



# ARBITRAGE

## FOOTBALL ANIMATION



## Les 17 Lois du Jeu

EDITION 2013 / 2014

(Mis à jour : 29 aout 2013 – Didier GUICHETEAU)

# **LES LOIS DU JEU**

## **SOMMAIRE**

- 1. Le terrain**
- 2. Le ballon**
- 3. Le nombre de joueurs**
- 4. l'équipement**
- 5. L'arbitre**
- 6. L'arbitre assistant**
- 7. La durée de la partie**
- 8. Le coup d'envoi / La balle à terre**
- 9. Ballon en jeu, Ballon hors du jeu**
- 10. Le but marqué**
- 11. Le hors jeu**
- 12. Fautes et comportement antisportif**
- 13. Le coup franc**
- 14. Le coup de pied de réparation & de pénalité**
- 15. La rentrée en touche**
- 16. Le coup de pied de but**
- 17. Le coup de pied de coin**

# LES REGLES DU FOOTBALL ANIMATION

Ce livret a été conçu dans un but essentiellement pédagogique, il est destiné en priorité aux jeunes arbitres de football animation, mais également aux Dirigeants, Accompagnateurs et Educateurs des catégories U6-U7, U8-U9, U10-U11 et U12-U13.

## L'ESPRIT

Le football animation est le jeu idéal pour initier les jeunes joueurs et joueuses au FOOTBALL en les plaçant dans des situations de jeu variées sur un terrain en rapport avec leurs possibilités physiques et techniques.

L'utilisation de ce(s) terrain(s) réduit(s) favorise la participation d'un plus grand nombre de joueur(se)s sur un espace de jeu adapté. L'effectif, limité et adapté à chaque âge, doit permettre à chaque joueur(se) d'effectuer un plus grand nombre de contacts avec le ballon que ne lui procurerait la pratique du jeu à 11. Les jeunes pourront ainsi s'exprimer pleinement dans tous les domaines.

Ce Football Animation vise bien évidemment au développement de la pratique de masse, en permettant au plus grand nombre possible de jeunes garçons et filles de découvrir le football ; mais pas seulement, car, comme il s'agit d'un jeu prédestiné aux plus petit(e)s, son esprit fait l'objet d'attentions particulières.

L'organisation de la pratique est différente, du Football à 11, dans la forme et dans l'esprit. Elle se veut progressive : éveil, initiation puis perfectionnement et axé essentiellement sur l'apprentissage par le jeu. L'enseignement des lois du jeu, à adapter à chaque âge, et leurs respects sur le terrain sont donc essentiels pour le bon déroulement des plateaux et rencontres.

L'éducation humaine et sportive sont bien évidemment associées à la pratique. L'esprit du jeu est encore intact à cet âge. Même si le désir de victoire est présent, il ne doit pas faire oublier aux dirigeants, aux accompagnateurs et aux éducateurs qu'ils sont les garants du comportement des jeunes et qu'ils doivent être des exemples pour les participants.

### Bibliographie :

*Le Football et ses Règles (Ligue du Nord-Pas-de-Calais)*

*Modifications des lois du jeu adopté par la L.F.A. en date du 9 février 2013 et applicable dès le 1<sup>er</sup> juillet 2013.*

## ❖ LOI 1 - LE TERRAIN

Catégories / Domaine	U6 /U7	U8/U9	U10/U11	U12/U13
<b>Terrain</b>	Foot à 3 : 25x15 m Foot à 4 avec gardien : 25x15 m Foot à 4 sans gardien : 30x20 m Foot à 5 : 30x20 m	Foot à 5 : 35 X 25 m	1 /2 terrain à 11	
<b>But*</b>	4 x 1,50 m		6 x 2 m avec filets	
<b>Point de coup de pied de réparation</b>	6 m		9 m	
<b>Surface de réparation **</b>	NON	6 m x largeur du terrain	26 m x 13 m.	
<b>Zone technique</b>	NON		A droite et à gauche du but à 11	

### \* Fixation des buts pour le football à 8:

Il est rappelé que les « cages de buts de football » doivent être conformes aux dispositions du Décret n° 96-495 du 4 juin 1996, fixant les exigences de sécurité auxquelles celles-ci doivent répondre.

### \*\* Tracage de la surface de réparation :

S'il n'est pas possible de tracer la surface sur l'ensemble des terrains, vous pouvez utiliser des coupelles ou des galettes de couleur (coupelles plates)\_pour matérialiser les quatre angles.

## ❖ LOI 2 - LE BALLON

Catégories / Domaine	U6 / U7	U8 / U9	U10 / U11	U12 / U13
Ballon	T 3 (ou T4)	T3 (ou T4)	T 4	

- **Crevaison du ballon :**

Changement de ballon, reprise du jeu par une balle à terre, ou si le jeu à été arrêté par la reprise du jeu consécutive à l'arrêt.

- **Mise à disposition des ballons pour les rencontres :**

« LES BALLONS SONT FOURNIS PAR L'EQUIPE RECEVANTE » à partir de la catégorie U10-U11

L'Equipe recevante doit fournir autant de ballons que nécessaire.

## ❖ LOI 3 - NOMBRE DE JOUEURS

Catégories / Domaine	U6/U7	U8/U9	U10/U11	U12/U13
Nombre de joueurs	3 à 5 par équipe	5 par équipe	8 par équipe	8 par équipe
Nombre de joueurs minimum	-1 par équipe	4 par équipe	6 par équipe	6 par équipe
Remplaçants	0 à 1	0 à 2	0 à 4	0 à 4
Temps de jeu minimum par joueur*	Tendre vers 100%		50% Minimum	50% minimum
Sur classement	RAS	3 U7 maxi par équipe	3 U9 maxi par équipe	3 U11 maxi par équipe
Sous classement Masculin	2 U8 maxi par équipe	Aucune dérogation possible pour les garçons.		
Sous classement Féminines**	U8F autorisées en mixité	U10F autorisées en mixité	U12F autorisées en mixité	U14F autorisées en mixité Equipes U14F-U15 F en compétition U13 G

### \* Temps de jeu par enfant :

- Respect du temps de jeu minimum par enfant (sous la responsabilité de l'éducateur).  
Pas de contrôle effectué sur le terrain.
- Sensibilisation effectuée à partir d'une campagne d'affichage à destination des parents et accompagnateurs sur les droits des enfants footballeurs (Utilisation de la pression sociale).
- Recommandation d'étendre ce principe général de temps de jeu minimum à l'ensemble des équipes de jeunes à 11 (U14 à U19).

**\*\* Règlements généraux de la FFF :**

« Article - 155 Mixité »

1. Les joueuses U6 F à U 15 F peuvent évoluer dans les compétitions masculines :
  - de leur catégorie d'âge,
  - de catégorie d'âge immédiatement inférieure à la leur mais uniquement dans les compétitions de Ligue et de District.
2. Par ailleurs, les équipes féminines U15F peuvent participer à des épreuves régionales ou départementales masculines U13 dans les conditions de l'article 136.3 des présents règlements. »

### **DOUBLE LICENCE :**

Possibilité pour les U6 à U11 de posséder une double licence pour les joueurs pouvant justifier d'une double domiciliation.

### **REPLACEMENTS :**

Lors d'un arrêt de jeu, après accord de l'arbitre et après la sortie du joueur remplacé. Le remplacement se fait à la hauteur de la ligne médiane. Tout joueur remplacé continue à participer à la rencontre en qualité de remplaçant.

## ❖ LOI 4 - EQUIPEMENT DES JOUEURS

- Maillot ou chemisette de couleur identique pour l'équipe, couleur différente pour le gardien. (Les couleurs des deux équipes doivent être différentes, en cas de conflit le club recevant doit changer de couleur.)
- Un short
- Chaussettes (bas)
- **Protèges tibias (obligatoires)** qui doivent être entièrement recouverts par les chaussettes.
- De préférence des chaussures à crampons multiples (baskets sont tolérées).
- Les crampons de type métalliques ne sont pas autorisés en FA. Les crampons vissés sont interdits sur les catégories U6 à U9.
- Aucun objet dangereux n'est toléré : gourmette, montre, chaîne, plâtre, minerve, casquette, cache-col.

(Recommandation L.F.A. du 09/02/2013)

- Maillots dans le short
- Chaussettes relevées en dessous des genoux

## ❖ LOIS 5 ET 6 - ARBITRE ET ARBITRES ASSISTANTS

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9	U10/U11	U12/U13
Arbitre central	Non (Par les éducateurs sur le côté)		Oui (En priorité U15 et U17)	Oui (En priorité U17 et U19)
Arbitres assistants*	Non (Par les éducateurs sur le côté)		Oui (En priorité U15 et U17)	Oui (Les joueurs remplaçants*)

### Arbitrage à la touche des U13 sous la responsabilité de l'éducateur :

- Passage égalitaire de tous les joueurs au cours de la saison.
- Période maximale de 15 minutes par joueur.
- Rotation à chaque pause coaching et mi-temps.
- En cas d'absence de remplaçants, la touche est effectuée par un jeune ou un adulte volontaire.

L'arbitre de la rencontre sera DE PREFERENCE UN JEUNE JOUEUR OU JOUEUSE, formé à la connaissance des lois du Jeu.

- Les arbitres **officiels** de foot à effectif réduit sont **prioritaires** sur toute autre personne.
- Son Rôle: Avant tout **EDUCATIF**, il doit veiller à l'apprentissage des lois du jeu.
- Contraintes :
  - Administratives : Remplir la feuille de match, contrôle des licences
  - Techniques : Le traçage du terrain, la fixation des buts, etc. restent sous l'entière responsabilité des Clubs et des Dirigeants.
- L'avertissement verbal, ou le remplacement d'un joueur par son éducateur, sont autant de moyens dissuasifs s'ils sont employés à bon escient.
- Le carton « BLANC » peut-être utilisé si nécessaire pour les U13.
- Si dans des cas précis, l'exclusion s'impose le joueur sorti ne peut pas reprendre la partie, ni être remplacé.

## **AVANT LE MATCH**

L'arbitre vérifie :

- Le terrain
- Les ballons
- La feuille de match
- L'équipement des joueurs

## **PENDANT LE MATCH**

Il est le seul chronométrateur.

Il est le seul juge de l'application des lois du jeu, son souci permanent sera de permettre au jeu de se dérouler, de minimiser les arrêts de jeu et de veiller à la sécurité des joueurs.

## **APRES LE MATCH**

Il complètera la feuille de match (score, blessés, observation...) et la signera.

## **REGLE DE L'AVANTAGE**

**La règle de l'avantage est un outil donné à l'arbitre pour faire respecter l'esprit du jeu. L'application du principe de l'avantage est à l'appréciation de l'arbitre.**

L'arbitre s'abstiendra de pénaliser une équipe si en le faisant il pense avantager l'équipe ayant commis la faute.

Ex : Un attaquant est bousculé par un adversaire. Si le ballon reste en possession de l'équipe de l'attaquant et que celle-ci tire avantage de cette situation, l'arbitre pourra s'abstenir de siffler la faute.

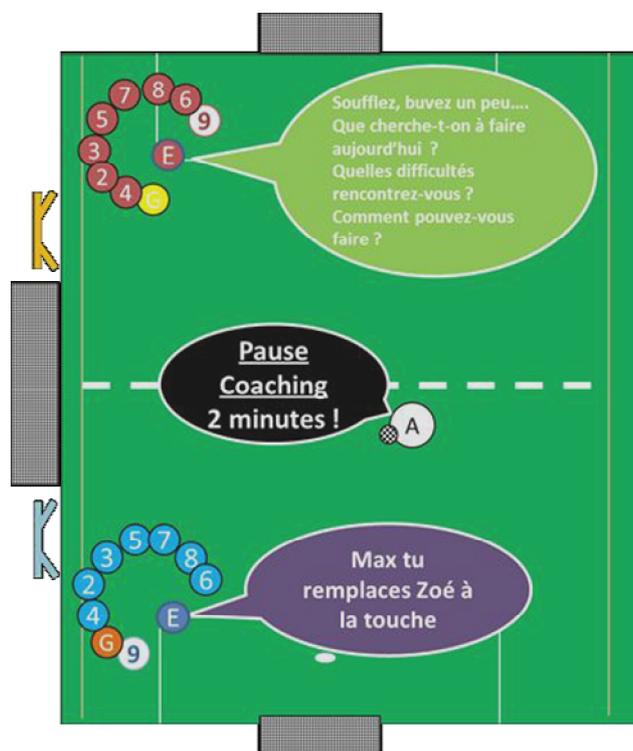
Dans le cas où l'attaquant venait à perdre le ballon (dans un délai de 4s maximum) l'arbitre pourra revenir et sanctionner la faute initiale.

## ❖ LOI 7 - DUREES DES PLATEAUX OU RENCONTRES

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9	U10/U11	U12/U13
Durées maximales des plateaux ou rencontres	40 minutes	50 minutes	60 minutes	70 minutes
Temps de jeu effectif	40 minutes	50 minutes	50 minutes	60 minutes
Mi-temps	Non	Non	Oui	Oui
Pause coaching*	Non	Non	Non	Oui : 2 minutes par période
Prolongations	Non	Non	Non	Non

### \* Pause coaching :

- Pause coaching de deux minutes obligatoire à la 15ème minute de chaque période,
- Gestion du temps sera effectuée par l'arbitre,
- Positionnement des joueurs comme indiqué sur le schéma.



## **OBJECTIFS**

- Limitation des interventions des éducateurs au cours de la partie,
- Uniquement des encouragements et des renforcements positifs relatifs aux tentatives et aux attitudes des enfants,
- Intervention et conseils ciblés pendant les deux minutes de la pause coaching.

## **POUR TOUTES CES CATEGORIES JAMAIS DE PROLONGATION**

Une mi-temps de 5 à 15 minutes est accordée entre les 2 périodes. Chaque période doit être prolongée pour le temps perdu volontairement.

En cas d'interruption de la partie (brouillard, blessure grave, ou incidents) l'arrêt du match ne doit pas dépasser la 45 minutes. Dans ce cas, arrêt définitif de la rencontre et rapport à la Commission Compétente.

## ❖ LOI 8 - COUP D'ENVOI

Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté vers l'avant. Le joueur ne peut retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

**Interdiction de marquer directement sur l'engagement.**

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9	U10/U11	U12/U13
Distance des joueurs adverses	4 mètres	4 mètres	6 mètres	6 mètres

### LE COUP D'ENVOI A LIEU

- Au début de la partie, après tirage au sort
- Au début de la seconde période
- Et après chaque but

L'Equipe ayant gagné le tirage au sort choisit le terrain. L'autre Equipe donnera le coup d'envoi.

Il s'effectue au signal de l'Arbitre (coup de sifflet obligatoire). L'arbitre donnera le coup d'envoi après avoir vérifié que :

- ✓ Tous les joueurs dans leur camp respectif.
- ✓ Les adversaires à 6 m du ballon.
- ✓ Le ballon placé sur le rond central
- ✓ Le ballon sera considéré en jeu dès qu'il aura été botté vers l'avant et pourra être joué par un autre joueur.
- ✓ Les joueurs ne pourront pénétrer dans le camp adverse que lorsque le ballon sera en jeu.
- ✓ Le botteur ne peut pas jouer 2 fois consécutivement le ballon.

## **LA BALLE A TERRE A LIEU LORSQUE**

- L'Arbitre arrête le jeu sans qu'il y ait eu une faute (blessure,...)
- Le ballon est touché par un corps étranger (spectateur, animal,...)

### **Exécution**

- ✓ L'Arbitre se place à l'endroit où était le ballon lorsqu'il a arrêté le jeu -Il laisse tomber le ballon à terre.
- ✓ Le ballon est en jeu dès qu'il a touché le sol.
- ✓ Aucun joueur ne peut jouer le ballon avant que celui-ci touche le sol.
- ✓ Si cette dernière disposition n'est pas respectée, l'Arbitre recommence « la balle à terre ».

## ❖ LOI 9 - BALLON EN JEU OU JEU ARRETE

Le ballon est hors du jeu lorsqu'il franchit entièrement une des lignes du terrain que ce soit à terre ou en l'air.

Le jeu est stoppé ou arrêté lorsque l'arbitre siffle.

### BALLON EN JEU, BALLON HORS DU JEU

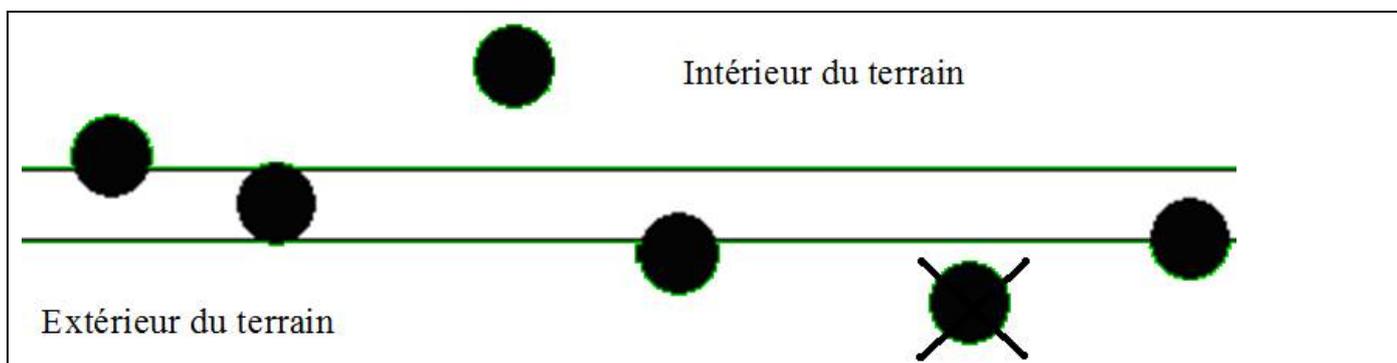
Le ballon est HORS DU JEU lorsque :

- Il a franchi ENTIEREMENT les limites du champ de jeu au sol ou en l'air.
- L'arbitre a arrêté le jeu.

Le ballon est EN JEU, même lorsque :

- Il touche l'arbitre ou l'arbitre assistant.
- Il revient en jeu après avoir touché les montants du but, la barre transversale ou les poteaux de coin.

UN BALLON SE TROUVANT SUR LA LIGNE DE BUT OU SUR LA LIGNE DE TOUCHE EST TOUJOURS EN JEU. IL DOIT FRANCHIR « ENTIEREMENT » CES LIGNES POUR ETRE HORS DU JEU.



### BALLON EN JEU

Une faute entraîne : Une sanction technique (coup franc ou penalty)

+ Éventuellement une sanction administrative (avertissement ou exclusion).

### BALLON HORS DU JEU

Une faute entraîne : « Uniquement » une sanction administrative.

## ❖ LOI 10 - BUT MARQUE

Le but est marqué lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de but.

### UN BUT EST VALABLE LORSQUE :

Le ballon franchit entièrement la ligne de but au sol ou en l'air entre les montants, et sous la barre transversale, sous réserve qu'aucune infraction aux lois du jeu n'ait été préalablement commise par un joueur de l'équipe ATTAQUANTE.

### Un but peut être marqué directement sur :

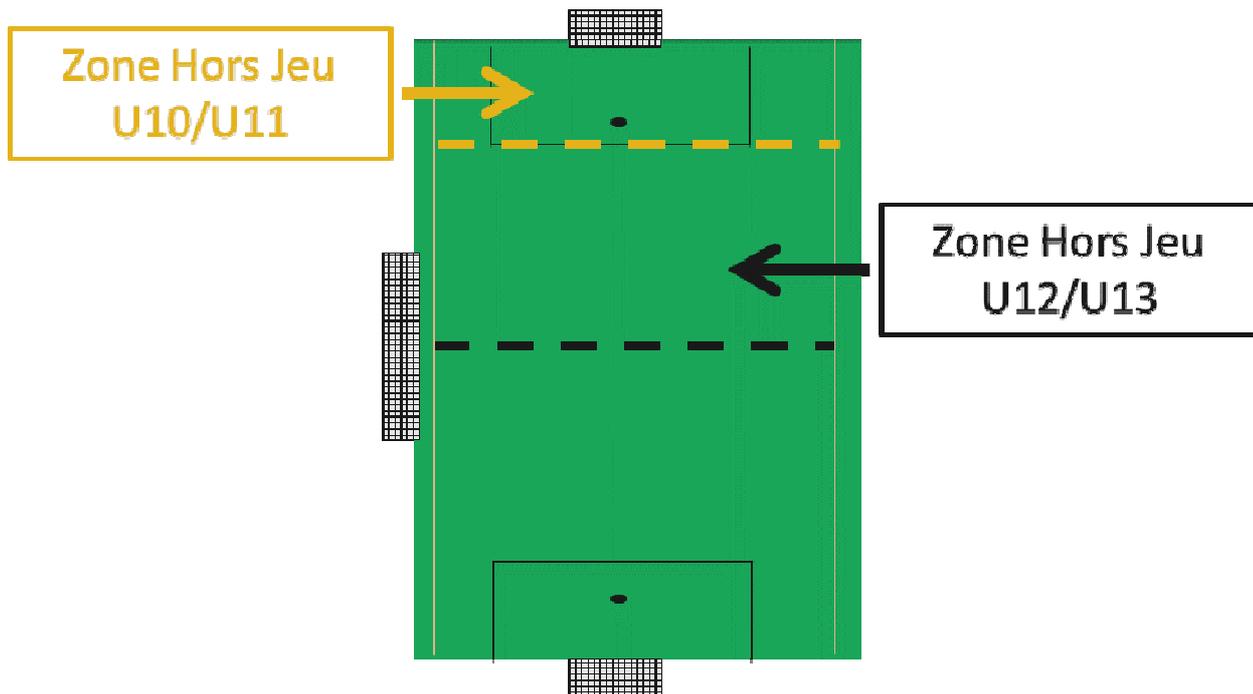
1. Coup d'envoi. **Sauf en catégorie U10/U11 et U12/U13**
2. Coup de pied de but dans le but adverse ;
3. Coup de pied de réparation.
4. Coup de pied de coin dans le but adverse.
5. Coup franc direct contre l'équipe adverse.

### Un but ne peut pas être marqué directement sur :

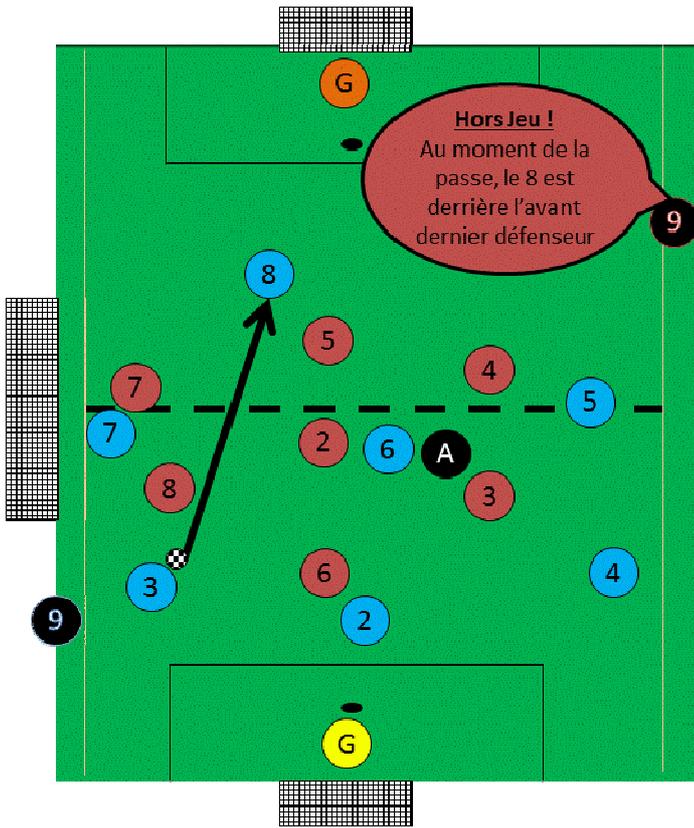
1. Coup franc direct lorsque le joueur botte ce coup franc dans son propre but, loi 13.
2. Rentrée en touche, loi 15.
3. Balle à terre, loi 8.
4. Coup de pied de coin marqué directement dans son propre but, loi 17.
5. Coup de pied de but marqué directement dans son propre but, loi 16
6. Coup franc indirect

## ❖ LOI 11 - HORS-JEU

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9	U10/U11	U12/U13
Hors-jeu	Non	non	Aux 13 mètres	A la médiane



- Le hors-jeu est jugé au départ du ballon.
- Le receveur doit faire action de jeu.
- Un joueur est en position de hors-jeu s'il est plus près de la ligne de but adverse que le ballon et l'avant dernier joueur adverse.
- Pas de hors-jeu sur une touche.
- Pas de hors-jeu sur une sortie de but.



**DEFINITION** : Un joueur est en position de hors jeu lorsqu'il est plus près de la ligne de but adverse **qu'à la fois le ballon et l'avant dernier adversaire sauf : voir liste des hors-jeux non sanctionnables.**

En U 9 il n'y a pas de Hors-jeu.

En U11 le hors jeu n'existe que dans la zone des 13m.

En U13 le hors-jeu se juge dans tout le camp adverse, comme au foot à 11.

### **HORS JEU SANCTIONNABLE**

Un joueur est en position de hors jeu lorsque le ballon lui est adressé par un partenaire et qu'il :

- Gêne un adversaire.
- Influence le jeu de par sa position.
- Tire un avantage de sa position.

**LE HORS JEU SE JUGE AU DEPART DU BALLON ET SE SANCTIONNE A L'ARRIVEE.**

**LE HORS JEU EST SANCTIONNABLE D'UN COUP FRANC INDIRECT.**

### **HORS JEU NON SANCTIONNABLE**

Pendant l'action :

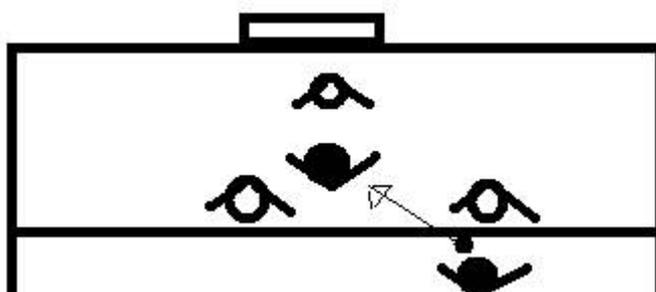
1. Est à l'extérieur de la surface de réparation adverse (U11), ou dans son propre camp (U13).
2. A au moins deux adversaires sur la même ligne ou plus rapproché que lui de leur propre ligne de but.
3. N'est pas plus avancé que le ballon au moment où celui-ci est joué.
4. Ne se trouve simplement qu'en position de hors jeu, ne gêne pas, n'influence pas, ne tire pas un avantage de sa position.
5. Se trouve sur la même ligne que l'avant dernier défenseur.

Sur les remises en jeu suivantes un joueur en position de hors-jeu qui reçoit le ballon d'un partenaire ne sera pas sanctionné de hors-jeu:

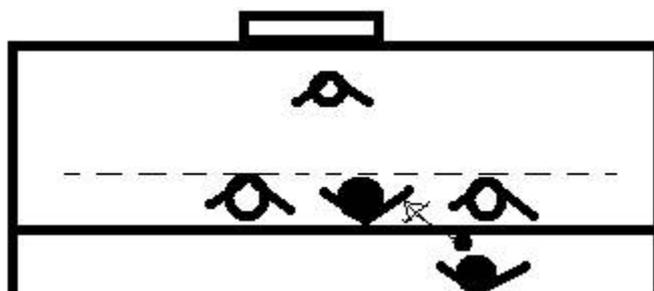
1. Rentrée de touche.
2. Coup de pied de coin.
3. Coup de pied de but.
4. Balle à terre.

Sur Coup d'envoi et sur coup de pied de réparation, un joueur ne peut se situer en avant du ballon. Il n'y aura donc jamais de hors-jeu sur ces 2 remises en jeu.

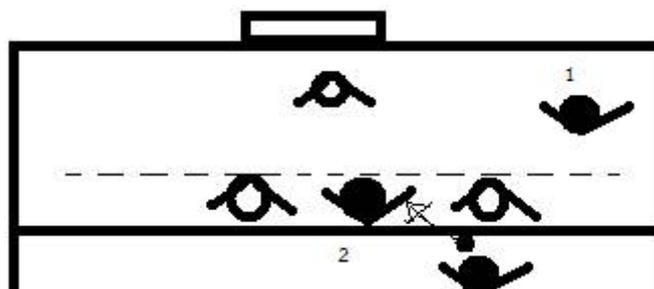
Ex1 : Position + Participation au jeu = Sanction



Ex 2 : Pas de position = pas de sanction



Ex3 : joueur 1 : position mais pas de participation = pas de sanction



## ❖ LOIS 12 - FAUTES ET INCORRECTIONS

Tous les coups francs sont directs **jusqu'en U9**.

En U10/U11 et en U12/U13, possibilité selon les fautes de siffler un coup franc indirect.

### Les fautes ci-dessous sont sanctionnées d'un coup franc indirect :

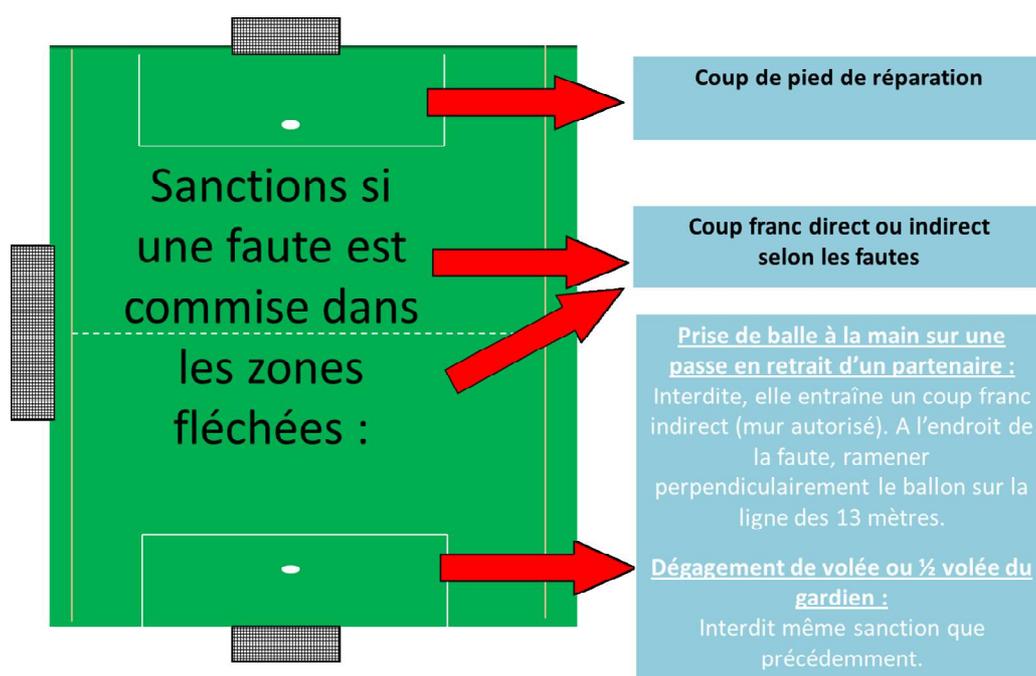
- Jouer de manière jugée dangereuse,
- Faire obstacle à l'évolution de l'adversaire,
- Empêcher le gardien de lâcher le ballon des mains,
- Fautes spécifiques du gardien entraînant un coup franc indirect :
- Prendre le ballon à la main sur une passe en retrait du pied d'un partenaire\*.
- Dégager le ballon de volée ou de ½ volée\*\*.
- Reprendre le ballon à la main après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur.
- Prendre le ballon à la main sur une rentrée de touche d'un partenaire.

\* Seules les passes de la tête, de la poitrine ou de la cuisse sont autorisées.

\*\* Dans le cours du jeu, lorsque le gardien est possession du ballon, il peut relancer long à la main ou après avoir posé le ballon au sol. Les dégagements de volée et ½ volée sont interdits. De même il est interdit de faire rebondir le ballon devant soi avant de le reprendre de volée ou de ½ volée.

### Attitude de l'arbitre après avoir sifflé un coup franc indirect

L'arbitre lève la main à la verticale jusqu'à ce que le ballon soit joué et touché par un second joueur ou soit sorti des limites du terrain.



## **FAUTES ET CONDUITE ANTISPORTIVE**

### **UN JOUEUR QUI COMMET L'UNE DES 6 FAUTES SUIVANTES, PAR INADVERTANCE, PAR IMPRUDENCE OU AVEC EXCES DE COMBATIVITE :**

1. Donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire.
2. Faire ou essayer de faire un croche-pied à un adversaire.
3. Sauter sur un adversaire.
4. Charger un adversaire.
5. Frapper ou essayer de frapper un adversaire.
6. Bousculer un adversaire.

### **OU QUI COMMET L'UNE DES 4 FAUTES SUIVANTES :**

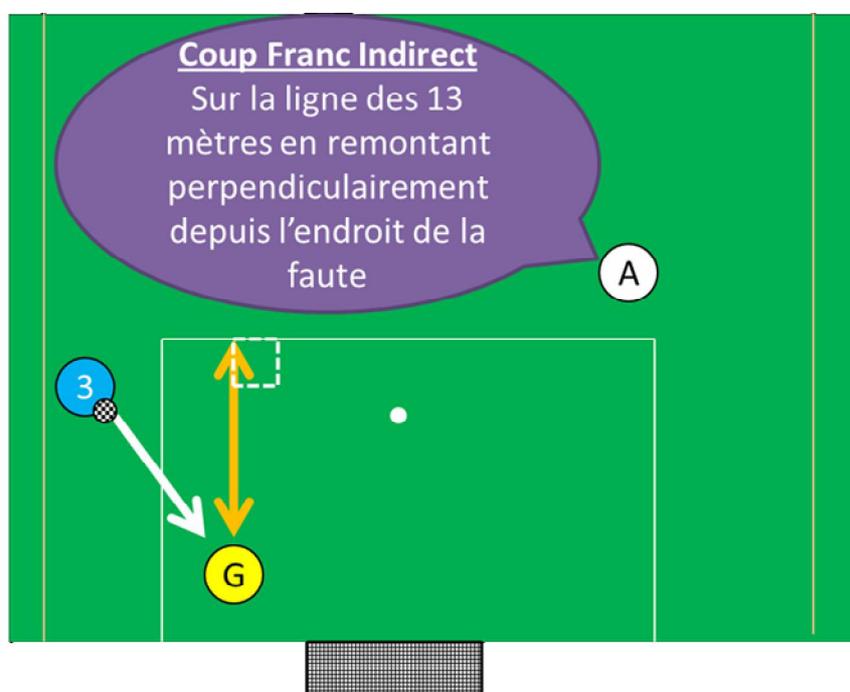
7. Tacler un adversaire.
8. Tenir un adversaire.
9. Cracher sur un adversaire.
10. Toucher délibérément le ballon des mains (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation).

### **SERA PENALISE D'UN COUP FRANC DIRECT**

## ❖ LOI 13 - COUPS FRANCS

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9	U10/U11	U12/U13
Coups Francs	Directs	Directs	Directs et indirects	Directs et indirects
Distances des joueurs adverses	4 m	4 m	6 m	
Coup de pied pénalité	Non	Non	Supprimé	
Passe en retrait au gardien	Autorisée	Autorisée	Règles football à 11 sinon coup franc indirect ramené perpendiculaire à la ligne des 13 m Mur autorisé	
Dégagement gardien	Autorisé	Autorisé	Par le gardien - Pas de volée, ni de ½ volée. sinon coup franc indirect ramené perpendiculaire à la ligne des 13 m	

**Coup Franc Indirect sur faute du gardien**



## **LE COUP FRANC**

IL SE JOUE BALLON ARRETE, LES JOUEURS ADVERSES A 6 METRES

### **1 - En Foot animation tous les coups francs sont DIRECTS JUSQU' AUX U8/U9**

Sur coup franc direct un but peut être marqué directement sauf contre son camp dans ce cas but refusé, reprise du jeu par un coup de pied de coin.

### **2 - Le ballon est en jeu, dès qu'il a été botté et a bougé.**

REMARQUE :

Dans la surface de réparation de l'équipe défendant, le ballon doit sortir de la surface pour être en jeu.

### **3 - Le botteur ne peut toucher le ballon 2 fois de suite, sinon coup franc direct contre lui.**

## **LES COUPS DE PIEDS PLACES SONT AU NOMBRE DE 5**

1. Coup d'envoi
2. Coup de pied de but
3. Coup de pied de coin
4. Coup de pied de réparation

## **La Différence entre un COUP DE PIED PLACE et le COUP FRANC**

Le coup de pied placé se joue à l'endroit prévu par la loi. Le coup franc se joue à l'endroit ou la faute a été commise.

## ❖ LOI 14 - COUPS DE PIED DE REPARATION

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9	U10/U11	U12/U13
Coup de pied de réparation	A 6 mètres	A 6 mètres		A 9 mètres

### **LE COUP DE PIED DE REPARATION OU PENALTY**

CELUI-CI EST TIRE À 9 METRES DE LA LIGNE DE BUT EN U11 ET U13.

CELUI-CI EST TIRE A 6 METRES DE LA LIGNE DE BUT EN U7 et U9

### **CONDITIONS pour sanctionner un joueur d'un penalty :**

Une des dix fautes graves (voir loi 12) est commise par un joueur de l'équipe défendante dans sa propre surface de réparation.

### **EXECUTION**

- Le ballon placé sur le point de réparation.
- Le gardien les deux pieds sur la ligne de but, entre les montants et face au terrain.
- Le tireur se présente à l'Arbitre.
- Tous les joueurs en dehors de la surface de réparation, au moins a 6 Mètres du ballon.
- Au signal de l'Arbitre (coup de sifflet obligatoire)
- Le ballon sera joué en avant et sera en jeu dès qu'il aura bougé.
- Le gardien de but devra rester sur sa propre ligne de but entre les montants, il pourra néanmoins bouger le corps et les pieds tout en restant sur sa ligne.
- Les autres joueurs ne pourront pas pénétrer dans la surface avant que le ballon ne soit en jeu.
- Le botteur ne pourra rejouer le ballon qu'après qu'il ait été touché par un autre joueur sinon coup franc direct contre lui.
- Si le ballon se dégonfle ou est arrêté par un corps étranger pendant sa trajectoire le coup de pied de réparation sera à refaire.

### **LE PENALTY DOIT ETRE TIRE DANS UN CLIMAT SEREIN**

## **LE COUP DE PIED DE REPARATION**

### **INFRACTIONS commises par le tireur pendant l'exécution du pénalty :**

- Si le but est marqué = Penalty à refaire
- Si le ballon va en sortie de but = Coup franc Direct au point de réparation
- Si le ballon est bloqué par le gardien = Sous réserve de l'avantage, laisser jouer
- Si le ballon va en corner = Coup franc direct à l'endroit du déclenchement du tir
- Si le ballon revient en jeu après avoir frappé l'un des montants ou la barre transversale et repris par le tireur = Coup franc direct à l'endroit du déclenchement du tir.

### **PENALTY A LA FIN DU TEMPS REGLEMENTAIRE**

- La partie ne prendra fin qu'après son exécution.
- But marqué directement = But accordé et fin de la partie
- But marqué après avoir touché le gardien ou un des montants ou la barre transversale = But accordé et fin de la partie
- Ballon en sortie de but ou revient en jeu ou faute du tireur = Fin de la partie

## ❖ LOI 15 - RENTREES DE TOUCHE

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9	U10/U11	U12/U13
Rentrée de touche	Au pied, sur une passe <b>au sol</b> ou une conduite de balle* - Adversaires à 4m		A la main	

\* Interdiction de marquer directement.

### **RENTREE DE TOUCHE**

- Il y a rentrée de touche lorsque le ballon a franchi ENTIEREMENT la ligne de touche au sol ou en l'air.
- La rentrée de touche se fait à l'endroit où le ballon est sorti et par un joueur de l'équipe qui n'a pas sorti le ballon.
- Le joueur se place à l'extérieur du terrain à un mètre maximum de la ligne.
- Il peut avoir une partie du pied sur la ligne et doit faire face au terrain.
- Il lance le ballon par dessus sa tête en le tenant à deux mains et le lâche au dessus de la tête.
- Pendant le lancer, une partie des deux pieds seront au sol.
- Une fois le ballon lancé, il peut pénétrer sur le terrain.
- Si la rentrée de touche est mal exécutée, elle sera refaite en U11 par le même joueur, U13 par un joueur de l'équipe adverse.
- Tous les adversaires doivent se trouver à au moins 2 m du lieu de la rentrée de touche.
- Le lanceur ne peut pas rejouer le ballon avant qu'il ne soit touché par un autre joueur. S'il le fait, coup franc direct à l'endroit où il rejoue le ballon.
- Un but ne peut pas être marqué directement sur une rentrée de touche.
- Si dans le but adverse = Reprise par coup de pied de but
- Si dans son propre but = Reprise par coup de pied de coin

IL N'Y A JAMAIS DE HORS JEU SUR UNE RENTREE DE TOUCHE JOUEE DIRECTEMENT.

**Pour les U6 à U9 : la rentrée de touche sera effectuée au pied. Le ballon devra être posé sur ou derrière la ligne. Les adversaires ne pourront s'approcher à moins de 3 mètres du ballon. La remise en jeu se fera par la passe à un partenaire et le botteur ne pourra en aucun cas tirer au but.**

## ❖ LOI 16 - COUPS DE PIED DE BUT

A réaliser par le gardien de but si possible.

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9	U10/U11	U12/U13
Coup de pied de but		A 6 mètres	Le ballon est placé devant le but, à une distance de 9 mètres de la ligne de but, à un mètre à droite ou à gauche du point de réparation.	

### LE COUP DE PIED DE BUT

- Il y a coup de pied de but lorsque le ballon franchit la ligne de but après avoir été touché par un joueur de l'équipe attaquante.
- Le ballon est placé à une distance de 9 M de la ligne de but, à droite ou à gauche du point de réparation dans l'alignement des poteaux de buts.
- Le ballon est en jeu quand il a franchi entièrement la ligne de la surface de réparation.
- Les adversaires sont placés en dehors de la surface de réparation.
- Si non respect de ces dispositions avant que le ballon soit en jeu, coup de pied de but à refaire.

IL N'Y A PAS DE HORS JEU SUR UN COUP DE PIED DE BUT JOUE DIRECTEMENT

UN BUT PEUT ETRE MARQUE DIRECTEMENT SUR UN COUP DE PIED DE BUT CONTRE L'EQUIPE ADVERSE

En U9, le gardien effectuera la remise en jeu au pied ou à la main dans sa zone limitée à 6m de la ligne de but.

## ❖ LOI 17 - COUPS DE PIED DE COIN

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9	U10/U11	U12/U13
Coup de pied de coin	Au pied et au point de corner			

### LE COUP DE PIED DE COIN

- Il y a COUP DE PIED DE COIN, lorsque le ballon franchit la ligne de but après avoir été touché par un joueur de l'équipe défendante.
- Le ballon est placé à l'intérieur de l'arc de cercle situé à l'angle du terrain du côté où le ballon est sorti.
- Il est botté dans le terrain.
- Il est en jeu dès qu'il aura bougé après avoir été botté.
- Les joueurs adverses doivent se trouver au moins à 6 mètres du ballon.

Si le botteur touche deux fois consécutivement le ballon = Coup franc direct à l'endroit ou il rejoue le ballon.

IL N'Y A PAS DE HORS JEU SUR UN COUP DE PIED DE COIN JOUE DIRECTEMENT

UN BUT PEUT ETRE MARQUE DIRECTEMENT SUR UN COUP DE PIED DE COIN CONTRE L'EQUIPE ADVERSE

## Formation d'arbitre pour le foot animation

Formation théorique : **2 fois 2 heures plus l'examen** sur le deuxième jour. (Durée totale 5 heures).

Lieux : En fonction des clubs candidats.

Horaires : les mercredis après-midi et samedi matin en fonction de chaque club.

### Le club qui reçoit la formation devra :

- Justifier de la participation **d'au moins 10 candidats** (internes au club ou venus de clubs extérieurs) pour la session.
- **Avoir une salle à disposition permettant la projection d'un diaporama.**

La formation peut recevoir également les clubs qui se trouvent dans le même secteur géographique.

### Les clubs qui participeront à la formation devront :

- S'assurer de **suivre leurs arbitres de foot animation** tout au long de la saison.
- Pour réaliser cet objectif ils devront **avoir un correspondant** qui permettra d'échanger les informations qui vont être transmises tout au long de la saison.
- S'engager à laisser leur(s) **arbitre(s) disponible(s) sur deux journées** événementielles au minimum pendant la saison.

Les candidats-arbitres, une fois leur examen théorique passé et validé par la CDA seront observés sur le terrain par un observateur désigné par la Commission Départementale d'Arbitrage.

## Les arbitres une fois nommés devront :

- Rendre compte de leur pratique arbitrale en remplissant une **fiche de suivi** (qui leur sera remise lors de la formation). La fiche de suivi est un relevé des matches effectué par l'arbitre tout au long de la saison. **Un bilan sera effectué avec les arbitres aux mois de décembre, mars et en fin de saison sportive.**
- **Répondre aux convocations** qui leur sont transmises pour officier (lors des phases finales)
- **Être présent sur au moins deux journées** évènementielles au cours de la saison.

Nb : Type de journées évènementielles :

Plateau de Clairefontaine (U7).

Demi-finale et Finale Challenges Boulogne et Bleuet (U11).

Demi-finale et finale Coupe Nationale des Benjamins (U13).

Finale régionale Challenges Boulogne et Bleuet.

Finale régionale Coupe Nationale Benjamins.

**Rappel : 2 jeunes arbitres Foot Animation = 1 arbitre à 11 (1 par club)**

