

LES PRINCIPALES LOIS DU JEU

-

DES U7 AUX SENIORS



SOMMAIRE

Lois 1 et 2 : Le terrain de jeu et le ballon

Lois 3 et 4 : Nombre et équipement des joueurs

Lois 5 et 6 : L'arbitre et autres arbitres

Lois 7 et 8 : Durée de la partie et coup d'envoi

Lois 9 et 10 : Ballon en jeu/hors du jeu et déterminer l'issue d'un match

Loi 11: Hors Jeu

Lois 12 et 13 : Les fautes (Coups francs directs et indirects)

Loi 15 : Rentrée de touche

Lois 16 et 17 : Coup de pied de but – corner

LOIS 1 ET 2 :

Le terrain de jeu et le ballon

	U7	U9	U11	U13	FOOT A 11
Dimensions	L: 30m l: 20m	L: 35 à 40m l: 25 à 30m	Demi-terrain	Demi-terrain	L: 90m à 120m l: 45m à 90m
Buts	L: 4m H: 1,50m	L: 4m H: 1,50m	L: 6m H: 2m	L: 6m H: 2 m	L: 7,32m H: 2,44m
Surface de but					L: 16,32m l: 5,50m
Surface de réparation	L: 20m l: 8m	L: 25m l: 8m	L: 26m l: 13m	L: 26m l: 13m	L: 40,32m l: 16,50m
Point de pénalty	6m	6m	9m	9m	11m
Zone technique			Obligatoire	Obligatoire	Obligatoire
Ballon	Taille 3	Taille 3	Taille 4	Taille 4	Taille 5

	U7	U9	U11	U13	FOOT A 11
Nombre	4	5	8	8	11
Minimum			6	6	8
Remplaçants	2	2	2	3	3
Remplacements				A effectuer à 15' et 45' (pause rotation)	Multiples jusqu'aux 10 dernières minutes
Chaussures	Pas de crampons vissés	Pas de crampons vissés	Pas de crampons vissés		
Protège-tibias	Obligatoire	Obligatoire	Obligatoire	Obligatoire	Obligatoire

Annexe 2 : les conditions d'inscription et feuilles de match en football à 11

Annexe 3 : les équipements interdits/autorisés

	U7	U9	U11	U13	FOOT A 11
Arbitrage au centre	Auto-arbitrage (régulation éducateurs)		Arbitrage jeunes par les jeunes (à partir des u15)	Arbitrage des jeunes par les jeunes (à partir des u17)	Officiels ou bénévoles
Arbitrage à la touche				Remplaçants (rotation à 15' et 45')	Obligatoires



LOIS 7 ET 8 :

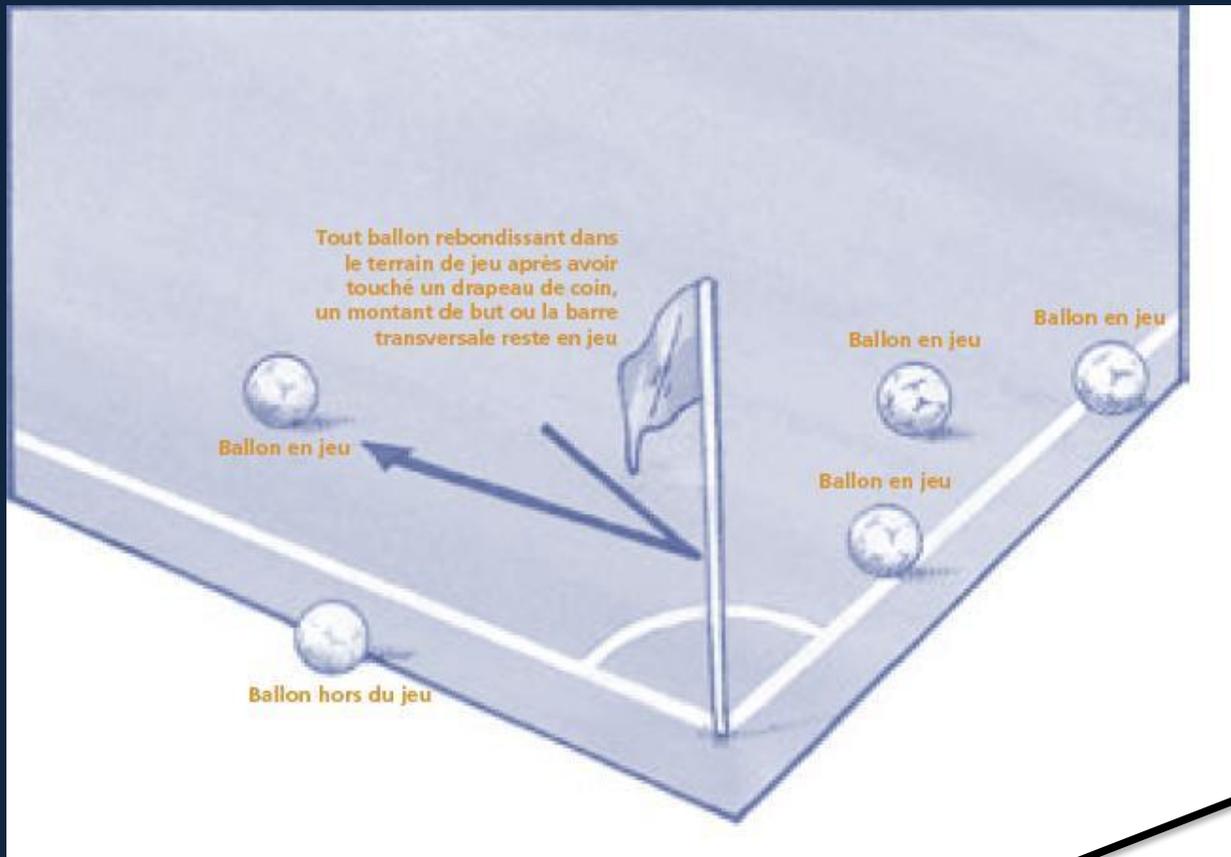
Durée de la partie et Coup d'envoi

	U7	U9	U11	U13	U15 F	FOOT A 11
Temps de jeu	40 ' (5 matchs de 8')	50 ' (5 matchs de 10')	50' 1x17' si 3 matchs 1x25' si 2 matchs 2x25' si 1 match	60' 2x30'	70' 2x35'	U15/U18F: 2 x 40' De U17 à seniors (F/M): 2 x 45'
Prolongation						Seulement en Coupe de France et Coupe Rhône Alpes seniors masculin
Adversaire Coup d'envoi	à 4m	à 4m	à 6 m	à 6 m	à 9,15m	à 9,15m
But marqué directement	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui

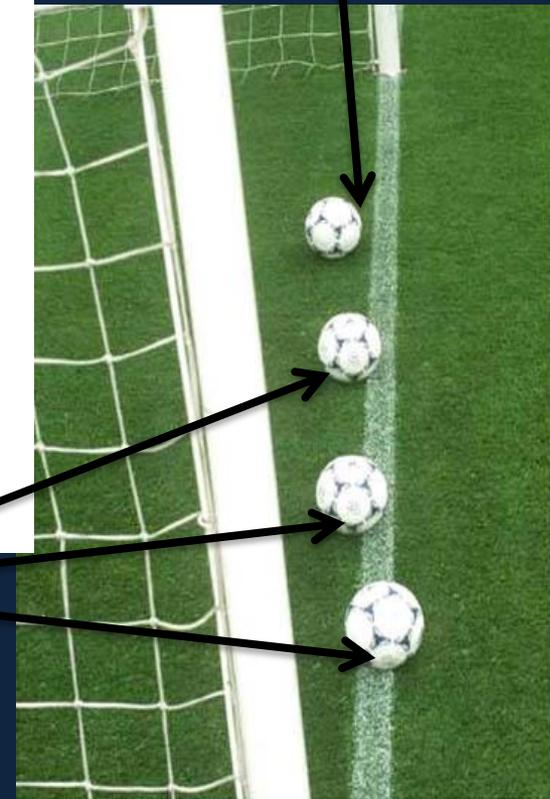
Pour être en jeu le ballon doit bouger clairement



LOIS 9 ET 10 : Ballon en jeu/hors du jeu et déterminer l'issue d'un match



BUT !!!



PAS BUT !!!

	U7	U9	U11	U13	FOOT A 11
Zone de hors-jeu			Surface des 13m	Moitié de terrain adverse	Moitié de terrain adverse
Exceptions			Touche Corner 6m	Touche Corner 6m	Touche Corner 6m
Reprise du jeu			Coup Franc Indirect	CFI	CFI

Annexe 4 : Le Hors-Jeu

[Le Hors-Jeu en vidéo](#)

LOIS 12 ET 13 : Les fautes (coups francs directs/indirects)

	U7	U9	U11	U13	FOOT A 11
Relance du Gardien de But (GB)	Relance à la main (ou au pied balle au sol) Relance protégée à 8m	Relance à la main (ou au pied balle au sol) Relance protégée à 8m	Relance à la main	Relance à la main	Libre
Passe volontaire au GB	Prise à la main autorisée	Prise à la main autorisée	Non	Non	Non
Particularité	Tacle interdit	Tacle interdit			
Sanctions	Directs	Directs	CFI*/CFD	CFI*/CFD	CFI/CFD
Distance du mur	4m	4m	6m	6m	9,15

Annexe 5 : Les fautes

* en cas d'infraction du GB sur la relance ou sur la passe en retrait, Coup Franc Indirect sur la ligne des 13m perpendiculaire à l'endroit où la faute a été commise.

LOI 15 : Rentrée de touche

	U7	U9	U11	U13	FOOT A 11
Mode d'exécution d'une touche	Passé au pied au sol ou entrée en conduite de balle Autorisation au joueur de marquer après être rentré en conduite de balle	Passé au pied au sol ou entrée en conduite de balle Autorisation au joueur de marquer après être rentré en conduite de balle	Idem foot à 11	Idem foot à 11	A la main
Distance de l'adversaire	4m	4m	2m	2m	2m
Infraction sur l'exécution de la touche	A refaire par le même joueur	A refaire par le même joueur	A refaire par le même joueur	A refaire par le même joueur	Ballon rendu à l'adversaire

LOIS 16 ET 17 : Coup de pied de but ou "6m " - Corner

	U7	U9	U11	U13	FOOT A 11
Coup de pied de but	Ballon arrêté, n'importe où dans la surface des 8m	Ballon arrêté, n'importe où dans la surface des 8m	À 9m du but et à 1m à droite ou à gauche du point de réparation (et non sur la ligne des 13m)	À 9m du but et à 1m à droite ou à gauche du point de réparation (et non sur la ligne des 13m)	N'importe où dans la surface de but
Particularité	Retour de l'équipe adverse dans son camp Idem lorsque le ballon est tenu par le GB au cours du jeu				
Distance adversaire	4m	4m	6 m	6 m	9,15 m
Corner	Intersection entre la ligne de but et la ligne de touche	Intersection entre la ligne de but et la ligne de touche	Intersection entre la ligne de but et la ligne de touche	Intersection entre la ligne de but et la ligne de touche	Ballon placé dans l'arc de cercle

ANNEXE 1

Terrain impraticable



**Seul et à tous moments
l'arbitre peut déclarer
un terrain impraticable**

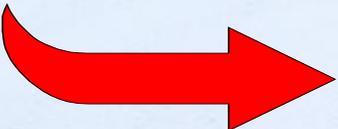
Avant le match et pendant le match

Décision de terrain impraticable

Si la pratique du jeu est aléatoire ou dangereuse



Mauvais état du sol
(trop boueux, inondé, enneigé, verglacé,...)



Mauvais équipement du terrain :
non amélioré après la visite d'avant match
(buts non conformes, pas de filets, traçage..)



Mauvaises conditions atmosphériques
(pluies diluviennes, tempête de neige, visibilité insuffisante : brouillard ou obscurité,...)

Retour



Critères en cas de mauvaise visibilité

SI LES ASSISTANTS SE VOIENT

====> *Poursuite de la rencontre*

Dans le cas contraire

====> *Attente maximale de 45 minutes*

depuis l'heure prévue pour le coup d'envoi

Terrains impraticables

Retour



TERRAINS INTERDITS



1er Cas

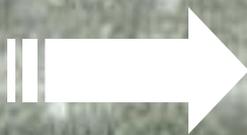
*Remise des matches par
le District*

Avis aux arbitres :
dans la presse ou sur
le site Internet.
En cas de doute,
appeler au District
(répondeur téléphonique)

Retour



**TERRAINS
INTERDITS**



2ème Cas

*Les Arrêtés
municipaux*

**Dans certains cas, le District envoie un
délégué de secteur pour juger l'état du terrain.**



TERRAINS INTERDITS



3ème Cas

*L'arbitre se déplace
et découvre
l'Arrêté municipal*

- 1° Essayer d'en avoir une copie
- 2° S'efforcer de vérifier l'état du terrain
- 3° Envoyer un courrier explicatif au District sur l'état du terrain
- 4° Accomplir les formalités (Le club conserve la feuille)
- 5° Vérifier la présence d'au moins 8 joueurs par équipe
- 6° Faire un rapport à la Commission compétente

Le match n'aura JAMAIS lieu

Retour



ANNEXE 2

Les conditions d'inscription
et les feuilles de match
en football à 11

ATTENTION : toute personne inscrite sur la feuille de match doit justifier de son identité par une licence ou pièce d'identité

1°) JOUEUR AVEC LICENCE

- vérifier si le nom, prénom, n° figurant sur la feuille de match, correspondent bien avec les licences. Ne pas s'occuper des mutations ou de la qualification. Il est de la responsabilité des clubs de poser éventuellement des réserves.

2°) JOUEUR SANS LICENCE AVEC UNE PIÈCE D'IDENTITÉ OFFICIELLE

- elle doit être accompagnée par un certificat médical de non contre indication à la pratique du football au nom du joueur (ou sa copie).

3°) JOUEUR SANS LICENCE AVEC UNE PIÈCE D'IDENTITÉ NON OFFICIELLE MAIS AVEC PHOTO (CARTE DE TRANSPORT, CARTE SCOLAIRE, ...)

- Des réserves administratives sont déposées
- demander au joueur de se dessaisir de sa pièce d'identité si des réserves sont déposées.
- il refuse : il ne jouera pas
- il accepte : il joue



FEUILLE DE MATCH

EN COMPÉTITION DU DISTRICT DE HAUTE SAVOIE / PAYS DE GEX

Tous les joueurs ou joueuses figurant sur la feuille de match seront considérés comme ayant effectivement participé à la rencontre, à l'exception de ceux qui seront notés « non entrant » ou « n'a pas participé » sur la feuille de match par l'arbitre.

MODIFICATIONS DES RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX DE LA FFF (Article 140)

- L'inscription des titulaires **présents** au stade doit se faire obligatoirement avant le coup d'envoi (1 à 11).

Une équipe ne peut pas inscrire un joueur titulaire non présent au stade avant le coup d'envoi.

Toutefois, cette équipe peut choisir de débiter le match à 10 par exemple si un titulaire n'est pas arrivé.

S'il arrive en cours de partie, son inscription se fera à la mi-temps ou à la fin du match s'il arrive en seconde période.

- L'inscription des remplaçants doit se faire obligatoirement avant le coup d'envoi, **même s'ils sont absents** (12/13/14).

En conséquence, ils ne peuvent plus compléter la feuille de match après le coup d'envoi.

L'équipe qui débute à 10 ne pourra en aucun cas utiliser l'un de ses remplaçants inscrits avant le coup d'envoi pour prendre la place du titulaire qui ne pourrait pas venir au stade.

Le coup d'envoi ayant été donné, les remplaçants ne pourront remplacer que l'un des 10 joueurs titulaires.

L'équipe du titulaire absent jouera donc à 10 jusqu'à la fin de la rencontre.

ANNEXE 3

Les équipements
interdits/autorisés

L' EQUIPEMENT DES JOUEURS



Les shorts doivent toujours être portés **au dessus du genou**.
Les collants sous le short ainsi que les gants sont autorisés en période de grand froid uniquement avec l'autorisation de l'arbitre.

Les cuissardes sous le short doivent être **obligatoirement de la même couleur (ou de la couleur dominante du short)**.



La FIFA interdit le port de cache-cou
ainsi que celui de tout article similaire.



Si les 2 équipes présentent la même
couleur de maillot sur un match de District,

c'est au club recevant de changer.

L' EQUIPEMENT DES JOUEURS

Il est toujours en vigueur:
l'interdiction du port de bijoux, de piercings, ...etc...
même recouverts d'une protection.

L' interdiction concerne également les bijoux non métalliques (bracelets en toile, plastique)

Lors des compétitions de Ligue ou de District, **seules les alliances protégées sont admises.**



Les joueurs débutant la rencontre doivent être numérotés de 1 à 11 et les remplaçants de 12 à 14.



L'autorisation du port de sur-chaussettes ou de sur-bas (strapping) en District.



Si des joueurs revêtent des maillots manches longues en dessous de leur maillot, ces manches longues devront être de la couleur dominante des manches du maillot.



ANNEXE 4

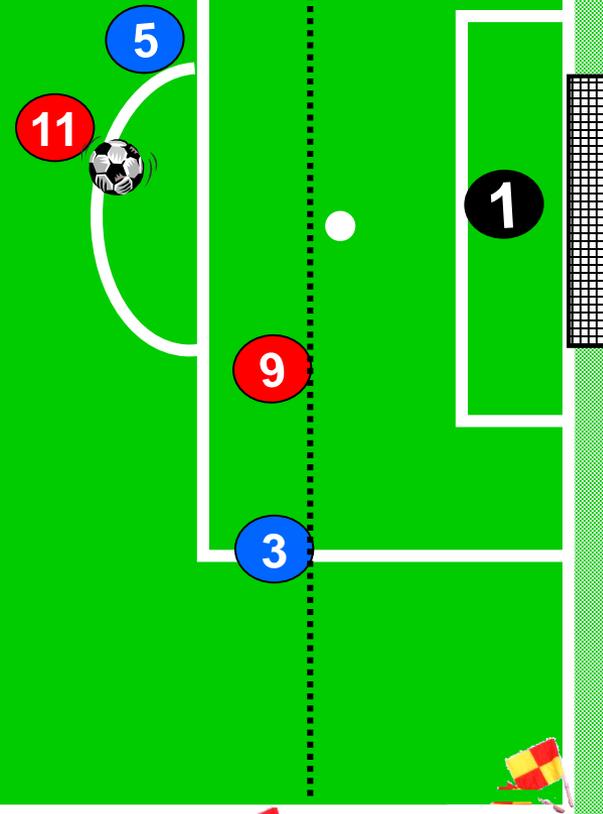
Le Hors-Jeu

LE HORS JEU : DIAGRAMMES POUR BIEN COMPRENDRE ...

Le **11** envoie le ballon au **9**
situé sur la même ligne que
le **3** :

PAS HORS JEU

1

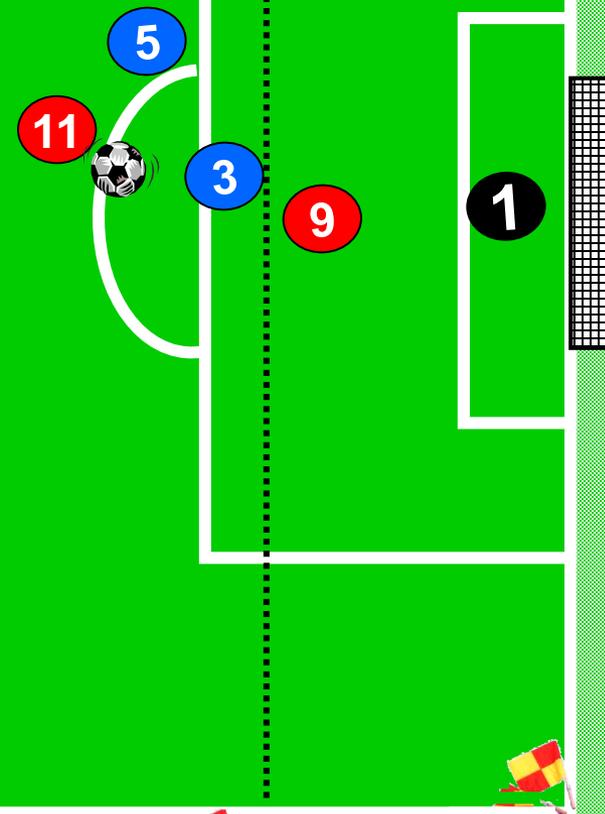


Retour



Le **11** envoie le ballon au
9 se trouvant seul à hauteur
du point de penalty :

HORS JEU



2

Le **11** joue le ballon en avant
pour le **9** :

PAS HORS JEU

3



11

5

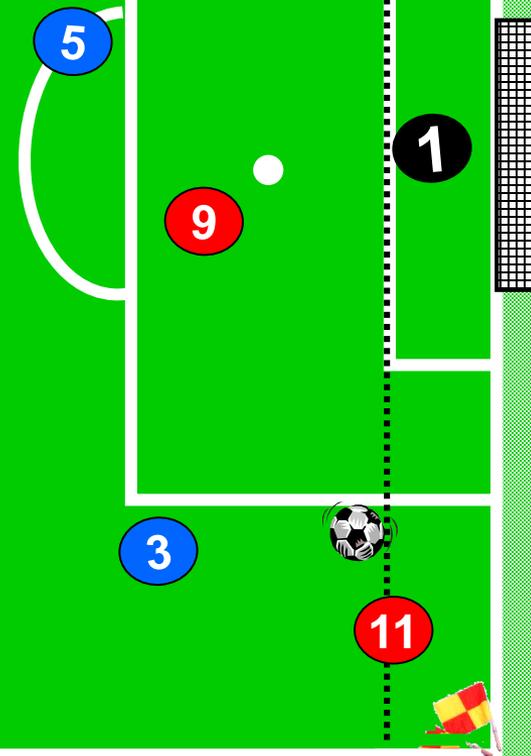
9

1

Le **11** arrive à proximité de la ligne de but, effectue un centre en retrait vers le **9** :

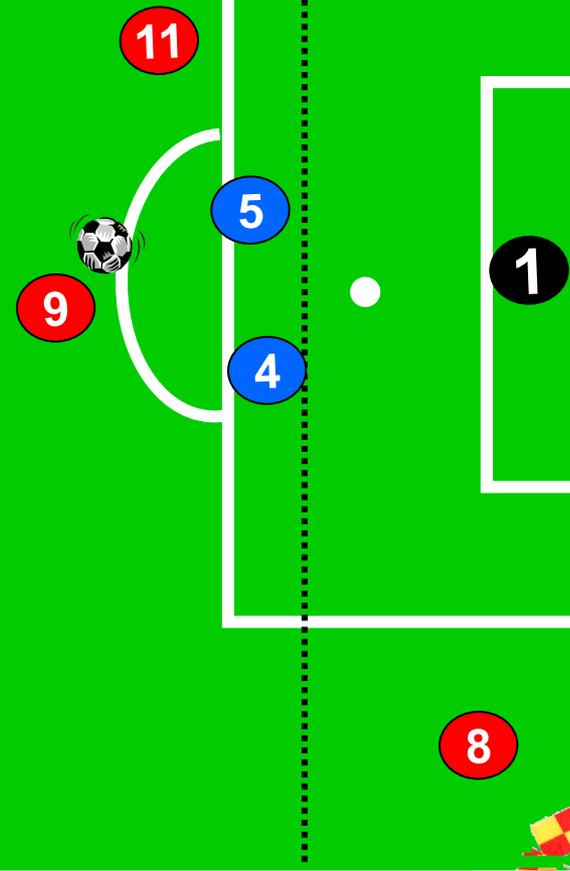
PAS HORS JEU

4



Le **9** passe le ballon sur la gauche au **11** alors que le **8** se trouve seul sur la droite :

PAS HORS JEU



5



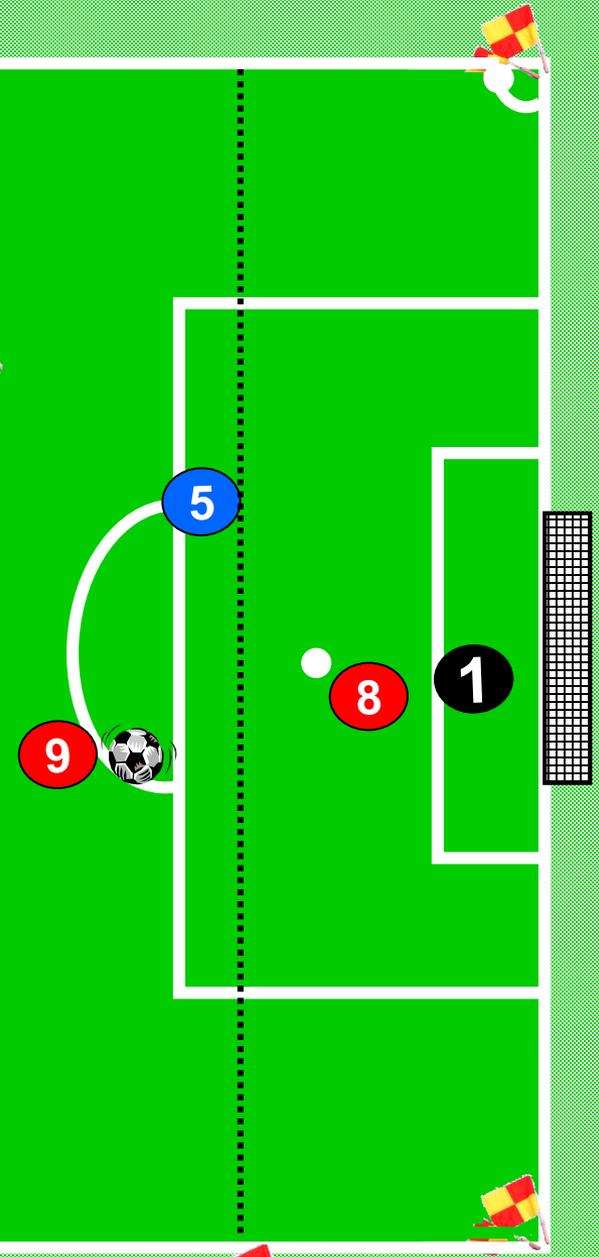
Retour



Alors que le 9 tire au but, le 8 se trouve seul au point de penalty mais ne participe pas à l'action :

HORS JEU

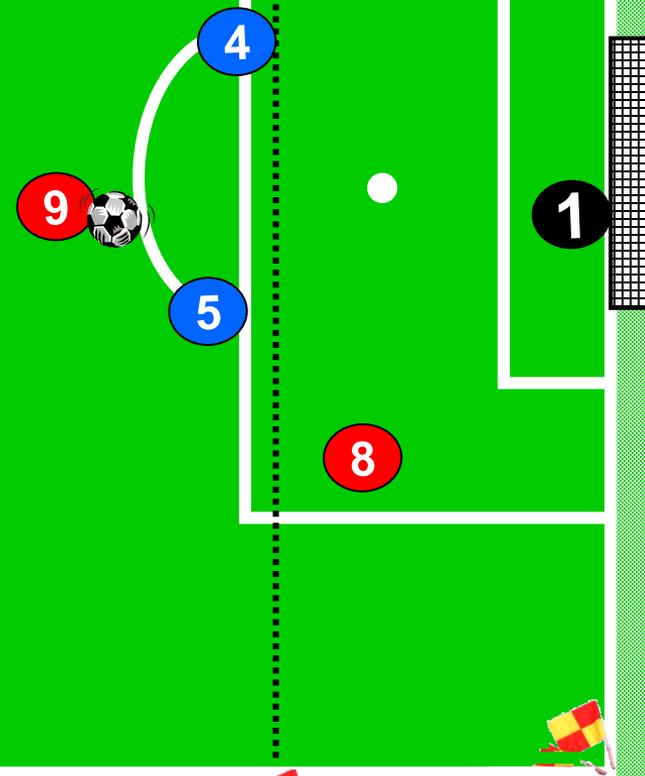
6



Le 9 tire au but alors que le 8 se trouve seul sur la droite du but. Le ballon est renvoyé par un montant vers le 8 :

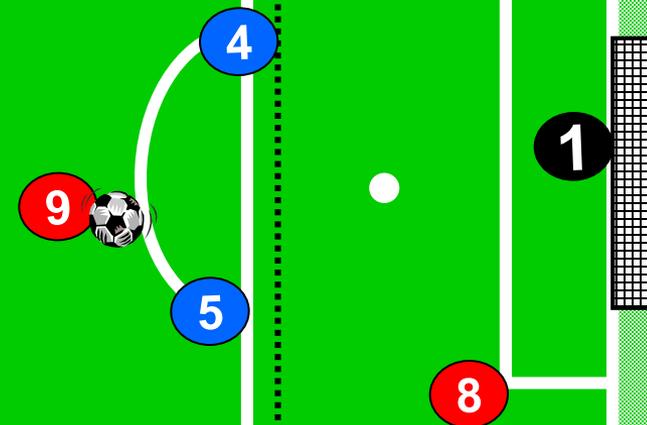
HORS JEU

7



Le 9 tire au but. Le 1 plonge et détourne le ballon en direction du 8 :

HORS JEU



8

Le 8 envoie le ballon en direction du 9 :

PAS HORS JEU



ANNEXE 5

Les fautes

11 FAUTES = COUP FRANC DIRECT



Donner ou essayer de donner un coup de pied



Frapper ou essayer de frapper



Faire ou essayer de faire un croche-pied



Sauter sur un adversaire

11 FAUTES = COUP FRANC DIRECT



Charger un adversaire



Taquer un adversaire et le toucher avant le ballon



Bousculer un adversaire



Tenir un adversaire

11 FAUTES = COUP FRANC DIRECT



Cracher sur un adversaire



Fait obstacle à l'évolution
d'un adversaire **avec contact**



Manier le ballon

**Sauf pour le gardien de
but dans sa propre
surface de réparation**

8 FAUTES = COUP FRANC INDIRECT



Jouer d'une manière jugée dangereuse



*Faire obstacle à l'évolution d'un adversaire **sans contact***



Empêcher le gardien de lâcher le ballon des mains

*Commettre d'autres fautes non mentionnées au préalable dans la Loi XII
(contestation, simulation)*

8 FAUTES = COUP FRANC INDIRECT



Garder le ballon en sa possession plus de 6 secondes avant de le lâcher des mains



Toucher une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché, avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur



Toucher le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par un coéquipier

Toucher le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier

Retour

