



UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE



ASSUREUR MILITANT



**Les règles essentielles du
football à 7**

SOMMAIRE

Le respect des lois du jeu est un élément éducatif essentiel du football à effectifs réduits.

L'arbitrage des jeunes par des jeunes doit être favorisé.

Le terrain et ses dimensions	Page 2
Le ballon et les joueurs	Page 3,4
L'arbitre et ses assistants	Page 4,5
La durée de la rencontre	Page 6
Le ballon en jeu, hors du jeu, le but	Page 7,8
Le hors jeu	Page 8,9,10,11
Fautes et comportement antisportif	Page 12,13,14,15,16
Les coups francs et le coup de pied de réparation	Page 16,17,18
La rentrée de touche	Page 18
Le coup de pied de but	Page 19
Le coup de pied de coin	Page 20
Le rôle de l'arbitre	Page 21

Ce mémento appartient à :

- **Prénom :** _____
- **Nom :** _____
- **Collège :** _____



LE TERRAIN ET SES DIMENSIONS

- Le terrain doit avoir les dimensions suivantes :

Longueur : 50 à 75 mètres, largeur 45 à 55 mètres.

- Ces dimensions correspondent à un $\frac{1}{2}$ terrain de football à 11.
- Les dimensions des buts sont de 6 mètres x 2,10 mètres.
(*Tolérance 2 mètres*)

Les buts doivent être fixés au sol (sur la ligne de touche du terrain à 11 de préférence).

Les buts pivotants sont recommandés.

- Le cercle central a 6 mètres de rayon.
- Le point de réparation (pénalty) est placé à 9 mètres du but.





- Le ballon utilisé est de taille 4 (63,5 à 66 centimètres de circonférence) pour les benjamins et minimes, de taille 5 (68 à 71 centimètres de circonférence) pour les cadets et juniors.
- Le poids du ballon sera compris entre 350 et 390 grammes, (taille 4) et entre 410 et 450 grammes (taille 5).
- Il doit être correctement gonflé.
- Une équipe se compose de 7 joueurs dont un gardien de but.
- 5 remplaçants sont autorisés.
- Le remplacement ne peut se faire que lors d'un arrêt de jeu et avec l'accord de l'arbitre.
- Un joueur « remplacé » peut reprendre part à la rencontre en qualité de « remplaçant ».
- Une équipe présentant moins de 6 joueurs sur le terrain est déclarée forfait. (Sauf en cas d'exclusion temporaire).

L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour lui-même ou pour les autres. Les montres, chaînes et bracelets sont interdits.



L'équipement obligatoire comprend :

- un maillot « numéroté » (*si possible*), un short et des bas de couleur identique pour tous les joueurs. Les protège-tibias sont également obligatoires. Les chaussures seront adaptées à la surface de jeu.

Le gardien de but devra porter des couleurs le distinguant des autres joueurs des deux équipes et de l'arbitre.

L'ARBITRE ET SES ASSISTANTS

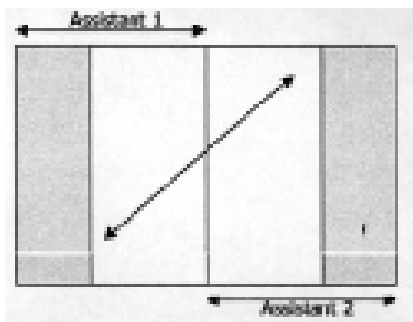
- Les rencontres seront arbitrées par de jeunes arbitres UNSS certifiés ayant reçu une formation au sein de leur AS, du département ou de l'académie d'origine.
- Une rencontre ne peut se dérouler sans qu'un arbitre soit nommé. Il sera muni d'un sifflet.
- Il reste le seul juge quant à l'application des lois du jeu, des fautes commises et des sanctions à prendre.
- Des initiatives d'arbitrage à 2 jeunes officiels sur le terrain (un par demi-terrain) sont autorisées, sous réserve de l'accord des professeurs des deux équipes, et sans que cette décision ne puisse entraîner des contestations ultérieures.



- Les professeurs sont chargés de tout mettre en œuvre pour aider le jeune arbitre dans ses fonctions. Le respect et l'acceptation de ses décisions seront expliqués aux joueurs avant le début de la rencontre.
- L'arbitre sera aidé dans sa tâche par deux assistants, qui auront reçu également le même type de formation.
- Ils seront munis de drapeaux de touche, ils seront placés de chaque côté du terrain et se déplaceront le long de la moitié de la ligne de touche vers le droite.

L'arbitre central se déplace en diagonale pour voir ses assistants.

Les déplacements des assistants se font suivant le schéma ci-dessous :



LA DUREE DE LA RENCONTRE

- Un match se compose de deux périodes de jeu.
- L'arrêt à la mi-temps sera de 10 minutes maximum



Il est possible pour chaque équipe d'utiliser un temps-mort d'une minute et trente secondes par mi-temps.

(Cette durée ne fait pas partie du temps de jeu)

Catégorie	Si 1 seul match	Si plusieurs rencontres
Benjamins	2 x 20 minutes	2 x 15 minutes
Minimes	2 x 25 minutes	2 x 17 minutes
Cadets	2 x 30 minutes	2 x 20 minutes
Juniors	2 x 35 minutes	2 x 25 minutes



LE BALLON EN JEU

LE BALLON HORS DU JEU - LE BUT

- 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 lorsqu'il se trouve sur le terrain de jeu.
- Les lignes font partie des surfaces qu'elles délimitent.
- Un but est marqué quand le ballon a **ENTIEREMENT** franchi la ligne de but (en l'air ou à terre), entre les poteaux et sous la transversale.
- Le ballon doit rester conforme et ne doit pas avoir été touché par un corps étranger, ni de la main ou du bras par un joueur de l'équipe



attaquante. (Excepté le gardien de but se trouvant dans sa propre surface de réparation).

- L'équipe qui aura marqué le plus de buts aura gagné la rencontre, sinon le match est déclaré nul.

LE HORS JEU

Un joueur est signalé hors-jeu, dans la zone des 13 mètres adverses, si au moment où le ballon est joué par un partenaire dans sa direction, il est plus proche de la ligne de but adverse que le ballon et qu'il n'a pas au moins 2 adversaires entre lui et le but adverse.

- Un joueur n'est pas hors jeu en dehors de la zone des 13 mètres.
- Un joueur n'est pas hors jeu s'il se trouve sur la même ligne que l'avant dernier adversaire ou les deux derniers adversaires.
- La position de hors jeu d'un joueur ne doit être sanctionnée que si, au moment où le ballon est joué par un coéquipier, 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.



Hors jeu, le joueur est devant le ballon dans la zone des 13 mètres.



Hors jeu, le joueur est devant le ballon dans la zone des 13 mètres.



- 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



Pas de hors jeu, le joueur est dans la zone des 13 mètres mais derrière le ballon.



Pas de hors jeu, le joueur n'est pas dans la zone des 13 mètres.



Après un hors-jeu, le jeu sera arrêté et repris par un coup franc indirect au bénéfice de l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise.



L'ARBITRE ASSISTANT SIGNALA PUIS INDIQUE LE LIEU DU HORS JEU



hors jeu



au centre du terrain



devant l'assistant



du côté opposé a l'assistant



FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF

Le football est avant tout un jeu.
Les fautes et comportements
antisportifs doivent être sanctionnés
comme suit :



COUP FRANC DIRECT

Un coup franc est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, dans l'esprit de l'arbitre, commet l'une des dix 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,
- Tacler un adversaire pour s'emparer du ballon en touchant l'adversaire, avant ou au moment de jouer le ballon,
- Tenir un adversaire,
- Cracher sur un adversaire,



- Toucher délibérément le ballon des mains (sauf le gardien de but dans sa propre surface de réparation).

COUP DE PIED DE REPARATION (pénalty)

Un pénalty est accordé lorsque l'une de ces dix fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, si le ballon est en jeu, à quelque endroit du terrain que ce soit.

COUP FRANC INDIRECT

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, dans l'esprit de l'arbitre, commet l'une des quatre fautes suivantes :

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

Un coup franc indirect pourra être accordé à l'équipe adverse du gardien de but qui commet l'une des 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 bottée délibérément par un partenaire,
- Toucher le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.

Il est autorisé à l'arbitre de procéder à une expulsion temporaire de 5 minutes en match simple et de 3 minutes en tournoi, pour les fautes passibles d'un avertissement.

Une seule exclusion temporaire par joueur et par rencontre est autorisée.

SANCTIONS DISCIPLINAIRES

Dans un but préventif et éducatif, l'arbitre pourra infliger un carton blanc à un joueur quand il commet une des sept fautes suivantes passibles d'avertissement (*le carton blanc signifie une exclusion temporaire de 5 minutes en match simple, de 3 minutes en tournoi, pour le joueur fautif*) :

- Comportement antisportif (y compris la simulation destinée à tromper l'arbitre),



- Enfreindre avec persistance les lois du jeu,
- Désapprobation en paroles ou en actes,
- Retarder la reprise du jeu,
- Ne pas respecter les distances sur un coup de pied arrêté,
- Entrer ou revenir sur le terrain sans autorisation de l'arbitre,
- Quitter le terrain sans autorisation de l'arbitre.



Fautes passibles d'exclusion

Un joueur sera exclu du terrain (*et ne sera pas remplacé*), quand il commet l'une des sept fautes suivantes :

- Faute grossière,
- Acte de brutalité,
- Cracher sur une personne,
- Empêcher un but en le stoppant avec les mains dans sa surface de réparation (*sauf le gardien de but*),
- Anéantir une occasion de but manifeste en commettant une faute passible d'un CFD ou d'un CPR,
- Propos ou gestes blessants, injurieux ou grossiers,
- Récidive après un avertissement.



PRECISIONS

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, en lançant le ballon sur lui.



LES COUPS FRANCS ET LE COUP DE PIED DE REPARATION

Les coups francs sont directs ou indirects selon la nature de la faute.

- Direct : but marqué directement valable.
- Indirect : le ballon doit toucher un autre joueur pour que le but soit valable.

Le ballon se trouve en jeu aussitôt qu'il a été botté et a bougé.

Lors d'un coup franc en faveur de la défense dans sa propre zone des 13 mètres, le ballon doit être envoyé en dehors de la zone. Sinon le coup franc sera rejoué.

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 mètres*).

Le ballon sera placé à 9 mètres de la ligne de but en face des buts.

Seuls le gardien et le tireur clairement identifié se feront face. Les autres joueurs seront placés au plus près à 6 mètres du ballon et en dehors de la surface de but.

Le ballon devra être tiré vers l'avant et sera considéré en jeu dès qu'il aura été botté vers l'avant. Le tireur ne peut pas toucher deux fois consécutivement le ballon.

EPREUVES DE TIRS AU BUT

Pour départager deux équipes à égalité à la fin du temps réglementaire en match



Cette épreuve se déroule **IMMEDIATEMENT** à la fin de la rencontre sans retourner aux vestiaires.

Tous les joueurs présents sur le terrain à l'issue de la rencontre doivent tirer chacun leur tour en alternant avec l'autre équipe.

Si une équipe n'a plus que six joueurs, l'adversaire devra désigner le joueur de son groupe qui ne participera pas à cette épreuve.



Le déroulement de l'épreuve est identique aux règles du football à 11. L'équipe gagnante au tirage au sort choisira de tirer en premier ou en second.

LA RENTREE DE TOUCHE

C'est une remise en jeu du ballon qui a franchi les limites du terrain par la ligne de touche.

Elle doit s'effectuer à la main dans la zone de hors jeu de l'équipe qui bénéficie de la touche.

Elle peut s'effectuer indifféremment au pied ou 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.

Un but ne peut être marqué directement sur une touche.

Il n'y a jamais de hors jeu sur une touche.

Si la touche n'est pas faite régulièrement, elle sera recommencée par un joueur de l'équipe adverse.

Il est interdit de gêner ou d'importuner le joueur effectuant la rentrée en touche.

Sur une rentrée de touche, le gardien ne peut en aucun cas se saisir du ballon avec les mains, si celle-ci est réalisée par un partenaire.



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 mètres maximum à droite ou à gauche du point de coup de pied de réparation et sera relancé du pied directement dans le jeu au delà de la surface de 13 mètres, par un joueur de l'équipe défendante, lequel ne pourra rejouer le ballon avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur.

Un but ne peut être marqué contre son camp sur un coup de pied de but.

Si le ballon ne quitte pas la zone des 13 mètres, ou est touché par un autre joueur avant qu'il ne quitte la zone, le coup de pied est à recommencer.

Le joueur qui a botté le coup de pied ne peut toucher deux fois consécutivement le ballon.



LE COUP DE PIED DE COIN

Lorsque le ballon, après avoir été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe défendante, 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 de coin le plus proche (ou sur la ligne).

Le drapeau ne pourra pas être déplacé.

Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté et a bougé.

Un but peut être marqué directement sur un tel coup de pied.



LE ROLE DE L'ARBITRE

L'arbitre est le sportif qui contrôle le jeu et veille à la sécurité des joueurs.

L'arbitre est le garant du respect des règles du jeu et surtout de l'esprit du jeu.

Il doit rester le plus impartial possible et garder ses distances dans les relations avec les joueurs.

Toutes les sanctions doivent être infligées à une distance de deux à trois mètres du joueur concerné en l'isolant du groupe.

L'arbitre est maître de toutes ses décisions et ne doit pas se laisser influencer par qui que ce soit ; ses décisions doivent être prises rapidement et sans laisser la place à l'indécision.

Ses coups de sifflet doivent être brefs et clairs.

Il doit intervenir seulement quand cela est nécessaire au bénéfice de l'esprit du jeu et du respect du règlement.

L'arbitre peut se tromper, le joueur le sait et doit l'accepter, car lui-même n'est pas infallible.

Respecter l'arbitre, c'est l'aider à diriger une rencontre.



Notes

Crédit photos : Pascal HEBERT UNSS 92



**« Le respect du jeu par la
connaissance des règles. »**

