



FOOTBALL

Le règlement / L'arbitrage / Les rencontres



RESPECT / HUMILITÉ / PLAISIR



Union Sportive de l'Enseignement
du Premier degré
167, boulevard de la Villette 75010 PARIS
Tel : 01.53.38.85.18
mail : contact@usep75.fr

www.usep75.fr



Direction de la Jeunesse et Sports
Bureau des Écoles du Sport
25, Boulevard Bourdon 75004 PARIS
Tel : 01.42.76.28.30
mail : djs-mds@paris.fr

L'ESPRIT DU JEU

Ces rencontres avec enjeu doivent être avant tout fondées sur la notion de **respect** : des autres, des règles, des Officiels.

C'est donc l'occasion pour chaque enseignant d'accompagner les enfants dans la dramatisation de la défaite et la relativisation de la victoire.

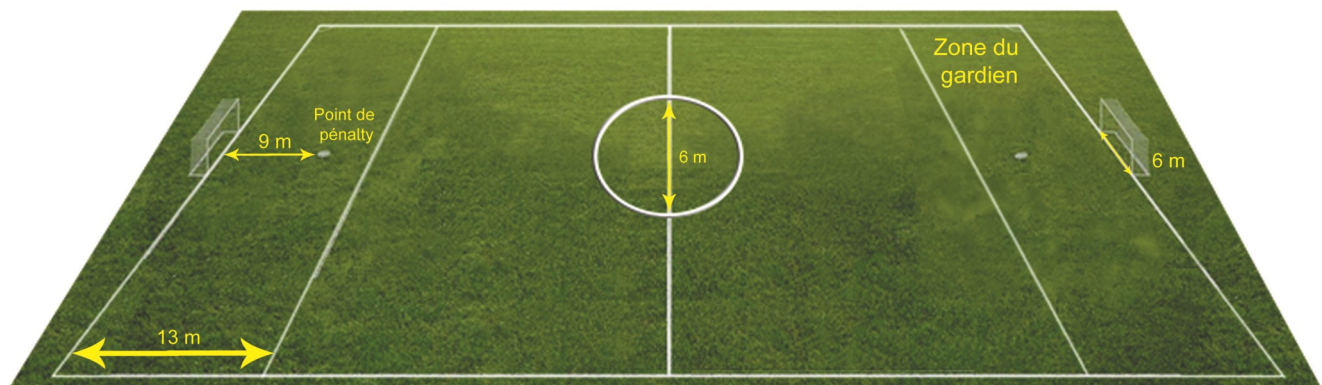
On demandera aux joueurs et aux arbitres de se saluer avant et après la rencontre.

Beau match !



Bien joué !

LE TERRAIN



DIMENSIONS :

POUSSINS

≈ 1/4 de terrain de foot

35 mètres

25 mètres

à 8 mètres

Longueur

Largeur

Surface de réparation

PUPILLES

1/2 terrain de foot

50 à 75 mètres

45 à 55 mètres

à 13 mètres

REGLES FONDAMENTALES

Le football qui oppose 2 équipes sur un terrain rectangulaire délimité équipé de buts sur les largeurs opposées. L'objectif est de faire rentrer un ballon dans le but adverse plus de fois que l'adversaire.

La particularité du football (ballon au pied en anglais) est l'interdiction pour les joueurs de toucher le ballon avec les mains ou les bras, à l'exception du gardien de buts dans sa propre surface de réparation.

LES EQUIPES :

POUSSINS : 6 joueurs (5 joueurs de champ + 1 gardien de but)

PUPILLES : 8 joueurs (7 joueurs de champ + 1 gardien de but)

REMPLAÇANTS :

Le nombre de remplacements est illimité (un joueur remplacé devient remplaçant).

On doit tendre à ce que chaque enfant joue au moins une mi-temps.

**Toutes les règles sont adaptables avec l'accord des 2 animateurs
AVANT le début de la rencontre.**

L'ARBITRE

Je suis juste, impartial et ne me laisse pas influencer par les joueurs ou le public

Je siffle tous les contacts



J'utilise le langage des signes

Je porte le maillot « Jeune Officiel USEP »

LE COUP D'ENVOI OU ENGAGEMENT

Le ballon est placé au centre du terrain. Tous les joueurs des 2 équipes sont dans leurs camps.

Un joueur de l'équipe qui a gagné le « toss » (pile ou face, quelle main?...) engage en bottant le ballon.

Les joueurs adverses doivent se trouver à 3 mètres du ballon. Le jeu démarre dès que le ballon a clairement bougé.

=> Un but ne peut être validé si le ballon est botté directement dans le but lors du coup d'envoi et de la reprise de jeu (remise en jeu par coup de pied de but)

LE BUT

LES CAGES :

POUSSINS : 4 x 1,50 mètres

PUPILLES : 6 x 2 mètres

Dans les rencontres USEP les buts « de fortune » sont autorisés (plots, jalons...)

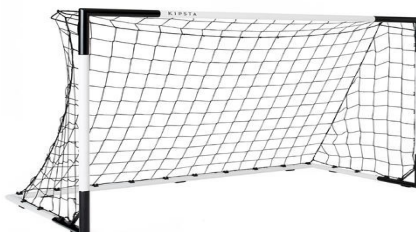
MARQUER UN BUT :

Un but est marqué quand le ballon a ENTIEREMENT franchi la ligne de but (à terre ou en l'air), entre les poteaux et la transversale (ou à l'appréciation de l'arbitre si buts « de fortune »).

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.

Tout but inscrit est suivi par un coup d'envoi en faveur de l'équipe qui a encaissé le but.

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



BALLON EN 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.

Le ballon **en jeu** dans toutes les autres situations, y compris quand :

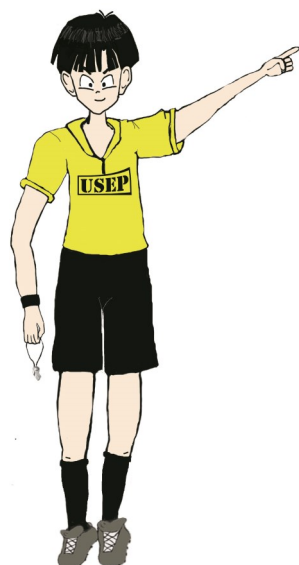
- Il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché un montant de but, la barre transversale ou un drapeau de coin.
- Il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché l'arbitre

LA TOUCHE

Il y a « touche » quand le ballon sort (entièrement) du terrain par l'un des grands côtés qui le borde.

La remise en jeu s'effectue à l'endroit de la sortie :

- Pour les **POUSSINS** : par une passe au pied, ballon posé sur la ligne, ou par une conduite de balle
- Pour les **PUPILLES** : ballon lancé à 2 mains par-dessus la tête, les pieds sur la ligne de touche



L'arbitre indique avec son bras le sens d'attaque de l'équipe qui bénéficie de la touche

SORTIE DE BUTS

- COUP DE PIED DE BUT :

Si l'équipe qui attaque sort le ballon derrière la ligne de buts, le gardien dégage le ballon en le plaçant sur son point de pénalty. Les joueurs adverses doivent se situer :

- A au moins 4 mètres pour les Poussins
- En dehors de la surface pour les Pupilles, ou 6 mètres si absence de marquage.

- 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 buts.

Le ballon doit être remis en jeu depuis le coin le plus proche de la sortie. Les joueurs adverses sont à plus de 6 mètres

Remarque : Un but peut être marqué directement sur corner.

L'arbitre indique **coup de pied de but** en désignant la surface de réparation



L'arbitre indique coup de **pied de coin** en montrant le coin du terrain concerné



LE COUP FRANC

Un coup franc est accordé à l'équipe ayant subi une faute.

Le coup franc est exécuté à l'endroit où cette faute a été commise.

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 ballon est en jeu dès qu'il est botté et a clairement bougé.

Les défenseurs doivent se situer à :

4 mètres pour les **POUSSINS**

6 mètres pour les **PUPILLES**

LE COUP DE PIED DE REPARATION OU PENALTY

Il y a coup de pied de réparation (ou penalty), lorsqu'une faute a été commise par un défenseur dans sa propre surface de réparation.

Le point de penalty est situé face au but à :

6 mètres pour les **POUSSINS**

9 mètres pour les **PUPILLES**

Tous les joueurs, excepté le tireur, doivent se trouver hors de la surface de réparation au moment de la frappe.

Le ballon est remis en jeu dès qu'il a été touché.



L'arbitre désigne le point de penalty

LES FAUTES

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 qui subit 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 ou attraper les vêtements
 - ⇒ 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 lorsqu'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, insultants ou grossiers
 - ⇒ Un coup de pied de réparation Doit être accordé quand le ballon est en jeu et

LE HORS-JEU

La règle du hors-jeu ne s'applique qu'aux PUPILLES,

après accord des 2 équipes

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 buts adverse que le ballon et qu'il n'a pas au moins 2 adversaires entre lui et le ballon.

- ⇒ Un joueur ne peut pas être 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

Postures de l'arbitre de touche



Drapeau levé à la verticale, l'assistant annonce un hors-jeu.

L'arbitre central siffle alors un coup-franc indirect.

L'assistant varie l'inclinaison de son bras pour désigner l'endroit où se trouve le joueur sanctionné de hors-jeu

De l'autre côté du terrain



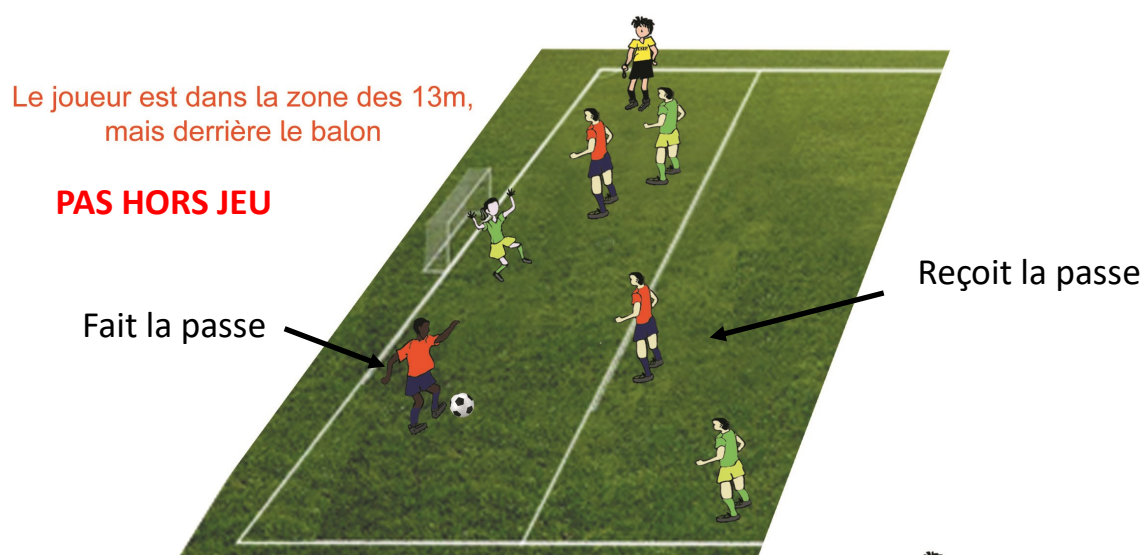
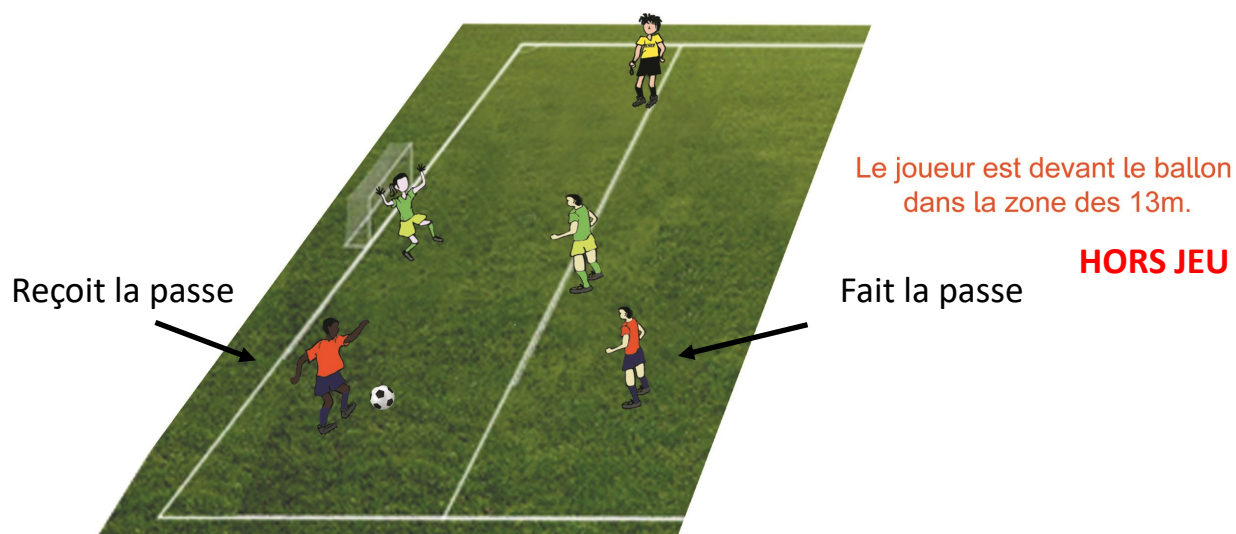
Au milieu du terrain



De ce côté du terrain



LE HORS-JEU—Suite



LA PASSE AU GARDIEN

- En Poussins : si un joueur fait une passe au pied à son propre gardien, celui-ci peut récupérer la balle avec les mains pour ensuite la gégager (à la main ou ballon au sol).
 - En Pupilles : si le gardien de but se saisit du ballon avec les mains sur une passe volontaire du pied de son partenaire, la sanction est un coup franc indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13m avec un mur à 6m.
- => Le gardien peut donc attraper le ballon à la main sur une passe de la tête ou de la poitrine

LA ZONE PROTEGEE

Objectif : cette nouvelle règle a pour mission de permettre aux jeunes joueurs et joueuses U7 / U9 de se trouver dans une situation plus confortable lors des remise en jeu. (Relance du GDB, coup de pied de but)

Mise en place lors de deux situations :

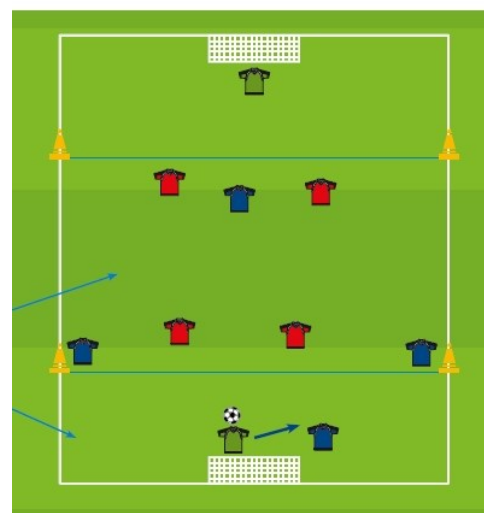
- le GDB est en possession du ballon à la main (le GDB peut relancer à la main ou au pied).
- la réalisation d'un coup de pied de but (uniquement au pied).

La zone protégée correspond à la largeur du terrain sur une longueur de 8 mètres.

Lors de la relance, l'équipe adverse devra se replacer entièrement derrière la zone protégée (ligne des 8 mètres). Les joueurs adverses pourront entrer dans la zone lors de trois situations :

- le ballon est contrôlé ou touché par un partenaire du porteur de balle.
- le ballon franchi la ligne de la zone protégée.

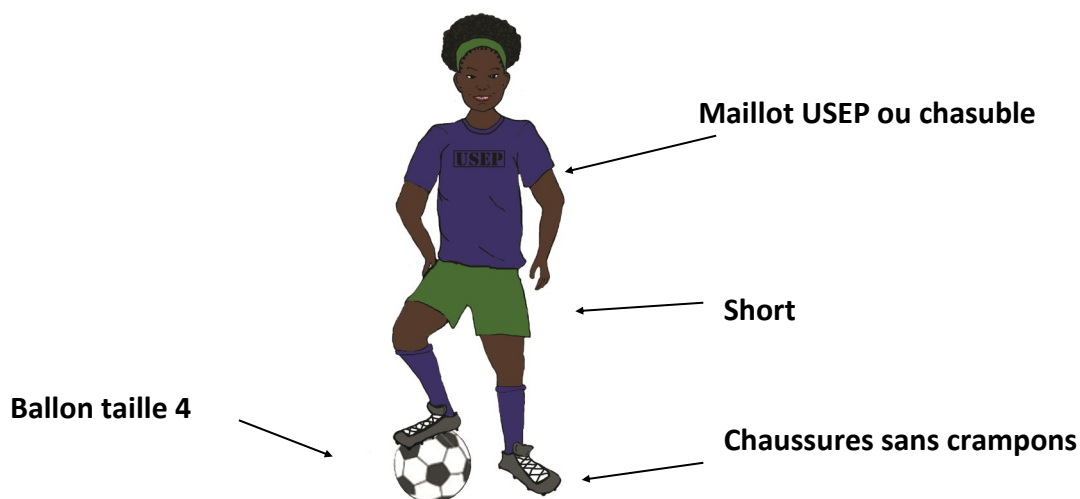
le ballon sort des limites du terrain.



LA TENUE DES JOUEURS

Tous les enfants d'une même équipe doivent porter le même maillot, il est souhaitable que ce maillot soit floqué des logos de l'USEP et de la Mairie de Paris.

Les enfants et les animateurs sont en tenue de sport, les joueurs ne portent aucun bijou.



LES TEMPS DE JEU

Catégorie Poussins : 2 mi-temps de 12 minutes

Catégorie Pupilles : 2 mi-temps de 15 minutes

Sans arrêts de jeu

En tournois les temps de jeu sont diminués (voir les circulaires spécifiques)

L'ORGANISATION DE LA RENCONTRE

Les enfants, si possibles Jeunes Officiels ou en cours de formation, devront assurer le maximum de rôles sociaux :

- ⇒ Arbitrage
- ⇒ Arbitre de touche
- ⇒ Vérification des licences
- ⇒ Remplissage de la feuille de match