverses se tiendront à au moins 6 mètres du ballon jusqu'à ce que le ballon soit en jeu
- Le ballon est botté par un joueur de l'équipe attaquante
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé

Que faire si le joueur qui exécute le corner, joue le ballon une seconde fois avant qu'un autre joueur n'ait touché ce ballon ?

L'arbitre devra siffler un coup franc indirect à l'endroit où il touche le ballon.

Que faire si au moment du botté du corner, un joueur de l'équipe défendante ne se trouve pas à au moins 6 mètres du ballon ?

Sous réserve de l'avantage pour l'équipe attaquante, le corner sera à retirer.

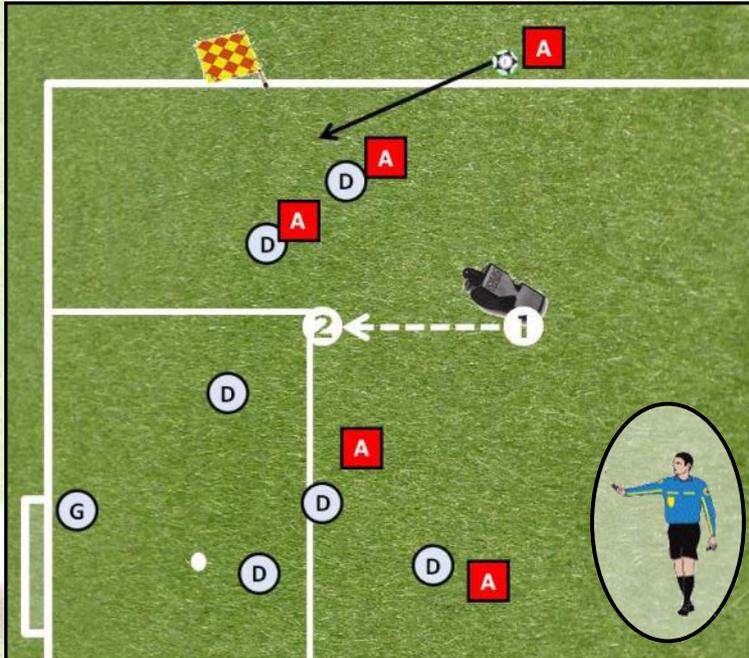
Que faire si le joueur botte directement le corner en sortie de but ?

Le corner étant régulièrement exécuté, coup de pied de but pour l'équipe défendante.

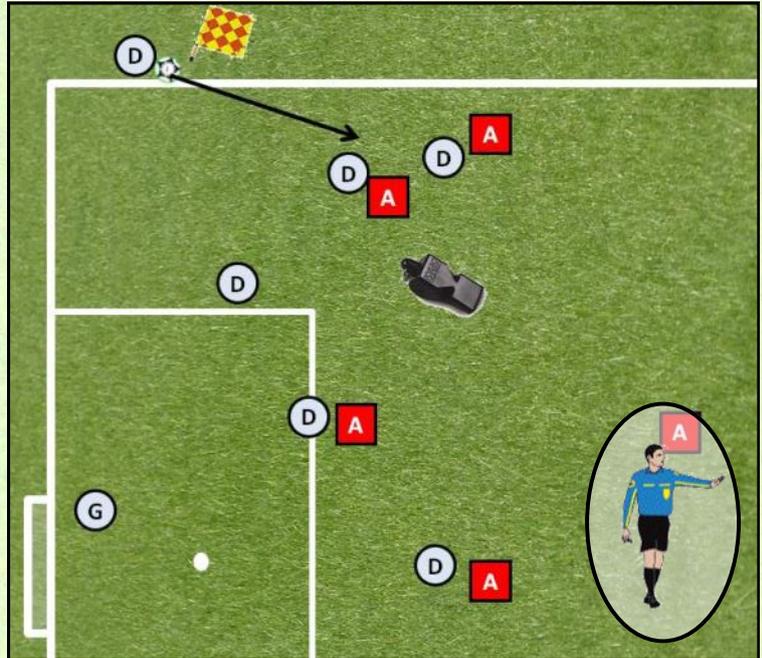
Que faire si un adversaire se place devant le gardien de but pour gêner sa vision lors du corner ?

Avant l'exécution du corner, l'arbitre peut signifier à l'attaquant de laisser un espace suffisant pour que le gardien de but ne soit pas gêné. Si l'attaquant ne respecte pas la consigne, il sera sanctionné d'un coup franc indirect dès que le ballon est en jeu.

PLACEMENTS SUR REMISES EN JEU

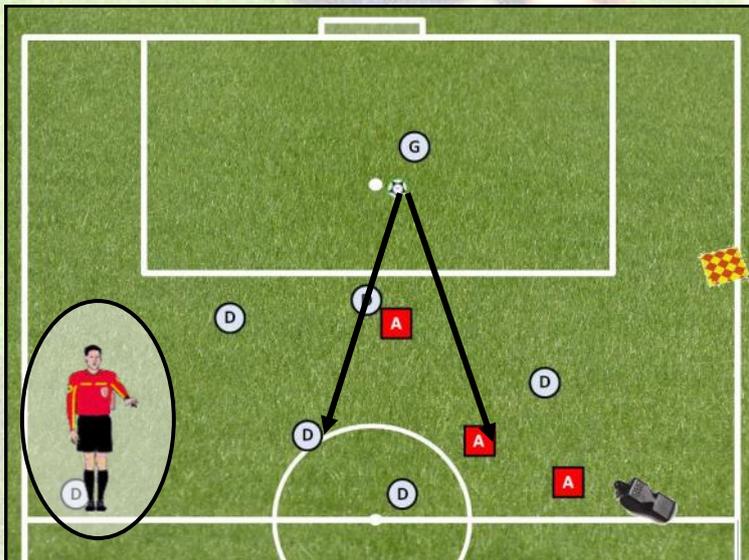


Après avoir signalé le sens (cf. encadré), l'arbitre se place à la hauteur de la rentrée de touche (1) et marque d'un geste l'endroit où la remise en jeu doit être effectuée. Lorsque le joueur a vu l'emplacement, l'arbitre anticipe (2) tout en surveillant l'exécution de la rentrée de touche pour se porter en avant afin de détecter les fautes commises durant la trajectoire du ballon ou à sa chute.



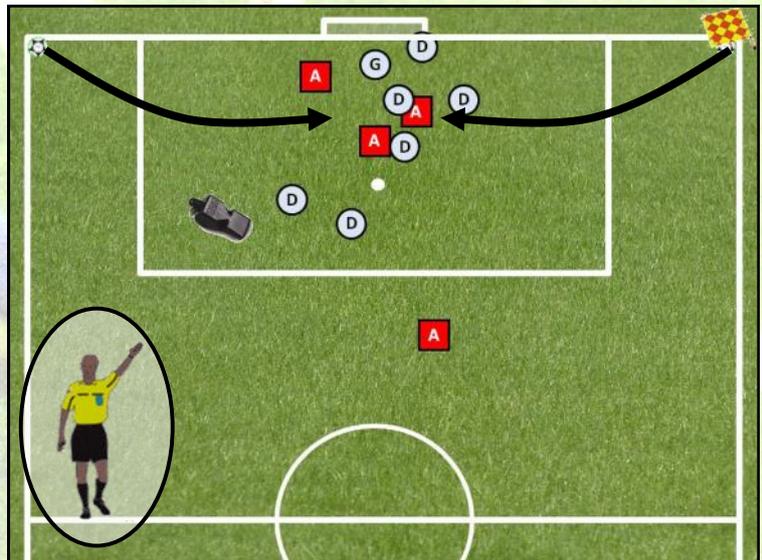
Lorsque la rentrée de touche (pour la défense) doit être exécutée proche de la surface de réparation, après avoir signalé le sens (cf. encadré), l'arbitre se place directement face à l'endroit supposé de la chute de balle. Il fera respecter l'endroit de la remise en jeu par la parole.

Exemple : « reculez monsieur, encore, encore, jouez ! »



L'arbitre, après avoir indiqué le coup de pied de but (cf. encadré), se replace rapidement en course à reculons dans la zone indiquée par le sifflet sur le schéma ci-dessus.

Cependant il faut savoir s'adapter au point de chute présumé du ballon. Prendre en compte la catégorie arbitrée, le vent (en faveur ou contre), les conditions climatiques...



L'arbitre, après avoir indiqué le coup de pied de coin (cf. encadré), se place dans la zone indiquée par le sifflet en tenant compte de la position des joueurs.

Lorsque le corner est joué, il n'hésitera pas à s'avancer ou reculer pour améliorer sa vision sur les duels situés à la chute du ballon.

EQUIPEMENT DE BASE DE L'ARBITRE



Maillot

de préférence noir ou gris foncé
en avoir d'autres couleurs si possible

Sifflet FOX 40



Montre chrono

Short noir
(ou gris foncé)



Chaussures
(crampons moulés de
préférence)



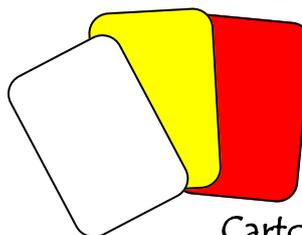
Chaussettes noires
(ou gris foncé)



Carte d'arbitrage
+ stylo



Pièce
pour tirage au sort avant match



Cartons
blanc, jaune et rouge



DISTRICT HAUTE-GARONNE
de FOOTBALL

District Haute Garonne de Football

59 ter, chemin de Verdale
B.P. 30 Saint Jean
31242 L'UNION CEDEX

Tél. : 05.62.89.05.30

Fax : 05.62.89.05.35

Email : secretariat@foot31-dmt.fff.fr



Livret réalisé par Olivier LEDOUX
Conseiller Technique Départemental en Arbitrage
District Haute Garonne de Football