



FOOTBALL À L'USEP PARIS

Règlement d'arbitrage



LES REGLES USEP DU FOOTBALL A 7

RAPPEL :

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

LE TERRAIN ET SES DIMENSIONS :

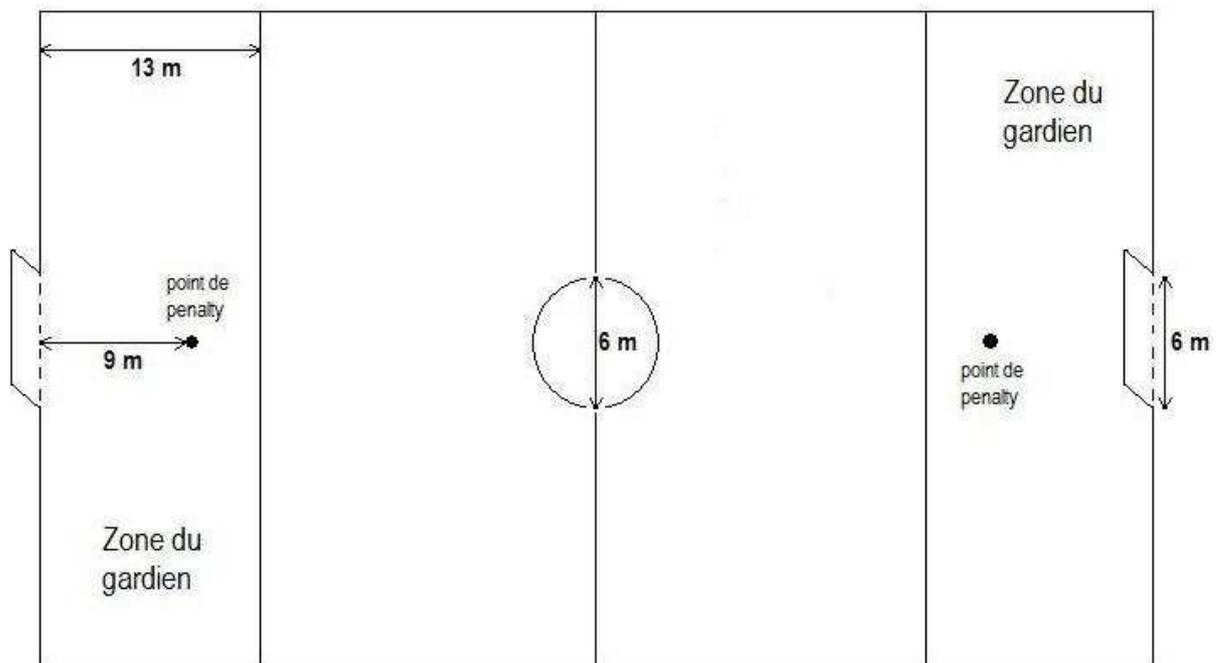
- Le terrain doit avoir les dimensions suivantes :
LONGUEUR : 50 à 75 mètres
LARGEUR : 45 à 55 mètres

Ces dimensions correspondent à un demi-terrain de football à 11.

DIMENSIONS DES BUTS : 6 mètres x 2mètres

CERCLE CENTRAL : 6 mètres de diamètre

POINT DE PENALTY : situé à 9 mètres du but.



LE BALLON ET LES JOUEURS :

- Le ballon utilisé est de taille 4 (63,5 à 66cm de circonférence pour les Po et Pu).
- Le poids du ballon sera compris entre 350 et 390 grammes (taille 4).
- Il doit être correctement gonflé.
- Une équipe se compose de 7 joueurs dont un gardien de buts.
- 3 remplaçants sont autorisés.
- Les remplacements doivent être signalés à l'arbitre.
- Un joueur « remplacé » peut reprendre part à la rencontre en qualité de « remplaçant ».
- Afin de ne pas blesser de ne pas se blesser, les montres, chaînes, bracelets seront retirés avant les rencontres.

L'EQUIPEMENT DES JOUEURS :

- Maillot identique pour tous les joueurs d'une même équipe, à l'exception du gardien de buts qui portera une tenue distinctive.
- Les protège-tibias sont conseillés,
- Les chaussures seront adaptées à la surface de jeu.

L'ARBITRE ET SES ASSISTANTS :

- Les rencontres seront arbitrées par de jeunes officiels USEP appartenant à une équipe différente de celles se rencontrant
- Une rencontre ne peut se dérouler sans qu'un arbitre soit nommé. Il usera muni d'un sifflet
- L'arbitre reste le seul juge quant à l'application des lois du jeu, des fautes commises et des sanctions à prendre.
- Il sera assisté de 2 juges de ligne.
- Le chronométrage de la rencontre sera assuré par un enfant.
- Les animateurs sont chargés de tout mettre en œuvre pour aider les jeunes arbitres dans leurs fonctions. Le respect et l'acceptation des décisions de l'arbitre seront expliqués aux joueurs avant le début de la rencontre.

DUREE DES RENCONTRES :

- Un match se compose de 2 périodes de jeu de 15 minutes chacune pour les Pupilles, de 12 minutes pour les Poussins.
- L'arrêt à la mi-temps sera de 5 minutes au maximum.

BALLON EN JEU, 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 se 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.
- 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 buts 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 match nul.

LE HORS-JEU :

Un adversaire 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.

HORS-JEU :

Le joueur est devant le ballon dans la zone des 13 mètres.



PAS DE HORS-JEU : Situation n°1

Le joueur est dans la zone des 13 mètres, mais derrière le ballon



PAS DE HORS-JEU : Situation n°2

Le joueur n'est pas dans la zone des 13 mètres



L'ARBITRE ASSISTANT SIGNALE PUIS INDIQUE LE LIEU DU HORS-JEU



hors jeu



au centre du terrain



devant l'assistant



du côté opposé à l'assistant

FAUTES ET COMPORTEMENTS ANTI-SPORTIFS :

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

- *Le coup franc*, accordé à l'équipe du joueur qui, commet l'une des 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 → **LE TACLE EST INTERDIT.**
 - Tenir un adversaire.
 - Toucher délibérément le ballon des mains (sauf le gardien de buts dans sa propre surface de réparation).

- *Le coup de pied de réparation ou penalty* est accordé lorsque l'une de ces fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, si le ballon est en jeu.
- **FAUTES PASSIBLES D'EXCLUSION :**
Un joueur sera exclu du terrain (et ne sera pas remplacé), quand il commet l'une des fautes suivantes :
 - Faute grossière
 - Acte de brutalité
 - Cracher sur une personne
 - Propos ou gestes blessants, injurieux ou grossiers.
 - Un coup de pied de réparation doit être accordé quand le ballon est en jeu et que le gardien de buts, dans sa propre surface de réparation, frappe ou tente de frapper un adversaire, en lançant le ballon sur lui.

LA TOUCHE :

Il y a touche quand le ballon sort du terrain par l'un des grands côtés qui le borde. La remise en jeu s'effectue à l'endroit de la sortie, le ballon étant tenu à 2 mains, derrière et au-dessus de la tête, puis lancé.

LE COUP DE PIED DE COIN OU « CORNER » :

Il y a « corner » lorsqu'un joueur ou le gardien de buts fait sortir le ballon derrière sa ligne de but.

Le ballon doit être remis en jeu dans le coin le plus proche (ou sur la ligne) le plus proche de la sortie du ballon.

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 RÔLE 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.

L'arbitre est maître de toutes les décisions et ne doit pas se laisser influencer par qui que se 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 ne doit intervenir que lorsque cela s'avère nécessaire au bénéfice de l'esprit du jeu et du respect du règlement.

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

Respecter l'arbitre, c'est l'aider à diriger une rencontre l'aider à maintenir l'esprit du jeu.