

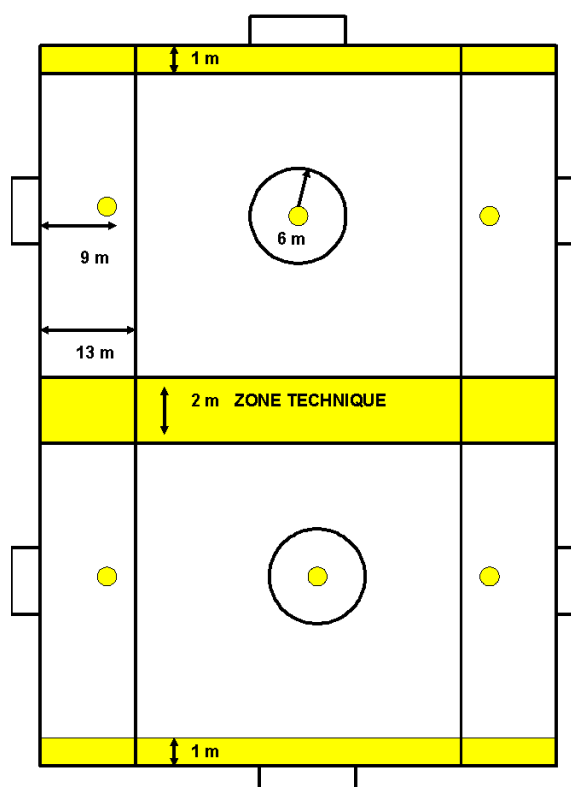
REGLEMENT UNSS FOOTBALL A 7

Il diffère en certains points du règlement basique. Cette adaptation a été rendue nécessaire par la pratique du football à 7 dans les grandes catégories.

Les modifications apportées sont soulignées :

LOI 1 : Le terrain de jeu

- longueur de 50 à 75 mètres (variable selon l'âge)
- largeur de 45 à 55 mètres (variable selon l'âge)
- but de 6 m X 2 m 10 (tolérance 2 m) ; 7 m 32 X 2 m 44 autorisé en catégorie lycée
- cercle central de 6 m de rayon
- Pénalty 9 m - 11 m si but de 7,32 m
- surface de réparation 13 m
- Zone technique de 2 m au centre
- Zone de 1 m en avant des buts de football à 11 pour éviter les accidents



- Utiliser si possible un demi-terrain réglementaire, voir les deux moitiés simultanément, en prévoyant une zone neutre entre les 2 surfaces de jeu.
- Les buts doivent être fixés au sol afin d'éviter tout risque de bascule (cette règle est impérative). Les terrains stabilisés et synthétiques sont autorisés.
- Les filets de buts sont obligatoires à partir des finales départementales
- Les filets de buts doivent être contrôlés avant le début de chaque période.
- Pendant une interruption de match, il est possible aux joueurs de se désaltérer en dehors du terrain à l'aide de bouteilles en plastique placées à environ 1 mètre de distance des lignes de but et de touche.
- Leur disposition ne doit en aucun cas gêner les arbitres – assistants dans leur tâche.

LOI 2 : Le ballon

- Catégorie benjamin et minime = ballon n° 4 (de circonférence minimum de 63,5 cm et maximum de 66 cm) - poids 350 à 390 grammes.
- Catégorie cadet et junior = ballon n° 5 (de circonférence minimum de 68 cm et maximum de 70 cm) poids 410 à 450 grammes.

LOI 3 : Nombre de joueurs

- Lorsque l'on utilise le terme de " joueurs ", il s'agit obligatoirement de titulaires. Les autres étant appelés " remplaçants ".
- Chaque équipe se compose donc de 7 joueurs, dont 1 gardien de but.
- Chaque équipe peut présenter 7 joueurs, plus 5 remplaçants.
- Ceux-ci peuvent entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie, à condition d'attendre un arrêt de jeu et de se présenter à l'arbitre.
- Mais attention : un joueur ou un remplaçant entrant sur le terrain sans autorisation de l'arbitre sera automatiquement refoulé et recevra un avertissement. Si le jeu est arrêté par l'arbitre, il sera repris par un CFI à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt .
- Les joueurs remplacés peuvent continuer à participer à la rencontre en qualité de remplaçants.
- Si avant le coup d'envoi, un joueur est expulsé par l'arbitre, il ne pourra être remplacé que par l'un des remplaçants inscrits sur la feuille de match.
- Si le ou les remplaçants pénètrent sur le terrain sans y avoir été autorisés et touche la balle l'arbitre refoulera ce ou ces joueurs leur donnera un avertissement et procédera à un CFI à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt.

- Si une équipe est en surnombre (8,9 joueurs) l'arbitre arrête le jeu refoulera le ou les joueurs excédentaires, leur distribuera un avertissement ainsi qu'au capitaine et fera reprendre le jeu par un CFI où se trouvait le ballon (au contact si ce ou ces joueurs en surnombre touchent le ballon).
- Après le coup d'envoi donné, il est possible de compléter son équipe en joueurs titulaires.
- L'échauffement des remplaçants ne doit pas se dérouler ni en face de l'arbitre - assistant ni derrière le but de l'équipe adverse.
- Une équipe présentant moins de 6 joueurs sur le terrain est déclarée forfait (sauf exclusion temporaire).

LOI 4 : Equipement des joueurs.

- L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour lui-même ou pour les autres. Ceci s'applique aussi aux bijoux en tout genre.
- Le port des objets dangereux (montres, bracelets) ainsi que des bijoux même protégés par un sparadrap est interdit.
- Le port des lunettes par les joueurs est autorisé.
- L'équipement de base obligatoire d'un joueur comprend un maillot ou chemisette numérotés, un short, une paire de chaussette, des protège-tibias et chaussures.
- Il est recommandé que les joueurs d'une même équipe portent des shorts et des chaussettes de mêmes couleurs)
- Les joueurs de champ d'une même équipe devront porter un équipement de couleur identique.

- Si des shorts thermo – compressant (cuissards) sont portés, leur couleur doit correspondre à la couleur principale des culottes ; si ce n'est pas le cas, le ou les joueurs ne seront pas autorisés à participer à la rencontre.
- Le gardien de but devra porter des couleurs le distinguant des autres joueurs et de l'arbitre.
- Le gardien de but peut porter des gants, un pantalon de jogging, et une casquette à visière non rigide.
- Les joueurs portent de préférence des chaussures à crampons mais en fonction du terrain (stabilisé) les baskets et les chaussures “ stabil ” sont autorisés.
- Crampons caoutchouc mou, aluminium, plastique.
- En cas de non - respect, le joueur ne pourra prendre part au jeu et devra se mettre en conformité. Le jeu ne sera pas arrêté mais le joueur concerné devra attendre un arrêt de jeu et le signal de l'arbitre pour pénétrer de nouveau sur le terrain.
- Un joueur refoulé pour équipement non conforme et pénétrant de nouveau sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre sera sanctionné par un avertissement et un CFI à l'endroit ou se trouvait le ballon.

LOI 5 : Arbitre

- Rappel : un joueur ne peut assurer 2 rôles différents (joueur et arbitre) dans un même match
- L'arbitre est le sportif qui contrôle le jeu et veille à la sécurité des joueurs.
- Les rencontres seront arbitrées par de jeunes arbitres UNSS certifiés ayant reçu une formation de niveau 1 - 2 - 3 au sein de leur AS, du département ou de l'Académie d'origine.
- Chaque équipe doit posséder un jeune arbitre certifié en fonction du niveau de compétition.
- L'arbitre est indispensable pour pouvoir jouer une rencontre. Il possède les mêmes pouvoirs discrectionnaires qu'au football à 11.
- Il est le seul juge quant à l'application des lois du jeu, des fautes commises et des sanctions à prendre.
- Les réserves devront être déposées et signées par l'enseignant responsable de l'équipe en présence de l'enseignant responsable de l'équipe adverse.
- Il est du devoir de l'arbitre de faire sortir du terrain tout joueur ayant une plaie ouverte suite à une blessure, pour se faire soigner ; le joueur ne pourra revenir sur le terrain que lors d'un arrêt de jeu après que l'arbitre se soit assuré de la fin du saignement.
- Un joueur blessé doit sortir du terrain, il ne pourra rentrer que lorsque le jeu aura repris.
- Dans tous les cas, seul l'arbitre peut autoriser le retour d'un joueur blessé sur le terrain.
- L'arbitre peut aussi prendre des mesures à l'encontre des remplaçants, des joueurs exclus temporairement, avertis et expulsés, et des officiels de l'équipe qui n'ont pas un comportement responsable (refoulement derrière la main courante). Des points de pénalité seront attribués et rentreront dans le calcul de départage en cas d'égalité des deux équipes.
- L'arbitre est le seul acteur de jeu apte à juger du temps supplémentaire à accorder (arrêts de jeu).
- Un joueur blessé ayant quitté le terrain pour se faire soigner et pénétrant de nouveau sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre sera sanctionné par un avertissement et un coup franc indirect soit à l'endroit ou se trouvait le ballon , soit à l'endroit ou le joueur a pénétré sur le terrain.. Idem loi 4
- L'arbitre peut adresser une sanction administrative à un joueur après le coup de sifflet final à condition que ce premier n'ait pas quitté le terrain (franchi la main courante).

LOI 6 : Arbitres - assistants

- Ils devront avoir reçu le même type de formation que leurs collègues arbitres centraux. Ils doivent assister l'arbitre central, seront munis de drapeaux de touches. Ils seront placés de chaque côté du terrain et se déplaceront le long de la moitié de la ligne de touche vers la droite.
- Eventuellement, au niveau district et département ce rôle peut-être tenu par des joueurs remplaçants afin de les initier.

LOI 7 : Durée de la partie

- Se reporter aux règlements techniques propres à chaque niveau de compétition et catégorie d'âge.
- L'arrêt à la mi-temps sera de 10' maximum.
- Chaque équipe pourra utiliser un temps mort d'une durée de 1' 30 mn par mi – temps (en match simple ou en tournois)
- La durée du temps mort ne fait pas partie du temps de jeu

LOI 8 : Le coup d'envoi et reprise du jeu

- L'équipe gagnante lors de la procédure du choix du camp décide sur quel but elle va attaquer lors de la première mi – temps. L'autre équipe procède au coup d'envoi.
- Début de la partie : les deux équipes étant sur le terrain, l'arbitre appellera à lui les 2 capitaines d'équipes afin de procéder au tirage au sort.
- Il est possible de marquer directement un but sur un coup d'envoi.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a bougé vers l'avant.
- Si une seule équipe est présente au moment du coup d'envoi, il n'est pas utile à l'arbitre de faire exécuter un coup d'envoi fictif.
- Pour commencer la partie, la reprendre après la mi – temps et après chaque but marqué, l'arbitre fera procéder au COUP D'ENVOI.

Placement :

- Joueurs : dans chaque camp respectif et les adversaires de l'équipe qui donne le coup d'envoi à 6 m du ballon (rayon du cercle central).
- Arbitre : à gauche des joueurs donnant le coup d'envoi, légèrement en retrait.
- Ballon : sera placé au centre, devra être joué, et sera en jeu dès qu'il aura été botté vers l'avant. Coup franc indirect si le joueur double la touche de contact.

balle à terre : L'arbitre donnera une balle à terre chaque fois que le jeu aura été arrêté pour une cause non prévue dans les lois ; elle s'effectuera à l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

Une balle à terre ou un coup franc indirect ne doivent pas être effectués à moins de 6 m de la ligne de but.

Le ballon sera en jeu dès qu'il aura touché le sol. Si le ballon mis en jeu par l'arbitre dépasse une ligne de touche ou de but sans avoir été touché par un joueur, l'arbitre fera à nouveau balle à terre. Aucun joueur ne pourra jouer le ballon avant que celui-ci ait touché le sol. Si cette dernière disposition n'est pas observée, l'arbitre recommencera la balle à terre.

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.
- Le jeu a été arrêté par l'arbitre.

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 lorsque celui-ci se trouve sur le terrain de jeu.
- Les lignes font partie des surfaces qu'elles délimitent, en conséquence, un ballon se trouvant sur une ligne de but, de touche est toujours en jeu.
- On ne peut jamais accorder un coup franc ou toute autre sanction technique si le ballon n'est plus en jeu, mais seulement notifier une sanction administrative (avertissement ou exclusion).
- Frapper, lancer, cracher : la faute se situera au point de contact (lieu de la victime)

LOI 10 : But marqué

- Un but est marqué quand le ballon a ENTIEREMENT franchi la ligne de but (en l'air ou au sol entre les montants et sous la barre transversale), sous réserve qu'aucune infraction aux lois du jeu n'ait été commise par l'équipe en faveur de laquelle un but aura été marqué.
- Il faut en outre que le ballon soit resté conforme à la Loi II (non dégonflé) qu'il n'ait pas été porté, jeté ou frappé de la main ou du bras par un joueur de l'équipe attaquante, excepté le gardien de but qui se trouve dans sa propre surface de réparation. Ni qu'un corps étranger n'ait touché le ballon avant qu'il ne pénètre dans le but.
- L'équipe qui aura marqué le plus de buts aura match gagné. Quand les équipes ne marquent pas de buts, ou marquent le même nombre de buts, le match est déclaré nul.

LOI 11 : Le hors-jeu

Etre en position de hors jeu n'est pas une infraction en soi.

Dans le football à sept, un joueur est en position de " HORS-JEU " DANS LA ZONE DE 13 M ADVERSE s'il est plus rapproché de la ligne de but adverse qu'à la fois l'avant dernier adversaire et le ballon et au moment où celui-ci est joué par un coéquipier

- Un joueur n'est pas en position de " HORS-JEU " quand il ne se trouve pas dans la zone des 13 m adverse
- Ou Si Il se trouve à la même hauteur que l'avant-dernier adversaire
- Ou Si Il se trouve à la même hauteur que les deux derniers adversaires

Infraction :

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

En intervenant dans le jeu
En influençant l'adversaire
En tirant un avantage de cette position

Pas d'infraction :

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

Sur un coup de pied de but
Sur une rentrée de touche
Sur un corner

- Le hors-jeu étant une Loi d'Ordre, le jeu sera arrêté s'il y a infraction et repris par un coup franc indirect au bénéfice de l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise.

LOI 12 : Fautes et comportement antisportif

Le football est avant tout un jeu, néanmoins, ce jeu consiste à une lutte pour la conquête du ballon, lutte qui deviendra de plus en plus ardente au fur et à mesure que les joueurs avanceront en catégorie (Benjamins / minimes / cadets / juniors- seniors) ainsi qu' en niveau de compétition (dist/dept/acad/france).

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 6 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 bottée délibérément par un coéquipier,
 - * toucher le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier,
- Le coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit même où l'infraction a été commise au minimum à 6 m de la ligne de but.
Un coup franc indirect est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre :
 - * joue d'une manière dangereuse (si contact avec adversaire il y aura un CFD)
 - * 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 XII pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

Sanctions disciplinaires:

Fautes passibles du carton blanc.

- Un joueur se voit infliger un carton blanc et une exclusion temporaire de 5' en match simple, de 3' en tournoi quand il commet pour la première fois une des sept fautes passibles d'avertissement.
- Notifiée par l'arbitre à un joueur, elle ne sera pas mentionnée sur la feuille de match à l'issue de la rencontre et n'entraînera aucune suspension et aucun point de pénalité.
- Le carton blanc n'est pas appelé à remplacer l'avertissement ou l'exclusion définitive. Il a un objectif uniquement préventif et éducatif.

Fautes passibles d'avertissement :

- Un joueur se voit infliger un avertissement (carton jaune), une exclusion temporaire de 5' en match simple, de 3' en tournoi, et d'un point de pénalité pour son équipe quand il commet une seconde fois 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 de jeu,
 - 5 - il ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, d'un coup franc, ou d'une rentrée en touche
 - 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, ou un remplaçant est exclu du terrain de jeu (carton rouge) et son équipe reçoit 3 points de pénalité 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 l'équipe adverse 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 en 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 et injurieux et /ou grossiers.
- 7 - il reçoit un second avertissement au cours du même match.

Il doit alors quitter la surface technique ainsi que la proximité du terrain

Précisions:

- Un coup de pied de réparation doit être accordé quand le ballon est en jeu et que le gardien de but, dans sa propre surface de réparation, frappe ou tente de frapper un adversaire.
Le joueur qui se trouve sur le terrain de jeu ou en dehors, qui commet une faute passible d'avertissement ou d'exclusion à l'égard d'un adversaire, d'un coéquipier, de l'arbitre, d'un arbitre assistant ou de toute autre personne doit être sanctionné conformément à la nature de l'infraction commise.
- Un tacle (de face, latéral ou par derrière) mettant en danger l'intégrité d'un adversaire doit être sanctionné comme faute grossière.
La décision susmentionnée signifie que le joueur coupable d'une telle faute doit être exclu conformément à la loi XII.

LOI 13 : Coups francs et coups de pieds de pénalité

- direct ou indirect selon la nature de la faute (cf. football à 11).

- Direct : But marqué directement valable
- Indirect : Le ballon doit toucher un autre joueur pour que le but soit valable.
- Si un joueur botte le ballon sur coup franc dans son propre but, ce dernier ne peut-être accordé (esprit du jeu non respecté) : le coup franc sera à refaire si la faute avait été commise dans les 13 m ; par contre si le coup franc se situait hors des 13 m le jeu sera repris par un coup de pied de coin.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté et a bougé.
- Si l'équipe bénéficiaire d'un coup franc joue celui – ci avant le signal de l'arbitre ce dernier s'interdira de faire recommencer le coup franc si la défense intercepte ou si la balle sort du terrain. Par contre, si dans les mêmes conditions le but est marqué, le coup franc sera à recommencer et le botteur devra être sanctionné.

- Lors d'un coup franc pour la défense dans sa propre zone des 13 m, le ballon doit être obligatoirement envoyé au-delà de la surface des 13 m. Sinon le coup franc sera rejoué.

ATTENTION : Coup de pied de pénalité sanction spécifique au football à 7

- L'arbitre appréciant la gravité de la faute accordera un coup de pied de pénalité quand l'une des dix fautes entraînant un coup franc direct est commise par un joueur en dehors de sa propre surface de réparation mais dans son propre camp. Il sera donné et exécuté dans les mêmes conditions que le penalty (face au but) mais le ballon sera placé sur la ligne des 13 m. Les autres joueurs se placeront derrière la ligne et laisseront seuls le gardien et le tireur, les adversaires devront se trouver à 6 m du ballon.

- Si un coup de pied de réparation est donné à la fin du temps réglementaire, le temps sera prolongé pour l'exécution de celui-ci par le bottant désigné à l'exclusion de toutes reprises par celui-ci ou pas ses partenaires.

Un coup de pied de pénalité sanctionnera obligatoirement les fautes effectuées dans cette partie de terrain par un défenseur recevant un carton : blanc jaune, rouge

LOI 14 : Coup de pieds de réparation

- Le coup de pied de réparation ou PENALTY est accordé dans les mêmes conditions que pour le football à 11, c'est à dire quand l'une des dix fautes entraînant un coup franc direct est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation (surface des 13 m), nonobstant l'endroit où se trouve le ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.
- Pour l'exécution, le ballon sera placé à une distance de 9 m de la ligne de but en face des buts (11 m dans le cas de buts de 7 m 32 X 2 m 44).
- Seuls le gardien de but et le tireur clairement identifiés se feront face, les autres joueurs se tiendront en dehors de la surface des 13 m et à 6 m du ballon.
- Le gardien devra se tenir sur la ligne de but, entre les montants de but face au tireur (le gardien est autorisé à se déplacer latéralement sur sa ligne de but).
- Le tireur n'est pas autorisé à faire de la tromperie ou à tirer en deux temps.
- L'arbitre se placera à côté du ballon de façon à l'avoir à sa gauche et le tireur à sa droite. Il devra obligatoirement donner l'exécution du tir par un coup de sifflet.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé vers l'avant.
- Le ballon devra obligatoirement être botté vers l'avant.
- Le tireur n'a pas le droit de rejouer le ballon une seconde fois avant qu'un autre joueur ne l'ait touché (coup franc indirect contre lui).
- Sur coup de pied de réparation ou lors d'une série de tir au but si le ballon venait à se dégonfler pendant sa trajectoire (pas eu son plein effet) le coup de pied ou le tir au but seraient à refaire.
- Si un corps étranger arrêta le ballon dans sa trajectoire, le coup de pied de réparation serait à refaire (pas eu son plein effet).
- Si un coup de pied de réparation est donné à la fin du temps réglementaire, le temps sera prolongé pour l'exécution de celui-ci par le bottant désigné à l'exclusion de toutes reprises par celui-ci ou pas ses partenaires.

- Un but pourra être marqué directement dans le but adverse à partir d'un coup de pied de réparation.

SANCTIONS : Pour toute infraction à cette loi :

- Par l'équipe défendant, le coup de pied de réparation sera recommencé si un but n'a pas été marqué ;
 - Par un joueur de l'équipe attaquante autre que celui bottant le ballon, si un but est marqué, il sera annulé et le coup de pied de réparation recommencé ;
Si le but n'est pas marqué CFI pour la défense à l'endroit ou le joueur a pénétré.
 - Par le joueur bottant le coup de pied de réparation ; la faute étant commise avant que le ballon soit en jeu, un joueur de l'équipe adverse bottera un CFI à l'endroit où la faute a été commise.
- Epreuve des tirs au but : (Pour départager 2 équipes à égalité après le temps réglementaire en match éliminatoire). Cette épreuve se déroule IMMEDIATEMENT après la fin de la partie, sans regagner les vestiaires.
 - Les dispositions suivantes seront prises, pour le déroulement de l'épreuve :
 - * L'arbitre désignera le but sur lequel les tirs seront effectués.
 - * L'arbitre procédera au tirage au sort pour désigner l'équipe qui botte le premier coup de pied.
 - * Le gagnant du toss choisit de tirer en premier ou en second.
 - Chaque joueur en jeu à l'issue du match tire un coup de pied au but. Ce qui amène à une première SERIE de SEPT coups de pied par équipe si aucune équipe n'a eu des expulsés.. L'équipe ayant eu un joueur expulsé ne pourra faire tirer que 6 joueurs.
 - Toute équipe terminant un match avec un plus grand nombre de joueurs que l'équipe adverse, est tenue d'égaliser ce nombre à la baisse et de communiquer à l'arbitre le nom du joueur exclu de la procédure.
 - Les tirs sont effectués alternativement, les gardiens permutant à chaque fois.
 - Tous les joueurs, à l'exception des gardiens de buts et celui donnant le coup de pied, doivent rester à l'intérieur du rond central pendant l'exécution des tirs.
 - Si après la 1ère série les équipes ont obtenu le même nombre de buts, l'épreuve se poursuit, un joueur de chaque équipe tirant à nouveau, jusqu'à ce qu'une équipe ait obtenu un but de plus que l'autre pour un nombre identique de tirs effectués.
 - L'équipe qui totalise le plus grand nombre de buts est déclarée gagnante.
 - Toute faute commise au moment d'un coup de pied ne doit pas profiter à l'équipe qui l'a commise. Les coups de pieds sont exécutés suivant les dispositions de la loi XIV (Pénalty en dehors du temps réglementaire), c'est-à-dire, que dès que le tir a eu son plein effet, il doit être considéré, soit :
 - but marqué : but
 - ballon à côté : pas de but
 - ballon sur transversale ou montants : pas de buts.

LOI 15 : Rentrée de touche.

- C'est une remise en jeu du ballon qui a franchi les limites du terrain par la ligne de touche. Elles doivent s'effectuer à la main dans la zone de hors jeu de l'équipe qui bénéficie de la touche (lancer le ballon en jeu, par-dessus la tête avec les 2 mains, étant en face du terrain, ayant une partie de chaque pied au sol sur ou à l'extérieur de la ligne, à moins d'un mètre Elles peuvent s'effectuer indifféremment aux pieds et à la main dans les autres surfaces du terrain.

- Le ballon est en jeu dès qu'il a quitté les mains ou le pied du joueur effectuant la touche et qu'il a pris contact avec la ligne de touche.
- Un but ne peut pas être marqué directement sur une rentrée de touche. Si le ballon sur rentrée de touche ressort du terrain par la ligne de but, il y a :
 - * dégagement au 9m : si c'est la ligne de but adverse.
 - * corner si c'est la ligne de but propre.
- Dans le cas où le ballon n'aurait pas franchi la ligne de touche, celle-ci serait à refaire par la même équipe.
- Si la rentrée de touche n'a pas été faite régulièrement, elle sera recommencée par un joueur de l'équipe adverse.
- Si le joueur qui fait la rentrée rejoue le ballon avant que celui-ci ne soit touché ou joué par un autre joueur, un CFI sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise (loi 13).
- Il est interdit de gêner ou d'importuner le joueur effectuant la rentrée de touche :
 - à la main, l'adversaire doit se tenir au moins à 2 m (donc interdit de se tenir juste devant le joueur effectuant la remise en jeu).
 - au pied, l'adversaire doit se tenir au moins à 6 m .Si la balle est perdue à cause du non respect de cette règle la touche sera à refaire , et le joueur adverse fautif recevra un avertissement.

REMARQUES :

- pas de hors-jeu sur une rentrée de touche.
- sur une rentrée de touche (pied ou main), le gardien de but ne peut se saisir du ballon avec ses mains si celui-ci est envoyé directement par un partenaire : sanction coup franc indirect à l'endroit où il s'est saisi du ballon (sauf circonstances particulières loi 8).

LOI 16 : Coup de pied de but

- Lorsque le ballon, après avoir été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe attaquante, aura entièrement dépassé la ligne de but, soit à terre, soit en l'air, sans qu'un but n'ait été marqué, il sera placé à une distance de 9 m maximum à droite ou à gauche du point de coup de pied de réparation et sera relancé au pied directement dans le jeu au-delà de la surface de 13 m par un joueur de l'équipe défendant, lequel ne pourra rejouer le ballon avant qu'il ait été touché ou joué par un autre joueur.
- Un but ne peut être marqué contre son camp sur coup de pied de but
- Si le ballon n'a pas été envoyé au-delà de la surface de 13 m, c'est à dire directement dans le jeu, le coup de pied sera recommencé. Le joueur bottant le coup de pied de but ne pourra rejouer le ballon qu'après qu'il aura été touché ou joué par un autre joueur.
- Un but pourra être marqué dans le but adverse directement sur un tel coup de pied. Les joueurs de l'équipe opposée à celle dont fait partie le joueur bottant le coup de pied de but devront se trouver en dehors de la surface de 13 m jusqu'à ce que le ballon ait été botté hors de celle-ci.
- Si le joueur qui a donné le coup de pied de but rejoue le ballon après que celui-ci soit sorti de la surface de réparation, mais avant qu'il n'ait été touché ou joué par un autre joueur, un CFI sera accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où l'infraction a été commise, sous réserve des circonstances particulières de la loi 8.

LOI 17 : Coup de pied de coin

- Lorsque le ballon, après avoir été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe défendant, aura entièrement dépassé la ligne de but, soit à terre, soit en l'air, sans qu'un but n'ait été marqué, un coup de pied de coin sera donné par un joueur de l'équipe attaquante.
- le ballon doit être placé dans l'arc de cercle du drapeau de coin le plus proche (possibilité de le mettre sur la ligne de l'arc de cercle).
- Le Drapeau ne pourra être déplacé, et c'est de cet endroit que le ballon sera botté. Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté et a bougé.
Un but pourra être marqué directement dans le but adverse sur un tel coup de pied.
- Les joueurs de l'équipe opposée à celle dont fait partie le joueur bottant le coup de pied de coin ne pourront s'approcher à moins de 6 m du ballon avant que celui-ci soit en jeu, c'est à dire avant qu'il ait été botté. Le joueur qui aura botté le coup ne pourra rejouer le ballon avant que celui-ci ait été touché ou joué par un autre joueur.
- Si le joueur qui donne le coup de pied joue le ballon une 2ème fois avant qu'il n'ait "été touché ou joué par un autre joueur, l'arbitre accordera un CFI à l'équipe adverse, botté de l'endroit où l'infraction a été commise, sauf circonstances particulières de la Loi 8.
Dans le cas de toute autre infraction, le coup sera recommencé.

RAPPEL

- Le gardien de but est considéré comme étant en possession du ballon dès qu'il le touche par une partie quelconque de ses mains ou de ses bras. Il est également en possession du ballon au moment où il le fait ricocher intentionnellement sur la main ou sur le bras. En revanche, il n'est pas en possession du ballon quand, de l'avis de l'arbitre, le ballon rebondit accidentellement sur le gardien de but, par exemple après une interception.
- Conformément à la loi 12, un joueur peut effectuer une passe en retrait au gardien de but de son équipe, mais uniquement de la tête, de la poitrine ou du genou. . Toutefois si de l'avis de l'arbitre un joueur utilise délibérément un moyen illégal pour contourner la loi, le joueur en question se rend coupable d'un comportement antisportif. Il se voit infliger un avertissement (carton jaune). Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise.

Il est rappelé aux arbitres :

- Qu'ils ne doivent pas autoriser les gardiens de but à tenir le ballon dans les mains (bras) pendant plus de 6 secondes.
- De prendre les mesures qui s'imposent vis à vis de l'utilisation frauduleuse (et rarement sanctionnée) des bras dans la surface de réparation sur les coups de pieds arrêtés.
- De sanctionner les pertes de temps provoquées par les gardiens de but.

CARTON BLANC

Exclusion temporaire

Le carton blanc est une sanction administrative , il entraîne une exclusion temporaire . Elle sera d'une durée de :

- Cadets , Juniors – seniors 7 minutes en match simple, 3' en tournoi.
- Minimes 5' en match simple 3' en tournoi

Notifié par l'arbitre à un joueur ayant commis sa première faute passible d'un avertissement , il ne sera pas mentionné sur la feuille de match à l'issue de la rencontre et n'entraînera aucune suspension ,ni point de pénalité.

Le carton blanc a un objectif uniquement préventif et éducatif.

Article premier : L'arbitre utilisera le carton blanc pour toutes les fautes passibles d'avertissement suivant la loi XII.

- comportement antisportif,
- désapprobation en paroles ou en actes,
- enfreindre avec persistance les lois du jeu,
- retarder la reprise du jeu,
- ne pas respecter la distance requise lors d'un coup de pied de coin ou d'un coup franc, ou d'une rentrée en touche,
- pénétrer ou revenir sur le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre,
- quitter délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre.

Article 2 : Le carton blanc ne pourra être signifié qu'une seule fois au même joueur durant le match.

En cas de nouvelle infraction, l'avertissement avec exclusion temporaire ou le carton rouge entraînant l'exclusion définitive devra être prononcé suivant l'application des lois du jeu.

Article 3 : Le carton blanc devra être notifié à un joueur lors d'un arrêt de jeu. Au cas où l'arbitre n'arrêterait pas le jeu sur le fait en raison d'un avantage, la sanction sera notifiée au joueur dès le premier arrêt de jeu naturel.

Article 4 : L'arbitre notifiera au joueur la sanction à l'aide d'un carton blanc.

Article 5 : Le joueur exclu temporairement ne pourra être remplacé durant la durée de la sanction.

Article 6 : A l'issue du temps prévu pour l'exclusion temporaire, l'équipe pourra faire entrer sur le terrain :

- soit le joueur exclu temporairement,
- soit un joueur remplaçant régulièrement inscrit sur la feuille de match.

Article 7 : Le décompte du temps sera effectif à partir du moment où le joueur aura quitté l'aire du jeu.

Le décompte du temps sera à la charge :
- de la table de marque
- de l'organisation
- des responsables d'équipes

Article 8 : Le joueur exclu temporairement ira sur le banc de touche et de par le fait qu'il est considéré comme faisant partie intégrante de l'équipe reste soumis à l'autorité de l'arbitre et pourra, le cas échéant, être sanctionné comme tel.

Article 9 : lorsque la durée de la sanction sera écoulee, le joueur rentrera par la ligne médiane sans attendre un arrêt de jeu mais uniquement sur un signe d'acquiescement de l'arbitre.

Article 10 : Au cas où une rencontre devrait se terminer alors qu'une sanction temporaire est en cours, la sanction sera considérée comme purgée.

Cependant le joueur sanctionné ne pourra pas participer à l'éventuelle série de tirs au but. Dans ce cas l'autre équipe égalisera le nombre de ses joueurs à la baisse.

Article 11 : La rencontre continuera même si une équipe du fait de plusieurs exclusions temporaires se retrouve en infériorité numérique temporaire (moins de 6 joueurs).