



UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE



ASSUREUR MILITANT.

JE SUIS
JEUNE OFFICIER

EN

FOOTBALL A 7

Programme 2012 - 2016

PREAMBULE

Ce petit mémento doit aider l'élève du collège ou du lycée à arbitrer les rencontres sportives, en cours d'éducation physique et sportive ou dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire.

Devenir Jeune Officiel, c'est :

- apprendre à faire des choix et s'y tenir,
- appréhender très vite une situation,
- mesurer les conséquences de ses actes.

En choisissant cette voie, ce livret vous apporte une formation théorique. Sur le terrain, il faudra mettre en œuvre vos connaissances de façon pratique.

La réussite tiendra en un double respect :

- celui des règlements, bien sûr,
- et surtout celui des acteurs.

C'est à vous qu'il appartient de mettre en place des conditions optimales pour permettre la meilleure réalisation possible.

Ce petit livret vous donne quelques informations et rappels, mais n'a pas la prétention d'être complet.

N'oubliez pas que les règlements évoluent ; ce qui est vrai aujourd'hui ne le sera pas forcément demain.

Informez vous, faites une remise à niveau régulièrement.

SOMMAIRE

LE JEUNE OFFICIEL :

1.S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE

2.DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE

**3.S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS
LORS D'UNE MANIFESTATION**

4.DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION

5.DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

**6.PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES
DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES**

1. LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE

- Le sport, c'est d'abord la confrontation; c'est aussi le plaisir d'une rencontre, la joie d'être ensemble; c'est enfin le respect des règles et de celui qui les fait appliquer.

Le jeune officiel se doit de remplir au mieux sa mission en respectant les termes du serment du jeune officiel :

« Au nom de tous les juges et officiels, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et en suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité ».

A cet effet, le jeune officiel doit :

- connaître le règlement de l'activité
 - être sensible à l'esprit du jeu
 - être objectif et impartial
 - permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.
-
- Pour mieux remplir son rôle, il est important que le jeune officiel soit en possession de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, ou document équivalent, carte de jeune officiel, règlement de l'activité, passeport MAIF,...) et du matériel indispensable pour remplir sa fonction.

2. LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE

Le respect des lois du jeu est un élément éducatif essentiel du football à effectif réduit.

- Le terrain et ses dimensions
- Le ballon
- Les joueurs
- L'équipement
- L'arbitre et ses assistants
- La durée de la rencontre
- Le coup d'envoi et la reprise du jeu
- Le ballon en jeu, hors du jeu
- Le but marqué
- Le hors jeu
- Fautes et comportement antisportif
- Les coups francs et le coup de pied de pénalité
- Le coup de pied de réparation
- La rentrée de touche
- Le coup de pied de but
- Le coup de pied de coin
- Le rôle de l'arbitre

L'arbitrage des jeunes par des jeunes doit être favorisé.

LE TERRAIN ET SES DIMENSIONS

Le terrain doit avoir les dimensions suivantes : longueur : **50** à **75** mètres, largeur **45** à **55** mètres. Ces dimensions correspondent à un 1/2 terrain de football à 11. Les dimensions des buts sont de 6 m x 2,10 m. (*Tolérance 2 mètres*)

Les buts doivent être fixés au sol (sur la ligne de touche du terrain à 11 de préférence).

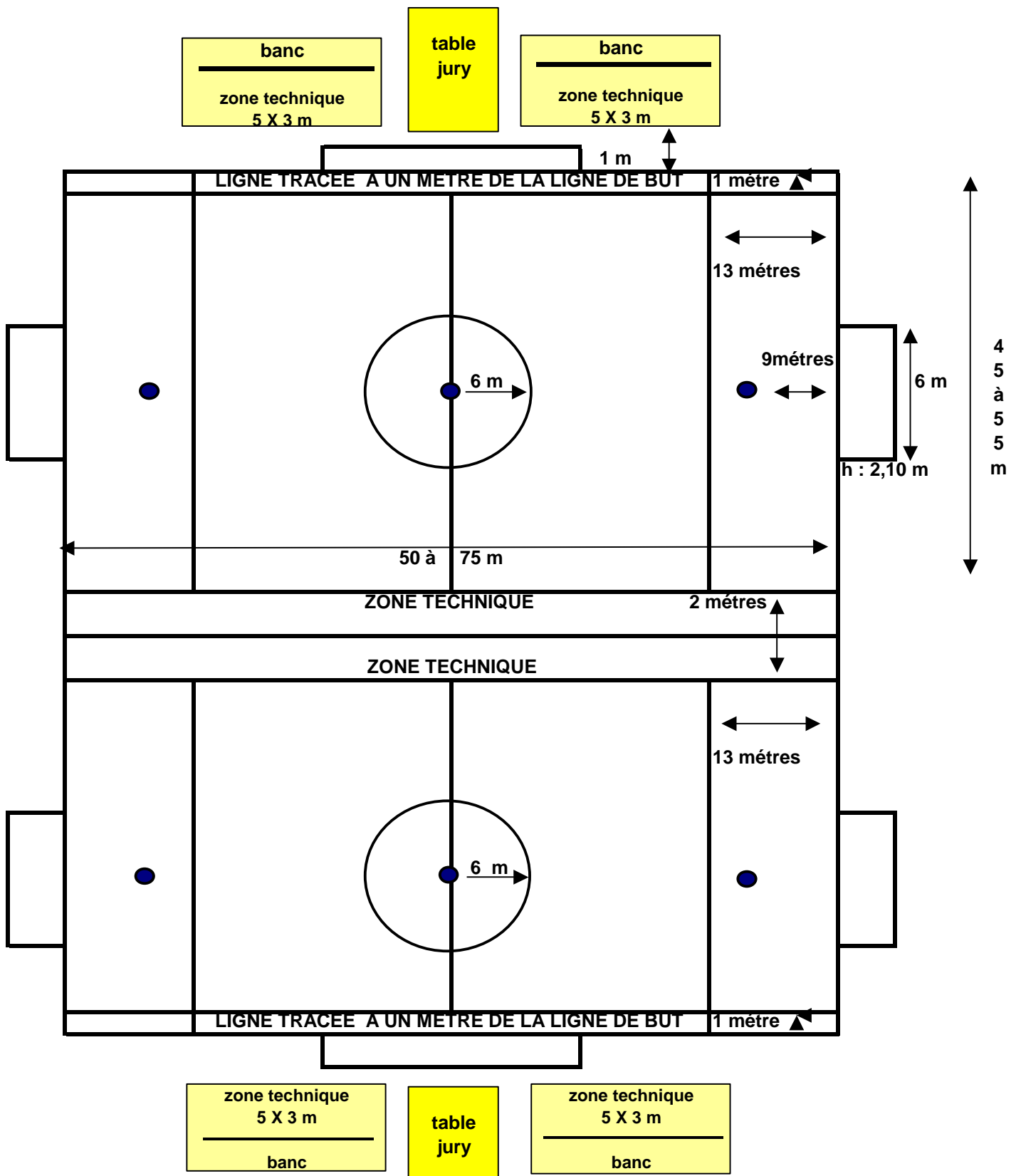
Les buts pivotants sont recommandés.

Le cercle central a 6 mètres de rayon.

Le point de réparation (penalty) est placé à 9 mètres du but.

La surface de réparation est à 13 mètres.

DEUX TERRAINS DE FOOTBALL A 7 SUR TERRAIN DE FOOTBALL A 11



LE BALLON

- Le ballon utilisé est de taille 4 (63,5 à 66 centimètres de circonférence) pour les benjamins et minimes filles, de taille 5 (68 à 71 centimètres de circonférence) pour les minimes, cadets et juniors.
- Le poids du ballon sera compris entre 350 et 390 grammes, (taille 4) et entre 410 et 450 grammes (taille 5).
- Il doit être correctement gonflé.

LES JOUEURS

- Une équipe se compose de 7 joueurs dont un gardien de but.
- 5 remplaçants sont autorisés.
- Le remplacement ne peut se faire que lors d'un arrêt de jeu et avec l'accord de l'arbitre.
- Un joueur « remplacé » peut reprendre part à la rencontre en qualité de « remplaçant ».
- Une équipe présentant moins de 6 joueurs sur le terrain est déclarée forfait. (Sauf en cas d'exclusion temporaire).

L'ÉQUIPEMENT

L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour lui-même ou pour les autres. Les montres, chaînes boucles d'oreilles et bracelets sont interdits.

L'équipement obligatoire comprend :

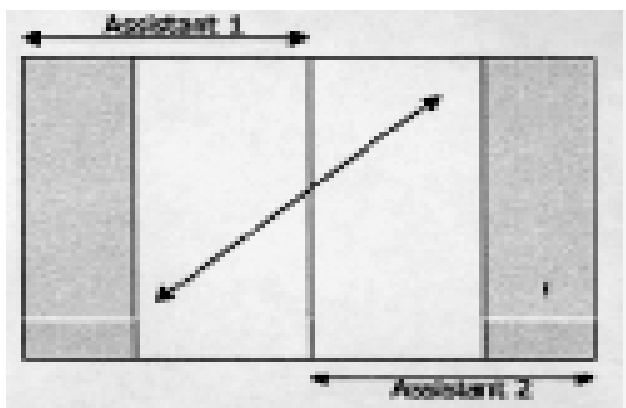
- un maillot « numéroté » (*obligatoire à partir du niveau académique*), un short et des bas de couleur identique pour tous les joueurs. Les protège-tibias sont également obligatoires. Les chaussures seront adaptées à la surface de jeu.

Le gardien de but devra porter des couleurs le distinguant des autres joueurs des deux équipes et de l'arbitre.

L'ARBITRE ET SES ASSISTANTS

- Les rencontres seront arbitrées par de jeunes arbitres UNSS certifiés ayant reçu une formation au sein de leur AS, du département ou de l'académie d'origine.
- Une rencontre ne peut se dérouler sans qu'un arbitre soit nommé. Il sera muni d'un sifflet.
- Il reste le seul juge quant à l'application des lois du jeu, des fautes commises et des sanctions à prendre.
- Des initiatives d'arbitrage à 2 jeunes officiels sur le terrain (un par demi-terrain) sont autorisées, sous réserve de l'accord des professeurs des deux équipes, et sans que cette décision ne puisse entraîner des contestations ultérieures.
- Les professeurs sont chargés de tout mettre en œuvre pour aider le jeune arbitre dans ses fonctions. Le respect et l'acceptation de ses décisions seront expliqués aux joueurs avant le début de la rencontre.
- L'arbitre sera aidé dans sa tâche par deux assistants, qui auront reçu également le même type de formation.

- Ils seront munis de drapeaux de touche, ils seront placés de chaque côté du terrain et se déplaceront le long de la moitié de la ligne de touche vers le droite.
L'arbitre central se déplace en diagonale pour voir ses assistants.
Les déplacements des assistants se font suivant le schéma ci-contre



LA DUREE DE LA RENCONTRE

Un match se compose de deux périodes de jeu.

L'arrêt à la mi-temps sera de 10 minutes maximum

Il est possible pour chaque équipe d'utiliser un temps-mort d'une minute et trente secondes par mi-temps. *(Cette durée ne fait pas partie du temps de jeu)*

Catégorie	Si une seule rencontre	Si deux rencontres	Si trois rencontres
Benjamins	2 x 20 minutes	2 x 15 minutes	2 x 10 minutes
Minimes	2 x 25 minutes	2 x 17 minutes	2 x 12 minutes
Cadets	2 x 30 minutes	2 x 20 minutes	2 x 15 minutes
Juniors / Seniors	2 x 35 minutes	2 x 25 minutes	2 x 17 minutes

LE COUP D'ENVOI ET LA REPRISE DU JEU

Au début de la partie, les deux équipes étant sur le terrain, l'arbitre appellera à lui les deux capitaines d'équipe afin de procéder au tirage au sort.

L'équipe gagnante lors de la procédure du choix du camp décide sur quel but elle va attaquer lors de la 1^{ère} mi-temps ; l'autre équipe procède au coup d'envoi.

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.

Pour commencer la partie, la reprendre après la mi-temps et après chaque but marqué, l'arbitre fera procédé au coup d'envoi.

Placement : - les joueurs sont dans leur camp respectif et ceux qui ne donnent pas le coup d'envoi doivent être à au moins 6 mètres du ballon (rayon du cercle central).

- l'arbitre est à gauche des joueurs donnant le coup d'envoi, légèrement en retrait.

- le 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 balle à terre à 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 mètres de la ligne de but.

- le ballon sera en jeu dès qu'il aura touché le sol directement ; 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.

LE BALLON EN JEU – LE 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.
- 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'il se trouve sur le terrain de jeu.
 -
- Les lignes font partie des surfaces qu'elles délimitent.

LE BUT MARQUE

- Un but est marqué quand le ballon a ENTIEREMENT franchi la ligne de but (en l'air ou à terre), entre les poteaux et sous la transversale.
- Le ballon doit rester conforme et ne doit pas avoir été touché par un corps étranger, ni de la main ou du bras par un joueur de l'équipe attaquante. (Excepté le gardien de but se trouvant dans sa propre surface de réparation).
- L'équipe qui aura marqué le plus de buts aura gagné la rencontre, sinon le match est déclaré nul.

LE HORS JEU

Un joueur est signalé hors-jeu, dans la zone des 13 mètres adverses, si au moment où le ballon est joué par un partenaire dans sa direction, il est plus proche de la ligne de but adverse que le ballon et qu'il n'a pas au moins 2 adversaires entre lui et le but adverse.

Un joueur n'est pas hors jeu en dehors de la zone des 13 mètres.

Un joueur n'est pas hors jeu s'il se trouve sur la même ligne que l'avant dernier adversaire ou les deux derniers adversaires.

La position de hors jeu d'un joueur ne doit être sanctionnée que si, au moment où le ballon est joué par un coéquipier, 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.

Hors jeu :

Joueur devant le ballon dans la zone des 13 mètres. Joueur devant le ballon dans la zone des 13 mètres.



Pas de hors jeu :

Joueur dans la zone des 13 mètres mais derrière le ballon.

Joueur pas dans la zone des 13 mètres.



Il n'y a pas d'infraction de hors jeu quand un joueur reçoit le ballon directement :

- sur un coup de pied de but,
- sur une rentrée de touche,
- sur un corner.

Après un hors-jeu, le jeu sera arrêté et repris par un coup franc indirect au bénéfice de l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise.

L'ARBITRE ASSISTANT SIGNALA PUIS INDIQUE LE LIEU DU HORS JEU



Hors jeu
posé à l'assistant



au milieu du terrain



devant l'assistant



du côté op-

FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF

Le football est avant tout un jeu.

Les fautes et comportements antisportifs doivent être sanctionnés comme suit :

COUP FRANC DIRECT

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, dans l'esprit de l'arbitre, commet l'une des dix 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 ou au moment de jouer le ballon,
- tenir un adversaire,
- cracher sur un adversaire,
- toucher délibérément le ballon des mains (sauf le gardien de but dans sa propre surface de réparation).

COUP DE PIED DE REPARATION (penalty)

Un penalty est accordé lorsque l'une de ces dix fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, si le ballon est en jeu, à quelque endroit du terrain que ce soit.

COUP FRANC INDIRECT

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, dans l'esprit de l'arbitre, commet l'une des quatre fautes suivantes :

- joue d'une manière dangereuse,
- fait obstacle à l'évolution de l'adversaire,

- empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains,
- commet d'autres fautes non mentionnées au préalable dans la loi n°12, pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou expulser un joueur.

Un coup franc indirect pourra être accordé à l'équipe adverse du gardien de but qui commet l'une 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,
- toucher le ballon des mains sur une passe en retrait bottée délibérément par un partenaire,
- toucher le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.

Il est autorisé à l'arbitre de procéder à une expulsion temporaire de 5 minutes en match simple et de 3 minutes en tournoi, pour les fautes passibles d'un avertissement.

Une seule exclusion temporaire par joueur et par rencontre est autorisée.

SANCTIONS DISCIPLINAIRES

Le carton blanc :

Dans un but préventif et éducatif, l'arbitre infligera un carton blanc à un joueur quand il commet, pour la 1^{ère} fois, une des sept fautes suivantes passibles d'avertissement (*le carton blanc signifie une exclusion temporaire, pour le joueur fautif de : cadets et juniors/seniors, 7 minutes en match simple et 3 minutes en tournoi ; minimes, 5 minutes en match simple, 3 minutes en tournoi. **A l'issue de l'exclusion temporaire, le joueur pourra rentrer sur le terrain sans qu'il y ait eu arrêt de jeu et après accord de l'arbitre***) :

- comportement antisportif (y compris la simulation destinée à tromper l'arbitre).
- enfreindre avec persistance les lois du jeu,
- désapprobation en paroles ou en actes,
- retarder la reprise du jeu,
- ne pas respecter les distances sur un coup de pied arrêté,
- entrer ou revenir sur le terrain sans autorisation de l'arbitre,
- quitter le terrain sans autorisation de l'arbitre.

Le carton jaune :

Un joueur se verra infliger un avertissement (carton jaune), une exclusion temporaire (idem carton blanc) et un point de pénalité pour son équipe quand il commet une seconde fois l'une des 7 fautes citées ci-dessus.

FAUTES PASSIBLES D'EXCLUSION

Un joueur recevra un carton rouge, sera exclu du terrain (*et ne sera pas remplacé*), son équipe recevra 3 points de pénalité, s'il commet l'une des sept fautes suivantes :

- faute grossière,
- comportement violent,
- cracher sur une personne,
- empêcher un but en le stoppant avec les mains dans sa surface de réparation (*sauf le gardien de but*),
- anéantir une occasion de but manifeste en commettant une faute passible d'un CFD ou d'un CPR,
- propos ou gestes blessants, injurieux ou grossiers,
- récidive après un avertissement.

PRECISIONS

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, en lançant le ballon sur lui.

LES COUPS FRANCS ET LE COUP DE PIED DE PENALITE

Les coups francs sont directs ou indirects selon la nature de la faute.

- Direct : but marqué directement valable.
- Indirect : le ballon doit toucher un autre joueur pour que le but soit valable.

Le ballon se trouve en jeu aussitôt qu'il a été botté et a bougé. Lors d'un coup franc en faveur de la défense dans sa propre zone des 13 mètres, le ballon doit être envoyé en dehors de la zone. Sinon le coup franc sera rejoué.

Le coup de pied de pénalité : c'est une sanction spécifique au football à 7.

L'arbitre, appréciant la gravité de la faute, accordera un coup de pied de pénalité quand l'une des 10 fautes entraînant un coup franc direct est commise par un joueur en dehors de sa propre surface de réparation, mais dans son propre camp ; il sera donné et exécuté dans les mêmes conditions que le penalty (face au but), mais le ballon sera placé sur la ligne des 13 mètres ; les autres joueurs se placeront derrière la ligne des 13 mètres à au moins 6 mètres du ballon et laisseront seuls le gardien et le tireur.

Un coup de pied de pénalité sanctionnera obligatoirement les fautes commises dans cette partie de terrain par un défenseur recevant un carton, blanc, jaune ou rouge.

LE COUP DE PIED DE REPARATION

Le coup de pied de réparation ou penalty est accordé dans les mêmes conditions que pour le football à 11, c'est à dire quand l'une des dix fautes entraînant un coup franc direct est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation (*surface des 13 mètres*). Le ballon sera placé à 9 mètres de la ligne de but en face des buts. Seuls le gardien et le tireur clairement identifié se feront face. Les autres joueurs seront placés au plus près à 6 mètres du ballon et en dehors de la surface de but. Le ballon devra être tiré vers l'avant et sera considéré en jeu dès qu'il aura été botté vers l'avant. Le tireur ne peut pas toucher deux fois consécutivement le ballon.

Si un coup de pied de réparation est donné à la fin du temps réglementaire, le temps sera prolongé pour l'exécution de celui-ci par le bottant désigné, à l'exclusion de toute reprise par celui-ci ou par ses partenaires.

Pour toute infraction à cette loi, la sanction est la suivante :

- par l'équipe défendant, le coup de pied sera recommencé si le but n'a pas été marqué.
- par un joueur de l'équipe attaquant, autre que le tireur, si un but est marqué, il sera annulé et le coup de pied sera recommencé, si le but n'est pas marqué, coup franc indirect pour la défense à l'endroit où le joueur a pénétré.
- par le joueur bottant le coup de pied, la faute étant commise avant que le ballon ne soit en jeu, un joueur de l'équipe défendant bottera un coup franc indirect à l'endroit où la faute a été commise.

EPREUVES DE TIRS AU BUT

Pour départager deux équipes à égalité à la fin du temps réglementaire en match éliminatoire. Cette épreuve se déroule IMMEDIATEMENT à la fin de la rencontre sans retourner aux vestiaires. Tous les joueurs présents sur le terrain à l'issue de la rencontre doivent tirer chacun leur tour en alternant avec l'autre équipe.

Si une équipe n'a plus que six joueurs, l'adversaire devra désigner le joueur de son groupe qui ne participera pas à cette épreuve.

Le déroulement de l'épreuve est identique aux règles du football à 11. L'équipe gagnante au tirage au sort choisira de tirer en premier ou en second.

LA RENTREE DE TOUCHE

C'est une remise en jeu du ballon qui a franchi les limites du terrain par la ligne de touche. **Elle doit s'effectuer à la main dans la zone de hors jeu de l'équipe qui bénéficie de la touche.** Elle peut s'effectuer indifféremment au pied ou à la main dans les autres surfaces du terrain. **Lorsque la rentrée de touche s'effectue au pied, le ballon doit être arrêté et sur la ligne de touche, les adversaires se trouvant à au moins 6 mètres.** Le ballon est en jeu dès qu'il a quitté les mains ou le pied du joueur effectuant la touche. Un but ne peut pas être marqué directement sur une touche.

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

Si la touche n'est pas faite régulièrement, elle sera recommencée par un joueur de l'équipe adverse.

Il est interdit de gêner ou d'importuner le joueur effectuant la rentrée en touche.

Sur une rentrée de touche, le gardien ne peut en aucun cas se saisir du ballon avec les mains, si celle-ci est réalisée par un partenaire.

LE 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 mètres maximum à droite ou à gauche du point de coup de pied de réparation et sera relancé du pied directement dans le jeu au delà de la surface de 13 mètres, par un joueur de l'équipe défendante, lequel ne pourra rejouer le ballon avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur.

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

Si le ballon ne quitte pas la zone des 13 mètres, ou est touché par un autre joueur avant qu'il ne quitte la zone, le coup de pied est à recommencer.

Le joueur qui a botté le coup de pied ne peut pas toucher deux fois consécutivement le ballon.

LE 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, 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 de coin le plus proche (ou sur la ligne).

Le drapeau ne pourra pas être déplacé.

Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté et a bougé.

Un but peut être marqué 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 coin ne pourront pas s'approcher à moins de 6 mètres du ballon avant que celui-ci soit en jeu, c'est à dire avant qu'il ait été botté, et le joueur qui aura botté le coup de pied ne pourra rejouer le ballon avant que celui-ci ait été touché ou joué par un autre joueur.

LE ROLE DE L'ARBITRE

L'arbitre est le sportif qui contrôle le jeu et veille à la sécurité des joueurs.

L'arbitre est le garant du respect des règles du jeu et surtout de l'esprit du jeu.

Il doit rester le plus impartial possible et garder ses distances dans les relations avec les joueurs.

Toutes les sanctions doivent être infligées à une distance de deux à trois mètres du joueur concerné en l'isolant du groupe.

L'arbitre est maître de toutes ses décisions et ne doit pas se laisser influencer par qui que ce soit ; ses décisions doivent être prises rapidement et sans laisser la place à l'indécision.

Ses coups de sifflet doivent être brefs et clairs.

Il doit intervenir seulement quand cela est nécessaire au bénéfice de l'esprit du jeu et du respect du règlement.

L'arbitre peut se tromper, le joueur le sait et doit l'accepter, car lui-même n'est pas infallible.

Respecter l'arbitre, c'est l'aider à diriger une rencontre.

3. LE JEUNE OFFICIEL S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION

1. Arbitre

Avant, il doit :

- arriver bien avant l'heure de la rencontre (une heure),
- se présenter aux organisateurs et aux responsables des deux équipes,
- demander l'accès à un vestiaire,
- examiner l'aire de jeu pour faire apporter les modifications satisfaisantes aux lois du jeu (retracer les lignes, vérifier les filets, respecter les conditions de sécurité),
- vérifier l'état du ou des ballons mis à sa disposition,
- remplir sur la feuille de match les rubriques qui le concerne (coordonnées, licences),
- vérifier la rédaction de la feuille de match (noms, prénoms, n° de licence des joueurs),
- s'assurer de l'identité des joueurs qui ne possèderaient pas de licence,
- appeler les deux capitaines d'équipes afin qu'ils prennent connaissance de la feuille de match,
- informer ceux-ci en cas de présence d'une pièce d'identité officielle ou non officielle,
- faire signer la composition de l'équipe et les réserves éventuelles par les deux capitaines,
- vérifier les licences avec les deux capitaines lors de l'appel des joueurs (dans les vestiaires ou sur le terrain),
- vérifier avec les arbitres assistants l'équipement des joueurs avant l'entrée sur le terrain.

Pendant, - il doit veiller à ce que :

- les personnes assises sur le banc soient identifiées,
- les remplaçants présents sur le banc de touche soient en tenue sportive,
- les personnes se trouvant sur le banc ou dans la zone technique aient un comportement responsable,
- seul l'entraîneur se lève pour donner des consignes mais doit regagner sa place.

- il doit diriger le jeu en application des lois :

- conduire le match en directeur de jeu,
- faire respecter ses décisions,
- appliquer l'avantage,
- sanctionner administrativement tout joueur ayant commis une faute passible du carton blanc, d'avertissement ou d'exclusion.

- il prend note sur sa carte d'arbitrage :

- du nom lorsqu'un joueur non inscrit vient compléter son équipe,
- des noms et n° des joueurs remplacés ou remplaçants et de la minute du remplacement,
- du n° de maillot, de la minute du joueur ayant reçu un carton blanc, averti ou exclu,
- réclamation technique,
- réserve d'ordre administratif,
- de tout incident qui viendrait à se produire.

Après, - il devra :

- noter le résultat et le signer,
- signaler les joueurs blessés,
- noter les remplacements,
- noter les sanctions administratives,
- noter les incidents divers en précisant : « incident.....rapport suit »,
- faire prendre connaissance par le capitaine et accompagnateurs de la rédaction finale de la feuille de match qu'ils auront à signer.

Attention la feuille de match est le PV de la rencontre et seules les inscriptions y figurant seront prises en compte.

En cas de dépôt de réserves :

RESERVE TECHNIQUE	RESERVE ADMINISTRATIVE
Il devra noter lui-même mot pour mot, ce que le capitaine plaignant lui a déclaré sur le terrain. Il fera signer les deux capitaines ou les accompagnateurs et l'assistant concerné.	Il ne s'opposera pas à celle-ci, même si le dépôt intervient après le match. Le cas échéant, il transmettra la licence au service UNSS qui gère la compétition.

2. Organisateur

Avant, il doit consulter le cahier des charges, faire l'inventaire du matériel et l'installer.

Pendant, il doit respecter le programme, anticiper et assurer le bon usage des installations.

Après, il doit ranger, remettre en état, établir le bilan et boucler le dossier.

3. Reporter

Avant, il doit établir un scénario et contacter les médias

Pendant, il doit couvrir l'événement

Après, il doit réaliser un dossier de presse.

4. LE JEUNE OFFICIEL DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION

Niveau Départemental

RÔLES	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE
ARBITRE ASSISTANT ARBITRE CENTRAL	Arbitrer un jeu organisé à effectif réduit	Connaissance et application de la règle : <ul style="list-style-type: none"> - connaître les règles - connaître les gestes - savoir appliquer les règles du hors jeu et de l'avantage Placement et déplacement : <ul style="list-style-type: none"> - savoir se placer - savoir se déplacer (anticipation) Conduite du jeu : <ul style="list-style-type: none"> - expliquer, si besoin est, ses décisions - diriger le jeu - être attentif
PROTOCOLE DE CERTIFICATION	Le JO doit être en possession de son passeport La certification se fera en deux temps : <ul style="list-style-type: none"> - contrôle des connaissances théoriques par QCM - contrôle des connaissances pratiques lors de matches départementaux supervisés par un arbitre officiel ou par un enseignant responsable du suivi des jeunes arbitres dans le département S'il est certifié, le JO reçoit la carte avec la pastille bleue	

La certification du domaine est acquise si l'ensemble des compétences est validé.

Niveau Académique

RÔLES	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE
ARBITRE ASSISTANT ARBITRE CENTRAL	Arbitrer un jeu organisé à 7 ou à 11	Connaissance et application de la règle : <ul style="list-style-type: none"> - savoir appliquer les règles du coup de pied de pénalité et du carton blanc - détecter l'intention Placement et déplacement : <ul style="list-style-type: none"> - connaître les placements sur coups de pied arrêtés - respecter les déplacements pour contact visuel avec les arbitres assistants Conduite du jeu : <ul style="list-style-type: none"> - savoir se faire respecter - être clairvoyant - protéger les joueurs - communiquer avec les arbitres assistants
PROTOCOLE DE CERTIFICATION	Le JO doit être en possession de son passeport et de sa carte avec la pastille bleue La certification se fera en deux temps : <ul style="list-style-type: none"> - contrôle des connaissances théoriques par QCM - contrôle des connaissances pratiques lors de matches académiques supervisés par un arbitre officiel ou par un enseignant responsable du suivi des jeunes arbitres dans l'académie S'il est certifié, le JO reçoit la pastille jaune sur sa carte	

La certification du domaine est acquise si l'ensemble des compétences est validé et si celles des niveaux inférieurs sont acquises.

Niveau National

RÔLES	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE
ARBITRE ASSISTANT ARBITRE CENTRAL	Arbitrer à un niveau élevé de compétition à 7 ou à 11	Connaissance et application de la règle : <ul style="list-style-type: none">- savoir lutter contre l'antijeu ou les nouvelles formes de tricherie- connaître parfaitement les lois du jeu et leur influence sur celui-ci Placement et déplacement : <ul style="list-style-type: none">- intervenir rapidement- favoriser le jeu rapide- adapter ses déplacements au jeu Conduite du jeu : <ul style="list-style-type: none">- faire preuve d'autorité intelligente- maîtriser son arbitrage- réaliser un arbitrage à 3
PROTOCOLE DE CERTIFICATION	Le JO doit être en possession de son passeport et de sa carte avec la pastille jaune La certification se fera en deux temps : <ul style="list-style-type: none">- contrôle des connaissances théoriques par QCM- contrôle des connaissances pratiques lors de matches de championnat de France supervisés par un arbitre officiel ou par les membres de la CMN S'il est certifié, le JO reçoit la pastille rouge sur sa carte	

La certification du domaine est acquise si l'ensemble des compétences est validé et si celles des niveaux inférieurs sont acquises.

5. LE JEUNE OFFICIEL DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

Exemples de questionnaires

Questionnaire Départemental

1. Les remplaçants :

- a) doivent être inscrits sur la feuille de match avec présentation d'une pièce officielle
- b) doivent être présents au coup d'envoi
- c) peuvent être remplacés par un autre joueur s'ils sont exclus avant le coup d'envoi
- d) le premier remplacement se fera obligatoirement avec le 8, puis le 9, et le 10
- e) peuvent prendre le maillot du joueur qui sort

2. Le temps d'arrêt à la mi-temps est au maximum de :

- a) 5 minutes
- b) 10 minutes
- c) 15 minutes

3. Sur une balle à terre, le ballon est en jeu :

- a) quand il a quitté les mains de l'arbitre
- b) quand il a touché le sol
- c) quand il a été touché par un autre joueur

4. Un joueur ne peut pas être hors jeu s'il reçoit directement le ballon sur :

- a) coup de pied de but
- b) coup franc direct
- c) rentrée de touche
- d) coup franc indirect
- e) coup de pied de coin

5. Un gardien de but bloque le ballon avec les mains et constate qu'il est légèrement dégonflé. Il vous en informe et vous sifflez :

- a) vous demandez un autre ballon et vous le donnez au gardien qui dégage
- b) vous demandez un autre ballon et le jeu reprend par un coup de pied de but
- c) vous demandez un autre ballon et le jeu reprend par une balle à terre
- d) le club recevant n'a plus d'autre ballon alors vous demandez au gardien de jouer

6. Un but peut être marqué directement sur ?

- a) coup de pied de réparation
- b) coup de pied de but
- c) coup franc indirect
- d) coup franc direct contre l'équipe adverse
- e) coup franc direct contre l'équipe bénéficiaire
- f) coup de pied de coin

7. Sur un coup d'envoi au début de la rencontre, à partir de quel moment le match est-il commencé ?

- a) quand l'arbitre a sifflé
- b) quand le ballon a parcouru 70 cm en avant
- c) quand le ballon a été botté en avant
- d) quand le ballon a bougé et a été touché par un partenaire
- e) quand le ballon est sorti du rond central
- f) quand le ballon a bougé et a été touché par un adversaire

8. Le gardien de but plonge dans les pieds d'un attaquant adverse en dehors de la surface de réparation et détourne le ballon des deux mains :

- a) avertissement et coup franc direct
- b) avertissement et penalty
- c) exclusion et coup franc direct
- d) exclusion et coup franc indirect

9. Lors d'un coup franc indirect, le joueur chargé de le botter shoote directement au but ; le ballon frappe le poteau et pénètre dans les filets :

- a) but accordé
- b) coup de pied de but
- c) coup franc indirect à refaire

10. Sur un coup de pied de but, le ballon poussé par le vent arrive directement à l'avant centre de l'équipe qui a fait la remise en jeu et qui, se trouvant seul face au gardien, marque le but :

- a) but accordé b) coup franc indirect (hors jeu) c) but refusé et coup de pied de but

11. Alors qu'il arrive seul face au gardien de but, un attaquant, dans l'arc de cercle tracé à partir du point de penalty, est retenu par le maillot par le dernier défenseur ; sanction ?

- a) avertissement et coup franc direct b) avertissement et coup franc indirect
c) exclusion et coup franc direct e) exclusion et penalty

12. Le gardien de but plonge et bloque à deux mains à l'intérieur de sa surface de réparation, mais, sur son élan, sort de celle-ci :

- a) on laisse jouer b) penalty c) coup franc indirect d) coup franc direct

13. Un défenseur, dans sa surface de réparation, crache sur un attaquant adverse qui se trouve dans le terrain en dehors de la surface. L'arbitre siffle et exclut le défenseur :

- a) balle à terre b) coup franc direct c) coup franc indirect d) penalty

14. Un défenseur, dans sa surface de réparation, donne un coup de poing à un adversaire qui se trouve sur le terrain en dehors de la surface de réparation. L'arbitre siffle et exclut le défenseur :

- a) balle à terre b) coup franc direct c) coup franc indirect d) penalty

15. Lors d'une rentrée de touche, le joueur jette régulièrement et sans violence le ballon sur un adversaire et le rejoue immédiatement :

- a) laisser jouer b) touche à refaire par la même équipe c) touche pour l'équipe adverse

16. Alors que le ballon se trouve au milieu du terrain, un défenseur, dans sa surface de réparation, frappe un adversaire. L'arbitre arrête et exclut le défenseur. Quelle sera la reprise du jeu ?

- a) coup franc direct à l'équipe adverse à l'endroit de la faute
b) coup franc indirect à l'équipe adverse à l'endroit de la faute
c) penalty
d) coup franc direct pour l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon

17. Sur un centre dans la surface de réparation, un défenseur s'appuie sur les épaules de son partenaire pour dégager le ballon de la tête. L'arbitre siffle la faute. Comment le jeu sera-t-il repris ?

- a) coup franc indirect pour l'équipe adverse
b) coup franc direct pour l'équipe adverse
c) penalty

18. Corner : le joueur chargé de le botter envoie directement le ballon dans le but adverse :

- a) but accordé b) coup de pied de but c) corner à recommencer

19. L'arbitre peut-il revenir sur une de ses décisions ?

20. Citez 4 cas prévus par la loi 12 pour lesquels un joueur doit recevoir un avertissement :

-
-.....
-.....
-.....

Questionnaire Académique

1. Quels sont les éléments qui composent l'équipement obligatoire d'un joueur ?

- a) le short b) le pantalon de survêtement c) les chaussettes d) les gants
e) le maillot f) les protèges tibias g) les cuissards h) le brassard
i) la casquette j) les chaussures

2. Que peut obtenir le capitaine de l'équipe gagnant le toss avant le coup d'envoi d'une rencontre ?

- a) il choisit d'effectuer le coup d'envoi b) il a la possibilité de choisir son camp ou le coup d'envoi
c) il doit choisir son camp d) il est obligé d'effectuer le coup d'envoi

3. Sur coup d'envoi au début de la rencontre, à partir de quel moment le match est-il commencé ?

- a) quand l'arbitre a sifflé b) quand le ballon a parcouru 70 cm en avant
c) quand le ballon a été botté en avant d) quand le ballon a bougé et a été touché par un partenaire
e) quand le ballon est sorti du rond-point central f) quand le ballon a bougé et a été touché par un adversaire

4. L'arbitre siffle par inadvertance avant que le ballon n'ait franchi la ligne de but. Il reconnaît immédiatement son erreur. Décision ?

- a) il doit faire effectuer un coup franc indirect en faveur de l'équipe qui allait marquer
b) il doit accorder le but
c) il doit faire effectuer une balle à terre
d) il doit faire effectuer un penalty qui est la meilleure chance pour l'équipe lésée de pouvoir marquer

5. Dans quel(s) cas l'arbitre est-il dans l'obligation de prolonger la partie ?

- a) pour permettre l'exécution d'un penalty b) pour permettre l'exécution d'un coup franc
c) pour permettre l'exécution d'un corner d) pour permettre l'exécution d'un coup de pied de but

6. Sur coup de pied de but effectué par le n°6, le ballon sort de la surface de réparation. Le vent repousse le ballon et le n°6 détourne de la main en corner alors qu'il se trouve au point de penalty. Décision ?

- a) exclusion du n°6 b) coup de pied de but à refaire c) coup franc direct d) avertissement au n°6
e) coup de pied de coin f) coup de pied de réparation g) coup franc indirect

7. Le gardien de but, sur sa ligne de but, se blesse sérieusement en arrêtant le ballon qu'il tient dans les mains. L'arbitre arrête le jeu. Comment celui-ci sera-t-il repris ?

- a) coup de pied de but pour la défense b) corner pour l'équipe adverse c) balle à terre sur la ligne de but
d) balle à terre sur la ligne de surface de but e) ballon donné au gardien

8. Un but peut être marqué directement sur ?

- a) coup de pied de réparation b) coup de pied de but c) coup franc direct contre l'équipe bénéficiaire
d) coup franc direct contre l'équipe adverse e) coup franc indirect f) coup de pied de coin

15. Un capitaine d'équipe demande à l'arbitre pour déposer une réserve technique. Outre ce capitaine, quelles sont les personnes qui doivent être présentes au moment où celui-ci dépose sa réserve verbalement ?

.....

16. Qui peut déclarer un terrain impraticable et à quel moment ?

.....

17. Dans quels cas le ballon est-il considéré comme étant hors jeu ?

.....

18. Quels sont les 7 cas de la loi 12 passibles d'un avertissement ?

-
-
-
-
-
-
-

19. Quelle est la position des joueurs lors de l'exécution d'un penalty ?

a - le gardien de l'équipe défendant :

b - le botteur :

c - les autres joueurs :

20. Comment un remplacement est-il effectué ?

Questionnaire National

1. Quel est l'équipement de base OBLIGATOIRE qu'un joueur de football à 7 doit posséder pour prendre part à une rencontre ?

- | | | | |
|--------------|-------------------|----------------------------|-------------|
| a) short | b) cuissards | c) chaussures | d) gants |
| e) maillot | f) protège tibias | g) pantalon de survêtement | h) brassard |
| i) casquette | j) chaussettes | | |

2. A quelle distance doivent se trouver les adversaires au coup d'envoi ?

- | | | | |
|-------|-------|-------|---------|
| a) 3m | b) 6m | c) 9m | d) 9m15 |
|-------|-------|-------|---------|

3. L'équipe qui gagne le tirage au sort au début de la rencontre doit ?

- | | |
|--|---------------------------|
| a) choisir le terrain | b) donner le coup d'envoi |
| c) choisir le terrain ou le coup d'envoi | |

4. Lors d'un match simple, quel est le temps de l'exclusion temporaire pour un joueur qui reçoit un carton blanc ?

- | | | | | |
|--------|--------|--------|---------|---------|
| a) 3mn | b) 5mn | c) 7mn | d) 10mn | e) 15mn |
|--------|--------|--------|---------|---------|

5. Quelle est la durée d'un temps mort ?

5. Par équipe, combien de temps morts peuvent être demandés et utilisés pendant une période ?

- | | | | |
|------|------|------|-------------|
| a) 1 | b) 2 | c) 3 | d) illimité |
|------|------|------|-------------|

6. Quels sont les cas où l'on doit accorder un coup de pied de pénalité ?

- | | | |
|---|---------------------------|---------------------------|
| a) si une des 6 fautes entraînant un coup franc indirect est commise par un joueur, en dehors de sa propre surface de réparation, mais dans son propre camp : | <input type="radio"/> oui | <input type="radio"/> non |
| b) si une des 6 fautes entraînant un coup franc indirect est commise par un joueur, en dehors de sa propre surface de réparation, mais dans le camp adverse : | <input type="radio"/> oui | <input type="radio"/> non |
| c) si une des 10 fautes entraînant un coup franc direct est commise par un joueur, en dehors de sa propre surface de réparation, mais dans son propre camp : | <input type="radio"/> oui | <input type="radio"/> non |
| d) si une des 10 fautes entraînant un coup franc direct est commise par un joueur, en dehors de sa propre surface de réparation, mais dans le camp adverse : | <input type="radio"/> oui | <input type="radio"/> non |

8. Qu'est ce que le carton blanc ?

.....
.....
.....

9. Peut on marquer directement sur ?

- | | | |
|--|---------------------------|---------------------------|
| a) une rentrée de touche effectuée au pied : | <input type="radio"/> oui | <input type="radio"/> non |
| b) un coup de pied de coin : | <input type="radio"/> oui | <input type="radio"/> non |
| c) un coup de pied de but : | <input type="radio"/> oui | <input type="radio"/> non |
| d) un coup d'envoi : | <input type="radio"/> oui | <input type="radio"/> non |

-

14. Qu'est ce qu'un coup de pied de pénalité et comment s'effectue t'il ?

15. Citez les 7 fautes passibles d'exclusion, par carton rouge, pour un joueur :

-
-
-
-
-
-
-

Réponses Questionnaire Départemental

1) a	2) b	3) b	4) a, c, e	5) c	6) a, b, d, f	7) c	8) c	9) b
10) a	11) c	12) d	13) d	14) b	15) a	16) c	17) a	18) a

19. Oui, s'il est persuadé d'avoir commis une erreur mais à la condition que le jeu n'ait pas été repris.

20. 4 parmi les suivants :

- a) comportement antisportif
 b) enfreindre avec persistance les lois du jeu
 c) manifester sa désapprobation en paroles ou en actes
 d) ne pas respecter la distance sur une remise en jeu
 e) retarder la reprise du jeu
 f) pénétrer ou revenir sur le terrain sans autorisation
 g) quitter le terrain sans autorisation

Réponses Questionnaire Académique

1) a,c,e,f,j	2) c	3) c	4) c	5) a	6) d - f	7) d	8) a,b,d,f	10) c
--------------	------	------	------	------	----------	------	------------	-------

- 9.a) CFI b) CFI c) CFD d) CFI e) laisser jouer f) B à T
 g) laisser jouer h) CFI i) CFD j) CFI k) B à T l) laisser jouer
- 11) coup d'envoi – coup de pied de but dans le but adverse – coup de pied de réparation – coup de pied de pénalité - coup franc direct dans le but adverse adverse – coup de pied de coin dans le but adverse
- 12) donner un coup de pied à un adversaire – faire un croche-pied à un adversaire – frapper un adversaire
- 13) s'il est plus près de la ligne de but adverse, dans les 13 mètres, qu'à la fois le ballon et l'avant dernier défenseur.
- 14) a) l'arbitre b) les joueurs qui ont terminé la partie
 c) l'équipe qui a gagné le tirage au sort choisira si elle tire en premier ou pas
- 15) l'arbitre – le capitaine adverse – l'arbitre assistant le plus proche ou celui de l'équipe adverse si bénévole.
- 16) à tout moment, seul l'arbitre peut déclarer un terrain impraticable, sauf arrêté municipal.
- 17) lorsque l'arbitre a arrêté le jeu
 lorsque le ballon a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air.
- 18) comportement antisportif / manifester sa désapprobation en paroles ou en actes / enfreindre avec persistance les lois du jeu / pénétrer ou revenir sur le terrain sans autorisation / retarder la reprise du jeu / quitter le terrain sans autorisation / ne pas respecter la distance lors des remises en jeu
- 19 a) sur la ligne de but, entre les montants jusqu'au botté du ballon
 b) clairement identifié, se présente dans la surface de réparation
 c) sur le terrain, en dehors de la surface de réparation, à au moins 6 mètres du point de penalty
- 20) lors d'un arrêt de jeu, l'arbitre doit être informé,
 à la ligne médiane, après accord de l'arbitre,
 le remplaçant sort du terrain et le remplaçant peut alors pénétrer,
 à partir du moment où il pénètre sur le terrain, le remplacement est effectué,
 le remplaçant devient remplaçant.

Réponses Questionnaire National

1) a,c,e,f,j	2) b	3) a	4) b	5) 1 mn 30	6) a	7.a) non – b) non – c) oui – d) non
8) sanction administrative notifiée par l'arbitre à un joueur ayant commis sa première faute passible d'un avertissement ; il ne peut être signifié qu'une seule fois au même joueur et celui-ci sera exclu temporairement.						
9.a) non – b) oui – c) oui – d) oui			10.a) arbitre – b) celle qui gagne le tirage au sort choisit de tirer en premier c) c3 ou en deuxième			
11.a) CFI b) CFI		c) CFD d) CFI		e) laisser jouer f) B à T		
g) laisser jouer h) CFI		i) CFD j) CFI		k) B à T l) laisser jouer		

12) c

13) coup d'envoi – coup de pied de but dans le but adverse – coup de pied de réparation – coup de pied de pénalité – coup franc direct dans le but adverse – coup de pied de coin dans le but adverse.

14) un coup de pied de pénalité est accordé quand l'une des dix fautes entraînant un coup franc direct est commise par un joueur en dehors de sa propre surface de réparation, mais dans son propre camp ; il sera donné et exécuté dans les mêmes conditions que le penalty, face au but, mais le ballon sera placé sur la ligne des 13 mètres ; les autres joueurs se placeront derrière la ligne et laisseront seuls le gardien et le tireur, les adversaires devant se trouver à 6 mètres du ballon.

15) - se rendre coupable d'une faute grossière, - cracher sur un adversaire ou toute autre personne,
- se rendre coupable d'un acte de brutalité,
- annihiler une occasion de but d'un adversaire en touchant délibérément le ballon de la main,
- anéantir une occasion de but d'un joueur se dirigeant vers le but adverse en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un penalty,
- tenir des propos ou faire des gestes blessants, injurieux ou grossiers,
- recevoir un second avertissement au cours du même match.

6. LE JEUNE OFFICIEL PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

UNSS - 13 rue Saint Lazare 75009 PARIS - www.unss.org

FFF – 87 boulevard de Grenelle 750738 PARIS cedex 15 – www.fff.fr