

# FOOTBALL A 7 et ses règles

## LOI 1 : LE TERRAIN

Les mesures réglementaires :	longueur :	50 m à 75 m
	largeur :	45 m à 55 m
	rayon central :	6 m
	dimensions des buts :	6 m x 2 m (tolérance : 2,10 m)
	surface de réparation :	13 m
	coup de pied de réparation :	9 m
	les drapeaux de coin :	1,50 m mini - étoffe : 45 x 45 cm
	surface de but :	5 m
	quart de cercle de la surface de coin :	1 m

Seul, (et à tous moments) l'arbitre peut déclarer un terrain impraticable dans le cas où il jugerait la pratique du jeu aléatoire ou dangereuse par suite :

- a) Mauvais état du terrain (enneigé, verglacé, détrempé, aspérités durcies par le gel, inondé, etc...).
- b) Mauvaises conditions atmosphériques (brouillard dense, tempête de neige, obscurité, etc...).
- c) Mauvais équipement de terrain (buts non conformes, marquage nul ou non réglementaire, absence de filets, etc...).

Toutes les lignes limitant le champ de jeu et les diverses zones intérieures sont tracées à l'intérieur des surfaces qu'elles délimitent. Elles se confondent donc avec elles.

## LOI 2 : LE BALLON

Les ballons sont fournis par le club visité et en nombre suffisant pour permettre à l'arbitre de mener la rencontre à son terme.

Circonférence :	maxi : 71 cm	mini : 68 cm
Poids :	maxi : 453 gr	mini : 396 gr

Lorsque le ballon se dégonfle ou éclate : arrêt du jeu et remplacement du ballon.

- ballon en jeu : balle à terre à l'endroit où il se trouvait à ce moment là.  
dans la surface de but : balle à terre sur la ligne de surface de but.
- ballon hors du jeu : reprise du jeu consécutif à la mise hors du jeu.

Le ballon sera considéré en jeu, lorsqu'il aura été touché.

### **LOI 3 : LES JOUEURS**

La partie se déroulera en présence de deux équipes de 7 joueurs et 3 remplaçants qui peuvent rentrer à tout moment sur un arrêt du jeu sur le signal de l'arbitre. Les remplaçants doivent être inscrits sur la feuille de match avant le coup d'envoi. Ceux-ci ne sont pas obligés d'être présents. Ceux-ci ne peuvent pénétrer sur le terrain, que sur arrêt naturel du jeu avec accord de l'arbitre et après que l'autre joueur est quitté l'aire de jeu. Il en sera de même pour le gardien de but, après avoir changé de maillot.

L'arbitre exige la présentation des licences et vérifie l'identité des joueurs avant le match, il demande aux capitaines s'il souhaite procéder à l'appel des licences. Si un joueur ne présente pas de licence, l'arbitre exigera une pièce d'identité avec photographie. Un joueur ne pouvant présenter ni sa licence ni une pièce d'identité se verra interdire la participation à la rencontre.

Un joueur qui pénètre sur le champ de jeu sans autorisation sera pénalisé d'un avertissement et le refoulement du joueur fautif : reprise du jeu par balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon.

Equipes incomplètes :

- 1) Minimum requis pour que le match puisse débuter : équipe de 6 joueurs.
- 2) Equipe réduite à cinq joueurs en cours de match :
  - a) suite à des blessures et/ou à un ou des cartons rouges :  
Match arrêté.
  - b) suite à une ou deux expulsions temporaires de cinq minutes :  
le match pourra continuer.

### **LOI 4 : EQUIPEMENTS DES JOUEURS**

Tous les joueurs seront équipés : d'un maillot dans le short  
d'un short, d'une paire de bas, des chaussures  
de protège-tibias OBLIGATOIRES  
le capitaine portera un brassard

Le gardien de but portera des couleurs différentes aux autres joueurs et peut porter un pantalon training.

L'arbitre interviendra sur tous les objets dangereux ainsi que les crampons.

Equipes ayant des équipements de mêmes couleurs ou pouvant prêter à confusion : c'est le club recevant qui devra recourir à un autre jeu de maillots.

**En cas de perte de chaussure(s), l'arbitre laissera le jeu se poursuivre même si le joueur qui a perdu sa chaussure continue de jouer. L'arbitre arrêtera le jeu uniquement si la chaussure perdue gêne un joueur.**

## **LOI 5 : ARBITRE**

Il assure la SÉCURITÉ des joueurs. Il veille à l'application des lois. Il décide sans appel des questions de fait. Il applique la loi de l'avantage avec prudence et discernement (esprit du jeu). Il chronomètre et arrête le jeu ou la partie, si nécessaire et donne le signal de la reprise. Il avertit un joueur incorrect, l'exclut s'il récidive ou s'il se rend coupable de conduite violente. Il interdit l'accès du terrain à toute personne, autre que les arbitres assistants et joueurs. Il suspend le match si un joueur est sérieusement blessé et le fait transporter hors du terrain.

Il veillera à ce que la feuille de match soit remplie correctement, ainsi que le carton d'arbitrage.

Pour tous les incidents "AVANT", "PENDANT" ou "APRÈS" le match, il devra adresser un rapport circonstancié à la commission des arbitres.

L'arbitre peut toujours revenir sur une décision, à condition expresse, que le jeu n'ait pas repris.

L'arbitre ne peut en aucun cas s'opposer à ce que des réserves soient posées sur la feuille de match. Il adressera un rapport circonstancié. Seules les réserves techniques devront être transcrites par l'arbitre, sous la dictée du capitaine plaignant, à la fin du match.

"Obligation" à l'arbitre de siffler lors du coup d'envoi et pénalty.

## **LOI 6 : ARBITRE ASSISTANT**

L'arbitrage n'est pas l'oeuvre d'une personne, mais de 3 personnes. Donc, les arbitres assistants sont indispensables.

Ils doivent suivre les instructions du directeur de jeu.

Ils donnent leur opinion, que si on leur demande.

L'arbitre central reste le seul juge de la décision finale.

Un des 2 arbitres assistants doit prendre le « temps » avec l'arbitre.

Ne jamais persister dans la décision, mais baisser rapidement le drapeau si l'arbitre ne vous suit pas.

## **LOI 7 : DURÉE DE LA PARTIE**

La durée d'un match en UFOLEP est de deux fois "40mn" plus les arrêts de jeu éventuels. Pas de prolongation de temps pour l'exécution d'un coup franc ou d'un coup de pied de coin.

Obligation de prolonger le jeu pour l'exécution d'un coup de pied de réparation pour chacune des périodes.

## LOI 8 : COUP D'ENVOI

- Choix du camp avec une pièce par le capitaine visiteur, l'autre équipe se voit attribuer le coup d'envoi du match.

- Le ballon au centre du terrain est considéré comme étant en jeu dès qu'il aura été botté **ou à clairement bougé (jouer le coup d'envoi vers l'avant n'est plus une obligation).**

Le coup de sifflet est obligatoire.

- Un but peut être marqué directement sur coup d'envoi.

- Le ballon ayant été joué, ne peut être rejoué par le même botteur. Un joueur ne peut en aucun cas jouer deux fois le ballon consécutivement : coup franc contre le joueur fautif.

- Sur une balle à terre, le ballon est en jeu, lorsqu'il a touché le sol **et qu'il a été touché par au moins 2 joueurs. Si tel n'est pas le cas et qu'un but est marqué, but refusé.**

**Reprise du jeu : Coup de pied de but si le ballon entre dans la surface adverse.**

**Corner si le ballon entre dans son propre but.**

Laisser tomber le ballon rapidement (ne pas le jeter, ni l'envoyer en l'air, ne pas siffler). A proximité d'un but, lui tourner le dos. Une balle à terre dans la surface de but se fera obligatoirement sur la ligne de surface de but.

- Après la mi-temps, les équipes changeront de camp : le coup d'envoi sera donné par l'équipe qui n'a pas bénéficié de celui-ci lors de la première période.

## LOI 9 : BALLON EN JEU ou HORS DU JEU

- Les lignes appartiennent aux surfaces qu'elles délimitent. Par conséquent, les lignes de touche et les lignes de but font partie du terrain de jeu.

### Le ballon est hors du jeu :

- Lorsqu'il a entièrement dépassé une ligne de touche ou de but, soit en l'air, soit à terre.
- Lorsque la partie a été arrêtée par l'arbitre.

### Le ballon est en jeu :

Il est en jeu du début à la fin de la partie ; y compris :

Si le ballon rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché un montant de but, une barre transversale de but, un drapeau de coin ou l'arbitre.

## LOI 10 : BUT MARQUÉ

- Le ballon dépasse entièrement la ligne de but entre les montants et sous la barre transversale.

- Le ballon n'est pas porté, jeté ou frappé de la main ou du bras par un joueur attaquant.

- Le ballon est resté conforme à la loi 2.

- Les remises en jeu où un but peut être marqué "DIRECTEMENT"

a) Coup franc direct contre équipe adverse.

b) Coup de pied de réparation.

c) Coup de pied de coin.

d) Coup d'envoi.

e) Sur un coup de pied de but dans le but adverse.

- Sur balle à terre après qu'elle ait touché le sol et qu'elle ait été touché à 2 reprises (adversaires ou partenaires).

- Sur dégagement à la main où au pied du gardien de but, il peut être marqué directement.

- Les remises en jeu où un but ne peut être marqué DIRECTEMENT :

1) Sur un coup franc direct, botté dans son propre but.

2) Sur une rentrée de touche.

3) Sur balle à terre avant qu'elle ait touché le sol et qu'elle ait été touché à 2 reprises.

4) Sur coup de pied de coin contre son camp.

5) Sur coup de pied de but contre son camp.

## **LOI 11 : HORS-JEU**

- Un joueur est en position de Hors-jeu, s'il est plus près de la ligne de but adverse que le ballon.
- Un joueur est Hors-jeu s'il n'a pas deux joueurs entre lui et la ligne de but.
- Un joueur est Hors-jeu, s'il influence le jeu ou l'adversaire ou tente de tirer un avantage.
- "Le Hors-jeu" se juge au coup de pied du partenaire et non à la réception du ballon.
- L'arbitre s'abstiendra de siffler un hors-jeu de position, dans la mesure où il n'influence pas le jeu.
  
- Un joueur n'est pas jugé hors-jeu dans des cas bien précis :
  - a) pendant l'action de jeu
    - 1) avant la ligne des 13 m.
    - 2) qui a au moins, 2 adversaires sur la même ligne que lui, par rapport à leur propre ligne de but.
    - 3) qui n'est pas en avant du ballon au moment où celui-ci est joué.
    - 4) qui ne se trouve simplement qu'en position Hors-jeu sans participer à l'action.
    - 5) qui reçoit le ballon d'un adversaire.
  - b) lors d'une remise en jeu
    - 6) qui reçoit le ballon directement sur rentrée de touche.
    - 7) qui reçoit directement le ballon sur coup de pied de but.
    - 8) qui reçoit directement le ballon sur coup de pied de coin.
    - 9) sur balle à terre après qu'elle est touché le sol.

## **LOI 12 : FAUTES ET INCORRECTIONS**

- Commettre une des dix fautes "intentionnellement" suivantes :
  - 1) Donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire.
  - 2) Faire tomber ou essayer de faire tomber un adversaire, au moyen d'un croc en jambe ou se baissant devant ou derrière lui.
  - 3) Sauter sur un adversaire.
  - 4) Charger violemment ou dangereusement un adversaire.
  - 5) Frapper ou essayer de frapper un adversaire.
  - 6) Bousculer un adversaire.
  - 7) Tacler un adversaire pour s'emparer du ballon en touchant l'adversaire avant de jouer le ballon.
  - 8) Tenir un adversaire (tirage du maillot).
  - 9) Lancer ou cracher sur un adversaire.
  - 10) Manier le ballon, porter, frapper ou lancer le ballon avec la main ou le bras (ne s'applique pas au gardien de but dans sa surface de réparation).
- Faute commise par un défenseur dans sa surface de réparation sur un adversaire .....PÉNALTY
- Faute commise par un attaquant .....COUP FRANC DIRECT.
- Toutes les fautes commises en dehors des surfaces de réparation .....COUP FRANC DIRECT.
  
- Fautes commises en dehors des 10 prévues par la loi 12 :
  - 1) Jouer d'une manière dangereuse (jeu dangereux).
  - 2) Charger loyalement, alors que le ballon n'est pas à distance de jeu.
  - 3) Faire intentionnellement "obstruction" (se mettre entre le ballon et l'adversaire sans jouer celui-ci).

- 4) Charger le gardien dans les 6 m en l'air.
- 5) Se laisser aller à des manoeuvres pour retarder le jeu (ballon tenu plus de 6 secondes dans les mains par le gardien).
- 6) Le gardien reprend le ballon avec les mains, alors que celui-ci est envoyé intentionnellement du pied par un partenaire ou provenant d'une touche.
- 7) Lorsque le gardien bloque volontairement le ballon, le fait rouler et le reprend à la main de nouveau dans sa surface de réparation, pour le dégager.  
...Dans tous les cas cités ...COUP FRANC DIRECT avec constitution d'un mur à 6 m au-delà des 13 m.

- 8) Enfreindre avec persistance les lois du jeu.
- 9) Désapprouver par paroles ou par gestes toute décision de l'arbitre.
- 10) Se rendre coupable de conduite inconvenante.  
...Sanction administrative et technique : AVERTISSEMENT et COUP FRANC DIRECT.

- 11) Se rendre coupable de conduite violente ou de brutalité.
- 12) Tenir des propos injurieux ou grossiers.
- 13) Après un avertissement, se rend de nouveau coupable de conduite inconvenante.  
...Sanction administrative et technique : EXCLUSION et COUP FRANC DIRECT.

- **Anéantissement d'une occasion nette de but : (double peine) 4 situations possibles :**

- faute commise de la main dans la surface empêchant le ballon de rentrer dans le but :  
PENALTY et CARTON ROUGE (pas de changement)
- faute commise sur un adversaire qui filait au but en dehors de la surface (dernier défenseur) :  
COUP FRANC DIRECT et CARTON ROUGE (pas de changement)
- faute commise dans la surface en tirant, tenant ou poussant un adversaire :  
PENALTY et CARTON ROUGE (pas de changement)
- **faute commise dans la surface avec l'intention de jouer le ballon, (hors situations évoquées ci-dessus) : PENALTY et CARTON JAUNE (et non plus carton rouge)**

- **Faute commise à l'extérieur du terrain :**

Si un joueur présent sur le terrain commet une faute contre un joueur qui se trouve à l'extérieur du terrain : COUP FRANC sur la ligne du terrain au point le plus proche où le joueur est sorti. Si la faute est passible du coup franc et si le point se trouve sur une partie de ligne délimitant la surface de réparation du fautif : PENALTY (toujours possibilité de ramener le coup franc au 13m).

## **LOI 13 : COUPS FRANCS**

- Le règlement UFOLEP stipule : tous les coups francs peuvent être joués DIRECTEMENT.
- Un coup de pied placé doit être donné à l'endroit fixé par la loi :
  - \* coup d'envoi
  - \* coup de pied de but
  - \* coup de pied de coin
  - \* coup de pied de réparation.
- Le coup franc en dehors des 13 m est donné en principe, à l'endroit où la faute a été commise (le ballon doit être impérativement arrêté).

- Un coup de pied de réparation doit être obligatoirement donné en AVANT.
- Le coup franc accordé à l'équipe défendante dans la surface de réparation doit être botté en avant et au-delà de la surface de réparation. Les adversaires doivent se trouver en dehors de la surface.
- Le ballon ne peut être joué 2 fois par le même joueur (coup franc contre le fautif).
- Dans le fait de frapper un adversaire, de lancer ou de cracher, la faute se situe au point de contact et la sanction à prendre est fonction du placement de la victime.
- Pour jeu dangereux ou actes d'anti-jeu par le dernier défenseur dans sa propre moitié de terrain. ...COUP FRANC DIRECT au 13 m SANS constitution de mur ; il y a alors transport de balle.
- Sur un coup franc très ou fortement contesté, l'arbitre peut faire avancer le ballon de 5 mètres (pas au-delà de la limite de surface de réparation).

...Sur l'exécution d'un coup franc, l'adversaire doit se trouver à 6 m du ballon.  
 ...Indiquer, dès le coup de sifflet arrêtant le cours du jeu, le sens du coup franc.  
 ...Se porter rapidement à proximité de l'endroit où le coup franc doit être donné.  
 ...Dès que les conditions requises pour l'exécution correcte du coup franc sont remplies, se placer au mieux en donnant le signal d'exécution soit par un geste de la main ou soit sur coup de sifflet.

## LOI 14 : COUP DE PIED DE RÉPARATION

- Un pénalty sera accordé, si une des dix fautes est commise **intentionnellement** dans les 13 m.
- Le ballon sera placé sur le point de pénalty, qui se trouve à 9 m.
- Le joueur pour effectuer le pénalty, sera dans la surface de réparation et se présentera à l'arbitre.
- Les autres joueurs seront en dehors des 13 m et à 6 m du ballon.
- Le gardien de but devra rester sur sa ligne de but, entre les montants.
- Le ballon sera joué en AVANT et après le coup de sifflet de l'arbitre.
- **Infractions lors de l'exécution entre le coup de sifflet et le botté :**
  - Le pénalty est botté en arrière : reprise du jeu : coup franc contre le botteur
  - Un coéquipier du tireur exécute le pénalty : reprise du jeu : coup franc contre le botteur et carton jaune (tricherie)
  - Le tireur fait semblant de frapper le ballon après avoir terminé sa course : reprise du jeu : coup franc contre le botteur et carton jaune
- Le pénalty aura son "PLEIN EFFET" quand :
  - a) le but est marqué.
  - b) le ballon est sorti des limites du terrain de jeu.
  - c) le ballon est arrêté ou repoussé par le gardien de but.
  - d) le ballon rebondit dans le jeu, après avoir heurté la barre transversale ou le montant.
- Les fautes sanctionnées lors de l'exécution d'un pénalty :
  - 1) joueurs défendants se trouvant à l'extérieur du champ de jeu ou à l'intérieur des 13 m.
    - But marqué.....but accordé.
    - But non marqué.....pénalty à refaire.
  - 2) joueurs attaquants se trouvant dans la même position :
    - But marqué.....but refusé.....pénalty à refaire.
    - Le ballon sort en ligne de but.....coup de pied de but.
    - Le gardien bloque le ballon.....laisser le jeu se poursuivre.
    - Le ballon détourné en ligne de but par le gardien.....coup franc à l'endroit où se trouvait l'attaquant.
    - Si le ballon rebondit dans le jeu, après avoir frappé l'un des montants ou le gardien de but.....arrêt du jeu.....coup franc à l'endroit où se trouvait le joueur.

- 3) le gardien de but quittant la ligne de but avant que le ballon soit botté :
- But marqué.....but accordé.
  - But non marqué.....pénalty à refaire.
- 4) joueur bottant le ballon en arrière ou latéralement :
- Pénalty à refaire.
- 5) joueur qui joue 2 fois le ballon, alors qu'il a été botté et qu'il n'a pas été joué par un autre joueur :
- But marqué.....but refusé.....coup franc pour la défense à l'endroit où se trouvait le ballon.
- Dans le cas où le pénalty est à recommencer :
- 1) un autre joueur peut l'exécuter (se présenter à l'arbitre).
  - 2) le gardien peut se faire remplacer par un autre joueur (changer le maillot et prévenir l'arbitre).
- Le ballon est arrêté par un étranger (spectateur, chien, etc...) :
- Pénalty à refaire.
- Après le temps réglementaire, l'arbitre doit obligatoirement faire exécuter le pénalty et arrêter le jeu, dès que celui-ci a eu son plein effet.

## **LOI 15 : RENTREE DE TOUCHE**

- Lorsque le ballon aura entièrement dépassé la ligne de touche, soit à terre, soit en l'air, il sera rejeté en jeu dans une direction quelconque, de l'endroit où il aura franchi la ligne, par un joueur de l'équipe opposée à celle dont fait partie le joueur ayant touché le ballon en dernier lieu.
- L'adversaire doit se trouver à 2 m (minimum) de celui qui fait la touche.
  - Le ballon sera en jeu, dès qu'il sera lancé dans le champ de jeu.
  - Le joueur doit :
    - a) faire face au terrain
    - b) avoir chaque pied en dehors de la ligne de touche.
    - c) lancer des deux mains par dessus la tête et de derrière la tête.
    - d) ne pas rejouer le ballon avant un autre joueur.
  - But marqué directement.....But refusé.....coup de pied de but.
  - Pas d'hors-jeu sur une rentrée de touche.
  - La rentrée de touche se fera à l'endroit où le ballon a franchi entièrement la ligne de touche au sol ou en l'air.
    - Le joueur effectuant la rentrée de touche, rejoue le ballon sans que celui-ci ne soit rejoué par un partenaire ou adversaire, sera sanctionné par un coup franc direct à l'endroit où se trouvait le ballon sauf si c'est dans la surface : coup franc au 13 m avec constitution d'un mur.
- .... Si la rentrée de touche n'est pas faite régulièrement ou au mauvais endroit, elle sera recommencée par un joueur adverse.



## LOI 16 : COUP DE PIED DE BUT

Lorsque le ballon, après avoir été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe attaquante, aura entièrement dépassé la ligne de but, soit à terre, soit en l'air, en dehors de la partie de cette ligne comprise entre les montants de but, il sera placé à un point quelconque de la surface de but et sera relancé du pied directement dans le jeu au-delà de la surface de réparation par un joueur de l'équipe défendante.

- Le ballon sera en jeu, que lorsqu'il aura franchi entièrement la surface de réparation (13m).
- Il n'y a pas de hors-jeu sur un coup de pied de but.
- Les adversaires doivent se trouver hors de la surface de réparation.
- Le joueur qui donne le coup de pied, ne peut jouer deux fois le ballon (coup franc direct, si le ballon a franchi la surface de réparation).
- Un but peut être marqué directement.

## LOI 17 : COUP DE PIED DE COIN

Lorsque le ballon, après avoir été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe défendante, aura entièrement dépassé la ligne de but, soit à terre, soit en l'air, en dehors de la partie de cette ligne comprise entre les montants de but, un coup de pied de coin sera donné par un joueur de l'équipe attaquante.

- Il n'y a pas de hors-jeu, s'il reçoit le ballon directement du botteur.
- Un but marqué directement .....But valable.
- Interdiction de déplacer le drapeau de coin.
- Le ballon peut être botté dans n'importe quelle direction.
- Le ballon doit se trouver dans l'arc de cercle.
- L'adversaire doit se trouver au minimum à 6 m du ballon.
  
- Le ballon est en jeu, lorsqu'il a été botté **et a clairement bougé même s'il n'est pas sorti de la surface de coin.**
- Le botteur ne peut jouer 2 fois le ballon, tant qu'il n'est pas joué par un autre joueur.

Mis à jour en septembre 2016.