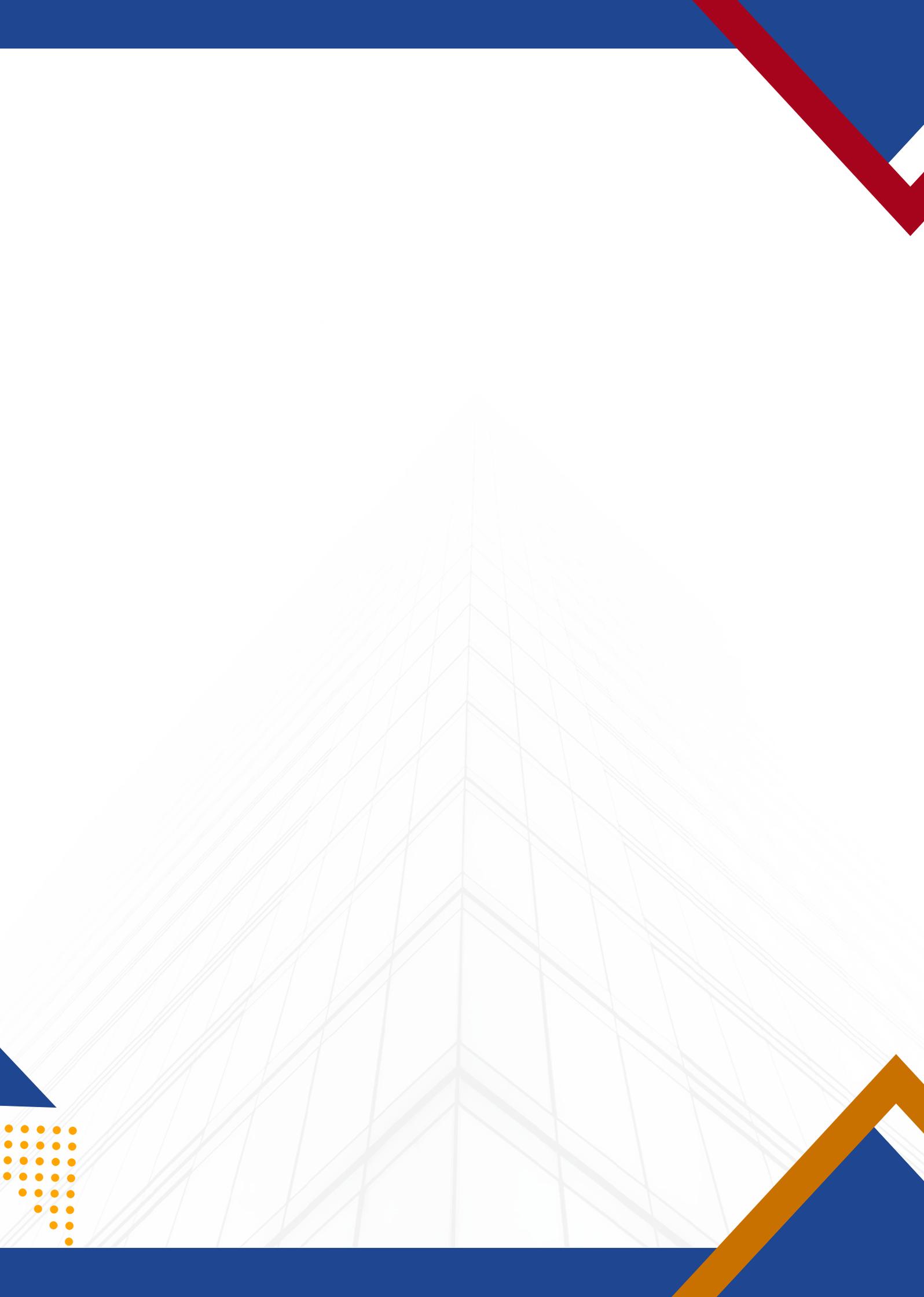


GUIDE LOIS DU JEU

www.district75foot.fff.fr





LES LOIS DU FOOTBALL

2023

LOI 1 - Le Terrain	_____	2
LOI 2 - Le Ballon	_____	4
LOI 3 - Les joueurs	_____	6
LOI 4 - L'équipement des joueurs	_____	8
LOI 5 - L'Arbitre	_____	10
LOI 6 - Les autres arbitres	_____	14
LOI 7 - Durée de la partie	_____	16
LOI 8 - Coup d'envoi et reprise de jeu	_____	18
LOI 9 - Ballon en jeu et hors jeu	_____	20
LOI 10 - Issue d'un match	_____	22
LOI 11- Hors-Jeu	_____	24
LOI 12 - Fautes et incorrections	_____	26
LOI 13- Coups francs	_____	30
LOI 14 - Penaltys	_____	34
LOI 15 - Rentrée de touche	_____	36
LOI 16 - Coup de pied de but	_____	38
LOI 17- Corner	_____	40
Gestuelle	_____	42



LOI 1

LE TERRAIN

FOOT RÉDUIT

• PRATIQUES U6/U7

- Terrain :
 - Foot à 3 avec GdB : 21m X 20m
 - Foot à 4 avec GdB : 26m X 20m
- Zone GdB : 7 m
- But : 4 X 1,5 m
- Penalty : Ligne des 7 m

• PRATIQUES U8/U9

- Terrain : 35 à 40m X 25 à 30m
- Zone GdB : 8 m
- But : 4 X 1,5 m
- Penalty : 8m

• PRATIQUES U10/U11

- 1/2 terrain à 11 (Si terrain spécifique : 55 à 60m X 45m)
- Zone GdB : 26m X 13m
- But : 6 X 2,1 m avec filets
- Penalty : 9 m

• PRATIQUES U12/U13

- 1/2 terrain à 11 (Si terrain spécifique : 60 à 65m X 50m)
- Zone GdB : 26m X 13m
- But : 6 X 2,1 m avec filets
- Penalty : 9 m



LOI 2

LE BALLON



- Le ballon doit être sphérique
- En cuir ou autre matière adéquate
- Ballon Type 5 (de U15 à Seniors)

• Quelques règles :

- Les ballons sont fournis **par le club visité**
 - Sur terrain neutre : chaque équipe fournira un ballon
- Lors d'un match en nocturne, un ballon **blanc doit obligatoirement être utilisé.** 
- L'arbitre est le **seul habilité** à désigner le ballon de jeu.
- **Ballon endommagé :**
 - **En cours de match :** Arrêt de jeu puis changement du ballon par l'arbitre. *Reprise par une balle à terre.*
 - **En dehors du jeu :** Le jeu sera repris consécutivement à l'arrêt.



LOI 2

LE BALLON

FOOT RÉDUIT

- **PRATIQUES U6/U7**

- Ballon T3 (57 à 60 cm de circonférence)
- Ballon T4 (63,5 à 66 cm de circonférence)

- **PRATIQUES U8*/U9**

- Ballon T3 (57 à 60 cm de circonférence)
- Ballon T4 (63,5 à 66 cm de circonférence)

- **PRATIQUES U10*/U11**

- Ballon T4 (63,5 à 66 cm de circonférence)

- **PRATIQUES U12/U13**

- Ballon T4 (63,5 à 66 cm de circonférence)

**Pour les U8, U10 ou U14 la taille du ballon est définie par les ligues régionales*





LOI 3

LES JOUEURS



- **Nombre de joueurs :**

Une équipe se compose de **11 joueurs** maximum.
En dessous de 8 joueurs : Match annulé ou arrêté.

- **Remplaçants :**

- **3 joueurs** inscrits sur la feuille de match (obligatoire).

- Licence ou pièce d'identité **obligatoire** avant le match.
- Tout remplaçant est **sous l'autorité de l'arbitre** (qu'il joue ou non)
- Le remplaçant ne pénètre sur le terrain que sous la **décision de l'arbitre** et lors d'un **arrêt de jeu**.
- **Exclusions :**
 - Un joueur suspendu (avant le coup d'envoi de la rencontre) **ne peut pas être inscrit sur la feuille de match** (même s'il ne participe pas à la rencontre).
 - Un joueur exclu après le coup d'envoi, **ne peut pas être remplacé**.
- **L'entraîneur (et officiel) :**
 - Peut communiquer ses instructions avec ses joueurs mais doit rester à **l'intérieur de sa zone technique** (assis ou debout).
 - Est tenu d'adopter un **comportement responsable**.



LOI 3 LES JOUEURS FOOT RÉDUIT



• PRATIQUES U6/U7

- Adaptation du nombre de joueurs selon possibilité
- Possibilité de sous classement de 2 joueurs U8 (garçons) maximum par équipe + des joueuses U8 filles.

• PRATIQUES U8/U9

- Nombre minimal de joueur : **4 par équipe**
- Possibilité de surclasser 3 joueurs U7 par équipe **avec autorisation médicale**
- Possibilité de sous-classer **des joueuses U10 filles.**

• PRATIQUES U10/U11

- Nombre minimal de joueur : **7 par équipe**
- Possibilité de surclasser 3 joueurs U9 par équipe **avec autorisation médicale**
- Possibilité de sous-classer **des joueuses U12 filles.**

• PRATIQUES U12/U13

- Nombre minimal de joueur : **7 par équipe**
- Possibilité de surclasser 3 joueurs U11 par équipe **avec autorisation médicale**
- Possibilité de sous-classer **des joueuses U14 filles.**



LOI 4

L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS



- **Sécurité :**

- **Tous les bijoux sont interdits !**

- Recouvrir un bijou de sparadrap n'est pas autorisé.

- Les joueurs doivent être inspectés **avant de jouer**.
 - Si port d'objet ou bijou, l'arbitre doit **ordonner au joueur** :
 - d'enlever l'objet
 - de quitter le terrain au prochain arrêt de jeu s'il ne peut ou ne veut pas.

- **Équipement :**

- **Maillot avec des manches**

- Les joueurs d'une même équipe doivent **porter la même couleur**
 - En cas de conflit : **le club recevant doit changer de couleur !**

- **Short**

- En cas de port de cuissard : ce dernier doit être de la couleur **dominante du short ou de la partie inférieure du short**.

- **Protège tibias (obligatoires !)**

- en cas de perte lors d'une action, le joueur doit le remplacer le plus rapidement possible (au plus tard lors du prochain arrêt de jeu). **Si but marqué à ce moment là : but accordé.**

- **Chaussures**

- **crampons vissés et métalliques interdits en foot animation**

- **Chaussettes**

- Tout ruban adhésif ou matériau appliqué ou porté à l'extérieur doit être de la **même couleur que la partie de la chaussette sur lequel il est appliqué**



LOI 4

L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

• Gardien :

- Le gardien doit porter des **couleurs différentes** de celles portées par les autres joueurs des deux équipes et par l'arbitre.
- Le gardien peut porter des **pantalons de survêtement**.

• Autres :

- Le port d'un **serre-tête** n'est pas autorisé.
- Les protections **non dangereuses** sont autorisées.
- Interdiction, en France, pour un joueur ou une joueuse de porter un **couvre-chef**.

• Infractions :

Pour toute infraction, l'arbitre n'arrêtera pas nécessairement le jeu :

- Il demandera au joueur de **quitter le terrain** pour corriger sa tenue.
- Le joueur devra quitter le terrain sauf s'il a déjà corrigé sa tenue.

S'il quitte le terrain :

- Un joueur doit **laisser un arbitre vérifier** son équipement avant de regagner le terrain.
- **Attendre l'autorisation** de l'arbitre principal pour regagner le terrain.





LOI 5 L'ARBITRE



- **Autorité et décisions :**

- **Les décisions de l'arbitre sont définitives** (validation but et/ou résultat)
- L'arbitre ne peut **pas revenir** sur sa décision si :
 - Le jeu à repris
 - S'il a signalé la fin de la 1ère ou 2ème mi-temps et a quitté le terrain
 - Si le match est terminé

- **Pouvoirs et devoirs :**

- L'arbitre **contrôle le match** en collaboration avec les autres arbitres.
- L'arbitre est le **chronométreur**.
- **Note les évènements du match** (discipline...)
 - Infliger des sanctions (cartons, avertissements verbaux, rappels à l'ordre...)
 - Infliger des sanctions jusqu'après la fin du match.



LOI 5 L'ARBITRE



- **Blessures**
- **Blessure légère :**
 - L'arbitre n'intervient que lors d'un arrêt de jeu
- **Blessure grave :**
 - L'arbitre arrête le jeu pour que le joueur dispose des soins.
 - Si saignement : l'arbitre doit s'assurer que le joueur ne saigne plus avant de lui donner le signal de revenir sur le terrain.
- **Procédure :**
- **Avant le match, l'arbitre vérifie :**
 - Le terrain
 - Les ballons
 - Le feuille de match
 - L'équipement des joueurs
- **Après le match, l'arbitre :**
 - Complète la feuille de match (score, blessés, observations...) et la signera en présence des capitaines (si majeurs) ou dirigeants responsables (si joueurs mineurs).



LOI 5 L'ARBITRE

- **Reserve technique :**

- **Pour être recevable :**

- Une réserve doit être **déposée à l'arrêt de jeu** qui est la conséquence de la décision contestée, ou au **1er arrêt de jeu s'il s'agit d'un fait sur lequel il n'est pas intervenu.**

- **Dépôt de la réserve :**

- L'arbitre appelle les **deux capitaines** ainsi que l'arbitre assistant.
- Il note sur sa carte d'arbitrage, précisément les informations données par le capitaine de l'équipe plaignante en précisant la minute et le score au moment du dépôt.
- Après le coup de sifflet final : il invite les deux capitaines à son vestiaires pour transcription de la réserve.
- **Il inscrit lui-même la réserve.**
- **Il effectuera un rapport à la commission compétente**



LOI 5

L'ARBITRE

FOOT RÉDUIT

- **PRATIQUES U6/U7**

- Arbitrage à l'extérieur du terrain par un jeune ou un adulte
- Pas d'arbitres assistants

- **PRATIQUES U8/U9**

- Arbitrage à l'extérieur du terrain par un jeune ou un adulte
- Pas d'arbitres assistants

- **PRATIQUES U10/U11**

- 3 arbitres (1 central et 2 assistants) en priorisant les jeunes du club et arbitres de foot animation du club.

- 1 Arbitre central
- 2 assistants : 2 joueurs U12-U13 remplaçants (rotation de 15min max par joueurs)



LOI 6

LES AUTRES ARBITRES

- **Généralités :**

- Tous les autres arbitres (assistants, 4ème arbitre...) **sont sous l'autorité de l'arbitre central.**



- **Arbitres assistants :**

- Les arbitres assistants sont chargés d'indiquer :
 - **La sortie du ballon** et l'équipe détentrice de la remise en jeu.
 - Sanction de la **position de hors-jeu** d'un joueur.
 - Un **remplacement d'un joueur** : il contrôle les procédures de remplacement.
 - Lors des penalties :
 - **vérifier la position du gardien** à savoir s'il ne quitte pas sa ligne avant que le ballon n'ait été botté.
 - **vérifier si le ballon a franchi la ligne.**

- **Techniques de drapeau :**

- **Pour faire un signal auprès de l'arbitre central :**
 - Interruption de la course
 - Se placer face au terrain
 - Contact visuel avec l'arbitre central
 - Déploiement du drapeau (sans agitation ni exagération)
 - Lors d'un hors-jeu : l'arbitre assistant doit maintenir son signal jusqu'à ce que l'arbitre central en prenne acte.

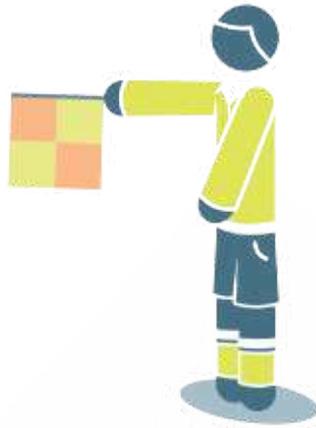


LOI 6

LES AUTRES ARBITRES



Corner



Coup de pied de but



Hors-jeu



Coup franc
pour l'équipe en attaque



Coup franc
pour l'équipe en défense



Remplacement



LOI 7

DURÉE DE LA PARTIE

- **Périodes de jeu :**

- **2 X 45 min :**

- Seniors (Filles et Garçons)
- De U16 Garçons à U19 Garçons
- U19 Filles

- **2 X 40 min :**

- U14 et U15 Garçons
- U15 Filles à U18 Filles



- **Mi-temps :**

- Les joueurs ont droit à une pause entre les deux périodes : **ne doit pas excéder 15 min.**
 - Elle ne peut être que modifiée qu'avec l'accord de l'arbitre.

- **Récupération des arrêts de jeu :**

- L'arbitre peut prolonger chaque période le temps de jeu perdu par :
 - Remplacements
 - Blessures
 - Sanctions
 - Manœuvres visant à perdre du temps

- **Prolongations :**

- Règlementairement, elle peut avoir lieu avec deux période de **2 X 15 min.**
- Entre la fin du temps réglementaire et le début de la prolongation, l'arbitre accord **5 min de pause.**
- Entre les deux périodes de prolongations : changement de camp immédiat sans pause (**1 min max**).



LOI 7

DURÉE DE LA PARTIE

FOOT RÉDUIT

• PRATIQUES U6/U7

- Temps de jeu max. : 50 min (5 séquences de 10 min.)
- Mi-temps : non (plateaux)
- Pause coaching : non
- Temps de jeu / joueur : 100 %

• PRATIQUES U8/U9

- Temps de jeu max. : 50 min
- Durée max. des rencontres : 40 min.
- Mi-temps : non (plateaux)
- Pause coaching : non
- Temps de jeu / joueur : 100 %

• PRATIQUES U10/U11

- Temps de jeu max. : 60 min
- Durée max. des rencontres : 50 min.
- Mi-temps : non (plateaux)
- Pause coaching : non
- Temps de jeu égal pour tous

• PRATIQUES U12/U13

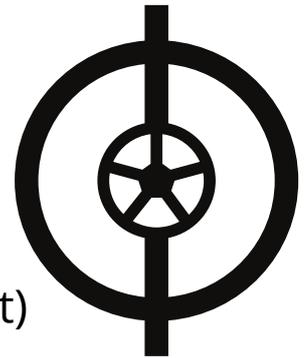
- Temps de jeu max. : 70 min
- Durée max. des rencontres : 60 min.
- Mi-temps : oui (2 min)
- Pause coaching : 2 min en début de chaque période
- Temps de jeu égal pour tous





LOI 8

COUP D'ENVOI ET REPRISE DE JEU



- **Coup d'envoi :**
 - Le coup d'envoi à lieu :
 - Au début du match (après le tirage au sort)
 - Au début de la seconde période
 - Après chaque but marqué
 - En seconde période, **les équipes changent de camp.**
 - Lorsqu'une équipe marque un but, l'adversaire procède au coup d'envoi.
- **Procédure :**
 - **Avant le coup d'envoi :**
 - Tous les joueurs doivent se situer **dans leur propre terrain** (à l'exception des deux joueurs qui effectuent le coup d'envoi).
 - Les adversaires de l'équipe procédant au coup d'envoi doivent se tenir à **au moins 9,15 m.**
 - Le ballon doit être positionné sur le point central et être immobile.
 - Le ballon est en jeu une fois qu'il est botté dans n'importe quelle direction.

Il est possible de marquer directement sur un coup d'envoi.

- **Balle à terre :**
 - Si l'arbitre arrête le jeu sans qu'il y ait eu faute.
 - Si le ballon est touché par l'arbitre ou un corps étranger.
 - Si le ballon touche l'arbitre et reste sur le terrain.

La balle à terre est exécutée où était positionné le ballon.

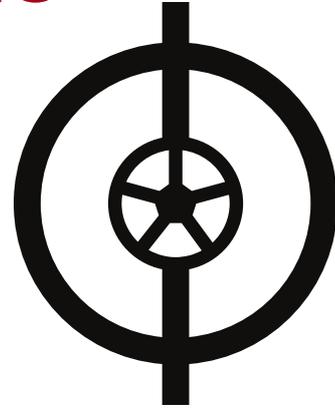
L'arbitre tient le ballon à l'horizontale et le laisse tomber.



LOI 8

COUP D'ENVOI ET REPRISE DE JEU

FOOT RÉDUIT



- **Généralités :**

- Coup d'envoi au centre du terrain
- **Interdiction de marquer directement sur un coup d'envoi en FOOT REDUIT.**

- **Distances du premier adversaire :**

- U6/U7 : 4 m
- U8/U9 : 4 m
- U10/U11 : 6 m
- U12/U13 : 6 m



LOI 9

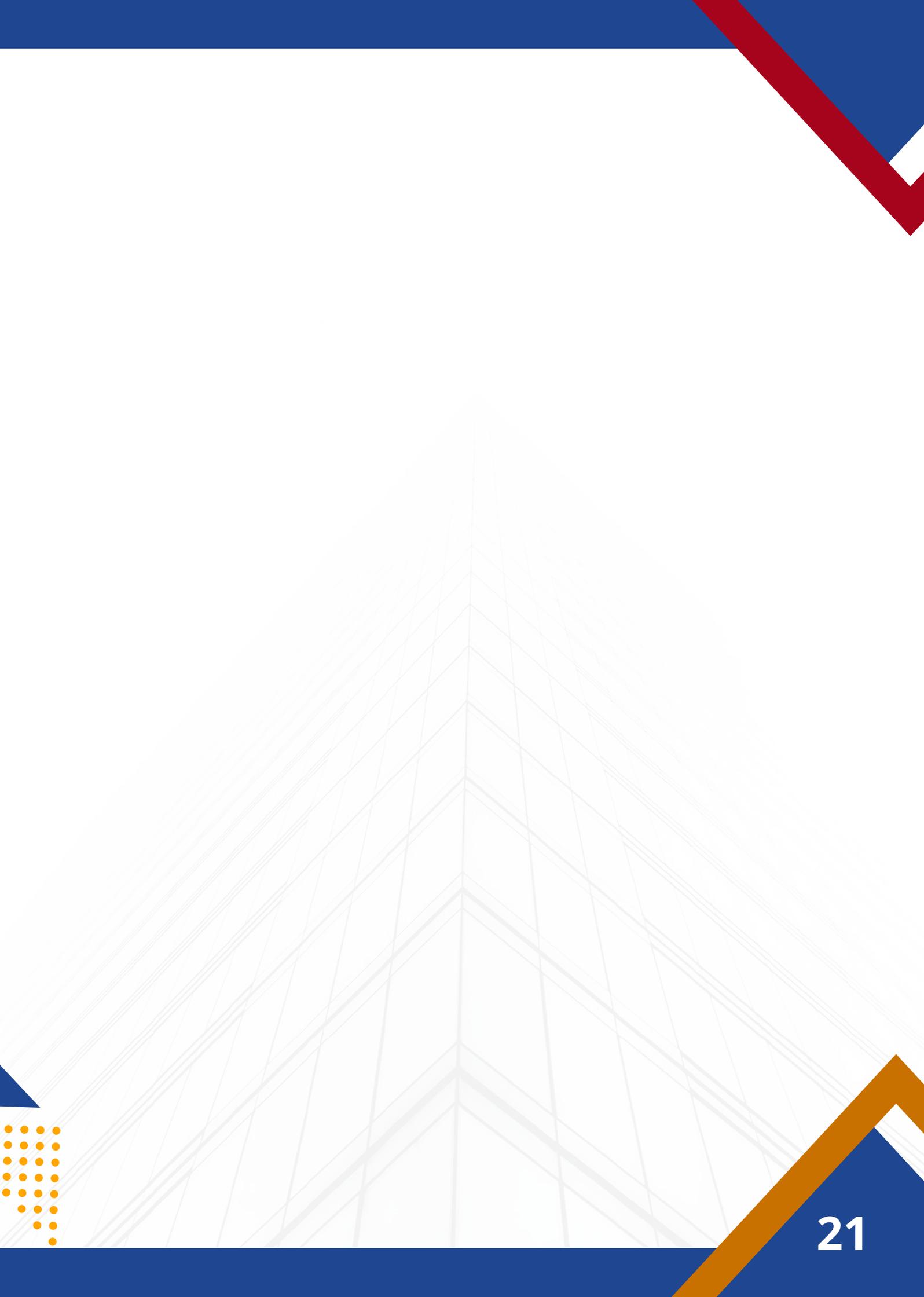
BALLON EN JEU ET HORS JEU

- **Ballon hors du jeu :**

- Quand il a franchi **ENTIEREMENT** les limites du terrain au sol ou en l'air.
- Le jeu a été arrêté par l'arbitre.
- Il touche un arbitre (situé dans les limites du terrain).

- **Ballon en jeu :**

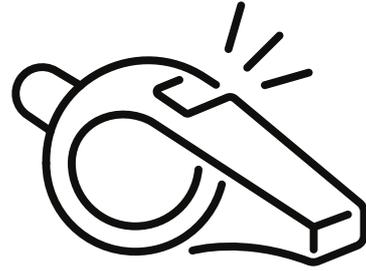
- Quand il est dans les limites du terrain
- L'arbitre n'a pas encore arrêté le jeu en sifflant
- Il touche les montants du but, la barre transversale ou les piquets de coin.





LOI 10

ISSUE D'UN MATCH



- **But**

- **Un but est valable quand :**

- le ballon a franchi **entièrement la ligne de but** au sol ou en l'air ou entre les montants et sous la barre transversale.
- sous réserve **qu'aucune infraction aux lois du jeu** n'ai été préalablement commise par un joueur de l'équipe attaquante.

- L'équipe qui marque le plus de but est déclarée vainqueur du match.

- Dans le cas où aucun but n'est marqué ou qu'il y a le même nombre de but à l'issue du temps de jeu, le match est déclaré nul.

- Certaines compétitions peuvent permettre une prolongation et une séance de tirs aux buts.

- **Un but peut être marqué directement sur :**

- Coup d'envoi
- Penalty
- Corner
- Coup de pied de but adverse
- Coup franc direct

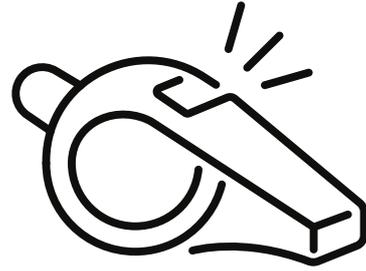
- **Un but ne peut pas être marqué directement sur :**

- Balle à terre (loi 8)
- Coup franc indirect (loi 13)
- Coup franc direct lorsque le botteur tire dans son propre but
- Rentrée de touche (loi 15)



LOI 10

ISSUE D'UN MATCH



- **Epreuve des tirs aux buts**

- **Avant l'épreuve :**

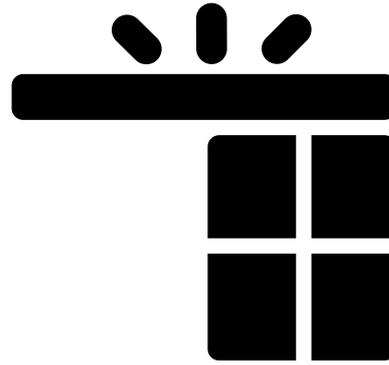
- 1er tirage au sort par l'arbitre : déterminer le but sur lequel aura lieu l'épreuve (sauf si cas exceptionnel pour raisons de sécurité)
- 2ème tirage au sort : déterminer l'équipe qui tirera en premier.
- En cas d'un nombre supérieur de joueurs dans l'une des deux équipes : déterminer et communiquer à l'arbitre le nom et numéro de chaque joueur exclu de la séance.

- **Après l'épreuve :**

- Tous les joueurs autorisés (sauf le tireur et les deux gardiens) **doivent rester dans le rond central.**
- Le gardien de l'équipe du tireur doit rester sur le terrain mais en dehors de la surface de réparation.
- Les deux équipes exécutent chacune **5 tirs** alternativement
- Avant ces 5 tirs, si une équipe a marqué plus de buts que l'autre et ne peut plus être rejointe : elle est déclarée vainqueur.
- Au terme des 5 tirs, les deux équipes sont à égalité, la **séance continue** jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre au terme du même nombre de tirs.



LOI 11 HORS-JEU



Une position de hors-jeu n'est pas une infraction.

Un joueur est en position de hors-jeu si n'importe quelle partie de la tête, du tronc ou des jambes se trouve dans la moitié de terrain adverse (ligne médiane non comprise) et se trouve plus près de la ligne de but adverse qu'à la fois le ballon et l'avant dernier adverse.

- Le hors-jeu est jugé au départ du ballon
- Le receveur doit faire action de jeu

Hors-jeu sanctionnable :

- Si le joueur en position illicite gêne un adversaire.
- Si le joueur en position illicite dispute le ballon.
- Si le joueur en position illicite influence par sa position.
- Si le joueur en position illicite tire un avantage de sa position.

Hors-jeu non sanctionnable :

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



LOI 11

HORS-JEU

FOOT RÉDUIT

- **PRATIQUES U8/U9**

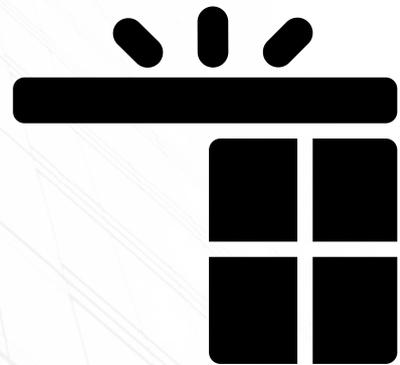
- Il n'y pas de hors-jeu

- **PRATIQUES U10/U11**

- Le hors-jeu n'existe que dans la zone des 13 mètres.

- **PRATIQUES U12/U13**

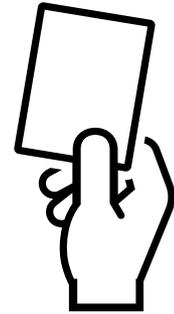
- Le hors-jeu se juge dans tout le camp adverse, à partir de la ligne médiane (comme au foot à 11)





LOI 12

FAUTES ET INCORRECTIONS



• Fautes sanctionnées d'un coup franc direct ou pénalty

- Charger un adversaire
- Sauter sur un adversaire
- Donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire.
- Bousculer un adversaire
- Frapper ou essayer de frapper un adversaire
- Tacler un adversaire ou lui disputer le ballon
- Faire ou essayer de faire trébucher un adversaire
- Commettre une main
- Tenir ou retenir un adversaire
- Faire obstacle à la progression d'un adversaire
- Mordre ou cracher sur un adversaire
- Lancer un objet sur/vers le ballon, un adversaire ou un arbitre.

• Fautes sanctionnées d'un coup franc indirect

- Jouer d'une manière jugée dangereuse
- Faire obstacle à l'évolution d'un adversaire sans qu'il y ait contact.
- Manifester sa désapprobation en tenant des propos blessants, injurieux ou grossiers.
- Empêcher le gardien de but de relâcher le ballon
- Commettre d'autres fautes non mentionnées au préalable dans les lois du jeu et pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'exclure un joueur.



LOI 12

FAUTES ET INCORRECTIONS

- **Infractions passibles d'averstissement**



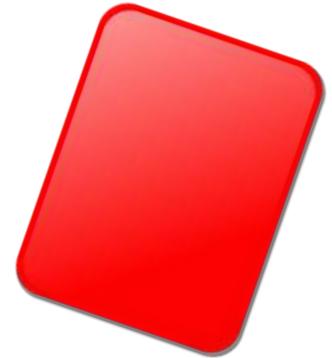
- Retarder la reprise du jeu.
- Manifester sa désapprobation en paroles ou en actes.
- Pénétrer ou revenir délibérément sur le terrain ou quitter délibérément le terrain sans l'autorisation de l'arbitre.
- Ne pas respecter la distance réglementaire lors d'une remise en jeu (balle à terre, corner, coup franc, rentrée de touche...)
- Enfreindre de manière répétée les Lois du Jeu
- Se rendre coupable de comportement antisportif.



LOI 12

FAUTES ET INCORRECTIONS

• Infractions passibles d'exclusion



- Empêcher l'équipe adverse de marquer un but, ou annihiler une occasion de but manifeste en commettant une main.
- Empêcher de marquer un but ou annihiler une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers le but.
- Comme une faute grossière
 - Tacler ou disputer le ballon tout en mettant en danger l'intégrité physique d'un adversaire ou en agissant avec violence ou brutalité.
- Cracher sur/vers ou mordre quelqu'un
- Commettre un acte de brutalité
 - Si un joueur agit ou essaie d'agir avec violence ou brutalité envers un adversaire, alors qu'ils ne disputent pas le ballon, ou envers un officiel, un dirigeant ou tout autre acteur.
- Tenir des propos ou faire des actes blessants, injurieux et/ou grossiers
- Recevoir un second avertissement



LOI 12

FAUTES ET INCORRECTIONS

FOOT RÉDUIT

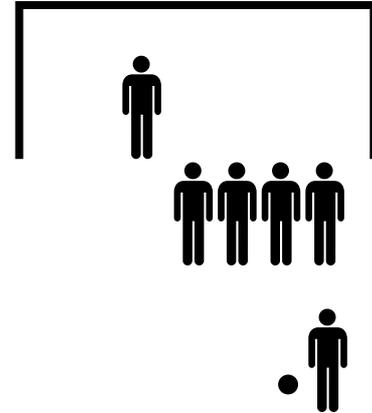
- **PRATIQUES U8/U9**
 - Tous les coups francs sont directs jusqu'en U9

- **PRATIQUES U10/U11 ET U12/U13**
 - Possibilité selon les fautes de siffler un coup-franc direct ou indirect.



LOI 13

LES COUPS FRANCS



- **Coups francs indirects**

- **Signalisation :**



- **Décision :**

- Coup franc direct botté directement dans le but adverse : **but accordé.**
- Coup franc indirect botté directement dans le but adverse : **coup de pied de but.**
- Coup franc direct ou indirect botté directement dans le but de l'exécutant (contre son camp) : **corner**

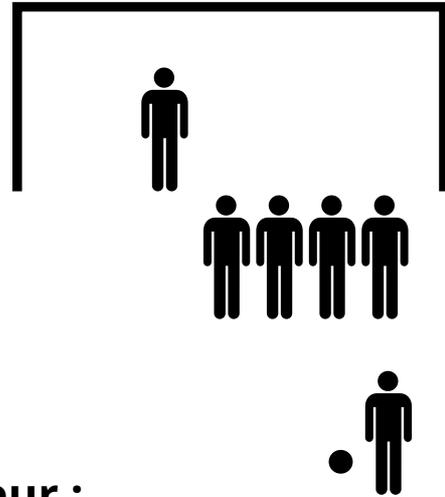
- **Coup franc avec mur :**

- Les adversaires doivent se trouver à 9,15 m du ballon qui doit être immobile.
- Lorsque la défense constitue un mur de 3 joueur ou plus, les adversaires devront se trouver à au moins 1 m jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.



LOI 13

LES COUPS FRANCS



- **Fautes de main**

- **Il y a faute de main quand un joueur :**

- obtient la possession ou le contrôle du ballon après un contact avec le bras ou la main en position non naturelle. (excepté le gardien de but).
- Marque un but en touchant le ballon de la main ou du bras même de façon accidentelle.
- Se créer une occasion de marquer un but en touchant le ballon de la main ou du bras même de façon accidentelle.
- Touche le ballon de la main ou du bras en augmentant la surface de son corps.

- **Il n'y a pas faute de main quand :**

- Le ballon a percuté une autre partie du corps avant de rebondir sur la main et le contact avec la main est impossible à éviter.
- La main ou le bras sont près du corps et n'agrandissent pas la surface corporelle
- La joueur tombe et son bras ou sa main lui sert à amortir le contact avec le sol.



LOI 13

LES COUPS FRANCS

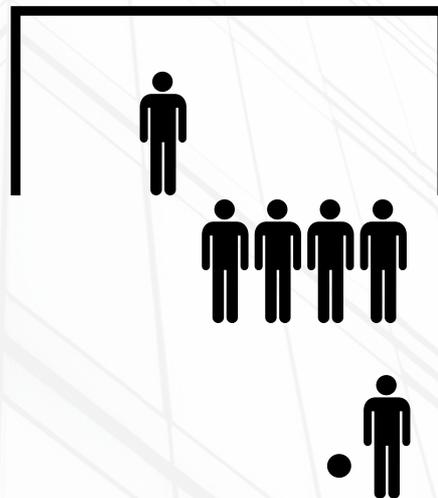
FOOT RÉDUIT

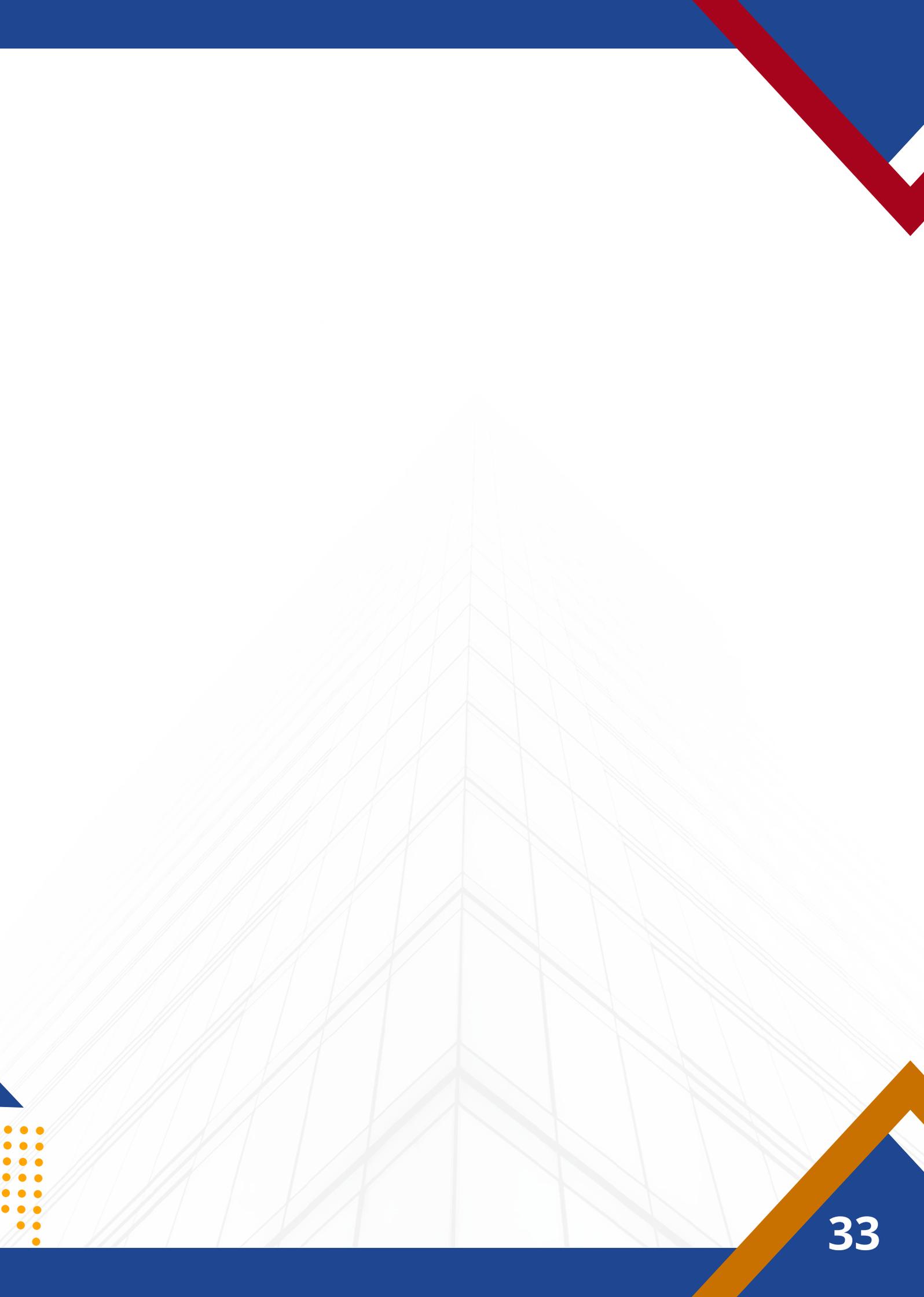
• PRATIQUES U6/U7 ET U8/U9

- Coups-francs : Direct uniquement
- Distance des joueurs adverses : 4 mètres
- Passe en retrait au gardien : autorisée
- Dégagement du gardien : Autorisé

• PRATIQUES U10/U11 ET U12/U13

- Coups-francs : Direct et Indirect
- Distance des joueurs adverses : 6 mètres
- Passe en retrait au gardien : Règles de football à 11. sinon coup-franc indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 mètres. (Mur autorisé)
- Dégagement du gardien : Pas de volée ni de 1/2 volée. Sinon coup-franc indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 mètres. (Mur autorisé)







LOI 14 LE PENALTY



Les conditions pour sanctionner un joueur d'un penalty :

Sanctionner une des 12 fautes (voir loi 12) commise par un joueur de l'équipe qui défend dans sa propre surface de réparation

• Procédure :

- Le ballon doit être immobile
- Le tireur est clairement identifié de tous
- Au moment du tir, le gardien de but doit avoir au moins un pied sur ou derrière sa ligne face au tireur et ne toucher ni les poteaux ni la barre transversale ni les filets de but avant que le tire ne soit effectué.
- Tous les joueurs se trouvent sur le terrain, en dehors de la surface de réparation, au moins à 9,15 m du ballon et derrière le point de réparation :
 - Au moins à 9,15 m du point de penalty
 - Derrière le point de penalty
 - Dans les limites du terrain
 - Hors de la surface de réparation

Le tireur ne peut rejouer le ballon qu'après qu'il ait été touché par un autre joueur sinon. (il sera sinon sanctionné d'un coup franc indirect.)



LOI 14

LE PENALTY

FOOT RÉDUIT

• PRATIQUES U6/U7 :

- Distance du penalty : 7 mètres
- Tous les joueurs doivent se placer hors de la surface de réparation au moins à 6 mètres.

• PRATIQUES U8/U9 :

- Distance du penalty : 8 mètres
- Tous les joueurs doivent se placer hors de la surface de réparation au moins à 6 mètres.

• PRATIQUES U10/U11 ET U12/U13 :

- Distance du penalty : 9 mètres
- Tous les joueurs doivent se placer hors de la surface de réparation au moins à 9 mètres.





LOI 15

LA RENTRÉE DE TOUCHE



- **Cause :**

- Lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de touche au sol ou en l'air, une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier.
- La rentrée de touche se fait à l'endroit où le ballon est sorti du terrain.

- **Exécution :**

Le joueur qui effectue la remise en jeu doit :

- Se tenir debout face au terrain.
- Avoir les 2 pieds sur la ligne de touche ou à l'extérieur du terrain.
- Lancer le ballon des 2 mains depuis la nuque et par dessus la tête.
- Depuis l'endroit où le ballon est sorti du terrain.

Un but ne peut pas être marqué directement sur une rentrée de touche. (Cas échéant : reprise du jeu par un coup de pied de but ou un corner en cas de but contre son camp).

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



LOI 15

LA RENTRÉE DE TOUCHE

FOOT RÉDUIT

• PRATIQUES U6/U7 ET U8/U9 :

- La rentrée de touche s'effectue au pied.
- Le ballon devra être placé sur ou derrière la ligne là où il était sorti.
- Les adversaires ne pourront pas s'approcher à moins de 4 mètres du ballon.
- La remise en jeu se fera soit par une passe à un partenaire soit en conduite de balle.
- Si le botteur par en conduite de balle, il peut marquer un but s'il touche au moins deux fois le ballon.

• PRATIQUES U10/U11 ET U12/U13 :

Le joueur qui effectue la remise en jeu doit :

- **Se tenir debout face au terrain.**
- **Avoir les 2 pieds sur la ligne de touche** ou à l'extérieur du terrain.
- Lancer le ballon des 2 mains **depuis la nuque et par dessus la tête.**
- Depuis l'endroit où le ballon est sorti du terrain.
- Les adversaires ne pourront pas s'approcher à moins de 2 mètres du ballon.





LOI 16

LE COUP DE PIED DE BUT



Un coup de pied de but est accordé lorsque le ballon, touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe attaquante, à entièrement franchi la ligne de but, en dehors du but, soit à terre, soit en l'air.

• Exécution :

- Le ballon doit être placé devant le but d'un point quelconque de la surface de but.
- Les adversaires doivent se situer à l'extérieur de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit botté.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté.
- L'exécutant ne peut pas rejouer le ballon avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur.

Il n'y a pas de hors jeu sur un coup de pied de but.



LOI 16

LE COUP DE PIED DE BUT

FOOT RÉDUIT

• PRATIQUES U6/U7 ET U8/U9 :

- Le ballon doit être arrêté, endroit libre dans la surface des 7 m (U6/U7) et 8m (U8/U9).
- Relance gardien de but : Uniquement à la main ou au pied sur le ballon posé au sol (Volée et demi volée interdite).

Prise de balle à la main du gardien de but autorisée lors d'une passe en retrait volontaire d'un partenaire

• PRATIQUES U10/U11 ET U12/U13 :

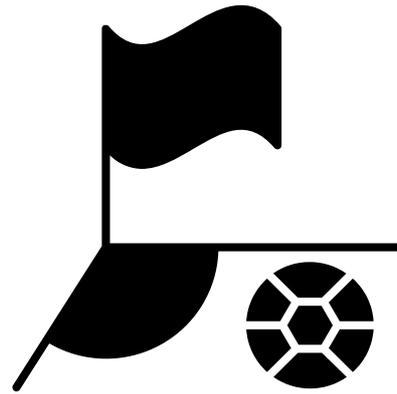
- Libre dans la zone virtuelle 6m X 9m (délimitée par la largeur des montants du but et le point de réparation) - placement libre des joueurs (idem foot à 11).
- Relance gardien de but : Uniquement à la main ou au pied sur le ballon posé au sol sinon CF indirect ramené perpendiculairement sur la ligne des 13m.

Prise de balle à la main du gardien de but interdite sinon CF indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13m. (Mur autorisé) .





LOI 17 LE CORNER



Un corner est accordé quand le ballon, touché en dernier lieu par l'équipe qui défend, a entièrement franchi la ligne de but, en dehors du but, soit à terre soit en l'air.

- **Exécution :**

- Le Ballon doit être placé à **l'intérieur de l'arc de cercle** situé à l'angle du terrain du côté où le ballon est sorti.
- **Le poteau de corner ne peut être enlevé.**
- Les adversaires doivent se trouver à 9,15 m de la surface de coin jusqu'à ce que la ballon soit en jeu.
- Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a clairement bougé.
- L'exécutant ne peut pas rejouer le ballon avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur.

Un but peut être directement marqué sur corner mais uniquement contre l'équipe adverse.

Il n'y a pas de hors jeu sur le premier contact d'un corner frappé directement.



LOI 17

LE CORNER

FOOT RÉDUIT

- **PRATIQUES U6/U7 :**
 - Passe au pied au sol ou conduite de balle.
 - Les adversaires doivent se trouver au moins à 4 mètres.
- **PRATIQUES U8/U9 :**
 - Au pied, passe uniquement.
 - Les adversaires doivent se trouver au moins à 4 mètres.
- **PRATIQUES U10/U11 :**
 - Au pied.
 - Les adversaires doivent se trouver au moins à 6 mètres.
- **PRATIQUES U12/U13 :**
 - Au pied.
 - Les adversaires doivent se trouver au moins à 6 mètres.





GESTUELLE



Les gestes de l'arbitre

- » **Le coup franc :**
l'arbitre indique la direction du camp sanctionné.

Coup franc



Coup franc indirect



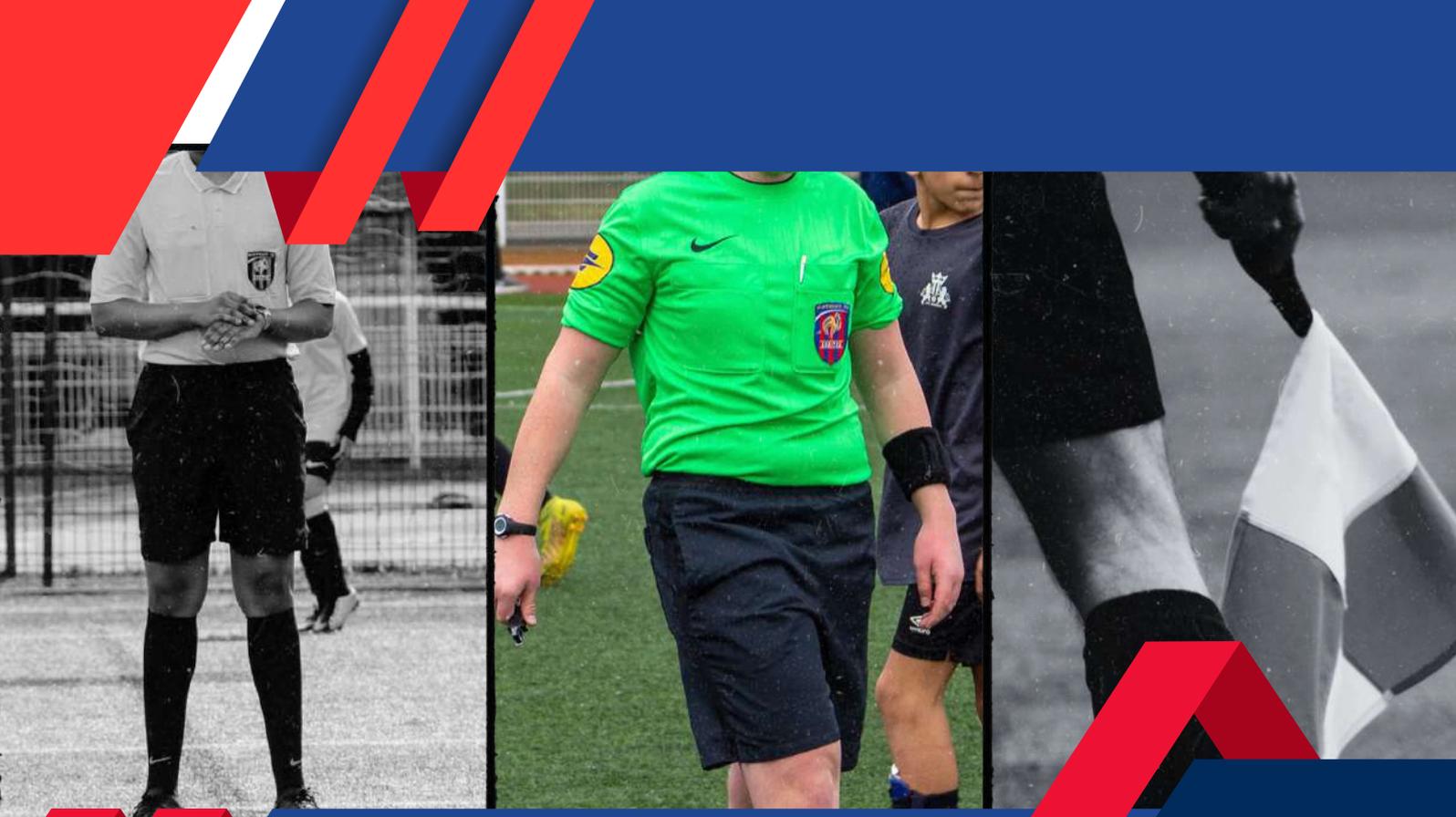
- » **Le coup de pied de but :**
l'arbitre a le contact visuel avec son arbitre assistant et tous les deux indiquent la surface du but.

- » **Le coup de pied de coin :**
l'arbitre indique du bras la direction du piquet de coin. L'arbitre assistant étend son drapeau en direction de la base du piquet de coin.



- » **La rentrée de touche :**
l'arbitre indique au joueur l'endroit où la rentrée de touche doit être effectuée. L'arbitre assistant indique par la direction de son drapeau l'équipe qui en bénéficie.

BLOC-NOTES



DISTRICT PARISIEN DE FOOTBALL

6, AVENUE JOSEPH BEDIER - 75013 PARIS
TÉL. : 01 88 61 98 41 / MAIL: CDA@DISTRICT75FOOT.FFF.FR

www.district75foot.fff.fr