

ufolep

TOUS LES SPORTS AUTREMENT
TARN

FOOT A 7 UFOLEP - SAISON-2024-2025

LOIS DU JEU



Foot à 7 – UFOLEP du Tarn

Les lois du jeu

Le Règlement Départemental du Foot à 7 UFOLEP 81 s'inspire largement des règles du foot à 7 de la Fédération Française de Football.

Seuls quelques aménagements spécifiques à la pratique locale ont été apportés aux lois du jeu de référence.

| | | |
|-----|--|----|
| 1 | Loi 1 TERRAIN DE JEU | 4 |
| 1.1 | Dimensions du terrain : | 4 |
| 1.2 | Marquage du terrain : | 4 |
| 1.3 | La surface de but : | 4 |
| 1.4 | La surface de réparation : | 5 |
| 1.5 | Les drapeaux : | 5 |
| 1.6 | L'arc de cercle de coin : | 5 |
| 1.7 | Les buts : | 5 |
| 2 | Loi 2 BALLON..... | 6 |
| 2.1 | Définition et dimensions : | 6 |
| 2.2 | Remplacement d'un ballon défectueux : | 6 |
| 3 | Loi 3 NOMBRE DE JOUEURS | 7 |
| 3.1 | Joueurs : | 7 |
| 3.2 | Procédure de remplacement : | 7 |
| 3.3 | Remplacement du gardien de but : | 7 |
| 3.4 | Infractions/Sanctions : | 7 |
| 3.5 | Reprise du jeu : | 7 |
| 3.6 | Expulsion de joueurs ou de remplaçants : | 8 |
| 4 | Loi 4 EQUIPEMENT DES JOUEURS | 8 |
| 4.1 | Sécurité | 8 |
| 4.2 | Equipement de base | 8 |
| 5 | Loi 5 ARBITRE..... | 9 |
| 5.1 | L'autorité de l'arbitre..... | 9 |
| 5.2 | Compétences et obligations | 9 |
| 5.3 | Décisions de l'arbitre..... | 9 |
| 6 | Loi 6 ARBITRES DE TOUCHE | 10 |
| 6.1 | Devoirs..... | 10 |

| | | |
|------|---|----|
| 7 | Loi 7 DUREE DU MATCH | 10 |
| 7.1 | Périodes de jeu | 10 |
| 7.2 | La mi-temps | 10 |
| 7.3 | Récupération des arrêts de jeu | 10 |
| 7.4 | Coup de pied de réparation | 10 |
| 8 | Loi 8 COUP D'ENVOI ET REPRISE DE JEU..... | 11 |
| 8.1 | Préliminaires | 11 |
| 8.2 | Coup d'envoi | 11 |
| 8.3 | Balle à terre..... | 11 |
| 9 | Loi 9 BALLON EN JEU ET HORS DU JEU | 12 |
| 9.1 | Ballon hors du jeu..... | 12 |
| 9.2 | Ballon en jeu..... | 12 |
| 10 | Loi 10 BUT MARQUE..... | 12 |
| 10.1 | Le but marqué..... | 12 |
| 10.2 | Equipe victorieuse | 12 |
| 11 | Loi 11 HORS-JEU | 13 |
| 11.1 | Position de hors-jeu : | 13 |
| 11.2 | Infraction : | 13 |
| 12 | Loi 12 FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF..... | 13 |
| 12.1 | Coup franc : | 13 |
| 12.2 | Coup de pied de réparation (penalty) : | 15 |
| 13 | Loi 13 MISE EN APPLICATION DES COUPS FRANCS | 15 |
| 13.1 | Genre de coups francs : | 15 |
| 13.2 | Exécution du coup franc :..... | 16 |
| 14 | Loi 14 : EXECUTION DU COUP DE PIED DE REPARATION (PENALTY)..... | 16 |
| 14.1 | Positions respectives du ballon et des joueurs :..... | 16 |
| 15 | Loi 15 : RENTREE DE TOUCHE..... | 17 |
| 16 | Loi 16 : COUP DE PIED DE BUT..... | 17 |
| 17 | Loi 17 : COUP DE PIED DE COIN (CORNER) | 18 |
| 18 | EXECUTION DES TIRS AU BUT EN COUPE ET CHALLENGE..... | 18 |

Remarques préalables :

- Les terrains doivent être obligatoirement tracés et tondu avant chaque match, les buts doivent être équipés de filets correctement fixés.
- Un des joueurs de l'équipe sera nommé capitaine et représentera son équipe vis-à-vis de l'arbitre. Il portera obligatoirement un brassard.

1 Loi 1 TERRAIN DE JEU

1.1 Dimensions du terrain :

Le terrain de jeu doit être rectangulaire. La longueur des lignes de touche doit dans tous les cas être supérieure à la longueur des lignes de but.

Longueur : minimum 50m, maximum 75 m.

Largeur : minimum 45 m, maximum 55 m.

- But : 6m x 2.10 (tolérance 2 m)
- Point de pénalty : 9 m
- Rayon cercle central : 6 m
- Rayon arc de cercle de réparation : 6 m
- Les drapeaux de touches ne devront en aucun cas être de couleur noire ou sombre
- Les filets sont obligatoires
- Les buts doivent être fixés au sol

1.2 Marquage du terrain :

Le terrain de jeu doit être marqué par des lignes. Ces lignes font partie intégrante des surfaces qu'elles délimitent.

Les deux lignes de démarcation les plus longues sont appelées lignes de touche. Les deux plus courtes sont nommées lignes du but.

Toutes les lignes ont une largeur maximum de 12 cm.

Le terrain de jeu est divisé en deux moitiés par la ligne médiane.

Le point central est marqué au milieu de la ligne médiane. Autour de ce point est tracé un cercle de 6 m de rayon.

1.3 La surface de but :

A chaque extrémité du terrain est délimité une surface de but répondant aux spécifications suivantes : Deux lignes sont tracées perpendiculairement à la ligne de but, à 5 m de l'intérieur de chaque montant du but. Ces deux lignes avancent sur le terrain de jeu sur une distance de 13 m et sont réunies par une ligne tracée parallèlement à la ligne de but. L'espace délimité par ces lignes et la ligne de but s'intitule surface de but.

Cas particulier : Il est possible d'étendre la surface de but, en incluant les deux surfaces de réparation.

A l'intérieur de chaque surface de but est marqué le point du coup de pied de réparation à 9 m du milieu de la ligne reliant les montants du but et à égale distance de ces montants.

A l'extérieur de chaque surface de but, est tracé un arc de cercle de 6 m de rayon ayant pour centre le point du coup de pied de réparation.

1.4 La surface de réparation :

A chaque extrémité du terrain, est délimitée une surface de réparation répondant aux spécifications suivantes :

- ⇒ Une ligne est tracée parallèlement à la ligne de but à 13 m de celle-ci reliant les deux lignes de touche et se confondant pour partie avec la ligne de la surface de but. L'espace délimité par ces lignes se nomme surface de réparation.

1.5 Les drapeaux :

A chaque coin du terrain doit être planté un drapeau avec une hampe –non pointue- s'élevant au moins à 1,50 m du sol.

Des drapeaux similaires peuvent également être plantés à chaque extrémité de la ligne médiane, à au moins 1 m de la ligne de touche, à l'extérieur du terrain de jeu.

1.6 L'arc de cercle de coin :

De chaque drapeau de coin est tracé un quart de cercle d'un rayon de 0,50 m à l'intérieur du terrain de jeu.

1.7 Les buts :

Les buts sont placés au centre de chaque ligne de but.

Ils consistent en deux montants verticaux s'élevant à égale distance des drapeaux des coins et réunis au sommet par une barre transversale.

La distance séparant les deux montants est de 6 mètres, et le bord inférieur de la barre transversale se situe à 2,10 m du sol.

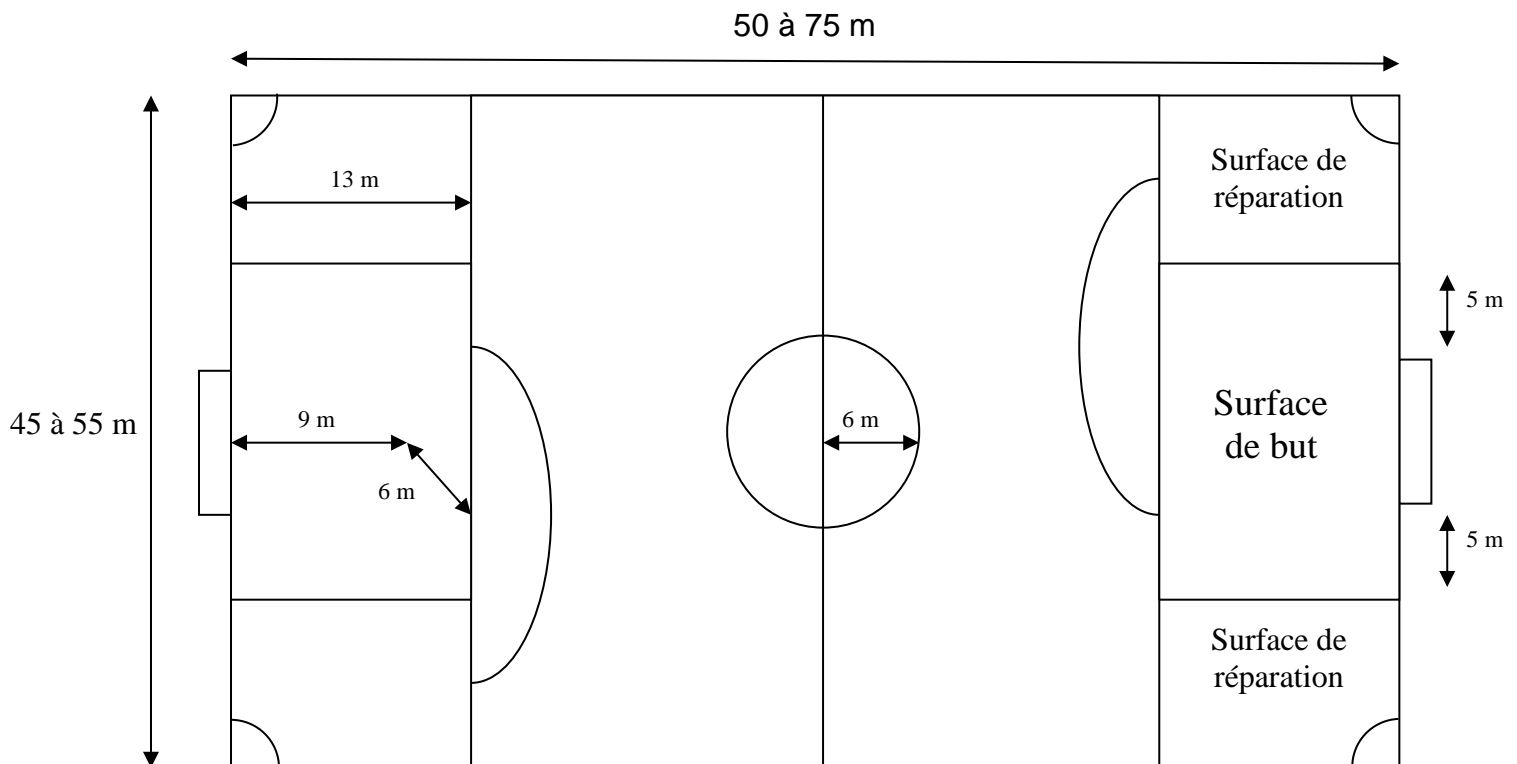
Les deux montants doivent avoir la même largeur et épaisseur, lesquelles ne doivent pas excéder 12 cm.

La ligne de but a la même largeur que les montants et la barre transversale. Des filets peuvent être attachés aux buts et au sol derrière le but à condition toutefois qu'ils soient convenablement soutenus afin de ne pas gêner le gardien de but.

Les montants du but et la barre transversale doivent être de couleur blanche.

Sécurité

Les buts doivent être fixés au sol de manière sûre. Les buts amovibles ne peuvent être utilisés que s'ils satisfont à ces exigences.



2 Loi 2 BALLON

2.1 Définition et dimensions :

Caractéristiques du ballon :

- il est sphérique,
- il est en cuir ou dans une autre matière adéquate,
- il a une circonférence de 70 cm au plus et de 68 cm au moins.
- il a un poids de 450 g au plus et de 410 g au moins au début du match,
- il a une pression se situant entre 0,6 et 1,1 atmosphère (600-1100 g/cm²).

2.2 Remplacement d'un ballon défectueux :

Si le ballon éclate ou est endommagé en cours de match :

- le match est arrêté,
- le match reprend, avec un nouveau ballon, par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le premier ballon au moment où il a été endommagé.

Si le ballon éclate ou est endommagé alors qu'il n'est pas en jeu avant l'exécution d'un coup d'envoi, d'un coup de pied de but, d'un coup de pied de coin, d'un coup de pied de réparation ou d'une rentrée de touche :

- le match est repris en conséquence,

Le ballon ne peut être remplacé pendant le match qu'avec l'autorisation de l'arbitre.

3 Loi 3 NOMBRE DE JOUEURS

3.1 Joueurs :

Tout match est disputé par deux équipes composées chacune de 7 joueurs au maximum, dont l'un sera le gardien de but. Aucun match ne peut avoir lieu si l'une ou l'autre équipe dispose de moins de 5 joueurs.

Dans tout match disputé dans le cadre de compétitions officielles UFOLEP 81, il est possible de recourir à 4 remplaçants au maximum.

3.2 Procédure de remplacement :

Le remplacement d'un joueur par un remplaçant doit se conformer à la procédure suivante :

- l'arbitre doit être informé préalablement de chaque remplacement envisagé,
- le remplaçant ne pénètre sur le terrain de jeu qu'après la sortie du joueur qu'il doit remplacer et après y avoir été invité par un signe de l'arbitre,
- le remplaçant ne pénètre sur le terrain de jeu qu'au niveau de la ligne médiane et pendant un arrêt du jeu,
- la procédure s'achève au moment où le remplaçant pénètre sur le terrain de jeu,
- le remplaçant devient alors joueur, et le joueur qu'il a remplacé cesse d'être joueur,
- un joueur qui a été remplacé peut à nouveau participer au match et rentrer en jeu en remplacement d'un autre joueur,
- tout remplaçant est soumis à l'autorité et aux décisions de l'arbitre, qu'il soit appelé à jouer ou non,
- tout remplaçant doit revêtir une tenue qui le distingue de ses coéquipiers.

3.3 Remplacement du gardien de but :

Chacun des joueurs de champ peut remplacer le gardien de but pourvu que :

- l'arbitre soit préalablement informé du remplacement envisagé,
- le remplacement s'effectue pendant un arrêt de jeu (1min de temps additionnel sera donnée)

3.4 Infractions/Sanctions :

Si un remplaçant pénètre sur le terrain de jeu sans autorisation de l'arbitre :

- le jeu est arrêté,
- le remplaçant concerné est averti (carton blanc) et doit quitter le terrain de jeu,
- le jeu reprend par une balle à terre à l'endroit où le ballon se trouvait au moment de l'interruption du jeu.

Si un joueur remplace le gardien de but sans que l'arbitre n'en ait été préalablement informé :

- le jeu continue,
- le joueur concerné est averti (carton blanc) dès que le ballon aura cessé d'être en jeu.

Pour toute autre infraction à cette Loi :

- le joueur concerné est averti (carton blanc).

3.5 Reprise du jeu :

Si le jeu a été arrêté par l'arbitre pour prononcer un avertissement :

- le jeu reprend par coup franc exécuté par un joueur de l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu.

3.6 Expulsion de joueurs ou de remplaçants :

Un joueur qui a été expulsé avant le coup d'envoi du match ne peut être remplacé que par un des joueurs inscrit sur la feuille de match.

4 Loi 4 EQUIPEMENT DES JOUEURS

4.1 Sécurité

L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour lui-même ou pour les autres. Ceci s'applique aussi aux bijoux en tous genres.

4.2 Equipement de base

L'équipement de base de tout joueur comprend :

- un maillot ou chemisette,
- des shorts – si le joueur porte des cuissards, ceux-ci doivent être de la même couleur que la couleur dominante des culottes,
- chaussettes
- protège-tibias,
- des chaussures adaptées au terrain

Protège-tibias

- doivent être entièrement recouverts par les chaussettes,
- doivent être d'une matière adéquate (caoutchouc, plastique, ou matières similaires),
- doivent offrir un degré de protection approprié.

Gardiens de but

- le gardien de but doit porter une tenue aux couleurs le distinguant des autres joueurs, de l'arbitre et des arbitres assistants

Infractions/Sanctions :

Pour toute infraction à cette Loi :

- le jeu ne doit pas nécessairement être arrêté,
- le joueur contrevenant doit être enjoint par l'arbitre à quitter le terrain de jeu pour corriger sa tenue,
- le joueur contrevenant doit quitter le terrain de jeu lors de la prochaine interruption du jeu, à moins qu'il n'ait déjà corrigé sa tenue.
- Tout joueur ayant quitté le terrain pour corriger sa tenue ne pourra y revenir sans y avoir été préalablement autorisé par l'arbitre,
- l'arbitre doit contrôler la conformité de l'équipement du joueur avant de l'autoriser à revenir sur le terrain de jeu,
- le joueur ne peut revenir sur le terrain de jeu que lors d'un arrêt du jeu.

Un joueur qui aura été enjoint à quitter le terrain de jeu pour avoir enfreint cette Loi et qui pénètre (ou revient) sur le terrain de jeu sans autorisation préalable de l'arbitre doit être sanctionné d'un avertissement (carton jaune).

Reprise du jeu

Si le jeu a été arrêté par l'arbitre pour prononcer un avertissement :

- le match reprend par un coup franc exécuté par un joueur de l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon à l'arrêt de jeu.

5 Loi 5 ARBITRE

5.1 L'autorité de l'arbitre

Chaque match se dispute sous le contrôle d'un arbitre disposant de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des Lois du Jeu dans le cadre du match qu'il est appelé à diriger.

5.2 Compétences et obligations

L'arbitre doit :

- veiller à l'application des Lois du Jeu,
- assurer le contrôle du match en collaboration avec les arbitres de touche,
- s'assurer que le ballon satisfait aux exigences de la Loi 2,
- s'assurer que l'équipement des joueurs satisfait aux exigences de la Loi 4,
- assurer la fonction de chronométreur et rédiger un rapport sur le match s'il le souhaite,
- arrêter le match temporairement, le suspendre ou l'arrêter définitivement, à sa discrétion, à chaque infraction aux Lois,
- arrêter le match temporairement, le suspendre ou l'arrêter définitivement en raison de l'interférence d'événements extérieurs, quels qu'ils soient,
- **arrêter le match s'il considère qu'un joueur est sérieusement blessé et s'assurer que le joueur est porté hors du terrain de jeu. Un joueur blessé ne pourra retourner sur le terrain de jeu qu'une fois que le match aura repris.**
- laisser le jeu se poursuivre jusqu'à ce que le ballon ait cessé d'être en jeu, si à son avis, un joueur n'est que légèrement blessé,
- faire en sorte que tout joueur souffrant d'une plaie qui saigne quitte le terrain de jeu. Le joueur ne pourra y parvenir que sur un signe de l'arbitre après que celui-ci se voit assuré que le saignement s'est arrêté,
- laisser le jeu se poursuivre quand l'équipe contre laquelle une faute a été commise peut en tirer un avantage, et sanctionner la faute commise initialement si l'avantage escompté n'intervient pas,
- sanctionner la faute la plus grave quand un joueur commet simultanément plusieurs fautes,
- prendre des mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une faute passible d'avertissement ou d'exclusion. L'arbitre n'est pas tenu de réagir immédiatement, mais doit le faire lors de la prochaine interruption de jeu,
- **prendre des mesures à l'encontre des officiels de l'équipe qui n'ont pas un comportement responsable et, à sa discrétion, expulser ceux-ci du terrain de jeu et de ses abords immédiats,**
- faire en sorte qu'aucune personne non autorisée ne pénètre sur le terrain de jeu,
- donner le signal de la reprise du match après une interruption du jeu,
- remettre à la Commission Départementale Foot à 7 UFOLEP un rapport consignait les informations relatives à toutes mesure disciplinaire qu'il a prise à l'encontre de joueurs et/ou d'officiels, ainsi que tout autre incident survenu avant, pendant ou après le match.

5.3 Décisions de l'arbitre

Les décisions de l'arbitre sur les faits en relation avec le jeu sont sans appel.

L'arbitre ne peut revenir sur une décision que s'il réalise que celle-ci est incorrecte sous réserve que le jeu n'ait pas repris.

6 Loi 6 ARBITRES DE TOUCHE

6.1 Devoirs

Deux arbitres de touche peuvent être désignés s'ils possèdent une licence UFOLEP. Sous réserve de décision contraire de l'arbitre à qui incombe le pouvoir discrétionnaire, ils ont pour mission de signaler :

- quand le ballon est entièrement sorti du terrain de jeu,
- à quelle équipe revient la rentrée de touche, ou s'il y a coup de pied de coin ou coup de pied de but,
- quand un joueur doit être sanctionné parce qu'il se trouve en position de hors-jeu,
- quand un remplacement est demandé,
- quand, lors de tirs de coups de pied de réparation, le gardien de but a bougé avant que le ballon n'ait été botté et si le ballon a franchi la ligne.

7 Loi 7 DUREE DU MATCH

7.1 Périodes de jeu

Le match se compose de deux périodes de 35 minutes chacune, à moins qu'une autre durée n'ait été convenue d'un accord entre l'arbitre et les deux équipes participantes. Tout accord concernant une modification de la durée du match (par exemple une réduction de chaque période à 30 minutes en raison d'un éclairage insuffisant) doit impérativement intervenir avant le coup d'envoi et être en conformité avec le règlement de la compétition ainsi qu'être noté sur la feuille de match avant le début de celui-ci.

7.2 La mi-temps

Les joueurs ont droit à une pause entre les deux périodes.

La pause de la mi-temps ne doit pas excéder 10 minutes.

La durée de la pause entre les deux périodes ne peut être modifiée qu'avec le consentement de l'arbitre.

7.3 Récupération des arrêts de jeu

Chaque période doit être prolongée pour récupérer tout le temps perdu occasionné par :

- les remplacements,
- l'examen des blessures des joueurs,
- le transport des joueurs blessés hors du terrain de jeu,
- les manœuvres visant à perdre du temps délibérément,
- toute autre cause,
- la durée de la récupération des arrêts de jeu est à la discrétion de l'arbitre.

7.4 Coup de pied de réparation

Si un coup de pied de réparation doit être exécuté ou recommencé, la durée de chaque période doit être prolongée pour en permettre l'exécution.

8 Loi 8 COUP D'ENVOI ET REPRISE DE JEU

8.1 Préliminaires

Le choix des camps est déterminé par un tirage au sort effectué au moyen d'une pièce de monnaie ou tout autre moyen.

L'équipe favorisée par le sort choisit soit le coup d'envoi du match soit le but en direction duquel elle attaquera durant la première mi-temps.

L'autre équipe se voit attribuer le coup d'envoi du match.

L'équipe ayant choisi son camp effectuera le coup d'envoi de la seconde période du match.

Au début de la seconde période du match les équipes changeront de camp.

8.2 Coup d'envoi

Le coup d'envoi est une procédure pour débiter la partie ou reprendre le jeu :

- au commencement du match,
- après qu'un but a été marqué,
- au début de la seconde période du match,
- au début de chaque période des prolongations, le cas échéant.

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

* *Procédure :*

- tous les joueurs se trouvent dans leur propre moitié de terrain
- les joueurs de l'équipe ne procédant pas au coup d'envoi doivent se tenir au moins à une distance de 6 m du ballon tant qu'il n'est pas en jeu,
- le ballon est posé à terre sur le point central,
- l'arbitre donne le signal du coup d'envoi,
- le ballon est considéré comme étant en jeu dès qu'il aura été botté vers l'avant,
- l'exécutant du coup d'envoi ne peut jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un coéquipier.

Quand une équipe a marqué un but, c'est l'équipe contre laquelle le but a été marqué qui procède au nouveau coup d'envoi.

Infractions/Sanctions :

Si l'exécutant du coup d'envoi joue le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un coéquipier :

- un coup franc est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise.
- Pour toute autre infraction à la procédure du coup d'envoi :
- le coup d'envoi doit être recommencé.

8.3 Balle à terre

Après une interruption temporaire du match provoquée par une cause non prévue par les Lois du Jeu, le match doit être repris par une balle à terre.

Procédure :

L'arbitre laisse tomber le ballon à terre à l'endroit où il se trouvait au moment où le jeu a été arrêté.

Le jeu reprend dès que le ballon touche le sol.

Infractions/Sanctions :

La balle à terre doit être recommencée si :

- le ballon est touché par un joueur avant d'être entré en contact avec le sol,
- le ballon quitte le terrain de jeu après avoir rebondi sur le sol sans qu'un joueur ne l'ait touché.

Circonstances particulières

Un coup franc accordé à l'équipe défendant dans sa propre surface de réparation peut être exécuté de n'importe quel point de la surface concernée.

Un coup franc accordé à l'équipe attaquante dans la surface de réparation (hors de la surface de but) de son adversaire doit être exécuté de la ligne de la surface de réparation qui est parallèle à la ligne de but, et ce au point le plus proche de l'endroit où a été commis l'infraction.

Une balle à terre destinée à la reprise du match après un arrêt temporaire du jeu alors que le ballon se trouvait dans la surface de réparation doit être exécutée sur la ligne de la surface de réparation qui est parallèle à la ligne de but, et ce au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

9 Loi 9 BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

9.1 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.

9.2 Ballon en jeu

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'ils se trouvent sur le terrain de jeu.

10 Loi 10 BUT MARQUE

10.1 Le but marqué

Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but, entre les montants du but et sous la barre transversale, sous réserve qu'aucune infraction aux Lois du Jeu n'ait été préalablement commise par l'équipe en faveur de laquelle un but aura été marqué.

10.2 Equipe victorieuse

L'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts pendant le match remporte la victoire. Quand les deux équipes marquent le même nombre de buts ou ne marquent aucun but, le match est déclaré nul.

11 Loi 11 HORS-JEU

11.1 Position de hors-jeu :

Dans le cadre des compétitions foot à 7 de l'UFOLEP 81, la règle du hors-jeu s'applique seulement sur les coups francs.

Un joueur peut se trouver en position de hors-jeu uniquement sur un coup franc, si n'importe quelle partie de sa tête, de son tronc ou de ses jambes est dans la moitié de terrain adverse (ligne médiane non comprise) et plus près de la ligne de but adverse que le ballon et l'avant-dernier adversaire ;

Un joueur ne se trouve pas en position de hors-jeu quand :

- il se trouve dans sa propre moitié de terrain ou,
- il se trouve à la même hauteur que l'avant-dernier adversaire (gardien plus un joueur, ou deux joueurs).

11.2 Infraction :

La position de hors-jeu d'un joueur ne doit être sanctionnée que si, au moment où le ballon est touché par un coéquipier ou est joué par l'un d'entre eux, le joueur prend, de l'avis de l'arbitre, une part active au jeu :

- en intervenant dans le jeu ou,
- en influençant un adversaire ou,
- en tirant un avantage de cette position.

Il s'agit en d'autres termes du hors-jeu de position qui n'est toujours valable que sur coup francs comme précisé au début de cette partie du règlement (11.1 Position de hors-jeu).

Infraction/Sanctions :

Pour toute infraction à la Loi du hors-jeu, l'arbitre accorde à l'équipe adverse un coup franc qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

12 Loi 12 FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF

Les fautes et comportements antisportifs doivent être sanctionnés comme suit :

12.1 Coup franc :

Un coup franc est accordé à l'équipe adverse du joueur qui de l'avis de l'arbitre commet, par inadvertance, par imprudence ou par excès de combativité, une faute (comportement *Cf. Charte, et technique).

Tout coup franc doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (sauf dans la surface de but).

Un coup franc est accordé à l'équipe adverse du gardien de but qui, se trouvant dans sa propre surface de réparation, commet 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.

Le gardien de but peut se saisir du ballon avec les mains sur une passe du pied de son partenaire.

Sanctions :

Il ne peut être montré un carton blanc, jaune ou un carton rouge qu'à un joueur ou à un remplaçant.

Fautes passibles d'avertissement :

Un joueur se voit infliger un avertissement (carton blanc) et 5 minutes d'exclusion provisoire quand il commet par exemple l'une des fautes suivantes. Le joueur sort et il peut être remplacé par un coéquipier.

1. il se rend coupable d'un comportement antisportif, actes ou paroles agressives
2. il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes,
3. il enfreint avec persistance les Lois du jeu,

Un joueur se voit infliger un avertissement (carton jaune) et 10 minutes d'exclusion provisoire quand il commet par exemple l'une des fautes suivantes, il ne peut pas être remplacé :

1. déjà averti d'un carton blanc et continue à ne pas respecter une des 3 règles
2. s'adresse directement à l'arbitre
3. enfreint gravement les Lois du jeu

Le joueur qui écope d'un carton jaune doit obligatoirement sortir du terrain pour une durée de 10 minutes, il ne sera pas remplacé par un équipier.

S'il s'agit du capitaine, ce dernier devra remettre son brassard à un joueur sur le terrain le temps qu'il purge sa peine.

Si un joueur écope de deux cartons jaunes durant le même match, il sera automatiquement exclu sur carton rouge. Tout carton rouge entraîne une suspension d'un match d'office, la commission étudiera ensuite si une sanction plus lourde doit être appliquée, **d'où l'importance de signaler le carton rouge par l'arbitre sur la feuille de match.**

Fautes passibles d'exclusion :

Un joueur est exclu du terrain de jeu (carton rouge) quand il commet l'une des six fautes suivantes :

1. il se rend coupable d'une faute risquant d'affecter l'intégrité physique de toute personne.
2. il crache sur un adversaire ou sur toute autre personne
3. il empêche un adversaire de marquer un but, ou annihile une occasion de but manifeste, en touchant délibérément le ballon de la main (ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation)
4. il anéantit une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation
5. il tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers
6. il reçoit un second avertissement au cours du même match.

Un joueur exclu doit quitter la proximité du terrain de jeu ainsi que la surface technique.

Le joueur qui écope d'un carton rouge doit obligatoirement sortir du terrain de jeu pour toute la durée du match, il ne sera pas remplacé par un équipier.

Il devra rester à l'écart de la surface technique, du banc de touche et du terrain de jeu afin de ne pas se mêler à la rencontre.

S'il s'agit du capitaine, ce dernier devra remettre son brassard à un joueur sur le terrain.

Tout carton rouge implique un examen approfondi de la part de la commission foot à 7.

Un carton rouge impliquera immédiatement une sanction d'un match de suspension par le règlement foot à 7.

La commission foot examinera ensuite la gravité du cas et pourra être amenée à prononcer des sanctions supérieures et éventuellement transmettre le dossier à la commission de discipline départementale.

12.2 Coup de pied de réparation (penalty) :

Un penalty est accordé quand une faute est commise par un joueur dans sa propre surface de but, nonobstant l'endroit où se trouve le ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.

13 Loi 13 MISE EN APPLICATION DES COUPS FRANCS

13.1 Genre de coups francs :

Tous les coups francs sont directs, les coups francs indirects n'existent pas dans le règlement foot à 7 de l'UFOLEP 81.

Pour le coup franc, 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.

13.2 Exécution du coup franc :

- tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 6 m du ballon,
- le coup franc doit être exécuté à l'endroit où a été commise l'infraction.
- le ballon est en jeu dès qu'il est botté,
- un coup franc accordé dans la surface de but doit être exécuté de la ligne de la surface de but qui est parallèle à la ligne de but, et ce au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

Infractions/Sanctions :

Quand un joueur de l'équipe adverse ne se trouve pas à la distance requise lors de l'exécution du coup franc :

- le coup franc doit être recommencé.

14 Loi 14 : EXECUTION DU COUP DE PIED DE REPARATION (PENALTY)

Un coup de pied de réparation est sifflé contre l'équipe qui commet, dans sa propre surface de but et alors que le ballon est en jeu, une faute. (Cf. loi 12).

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de réparation.

14.1 Positions respectives du ballon et des joueurs :

Le ballon :

- est placé sur le point du coup de pied de réparation.

Le joueur exécutant le coup de pied de réparation :

- est clairement identifié.

Le gardien de but de l'équipe défendant :

- reste sur sa propre ligne de but, face à l'exécutant, entre les montants du but, jusqu'à ce que le ballon ait été botté.

Tous les joueurs autres que l'exécutant se trouvent :

- dans les limites du terrain de jeu,
- en dehors de la surface de réparation,

L'arbitre :

- ne doit pas donner le signal de l'exécution avant que les joueurs n'aient pris position conformément à la Loi,
- décide quand le coup de pied de réparation est considéré comme exécuté.

Exécution :

- Le frappeur ne doit pas jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Le but est validé quand le ballon a franchi entièrement la ligne.

Infractions/Sanctions :

Un ou plusieurs joueurs de l'équipe défendant et attaquante enfreignent les Lois du Jeu :

- le coup de pied de réparation sera recommencé.

Le ballon entre en contact avec un corps étranger sur sa trajectoire :

- le coup de pied de réparation sera recommencé.

Le ballon après avoir été repoussé par le gardien de but, un montant du but ou la barre transversale, retombe dans le terrain de jeu où il est alors touché par un corps étranger :

- l'arbitre interrompt le jeu,
- le jeu reprend par une balle à terre à l'endroit où le ballon se trouvait au moment où il a été touché par un corps étranger.

15 Loi 15 : RENTREE DE TOUCHE

La rentrée de touche est l'une des procédures de la reprise de jeu.

Un but ne peut être marqué directement sur la rentrée de touche.

La rentrée de touche est accordée :

- quand le ballon a entièrement franchi la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air,
- à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche,
- à l'équipe adverse du joueur qui a touché en dernier le ballon.

Exécution :

Au moment de la rentrée de touche, l'exécutant doit :

- faire face au terrain,
- avoir au moins partiellement les deux pieds soit sur la ligne de touche soit sur la bande de terrain extérieure à cette ligne,
- tenir le ballon des deux mains,
- lancer le ballon depuis la nuque et par-dessus la tête.

L'exécutant ne doit pas jouer à nouveau le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Le ballon est en jeu dès l'instant où il a pénétré sur le terrain de jeu.

Infraction/Sanction :

Remise en jeu exécuté par le gardien de but :

Si l'exécutant de la rentrée de touche est importuné ou gêné par un joueur de l'équipe adverse :

- le joueur de l'équipe adverse est sanctionné d'un avertissement (carton blanc)
- la rentrée de touche est recommencée par un joueur de l'équipe adverse.

16 Loi 16 : COUP DE PIED DE BUT

Le coup de pied de but est l'une des manières de reprendre le jeu.

Un but peut être marqué directement sur un coup de pied de but, mais uniquement contre l'équipe adverse.

Exécution :

- le ballon est botté du point de penalty,
- les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir en dehors de la surface de but.
- l'exécutant ne doit pas jouer 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 directement en dehors de la surface de réparation.

Infraction/Sanction :

Si le ballon n'est pas botté en jeu directement en dehors de la surface de but :

- le coup de pied de but sera recommencé.

17 Loi 17 : COUP DE PIED DE COIN (CORNER)

Le coup de pied de coin est l'une des manières de reprendre le jeu.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de coin, mais uniquement contre l'équipe adverse.

Un coup de pied de coin est accordé quand :

- le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe défendant, a entièrement franchi la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air, sans qu'un but ait été marqué conformément à la Loi 10.

Exécution :

- le ballon est placé dans l'arc de cercle du coin le plus proche où il est sorti,
- le drapeau de coin ne peut être enlevé,
- les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir à au moins 6 m du ballon jusqu'à ce que le ballon soit en jeu,
- le ballon est botté par un joueur de l'équipe attaquante,
- le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a bougé,
- l'exécutant ne doit pas jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

18 EXECUTION DES TIRS AU BUT EN COUPE ET CHALLENGE

Procédure

- L'arbitre choisit le but contre lequel les tirs doivent être exécutés.
- L'arbitre procède, avec les capitaines, au tirage au sort de l'équipe devant exécuter le premier tir.
- L'arbitre consigne par écrit le déroulement de chaque tir au but effectué.
- Les deux équipes exécutent chacune cinq tirs au but conformément aux dispositions mentionnées ci-dessous.
- Les tirs sont exécutés alternativement par chaque équipe.
- Si avant que les deux équipes n'aient exécuté leurs cinq tirs, l'une d'elles marque plus de buts que l'autre de sorte que l'autre ne pourra jamais en marquer même en finissant sa série de tirs, l'épreuve n'est pas poursuivie.
- Si après que les deux équipes ont exécuté leurs cinq tirs, toutes deux ont marqué le même nombre de buts ou n'en ont marqué aucun, l'épreuve est poursuivie dans le même ordre jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre au terme du même nombre de tentatives.
- Si un gardien de but se blesse pendant l'épreuve des tirs au but au point qu'il n'est plus en mesure de continuer, il peut être remplacé par un remplaçant.

- Chaque tir est exécuté par un joueur différent, et tous les joueurs désignés doivent avoir exécuté un premier tir avant que l'un d'entre eux ne puisse exécuter un second.
- Seuls les joueurs désignés et les officiels du match (arbitres et arbitres assistants) sont autorisés à rester sur le terrain de jeu pendant l'épreuve des tirs au but.
- Tous les joueurs, excepté celui qui exécute le tir et les deux gardiens de but, doivent rester dans le cercle central pendant l'épreuve des tirs au but.
- Le gardien de but dont les coéquipiers exécutent le tir au but doit rester sur le terrain de jeu et ce, derrière la ligne de la surface de réparation dans laquelle se déroule l'épreuve, sur la ligne de but à l'intersection de cette dernière avec la ligne de la surface de réparation.