



REGLEMENT OFFICIEL

Loi 1 : le Terrain de jeu

Longueur terrain: max 52 m, min 45m

Largeur terrain: max 45 m, min 35 m

But: 5m X 2m

Surface de réparation: 13m X la largeur du terrain

Point de pénalty: 9 m

Loi 2 : Le Ballon

Ballon n°4 (de circonférence minimum de 63,5 cm et maximum de 66 cm) – poids 350 à 390 grammes.

LOI 3 : Nombre de Joueurs

Lorsque l'on utilise le terme de « joueurs », il s'agit obligatoirement de titulaires. Les autres étant appelés « remplaçants ».

- Chaque équipe se compose donc de 7 joueurs, dont 1 gardien de but.
- Chaque délégation peut présenter 7 joueurs, plus 3 remplaçants.
- Chaque délégation est composée d'au moins 2 filles.
- Ceux-ci peuvent entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie, à condition d'attendre un arrêt de jeu et de se présenter à l'arbitre.
- Mais attention : un joueur ou un remplaçant entrant sur le terrain sans autorisation de l'arbitre sera automatiquement refoulé et recevra un avertissement. Si le jeu est arrêté par l'arbitre, il sera repris par un CFD à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt.
- Les joueurs remplacés peuvent continuer à participer à la rencontre en qualité de remplaçants.
- Si avant le coup d'envoi, un joueur est expulsé par l'arbitre, il ne pourra être remplacé que par l'un des remplaçants.
- Si le ou les remplaçants pénètrent sur le terrain sans y avoir été autorisés et touche la balle l'arbitre refoulera ce ou ces joueurs, leur donnera un avertissement et procédera à un CFD à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt.
- Si une équipe est en surnombre (8,9 joueurs) l'arbitre arrête le jeu refoulera le ou les joueurs excédentaires, leur distribuera un avertissement ainsi qu'au capitaine et fera reprendre le jeu par un CFD où se trouvait le ballon.
- Après le coup d'envoi donné, il est possible de compléter son équipe en joueurs titulaires en demandant l'autorisation à l'arbitre pour pénétrer sur le terrain.
- L'échauffement des remplaçants ne doit pas se dérouler ni en face de l'arbitre – assistant ni derrière le but de l'équipe adverse.
- Une équipe présentant en début de match moins de 6 joueurs sur le terrain est déclarée forfait.

LOI 4 : Equipement des joueurs.

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 tout genre.

- Le port des objets dangereux (montres, bracelets) ainsi que des bijoux même protégés par un sparadrap est interdit.
- Le port des lunettes par les joueurs est autorisé.
- L'équipement de base obligatoire d'un joueur comprend un maillot de l'EQUIPE NATIONALE représentée, numéroté, un short, une paire de chaussette, des protège-tibias et chaussures.
- Si des shorts thermo – compressant (cuissards) sont autorisés, si possible leur couleur doit correspondre à la couleur principale des culottes
- Le gardien de but devra porter des couleurs le distinguant des autres joueurs et de l'arbitre.
- Le gardien de but peut porter des gants, un pantalon de jogging, et une casquette à visière non rigide.
- Les joueurs portent de préférence des chaussures à crampons (crampons caoutchouc mou, aluminium, plastique).
- En cas de non – respect, le joueur ne pourra prendre part au jeu et devra se mettre en conformité. Le jeu ne sera pas arrêté mais le joueur concerné devra attendre un arrêt de jeu et le signal de l'arbitre pour pénétrer de nouveau sur le terrain.
- Un joueur refoulé pour équipement non conforme et pénétrant de nouveau sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre sera sanctionné par un avertissement et un CFD à l'endroit où se trouvait le ballon.

LOI 5 : Arbitres

L'arbitre est le sportif qui contrôle le jeu et veille à la sécurité des joueurs. Il est assisté de deux arbitres de touche (arbitres assistants).

- Les rencontres seront arbitrées par des élèves de lycée option Football du lycée Jules Verne, des arbitres de ligues Sud Africaines et par des parents.
- L'arbitre est indispensable pour pouvoir jouer une rencontre, il est le seul juge quant à l'application des lois du jeu, des fautes commises et des sanctions à prendre.
- Il est du devoir de l'arbitre de faire sortir du terrain tout joueur ayant une plaie ouverte suite à une blessure, pour se faire soigner ; le joueur ne pourra revenir sur le terrain que lors d'un arrêt de jeu après que l'arbitre se soit assuré de la fin du saignement.
- Dans tous les cas, seul l'arbitre peut autoriser le retour d'un joueur blessé sur le terrain.
- Un joueur blessé ayant quitté le terrain pour se faire soigner et pénétrant de nouveau sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre sera sanctionné par un avertissement et un coup franc direct soit à l'endroit où se trouvait le ballon, soit à l'endroit où le joueur a pénétré sur le terrain. Idem loi 4
- L'arbitre peut aussi prendre des mesures à l'encontre des remplaçants, des joueurs exclus et des officiels de l'équipe qui n'ont pas un comportement responsable (refoulement derrière la main courante). Des points de pénalité seront attribués et rentreront dans le calcul de départage en cas d'égalité des deux équipes.
- Les rencontres commencent et finissent au coup de sifflet de la table de marque. Si du temps additionnel est nécessaire, seul l'arbitre est apte à juger du temps supplémentaire qui ne doit pas excéder 3 minutes

LOI 6 : Durée de la partie

Les rencontres de qualification (première phase de groupe), les matchs de phases finales jusqu'au ¼ de finales et les matchs de classement sont d'une durée de 2 X 10mn.

Les ½ finales, la petite finale et la finale sont d'une durée de 2 X 15 min.

L'arrêt à la mi-temps sera de 5 minutes maximum.

LOI 7 : Le coup d'envoi et reprise du jeu

L'équipe gagnante lors de la procédure du choix du camp décide sur quel but elle va attaquer lors de la première mi-temps. L'autre équipe procède au coup d'envoi.

- Début de la partie : les deux équipes étant sur le terrain, l'arbitre appellera à lui les 2 capitaines d'équipes afin de procéder au tirage au sort.
- Il est possible de marquer directement un but sur un coup d'envoi.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a bougé vers l'avant.
- Si une seule équipe est présente au moment du coup d'envoi, il n'est pas utile à l'arbitre de faire exécuter un coup d'envoi fictif.
- Pour commencer la partie, la reprendre après la mi temps et après chaque but marqué, l'arbitre fera procéder au COUP D'ENVOI.
- Placement :
 - Joueurs : dans chaque camp respectif et les adversaires de l'équipe qui donne le coup d'envoi à 6 m du ballon (rayon du cercle central).
 - Ballon : sera placé au centre, devra être joué, et sera en jeu dès qu'il aura été botté vers l'avant. Coup franc indirect si le joueur double la touche de contact.

Balle à terre :

L'arbitre donnera une balle à terre chaque fois que le jeu aura été arrêté pour une cause non prévue dans les lois ; elle s'effectuera à l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

Une balle à terre ou un coup franc indirect ne doivent pas être effectués à moins de 6 m de la ligne de but.

Le ballon sera en jeu dès qu'il aura touché le sol. Si le ballon mis en jeu par l'arbitre dépasse une ligne de touche ou de but sans avoir été touché par un joueur, l'arbitre fera à nouveau balle à terre. Aucun joueur ne pourra jouer le ballon avant que celui-ci ait touché le sol. Si cette dernière disposition n'est pas observée, l'arbitre recommencera la balle à terre.

LOI 8 : Ballon en jeu et hors du jeu

Le ballon est hors du jeu quand :

- Il a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air.
- Le jeu a été arrêté par l'arbitre.

Le ballon 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 lorsque celui-ci se trouve sur le terrain de jeu.
- Les lignes font partie des surfaces qu'elles délimitent, en conséquence, un ballon se trouvant sur une ligne de but, de touche est toujours en jeu.
- On ne peut jamais accorder un coup franc ou toute autre sanction technique si le ballon n'est plus en jeu, mais seulement notifier une sanction administrative (avertissement ou exclusion).
- Frapper, lancer, cracher : la faute se situera au point de contact (lieu de la victime)

LOI 9 : But marqué

Un but est marqué quand le ballon a ENTIEREMENT franchi la ligne de but (en l'air ou au sol entre les montants et sous la barre transversale), sous réserve qu'aucune infraction aux lois du jeu n'ai été commise par l'équipe en faveur de laquelle un but aura été marqué.

- Il faut en outre que le ballon soit resté conforme à la Loi II (non dégonflé) qu'il n'ait pas été porté, jeté ou frappé de la main ou du bras par un joueur de l'équipe attaquante (exemple sur une touche), excepté le gardien de but qui se trouve dans sa propre surface de réparation. Ni qu'un corps étranger n'ait touché le ballon avant qu'il ne pénètre dans le but.
- L'équipe qui aura marqué le plus de buts aura match gagné. Quand les équipes ne marquent pas de buts, ou marquent le même nombre de buts, le match est déclaré nul.

LOI 10 : Le hors-jeu

Etre en position de hors jeu n'est pas une infraction en soi. Dans le football à sept, un joueur est en position de " HORS-JEU " DANS LA ZONE DE 13 M ADVERSE s'il est plus rapproché de la ligne de but adverse qu'à la fois l'avant dernier adverse et le ballon et au moment où celui-ci est joué par un coéquipier (Tout joueur étant positionné dans la surface de réparation adverse en avant du ballon au départ de celui-ci et n'étant pas couvert par deux joueurs adverses entre lui et la ligne de but).

- Un joueur n'est pas en position de " HORS-JEU " quand il ne se trouve pas dans la zone des 13m adverse
- Ou Si Il se trouve à la même hauteur que l'avant-dernier adverse
- Ou Si Il se trouve à la même hauteur que les deux derniers adversaires

Infraction :

La position de hors jeu d'un joueur ne doit être sanctionnée que si au moment où le ballon est joué 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
- ◆ En influençant l'adversaire
- ◆ En tirant un avantage de cette position

Pas d'infraction :

- ◆ Il n'y a pas d'infraction de hors jeu quand un joueur reçoit le ballon directement :
- ◆ Sur un coup de pied de but (6 m)
- ◆ Sur une rentrée de touche
- ◆ Sur un corner

Le hors-jeu étant une Loi d'Ordre, le jeu sera arrêté s'il y a infraction et repris par un coup franc indirect au bénéfice de l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise.

LOI 11 : Fautes et comportement antisportif

Le football est avant tout un jeu, néanmoins, ce jeu consiste à une lutte pour la conquête du ballon. Les fautes et comportements antisportifs doivent être sanctionnés comme suit :

Coup franc direct :

Toutes les fautes suivantes donnent droit à un coup franc direct. CFD qui 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, l'une des fautes suivantes:

- ◆ Donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire,
- ◆ Faire ou essayer de faire un croche-pied à l'adversaire,
- ◆ Sauter sur un adversaire,
- ◆ Charger un adversaire,
- ◆ Frapper ou essayer de frapper un adversaire,
- ◆ Bousculer un adversaire,
- ◆ Tacler un adversaire pour s'emparer du ballon en touchant l'adversaire avant de jouer le ballon,
- ◆ Tenir un adversaire,
- ◆ Cracher sur un adversaire,
- ◆ Toucher délibérément le ballon des mains (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation).
- ◆ Fait volontairement obstacle à l'évolution d'un adversaire,
- ◆ Empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains,
- ◆ Entre sur le terrain sans autorisation préalable de l'arbitre central,

Tout coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise et il peut être joué de façon indirect.

Coup de pied de réparation (penalty)

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

Coup franc indirect

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du gardien de but, qui, se trouvant dans sa propre surface de réparation commet l'une des quatre fautes suivantes :

- ◆ Garder le ballon en sa possession pendant plus de 6 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,
- ◆ toucher le ballon des mains sur une passe en retrait bottée délibérément par un coéquipier,
- ◆ toucher le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier,

Un CFI est accordé à l'équipe adverse du joueur qui est sanctionné d'un Hors Jeu, et du joueur adverse qui double touche le ballon lors d'une mise ou remise en jeu (coup d'envoi, coup de pied de réparation, coup de pied de but et coup de pied de coin).

Le coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit même où l'infraction a été commise au minimum à 6 m de la ligne de but.

Sanctions disciplinaires:

Fautes passibles d'avertissement : Un joueur se voit infliger un avertissement (carton jaune), quand il commet l'une des sept fautes suivantes :

1. Il se rend coupable d'un comportement antisportif,
2. Il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes,
3. Il enfreint avec persistance les lois du Jeu,
4. Il retarde la reprise de jeu,
5. Il ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, d'un coup franc ou d'une rentrée en touche
6. Il pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre.
7. Il quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre.

Fautes passibles d'exclusion

Un joueur ou un remplaçant est exclu du terrain de jeu (carton rouge) et son équipe reçoit 2 points de pénalité quand il commet l'une des sept fautes suivantes :

1. Il se rend coupable d'une faute grossière,
2. Il se rend coupable d'un acte de brutalité,
3. Il crache sur un adversaire ou sur toute autre personne,
4. Il empêche l'équipe adverse 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).
5. Il anéantit une occasion de but manifeste d'un adversaire en se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation.
6. Il tient des propos ou fait des gestes blessants et injurieux et /ou grossiers.
7. Il reçoit un second avertissement au cours du même match.
8. Il doit alors quitter la surface technique ainsi que la proximité du terrain

Précisions:

- Un coup de pied de réparation doit être accordé quand le ballon est en jeu et que le gardien de but, dans sa propre surface de réparation, frappe ou tente de frapper un adversaire.
- Le joueur qui se trouve sur le terrain de jeu ou en dehors, qui commet une faute passible d'avertissement ou d'exclusion à l'égard d'un adversaire, d'un coéquipier, de l'arbitre, d'un arbitre assistant ou de toute autre personne doit être sanctionné conformément à la nature de l'infraction commise.
- Un tacle (de face, latéral ou par derrière) mettant en danger l'intégrité d'un adversaire doit être sanctionné comme faute grossière.

La décision susmentionnée signifie que le joueur coupable d'une telle faute doit être exclu conformément à la loi XI.

LOI 12 : Coups francs et coups de pieds de pénalité.

Direct ou indirect selon la nature de la faute.

Le mur ou le joueur adverse doit se positionner à six mètres du ballon.

L'exécution d'un coup franc est ordonnée par le coup de sifflet de l'arbitre.

Direct : But marqué directement valable

Indirect : Le ballon doit toucher un autre joueur pour que le but soit valable.

- Si un joueur botte le ballon sur coup franc dans son propre but, ce dernier ne peut-être accordé (esprit du jeu non respecté) : le coup franc sera à refaire si la faute avait été commise dans les 13 m ; par contre si le coup franc se situait hors des 13 m le jeu sera repris par un coup de pied de coin.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté et a bougé.
- Si l'équipe bénéficiaire d'un coup franc joue celui ci avant le signal de l'arbitre ce dernier s'interdira de faire recommencer le coup franc si la défense intercepte ou si la balle sort du terrain. Par contre, si dans les mêmes conditions le but est marqué, le coup franc sera à recommencer et le botteur devra être sanctionné.

LOI 13 : Coup de pieds de réparation

Le coup de pied de réparation ou PENALTY est accordé, c'est à dire quand l'une des fautes entraînant un coup franc direct est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation (surface des 13 m), nonobstant l'endroit où se trouve le ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.

Pour l'exécution, le ballon sera placé à une distance de 9 m de la ligne de but en face des buts.

- Seuls le gardien de but et le tireur clairement identifiés se feront face, les autres joueurs se tiendront en dehors de la surface des 13 m et à 6 m du ballon.
- Le gardien devra se tenir sur la ligne de but, entre les montants de but face au tireur (le gardien est autorisé à se déplacer latéralement sur sa ligne de but).
- Le tireur n'est pas autorisé à faire de la tromperie ou à tirer en deux temps.
- L'arbitre devra obligatoirement donner l'exécution du tir par un coup de sifflet.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé vers l'avant.
- Le ballon devra obligatoirement être botté vers l'avant.
- Le tireur n'a pas le droit de rejouer le ballon une seconde fois avant qu'un autre joueur ne l'ait touché (coup franc indirect contre lui).
- Si un corps étranger arrête le ballon dans sa trajectoire, le coup de pied de réparation serait à refaire (pas eu son plein effet).
- Toute faute commise au moment d'un coup de pied ne doit pas profiter à l'équipe qui l'a commise. Les coups de pieds sont exécutés suivant les dispositions de la loi XIII (Pénalty en dehors du temps réglementaire), c'est-à-dire, que dès que le tir a eu son plein effet, il doit être considéré, soit :
 - ◆ but marqué : but
 - ◆ ballon à côté : pas de but
 - ◆ ballon sur transversale ou montants : pas de buts.

Epreuve des tirs au but : (Pour départager 2 équipes à égalité après le temps réglementaire en match éliminatoire).

Cette épreuve se déroule IMMEDIATEMENT après la fin de la partie.

- Les dispositions suivantes seront prises, pour le déroulement de l'épreuve :
 - ◆ L'arbitre désignera le but sur lequel les tirs seront effectués.
 - ◆ L'arbitre procédera au tirage au sort pour désigner l'équipe qui botte le premier coup de pied.
 - ◆ Le gagnant du toss choisit de tirer en premier ou en second.
- Chaque équipe propose trois joueurs pour l'épreuve.
- Les tirs sont effectués alternativement, les gardiens permutant à chaque fois.
- Tous les joueurs, à l'exception des gardiens de buts et celui donnant le coup de pied, doivent rester à l'intérieur du rond central pendant l'exécution des tirs.
- Si après la 1ère série les équipes ont obtenu le même nombre de buts, l'épreuve se poursuit, un joueur de chaque équipe tirant à nouveau, jusqu'à ce qu'une équipe ait obtenu un but de plus que l'autre pour un nombre identique de tirs effectués.
- L'équipe qui totalise le plus grand nombre de buts est déclarée gagnante.

LOI 14 : Rentrée de touche.

C'est une remise en jeu du ballon qui a franchi les limites du terrain par la ligne de touche.

Elles doivent s'effectuer à la main dans la zone de sortie (lancer le ballon en jeu, par-dessus la tête avec les 2 mains, étant en face du terrain, ayant une partie de chaque pied au sol sur ou à l'extérieur de la ligne).

- Le ballon est en jeu dès qu'il a quitté les mains du joueur effectuant la touche.
- Un but ne peut pas être marqué directement sur une rentrée de touche (sauf si le ballon est touché entre temps par une partie du corps autorisée de n'importe quel joueur). Si le ballon sur rentrée de touche ressort du terrain par la ligne de but, il y a :
 - ▶ dégagement au 9m : si c'est la ligne de but adverse.
 - ▶ corner si c'est la ligne de but propre.
- Si la rentrée de touche n'a pas été faite régulièrement, elle sera recommencée par un joueur de l'équipe adverse.
- Si le joueur qui fait la rentrée rejoue le ballon avant que celui-ci ne soit touché ou joué par un autre joueur, un CFI sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise.
- Il est interdit de gêner ou d'importuner le joueur effectuant la rentrée de touche : l'adversaire doit se tenir au moins à 2 m (donc interdit de se tenir juste devant le joueur effectuant la remise en jeu).

REMARQUES :

- Pas de hors-jeu sur une rentrée de touche.
- Sur une rentrée de touche, le gardien de but ne peut se saisir du ballon avec ses mains si celui-ci est envoyé directement par un partenaire : sanction coup franc indirect à l'endroit où il s'est saisi du ballon.

LOI 15 : 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, sans qu'un but n'ait été marqué, il sera placé à une distance de 9 m maximum à droite ou à gauche du point de coup de pied de réparation et sera relancé au pied directement dans le jeu au-delà de la surface de 13 m par un joueur de l'équipe défendant, lequel ne pourra rejouer le ballon avant qu'il ait été touché ou joué par un autre joueur.

Un but ne peut être marqué contre son camp sur coup de pied de but

- Si le ballon n'a pas été envoyé au-delà de la surface de 13 m, c'est à dire directement dans le jeu, le coup de pied sera recommencé. Le joueur bottant le coup de pied de but ne pourra rejouer le ballon qu'après qu'il aura été touché ou joué par un autre joueur.
- Un but pourra être marqué dans le but adverse directement sur un tel coup de pied. Les joueurs de l'équipe opposée à celle dont fait partie le joueur bottant le coup de pied de but devront se trouver en dehors de la surface de 13 m jusqu'à ce que le ballon ait été botté hors de celle-ci.
- Si le joueur qui a donné le coup de pied de but rejoue le ballon après que celui-ci soit sorti de la surface de réparation, mais avant qu'il n'ait été touché ou joué par un autre joueur, un CFI sera accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où l'infraction a été commise.

LOI 16 : Coup de pied de coin

Lorsque le ballon, après avoir été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe défendant, aura entièrement dépassé la ligne de but, soit à terre, soit en l'air, sans qu'un but n'ait été marqué, un coup de pied de coin sera donné par un joueur de l'équipe attaquante.

- Le ballon doit être placé dans l'arc de cercle du drapeau de coin le plus proche (possibilité de le mettre sur la ligne de l'arc de cercle).
- Le Drapeau ne pourra être déplacé, et c'est de cet endroit que le ballon sera botté. Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté et a bougé.
- Un but pourra être marqué directement dans le but adverse sur un tel coup de pied.
- Les joueurs de l'équipe opposée à celle dont fait partie le joueur bottant le coup de pied de coin ne pourront s'approcher à moins de 6 m du ballon avant que celui-ci soit en jeu, c'est à dire avant qu'il ait été botté. Le joueur qui aura botté le coup ne pourra rejouer le ballon avant que celui-ci ait été touché ou joué par un autre joueur.
- Si le joueur qui donne le coup de pied joue le ballon une 2ème fois avant qu'il n'ait "été touché ou joué par un autre joueur, l'arbitre accordera un CFI à l'équipe adverse, botté de l'endroit ou l'infraction a été commise.
- Dans le cas de toute autre infraction, le coup sera recommencé.

RAPPEL

- Le gardien de but est considéré comme étant en possession du ballon dès qu'il le touche par une partie quelconque de ses mains ou de ses bras. Il est également en possession du ballon au moment où il le fait ricocher intentionnellement sur la main ou sur le bras. En revanche, il n'est pas en possession du ballon quand, de l'avis de l'arbitre, le ballon rebondit accidentellement sur le gardien de but, par exemple après une interception.
- Conformément à la loi 11, un joueur peut effectuer une passe en retrait au gardien de but de son équipe, mais uniquement de la tête, de la poitrine ou du genou. . Toutefois si de l'avis de l'arbitre un joueur utilise délibérément un moyen illégal pour contourner la loi, le joueur en question se rend coupable d'un comportement antisportif. Il se voit infliger un avertissement (carton jaune). Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise.

Il est rappelé aux arbitres qu'ils ne doivent pas autoriser les gardiens de but à tenir le ballon dans les mains (bras) pendant plus de 6 secondes.

- **De prendre les mesures qui s'imposent vis à vis de l'utilisation frauduleuse (et rarement sanctionnée) des bras dans la surface de réparation sur les coups de pieds arrêtés.**
- **De sanctionner les pertes de temps provoquées par les gardiens de but.**

Bon match à tous et toutes, que le meilleur gagne !

**Sébastien BUFFE
Lycée Français Jules verne
Comité d'organisation de la CMEFE2010
Johannesburg, South Africa
Novembre 2009**