

FOOTBALL



Fiche sport n°1

Mis à jour le : 7
Juin 2014

Sommaire



Sommaire et Introduction

La fiche sport Football a pour objectif des précisions dans trois domaines :

- le format des compétitions dans l'activité, (partie 1)
- Le règlement « commun » aux 4 activités collectives suivantes : Basketball, football, handball, volleyball
- le règlement fédéral UNSSFM propre à l'activité,
- le programme jeune officiel lié à l'activité.

La fiche sport donne un cadre précis mais elle offre par ailleurs des pistes de développement.

Valable sur l'année scolaire 2014- 2015, elle pourra être mise à jour au cours de cette période par la commission technique nationale UNSSFM (CTN UNSSFM) composée de 3 personnes, en majorité enseignants d'EPS, spécialistes de l'activité et l'enseignant référent formation jeune officiel de l'activité concernée.

Compétition

Calendrier

En ce qui concerne le calendrier UNSSFM de l'activité. Il est disponible sur le site www.unssfm.org/calendrier

Catégorie d'âge 2014/2015

Benjamin	né(e)s en 2004/2003/2002
Minime	né(e)s en 2001/2000
Cadet	né(e)s en 1999/1998
Junior	né(e)s en 1997/1996
Senior	né(e)s en 1995 et avant

Composition des équipes	<p>12 joueurs maximum inscrits sur la feuille de match. Mixité interdite pour MG, CG, JG Autorisée en catégorie Benjamine.</p> <p>Sur-classement autorisé (document de sur-classement officiel sur www.unssfm.org)</p> <p>1 Jeune Officiel par équipe qualifiée (BG et MG en 2014/2015), le jeune officiel doit avoir validé le niveau district minimum au moment de la finalité nationale (Il peut être d'une autre association sportive de la Zone de district). Il ne peut pas être joueur lors de la compétition En cas d'absence, l'association sportive concernée ne pourra participer à la compétition.</p>
Type de jeu	<p>Football à 7</p> <p>7 joueurs, 5 remplaçants, 1 jeune officiel (pour les catégories BG et MG), 1 enseignant EPS et/ou autre intervenant identifié (enseignant EPS, jeune coach organisateur, parent d'élève). Pour faciliter la tâche des jeunes officiels, la zone technique et banc des remplaçants doivent être composés de 7 personnes au maximum clairement identifié avant le tournoi (5 remplaçants, 2 intervenants).</p>
Jeune Officiel	<p>1 Jeune Officiel par équipe BG et MG qualifiée Pour les pré-districts, le Jeune officiel doit avoir été formé. Il devra avoir passé une évaluation théorique dans son cours d'AS ou d'EPS, garantissant la qualité de son arbitrage. Il peut être d'une autre association sportive de la zone. Il ne peut pas être joueur lors de la compétition En cas d'absence, l'association sportive concernée ne pourra participer</p>

	<p>au tournoi.</p> <p>Sanction : 1 point carton jaune, 3 points carton rouge (2 jaunes=un rouge=3points).</p>
Ballons	<p>Taille 4, BG</p> <p>Taille 5, MG, CG et JG</p>
Licences	<p>La liste d'engagement avec numéro de licence UNSS (via OPUS) à télécharger sur le site internet UNSSFM. Les licences peuvent être demandées.</p>
Temps de jeu	<p>A déterminer en fonction du nombre de matchs dans une journée. De 2x12 à 2x18 min.</p>
Réclamations	<p>Toute réclamation faite après le coup d'envoi ne sera pas recevable.</p>
Protocole obligatoire	<p>Il est demandé à chaque responsable tournoi de tout mettre en œuvre afin de respecter un protocole de début et de fin de rencontre. Avant le coup d'envoi et à la fin du match, les élèves doivent se saluer en se serrant la main.</p>

Règlement UNSSFM Sport C0.

1- Gestion des points

- Victoire : 4 points sont attribués pour une victoire
- Nul : 2 points sont attribués pour le match nul
- Défaite : 1 point est attribué pour un match perdu
- Forfait : 0 pt est attribué pour un forfait (absence de l'équipe à l'heure du coup d'envoi ou effectif insuffisant au moment du coup d'envoi).

**Forfait en
FOOTBALL**

2- Format des rencontres UNSSFM

- Poules de 3 : si plus de 2 équipes qualifiées alors match de barrage entre second et 3^{ième}
- Poules de 4 ou 5 : Si 3 équipes qualifiées alors match de barrage entre second des 2 poules, si 4 équipes qualifiées alors match de barrage entre second et 3^{ième}, dans tous les cas, il est prévu des matchs de classement.

3-Cas d'égalité lors des matchs de poule

- 1- Fair-play (points de pénalité suite aux avertissements obtenus sur l'ensemble des matchs, cf. 4),
- 2- Goal-average particulier : résultats des matchs des équipes à égalité (si 2 équipes à égalité)
- 3- Goal-average général : différence des buts, points ou sets marqués et buts, points ou sets encaissés sur l'ensemble des matchs de poule,
- 4- Meilleure attaque : équipe qui a marqué le plus grand nombre de buts, points ou sets sur l'ensemble des matchs de poule,
- 5- L'équipe qui possède le joueur le plus jeune.

4- Jeunes officiel UNSSFM obligatoire dans les catégories Benjamin et Minime uniquement.

- La présence d'un jeune officiel est obligatoire, même si celui-ci est d'une autre catégorie
- Un jeune officiel obligatoire pour chaque équipe Benjamin et Minime engagée. Il apparaît sur la feuille de match.
- Si pas de jeune officiel : équipe ne participe pas au tournoi, et ceci, dès les phases de pré-district.

5- Gestion des sanctions

- Le Jeune Officiel peut sanctionner le responsable de l'équipe durant le match. Le carton est comptabilisé pour le calcul des points de pénalité, tel qu'il est indiqué ci-dessous :

Le calcul des points de pénalités et effets en FOOTBALL

Carton rouge obtenu après cumul de 2 cartons jaunes alors 3 points de pénalité / si un carton rouge obtenu directement alors 3 points de pénalités+ 1 match de suspension automatique au minimum (poule ou phase finale idem) + 1, 2 ou 3 matchs de suspension à la discrétion du responsable tournoi associé au Jeune Officiel du match selon la gravité des gestes et paroles, sans aucun recours possible. La décision est prise dès la fin de la rencontre. Le joueur concerné est appelé immédiatement après la fin du match

La Liste d'équipe doit être transmise au secrétariat U.N.S.S.F.M. une semaine avant la compétition (cf. loi en cas d'absence au début du tournoi, l'équipe est déclarée forfait)

Sur celle ci doit figurer : La liste des joueurs par équipe (équipe 1, équipe 2, équipe 3) inscrits pour tout le tournoi.

Le n° de licence (cf. liste « type » sur le site de l'[U.N.S.S.F.M.](#), rubrique feuilles d'engagement).

Un joueur ne peut pas changer d'équipe en cours de tournoi.

- Feuille de match

À remplir avant le début de chaque rencontre. Double vérification de la feuille de match par l'arbitre et les responsables ou capitaines.

Licences : vérification obligatoire avant le match de la feuille d'engagement par les responsables de la table de marque et ou les jeunes officiels. Liste de l'équipe OPUSS.

Un joueur non licencié ne peut pas disputer la rencontre.

Règlement Fédéral Football à 7

UNSSFM 2014-2015

LOI 1 LES DIMENSIONS DU TERRAIN

Longueur de 50 à 75 mètres (variable selon l'âge)
Largeur de 40 à 55 mètres (variable selon l'âge)
But de 6m x 2m10 (tolérance 2m)
Cercle central de 6m de rayon

Les buts doivent être fixés au sol afin d'éviter tout risque de bascule. Utiliser si possible un demi terrain réglementaire, voire les 2 moitiés simultanément, en prévoyant une zone neutre entre les deux surfaces de jeu. Le terrain en stabilisé est autorisé.

LOI 2 LE BALLON

MG / CG / JG Ballon de circonférence n°5
BG Ballon de circonférence n°4

LOI 3 LE NOMBRE DE JOUEURS

Chaque équipe se compose de 7 joueurs, dont un gardien de but. Possibilité avec accord du responsable et de tous les enseignants de rajouter un joueur sur le terrain si la taille du terrain le permet.

Chaque équipe peut présenter 7 joueurs et 5 remplaçants (12 joueurs inscrits sur feuille de match maximum pour toutes les catégories) + un jeune officiel formé et certifié Obligatoire UNIQUEMENT pour les catégories BENJAMIN et MINIME en 2014/2015.

Une feuille d'engagement doit être transmise aux responsables de la table de marque avant le début du tournoi

Procédure de remplacement. Le remplacement d'un joueur par un remplaçant doit se conformer à la procédure suivante :

- Le joueur entrant doit se présenter à la table de marque afin que les responsables préviennent l'arbitre du changement
- Le remplaçant ne pénètre sur le terrain de jeu qu'après la sortie du joueur qu'il doit remplacer et après y avoir été invité par un signe de l'arbitre,
- Le remplaçant ne pénètre sur le terrain de jeu qu'au niveau de la ligne médiane et pendant un arrêt du jeu.
- La procédure de remplacement s'achève au moment où le remplaçant pénètre sur le terrain de jeu.
- Le remplaçant devient alors joueur, et le joueur qu'il a remplacé cesse d'être joueur.

- Un joueur qui a été remplacé peut encore participer au match.
- Tout remplaçant est soumis à l'autorité et aux décisions de l'arbitre, qu'il soit appelé à jouer ou non.

LOI 4 : EQUIPEMENT DES JOUEURS

Sécurité : 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 tous genres.

L'équipement de base de tout joueur comprend :

- Un maillot ou chemisette aux couleurs de l'établissement.
- Des bas
- Des chaussures : Interdiction de porter des crampons en fer.
- Les protèges-tibias SONT OBLIGATOIRES

Remarque : la casquette pour les joueurs de champ est interdite.

Gardiens de but

- Le gardien de but doit porter une tenue aux couleurs le distinguant des autres joueurs, de l'arbitre et des arbitres assistants.

LOI 5 ARBITRE

L'autorité de l'arbitre

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.

Compétences et obligations

L'arbitre doit :

- Faire se saluer les joueurs en début et en fin de rencontre.
- Veiller à l'application des Lois du Jeu UNSSFM
- Assurer le contrôle du match en collaboration avec les responsables du tournoi et, le cas échéant, avec les responsables nationaux,
- S'assurer que le ballon et l'équipement des joueurs satisfont aux exigences des lois du jeu avant le début de la rencontre
- Assurer la fonction de chronométreur et signer la feuille de match,
- Arrêter le match temporairement, le suspendre ou l'arrêter définitivement, à sa discrétion, à chaque infraction aux Lois,

- Arrêter le match temporairement, le suspendre ou l'arrêter définitivement en raison de l'interférence d'événements extérieurs, quels qu'ils soient,
- Arrêter le match s'il considère qu'un joueur est sérieusement blessé et s'assurer que le joueur est porté hors du terrain de jeu. Un joueur blessé ne pourra retourner sur le terrain de jeu qu'une fois que le match aura repris.
- Laisser le jeu se poursuivre jusqu'à ce que le ballon ait cessé d'être en jeu, si à son avis, un joueur n'est que légèrement blessé,
- Faire en sorte que tout joueur souffrant d'une plaie qui saigne quitte le terrain de jeu. Le joueur ne pourra y revenir que sur un signe de l'arbitre après que celui-ci se voit assuré que le saignement s'est arrêté,
- Laisser le jeu se poursuivre quand l'équipe contre laquelle une faute a été commise peut en tirer un avantage, et sanctionner la faute commise initialement si l'avantage escompté n'intervient pas,
- Sanctionner la faute la plus grave quand un joueur commet simultanément plusieurs fautes,
- Prendre des mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une faute passible d'avertissement ou d'exclusion. L'arbitre n'est pas tenu de réagir immédiatement, mais doit le faire lors de la prochaine interruption de jeu,
- Prendre des mesures à l'encontre des officiels de l'équipe qui n'ont pas un comportement responsable ou des joueurs remplaçants qui se lèveraient pour rentrer sur le terrain. Et, à sa discrétion, expulser ceux-ci du terrain de jeu et de ses abords immédiats,
- Intervenir sur indication des arbitres assistants en ce qui concerne les incidents qu'il n'a pas pu constater lui-même.
- Faire en sorte qu'aucune personne non autorisée ne pénètre sur le terrain de jeu.
- Donner le signal de la reprise du match après une interruption du jeu.

Décisions de l'arbitre

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

LOI 6 RESPONSABLES TABLE DE MARQUE

Pour la catégorie benjamine :

Un jeune officiel (JO) au minimum assurera la table de marque et un autre JO assistant se chargera d'assurer le bon déroulement des remplacements.

Ces JO « assistants » ont pour mission de :

- Signaler quand un remplacement est demandé au JO en charge de l'arbitrage de la rencontre.
- Signaler le temps de jeu additionnel (max de 2 min)
- Assurer la tenue de la feuille de match
- Assurer le décompte des points des matchs de l'ensemble du tournoi
- Assurer le décompte et le suivi des sanctions.
- Valider les sanctions, en partenariat avec le responsable du tournoi, concernant les joueurs avertis.

LOI 7 DURÉE DU MATCH

Périodes de jeu

Le match se compose de deux périodes d'une durée déterminée par le règlement UNSSFM en fonction des catégories concernées et du nombre de matchs réalisés par les équipes lors d'une même journée. A moins qu'une autre durée n'ait été convenue d'un commun accord entre l'arbitre et les deux équipes participantes. Tout accord concernant une modification de la durée du match doit impérativement intervenir avant le coup d'envoi.

La mi-temps

Les joueurs ont droit à une pause entre les deux périodes de 3 à 6 minutes. La durée de la pause doit être fixée avant le début de la rencontre d'un commun accord entre les responsables des équipes. La pause de la mi-temps ne doit pas excéder 6 minutes.

Récupération des arrêts de jeu

Les arrêts de jeu seront récupérés en accord avec la table de marque (maximum de 2 minutes). L'arbitre, à sa discrétion, peut ajouter quelques secondes supplémentaires afin que l'action en cours se termine.

LOI 8 COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU

Préliminaires

Le choix des camps est déterminé par un tirage au sort effectué au moyen d'une pièce de monnaie. L'équipe favorisée par le sort choisit le but en direction duquel elle attaquera durant la première mi-temps.

L'autre équipe se voit attribuer le coup d'envoi du match.

L'équipe ayant choisi son camp effectuera le coup d'envoi de la seconde période du match Au début de la seconde période du

match, les équipes changent de camp et attaquent en direction du but adverse.

Coup d'envoi

Le coup d'envoi est une procédure pour débiter la partie ou reprendre le jeu :

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

Il est possible de marquer un but directement du coup d'envoi.

Procédure :

- Tous les joueurs se trouvent dans leur propre moitié de terrain
- Les joueurs de l'équipe ne procédant pas au coup d'envoi doivent se tenir au moins à une distance de 6 m du ballon tant qu'il n'est pas en jeu
- Le ballon est posé à terre sur le point central,
- L'arbitre donne le signal du coup d'envoi,
- Le ballon est considéré comme étant en jeu dès qu'il aura été botté vers l'avant,
- L'exécutant du coup d'envoi ne peut jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un coéquipier.

Quand une équipe a marqué un but, c'est l'équipe contre laquelle le but a été marqué qui procède au nouveau coup d'envoi.

Infractions / Sanctions

Si l'exécutant du coup d'envoi joue le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un coéquipier, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise.

Pour toute autre infraction à la procédure du coup d'envoi : Le coup d'envoi doit être recommencé.

Balle à terre

Après une interruption temporaire du match provoquée par une cause non prévue par les Lois du Jeu, le match doit être repris par une balle à terre.

Procédure

L'arbitre laisse tomber le ballon à terre à l'endroit où il se trouvait au moment où le jeu a été arrêté. Le jeu reprend dès que le ballon touche le sol.

Infractions / Sanctions

La balle à terre doit être recommencée si :

- Le ballon est touché par un joueur avant d'être entré en contact avec le sol,
- Le ballon quitte le terrain de jeu après avoir rebondi sur le sol sans qu'un joueur ne l'ait touché.

Circonstances particulières

Un coup franc accordé à l'équipe défendant dans sa propre surface de but peut être exécuté de n'importe quel point de la surface de but.

Un coup franc indirect accordé à l'équipe attaquante dans la surface de but de son adversaire doit être exécuté de la ligne de la surface de but qui est parallèle à la ligne de but, et ce au point le plus proche de l'endroit où a été commis l'infraction.

Une balle à terre destinée à la reprise du match après un arrêt temporaire du jeu alors que le ballon se trouvait dans la surface de but doit être exécutée sur la ligne de la surface de but qui est parallèle à la ligne de but, et ce au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

LOI 9 BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

Ballon 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.

Ballon en jeu : 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 lorsqu'ils se trouvent sur le terrain de jeu.

LOI 10 BUT MARQUÉ

Le but marqué

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 en faveur de laquelle un but aura été marqué.

Équipe 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.

Règlements des compétitions

Pour les matchs se terminant sur un score nul, les règlements des compétitions peuvent prévoir des dispositions relatives aux prolongations ou à d'autres procédures agréées par l'UNSSFM permettant de déterminer le vainqueur du match.

LOI 11 HORS JEU

Cette loi n'est pas appliquée dans le cadre des compétitions U.N.S.S.F.M.

LOI 12 FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF

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, par inadvertance, par imprudence ou par excès de combativité, l'une des six 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
- charger un adversaire
- frapper ou essayer de frapper un adversaire
- bousculer un adversaire.

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

- tacler un adversaire pour s'emparer du ballon en touchant l'adversaire avant de jouer le ballon
- tenir un adversaire
- cracher sur un adversaire
- toucher délibérément le ballon des mains (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation).

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

Coup de pied de réparation (penalty) :

Un penalty est accordé quand l'une de ces dix 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 six 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 botté délibérément par un coéquipier,
- toucher le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.

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

- Joue de manière dangereuse,
- Fait obstacle à l'évolution d'un adversaire,
- empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains,
- commet d'autres fautes non mentionnées au préalable dans la Loi 12, pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

Le coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise.

Sanctions disciplinaires :

Il ne peut être montré un carton jaune ou un carton rouge qu'à un joueur, un remplaçant ou un joueur remplacé.

Fautes passibles d'avertissement :

Un joueur se voit infliger un avertissement (carton jaune) quand il commet l'une des sept 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 du jeu,
5. il ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin ou d'un coup franc,
6. il pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre,

7. il quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre.

Fautes passibles d'exclusion :

Un joueur est exclu du terrain de jeu (carton rouge) quand il commet l'une des sept fautes suivantes

1. il se rend coupable d'une faute grossière
2. il se rend coupable d'un acte de brutalité
3. il crache sur un adversaire ou sur toute autre personne
4. il empêche un adversaire 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 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, injurieux et/ou grossiers
7. il reçoit un second avertissement au cours du même match.

Un joueur exclu doit quitter la proximité du terrain de jeu ainsi que la surface technique.

LOI 13 COUPS FRANCS

Genre de coups francs :

Les coups francs sont soit directs soit indirects.

Pour le coup franc direct comme pour le coup franc indirect, le ballon doit être immobile au moment de la frappe, et l'exécutant ne doit pas toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Le coup franc direct :

- Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, le but est accordé.
- Si le ballon est en jeu et qu'il pénètre directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse.

Le coup franc indirect :

Signe de l'arbitre. L'arbitre signale le coup franc indirect en levant le bras au-dessus de la tête. Il maintient son bras dans cette position jusqu'à l'exécution du coup franc et jusqu'à ce que le ballon touche un autre joueur ou sorte du jeu.

Le ballon pénètre dans le but :

Le but ne peut être marqué que si le ballon entre dans le but après avoir touché un autre joueur.

- Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, un coup de pied de but est accordé à celle-ci,
- Si le ballon est en jeu et qu'il entre directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse.

Lieu d'exécution du coup franc :

A) Coup franc dans la surface de réparation :

Coup franc direct ou indirect en faveur de l'équipe défendant :

- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 6m du ballon,
- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu,
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté directement en dehors de la surface de réparation,
- Un coup franc accordé dans la surface de but peut être exécuté de n'importe quel point de cette surface.

Coup franc indirect en faveur de l'équipe attaquante :

- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 6 m du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu, sauf s'ils se trouvent sur leur propre ligne de but entre les montants.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé.
- Un coup franc indirect accordé dans la surface de but doit être exécuté de la ligne de la surface de but qui est parallèle à la ligne de but, et ce au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

B) Coup franc en dehors de la surface de réparation :

- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 6 m du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé.
- Le coup franc doit être exécuté à l'endroit où a été commise l'infraction.

Infractions / Sanctions :

Quand un joueur de l'équipe adverse ne se trouve pas à la distance requise lors de l'exécution du coup franc :

- Le coup franc doit être recommencé.

Quand le ballon n'est pas mis directement en jeu par l'équipe défendant lorsque le coup franc est exécuté dans sa propre surface de réparation :

- Le coup franc doit être recommencé.

Coup franc exécuté par un autre joueur que le gardien de but :

Quand le ballon est en jeu et que l'exécutant touche le ballon une seconde fois (autrement que délibérément avec ses mains) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

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

Quand le ballon est en jeu et que l'exécutant saisit délibérément le ballon des mains avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.
- Un coup de pied de réparation est accordé si la faute a été commise dans la surface de réparation de l'exécutant.

Coup franc exécuté par le gardien de but :

Quand le ballon est en jeu et que le gardien de but touche (autrement que des mains) le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

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

Quand le ballon est en jeu et que le gardien de but saisit délibérément le ballon des mains avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise en dehors de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise dans la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.*

LOI 14 COUP DE PIED DE RÉPARATION (PENALTY)

Un coup de pied de réparation est dicté contre l'équipe qui commet, dans sa propre surface de réparation et alors que le ballon est en jeu, l'une des dix fautes pour lesquelles un coup franc direct doit être accordé.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de réparation.

Positions respectives du ballon et des joueurs :

Le ballon est placé sur le point du coup de pied de réparation. Le joueur exécutant le coup de pied de réparation est clairement identifié.

Le gardien de but de l'équipe défendant reste sur sa propre ligne de but, face à l'exécutant, entre les montants du but, jusqu'à ce que le ballon ait été botté.

Tous les joueurs autres que l'exécutant se trouvent :

- Dans les limites du terrain de jeu,
- En dehors de la surface de réparation,
- Au moins à 6 m du point de réparation.

L'arbitre :

Ne doit pas donner le signal de l'exécution avant que les joueurs n'aient pris position conformément à la Loi, Décide quand le coup de pied de réparation est considéré comme exécuté.

Exécution :

- Le tireur de coup de pied de réparation botte le ballon en direction du but,
- Il ne doit pas jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur,
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé en direction du but adverse.

Quand un coup de pied de réparation est exécuté ou doit être répété pendant le temps réglementaire ou pendant le temps additionnel prévu en fin de période ou en fin de match pour permettre son exécution ou sa répétition, le but est accordé si, avant de passer entre les montants du but et sous la barre transversale :

- Le ballon touche l'un ou l'autre ou les deux montants et/ou la barre transversale et/ou le gardien de but.

Infractions/Sanctions:

Si l'arbitre a donné le signal de l'exécution du coup de pied de réparation et que, avant que le ballon ne soit en jeu, les situations suivantes surviennent :

Le joueur exécutant le coup de pied de réparation enfreint les Lois du Jeu :

- L'arbitre laisse exécuter le coup,
- Si le ballon pénètre dans le but, le coup de pied de réparation sera recommencé,
- Si le ballon n'entre pas dans le but, le coup de pied de réparation ne sera pas recommencé.

Le gardien de but enfreint les Lois du Jeu :

- L'arbitre laisse exécuter le coup,
- Si le ballon pénètre dans le but, le but est accordé,
- Si le ballon n'entre pas dans le but, le coup de pied de réparation ne sera pas retiré.

Un coéquipier de l'exécutant pénètre dans la surface de réparation, va se placer devant le point de réparation ou s'approche à moins de 6 m du ballon :

L'arbitre laisse exécuter le coup.

- Si le ballon pénètre dans le but, le coup de pied de réparation sera recommencé,
- Si le ballon n'entre pas dans le but, le coup de pied de réparation ne sera pas recommencé.
- Si le ballon, après avoir été repoussé par le gardien de but ou la barre transversale est touché par ce joueur, l'arbitre interrompt le jeu et fait reprendre le match par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse.

Un coéquipier du gardien de but pénètre dans la surface de réparation, va se placer devant le point de réparation ou s'approche à moins de 6m du ballon :

L'arbitre laisse exécuter le coup,

- Si le ballon pénètre dans le but, le but est accordé,
- Si le ballon ne pénètre pas dans le but, le coup de pied de réparation sera recommencé.

Un ou plusieurs joueurs de l'équipe défendant et attaquante enfreignent les Lois du Jeu :

- Le coup de pied de réparation sera recommencé.

Si, après le tir du coup de pied de réparation, l'exécutant touche le ballon une seconde fois (autrement qu'avec la main) avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur :

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

L'exécutant saisit délibérément le ballon des mains avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

Le ballon entre en contact avec un corps étranger sur sa trajectoire :

- Le coup de pied de réparation sera recommencé.

Le ballon après avoir été repoussé par le gardien de but, un montant du but ou la barre transversale, retombe dans le terrain de jeu où il est alors touché par un corps étranger :

- L'arbitre interrompt le jeu,
- Le jeu reprend par une balle à terre à l'endroit où le ballon se trouvait au moment où il a été touché par un corps étranger.

LOI 15 RENTRÉE DE TOUCHE

La rentrée de touche est l'une des procédures de la reprise de jeu. Un but ne peut être marqué directement sur rentrée de touche.

La rentrée de touche est accordée :

- Quand le ballon a entièrement franchi la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air,
- À l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche,
- À l'équipe adverse du joueur qui a touché en dernier le ballon.

Exécution :

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

- Faire face au terrain,
- Avoir au moins partiellement les deux pieds soit sur la ligne de touche soit sur la bande de terrain extérieure à cette ligne,
- Tenir le ballon des deux mains,
- Lancer le ballon depuis la nuque et par-dessus la tête.

L'exécutant ne doit pas jouer à nouveau le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur

Le ballon est en jeu dès l'instant où il a pénétré sur le terrain de jeu.

Infraction/Sanction :

Remise en jeu exécutée par un joueur de champ. Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

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

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant saisit délibérément le ballon des mains avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.
- Un coup de pied de réparation est dicté si la faute a été commise dans la surface de réparation de l'exécutant.

Remise en jeu exécutée par le gardien de but :

Si le ballon est en jeu et que le gardien de but touche (autrement que des mains) le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

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

Si le ballon est en jeu et que le gardien de but saisit délibérément le ballon des mains avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse quand la faute a été commise en dehors de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.
- Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse quand la faute a été commise dans la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

Si l'exécutant de la rentrée de touche est importuné ou gêné par un joueur de l'équipe adverse :

- Le joueur de l'équipe adverse est sanctionné d'un avertissement (carton jaune) pour comportement antisportif.

Pour toute autre infraction à cette Loi :

- La rentrée de touche est recommencée par un joueur de l'équipe adverse.

LOI 16 COUP DE PIED DE BUT

Le coup de pied de but est l'une des manières de reprendre le jeu. 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, que ce

soit à terre ou en l'air, sans qu'un but ait été marqué conformément à la Loi 10.

Exécution :

- Le ballon est botté d'un point quelconque de la surface de but par un des joueurs de l'équipe défendant,
- Les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu,
- L'exécutant ne doit pas jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur,
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté directement en dehors de la surface de réparation.

Infraction/Sanction :

Si le ballon n'est pas botté en jeu directement en dehors de la surface de réparation :

- Le coup de pied de but sera recommencé.

Coup de pied de but exécuté par un autre joueur que le gardien de but :

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

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

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant saisit délibérément le ballon des mains avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.
- Un coup de pied de réparation est dicté si la faute a été commise dans la surface de réparation de l'exécutant.

Coup de pied de but exécuté par le gardien de but :

Si le ballon est en jeu et que le gardien de but touche (autrement que des mains) une seconde fois le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

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

Si le ballon est en jeu et que le gardien de but saisit délibérément le ballon des mains avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise en dehors de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.
- Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise dans la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

Pour toute infraction à cette loi le coup de pied de but sera recommencé.

LOI 17 COUP DE PIED DE COIN (CORNER)

Le coup de pied de coin est l'une des manières de reprendre le jeu. Un but peut être marqué directement sur coup de pied de coin, mais uniquement contre l'équipe adverse.

Un coup de pied de coin est accordé quand :

- le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe défendante, a entièrement franchi la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air, sans qu'un but ait été marqué conformément à la Loi 10.

Exécution :

- Le ballon est placé dans l'arc de cercle du coin le plus proche où il est sorti,
- Le drapeau de coin ne peut être enlevé,
- Les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir à au moins 6 m 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,
- L'exécutant ne doit pas jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Infraction/Sanction :

Le coup de pied de coin est exécuté par un joueur de champ.

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche le ballon (autrement qu'avec la main) une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

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

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant saisit délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.
- Un coup de pied de réparation est accordé si la faute a été commise dans la surface de réparation de l'exécutant.

Coup de pied de coin exécuté par le gardien de but :

Si le ballon est en jeu et que le gardien de but touche (autrement que des mains) une seconde fois le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

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

Si le ballon est en jeu et que le gardien de but saisit délibérément le ballon des mains avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise en dehors de la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.
- Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise dans la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

Pour toute infraction à cette loi :

- Le coup de pied de coin sera recommencé.

Le programme Jeune Officiel Football UNSSFM

Les codes à connaître de la fonction Jeune officiel Football

Niveaux Pré-district et District UNSSFM (équivalent Départemental UNSS)

ROLES	COMPETENCES	SAVOIR FAIRE
<p style="text-align: center;">ASSISTANT ARBITRE CENTRAL</p>	<p>Arbitrer un jeu organisé à effectif réduit</p>	<p><u>Connaissance et application de la règle :</u></p> <p>connaître les règles, connaître les gestes , savoir appliquer les règles de l'avantage</p> <p><u>- Placement et déplacement :</u></p> <p>savoir se placer ,savoir se déplacer (anticipation)</p> <p><u>-Conduite du jeu :</u></p> <p>Expliquer, si besoin est, ses décisions , diriger le jeu, être attentif</p>
<p style="text-align: center;">Protocole Certification Communication</p>	<p>La certification se fera en deux temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> - contrôle des connaissances théoriques par QCM -contrôle des connaissances pratiques lors de matches PREDISTRICT ET DISTRICT supervisés par un arbitre officiel FRMF ou par un enseignant responsable du suivi au sein de l'établissement qui accueille la compétition. S'il est certifié, le nom du JO , le n° de sa licence et la note obtenue avec le détail (cf. fiche JO) doit être communiqué au référent national Football UNSSFM qui centralise les niveaux des JO pour l'ensemble des 3 zones 	

Niveau Académique RÔLES COMPÉTENCES SAVOIR-FAIRE

Connaissance et application de la règle : - savoir appliquer les règles du coup de pied de pénalité et du car- ton blanc - d tecter l'intention

Placement et déplacement - - connaître les placements sur coups de pied arrêtés respecter le assistants Conduite du jeu - - - - Le JO doit être en possession de son passeport et de sa carte avec la pastille bleue La certification se fera en deux temps : - - :

ARBITRE ASSISTANT ARBITRE CEN- TRAL s déplacements pour contact visuel avec les arbitres Arbitrer un jeu organisé à 7 ou à 11 :

savoir se faire respecter être clairvoyant protéger les joueurs communiquer avec les arbitres assistants

PROTOCOLE DE CERTIFICATION

contrôle des connaissances théoriques par QCM contrôle des connaissances pratiques lors de matches académiques supervisés par un arbitre officiel ou par un enseignant responsable du suivi des jeunes arbitres dans l'acad mie S'il est certifi , le JO re oit la pastille jaune sur sa carte La certification du domaine est acquise si l'ensemble des compétences est validé et si celles des niveaux inférieurs sont

Niveau National RÔLES COMPÉTENCES SAVOIR-FAIRE

Connaissance et application de la règle : - savoir lutter contre l'antijeu ou les nouvelles formes de tricherie - connaître pa sur celui Placement et déplacement - - - Conduite du jeu : - faire preuve d'autorit intelligente - - Le JO doit être en possession de son passeport et de sa carte avec la pastille jaune La certification se fera en deux temps : - - rfairement les lois du jeu et leur i n fluence

ARBITRE ASSISTANT ARBITRE CENTRAL -ci intervenir rapidement favoriser le jeu rapide adapter ses déplacements au jeu : Arbitrer à un niveau élevé de compé- tition à 7 ou à 11 maîtriser son arbitrage réaliser un arbitrage à 3 contrôle des connaissances théoriques par QCM contrôle des connaissances par un arbitre officiel ou par les membres de la CMN S'il est certifi , le JO re oit la pastille rouge sur sa carte pratiques lors de matches

PROTOCOLE DE CERTIFICATION de championnat de France supervisés

EVALUATION DU JEUNE ARBITRE Football

EXAMEN NIVEAU PRE-DISTRICT

NOM	PRENOM	Date de Naissance	ETABLISSEMENT - Ville
N° de LICENCE	SPORT	CATEGORIE	DATE ET LIEU
	FOOTBALL		

J0 district

1 partie théorique sur 20 pts (QCM coeff 1) + 1 partie pratique sur 20 (coeff 2) :

Pour validation du niveau pré-district: D'abord obtenir 10/20 minimum au QCM pour prétendre valider la pratique et obtenir la note finale (théorie + pratique) \geq 10/20

Cocher la bonne réponse. Une seule réponse possible par question. 2 points par réponse juste.

1	L'arbitre peut-il expulser un joueur remplaçant ?	<input type="radio"/> OUI <input type="radio"/> NON
2	Même pour le gardien de but, les protèges tibia sont obligatoires ?	<input type="radio"/> VRAI <input type="radio"/> FAUX
3	Lorsque le gardien de but prend la balle à la main suite à une passe d'un partenaire, l'arbitre doit	<input type="radio"/> Laisser jouer <input type="radio"/> Donner un coup franc indirect à l'équipe adverse <input type="radio"/> Siffler un pénalty
4	Suite à un tir d'un attaquant, le ballon est dévié par l'arbitre et pénètre dans les filets. L'arbitre	<input type="radio"/> Accorde le but <input type="radio"/> Donne une balle à terre <input type="radio"/> Donne la balle à l'équipe adverse
5	Combien doit-il y avoir de joueurs sur le terrain dans chaque équipe ?	<input type="radio"/> 6 (avec le gardien) <input type="radio"/> 7 (avec le gardien) <input type="radio"/> 8 (avec le gardien)
6	Lors d'un coup franc, à quelle distance doivent se trouver les adversaires	<input type="radio"/> 6 mètres <input type="radio"/> 9 mètres <input type="radio"/> 11 mètres
7	Après une sortie de but, le gardien doit remettre le ballon en jeu	<input type="radio"/> Au pied <input type="radio"/> A la main
8	Le gagnant du tirage au sort doit prendre	<input type="radio"/> Le ballon obligatoirement <input type="radio"/> Le camp obligatoirement <input type="radio"/> L'un ou l'autre au choix

9	Quelle sanction applique un arbitre à un joueur qui vient de l'insulter :	<input type="radio"/> Carton blanc <input type="radio"/> Carton jaune <input type="radio"/> Carton rouge
10	Un but peut-il être marqué directement sur un coup d'envoi ?	<input type="radio"/> VRAI <input type="radio"/> FAUX

EVALUATION THEORIQUE Pré-district UNSSFM
CORRIGE

Cocher la bonne réponse.

1	L'arbitre peut-il expulser un joueur remplaçant	<input checked="" type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON
2	Pour le gardien de but, les protèges tibia sont-ils obligatoires ?	<input checked="" type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON
3	Lorsque le gardien de but prend la balle à la main suite à une passe d'un partenaire, l'arbitre doit	<input type="radio"/> Laisser jouer <input checked="" type="checkbox"/> Donner un coup franc indirect à l'équipe adverse <input type="radio"/> Siffler un pénalty
4	Suite à un tir d'un attaquant, le ballon est dévié par l'arbitre et pénètre dans les filets . L'arbitre...	<input checked="" type="checkbox"/> Accorde le but <input type="radio"/> Donne une balle à terre <input type="radio"/> Donne la balle à l'équipe adverse
5	Combien doit-il y avoir de joueurs sur le terrain dans chaque équipe ?	<input type="radio"/> 6 (avec le gardien) <input checked="" type="checkbox"/> 7 (avec le gardien) <input type="radio"/> 8 (avec le gardien)
6	Lors d'un coup franc, à quelle distance doivent se trouver les adversaires ?	<input checked="" type="checkbox"/> 6 mètres <input type="checkbox"/> 9 mètres <input type="checkbox"/> 11 mètres
7	Après une sortie de but, le gardien doit remettre le ballon en jeu	<input checked="" type="checkbox"/> Au pied <input type="checkbox"/> A la main
8	Le gagnant du tirage au sort doit prendre	<input type="radio"/> Le ballon obligatoirement <input checked="" type="checkbox"/> Le camp obligatoirement <input type="radio"/> L'un ou l'autre au choix
9	Quelle sanction applique un arbitre à un joueur qui vient de l'insulter :	<input type="radio"/> Carton blanc <input type="radio"/> Carton jaune <input checked="" type="checkbox"/> Carton rouge
10	Un but peut-il être marqué directement sur un coup d'envoi ?	<input checked="" type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON

La Commission Technique Nationale (CTN UNSSFM)

Fayçal Neghnagh, enseignant EPS, Lycée Lyautey Casablanca (zone centre), Référent Jeune Officiel UNSSFM (fneghnagh@lyceelyautey.org)

Hamdi Diouch, enseignant EPS, lycée Victor Hugo Marrakech (zone Sud)

Franck Dufour, enseignant EPS, Lycée Lyautey Casablanca (zone centre), fdufour@lyceelyautey.org

