

FOOTBALL



RRC de Boitsfort

Arbitrage des jeunes par les jeunes

Cellule arbitrage

01/05/2023



TABLE DES MATIERES

Préambule.....	4
Les qualités pour être un bon arbitre	6
Les qualités et compétences d'un bon arbitre.....	6
Le placement et déplacement de l'arbitre	6
Usage du sifflet	8
Le rappel à l'ordre	9
La gestuelle de l'arbitre	9
Les brassards	10
Les brassards des officiels.....	10
Le brassard du capitaine.....	11
Les couleurs des maillots.....	11
La préparation match.....	11
Les lois du jeu.....	12
Loi 1 - Le terrain de jeu	13
Format de jeu en 5c5 – de U08 à U09	13
Formar de jeu en 8c8 – De U10 a U11.....	13
Format de jeu en 8c8 – de U12 à U13	14
Buts	14
Matérialisation de la zone de relance (5c5 et 8c8)	16
Loi 2 - Le ballon	16
Catégories de U08 a U09	16
Catégories de U10 a U11	17
Catégories de U12 a U13	17
Loi 3 - Le nombre de joueurs	17
Nombre de joueurs	17
Nombre de remplaçants.....	19
Remplacements permanents.....	19
Loi 4 - L'équipement des joueurs	19
Sécurité.....	19
Equipement de base.....	20
Gardien(ne) de but.....	21
Loi 5 - L'arbitre	21
L'arbitre - Le partenaire du jeu	21
Cartes jaunes et cartes rouges.....	22
Le matériel de l'arbitre	22

Loi 6 - L'arbitre assistant.....	23
Loi 7 - La durée du match	23
Format de jeu en 5c5.....	23
Format de jeu en 8c8.....	23
Loi 8 - Le coups d'envoi et la reprise de jeu.....	24
Principes généraux.....	24
Balle à terre	24
Loi 9 - Ballon "hors du jeu" et "en jeu".....	25
<i>Le ballon est "hors du jeu"</i>	25
Le ballon est "en jeu"	25
Loi 10 - Le but marqué	26
Le but marqué.....	26
Equipe victorieuse.....	26
Loi 11 - Le hors-jeu	26
Loi 12 - Les fautes et les comportements anti-sportifs.....	26
Loi 13 - Les coups francs	28
Catégories de U08 a U13	28
Loi 14 - Le coup de pied de réparation (penalty).....	28
Loi 15 - La rentrée de touche	28
Reprise du jeu	28
Rencontres des catégories de U08 à U09	28
Rencontres des catégories de U10 à U13	28
Exécution technique de la rentrée de touche à la main	28
Loi 16 - Le coup de pied de but	29
Attribution	29
Procédure	29
Loi 17 - Le coup de pied de coin (corner).....	29
Généralités.....	29
Attribution	29
Catégories de U08 à U09	30
Catégories de U10 à U11	30
Catégories de U12 à U13	30
Les encadrants	31
Le Referee ambassador.....	31
Le Referee instructeur.....	31

PRÉAMBULE

Félicitations pour ton nouvel engagement dans l'arbitrage des jeunes pour les jeunes!

C'est une excellente décision car l'arbitrage, c'est une école de vie où tu vas acquérir des compétences précieuses comme:

1. La responsabilité de faire respecter les règles du jeu ;
2. la prise de décision rapide ;
3. la gestion du stress ;
4. la patience et la diplomatie.

Ces compétences te seront utiles tout au long de ta vie.



En tant qu'arbitre, il est important de promouvoir et de maintenir l'esprit du fair-play, de la camaraderie et du respect.

Cela signifie que l'arbitre doit s'assurer que les joueurs respectent les règles du jeu et l'autorité de l'arbitre, mais aussi qu'ils respectent leurs adversaires et leurs coéquipiers.

Les arbitres doivent également encourager un environnement de jeu convivial et équitable en faisant preuve de tact et de diplomatie lorsqu'ils interviennent dans les situations de conflit ou de comportement antisportif.

En général, l'arbitre doit servir de modèle de fair-play et de respect pour les joueurs, les entraîneurs et les spectateurs, en faisant en sorte que le jeu reste équitable, compétitif et amusant pour tout le monde.

Profite de cette expérience unique et utilise là comme une opportunité pour grandir et pour aider les autres à grandir.

Merci de consacrer ton temps et ton énergie à ce rôle important dans le sport.

Bonne chance pour tes futures rencontres en tant qu'arbitre !

Ce document contient trois parties qui te serviront de supports pédagogique pour devenir à terme un excellent arbitre.

1. Les qualités pour être un bon arbitre
2. Les règles, qui sont communément appelées les "Lois du jeu"
3. Les encadrants

Une rubrique "suppléments" est ajoutée pour y joindre des informations complémentaires.



LES QUALITÉS POUR ÊTRE UN BON ARBITRE

LES QUALITÉS ET COMPÉTENCES D'UN BON ARBITRE

Comme arbitre, tu dois avant tout posséder un certain nombre de qualités et compétences.

Voici quelques prérequis importants pour être un bon arbitre :

- **Etre impartial** : l'arbitre doit rester impartial et ne doit pas prendre parti pour une équipe ou un joueur. Il doit être équitable dans ses décisions et se concentrer uniquement sur le respect des règles ;
- **connaître parfaitement les lois du jeu** : l'arbitre doit avoir une connaissance approfondie des lois du jeu. Il doit être capable d'appliquer ces lois avec précision et impartialité ;
- **être capable de prendre des décisions rapides et justes** : l'arbitre doit être capable de prendre des décisions rapides et justes, même dans des situations complexes ou difficiles ;
- **être doté d'un bon sens de l'observation** : l'arbitre doit être attentif à tout ce qui se passe sur le terrain. Il doit être capable de détecter les fautes, les violences, les faits de jeu, etc. ;
- **avoir une excellente condition physique** : l'arbitrage nécessite une excellente condition physique. L'arbitre doit être en mesure de courir vite afin de suivre le jeu tout en restant concentré durant tout le match qu'il arbitre ;
- **avoir une bonne communication** : l'arbitre doit savoir communiquer efficacement avec les joueurs, les formateurs, les délégués d'équipe et les spectateurs afin d'expliquer ses décisions et éviter toute confusion ou violence ;
- **être mature émotionnellement** : l'arbitre doit être capable de gérer son stress, ses émotions et de faire preuve de sang-froid dans des situations tendues.

LE PLACEMENT ET DÉPLACEMENT DE L'ARBITRE

Lorsqu'un arbitre débute dans la fonction, il doit retenir certains principes de bases qui vont l'aider à progresser dans son évolution sur le terrain :

- **Être régulièrement en mouvement.**
- **Savoir utiliser différents types de déplacements (latéral - à reculons - course avant).**
- **Adapter le déplacement pour ne pas gêner les joueurs.**

D'où l'importance de la condition physique de l'arbitre qui est un sportif avant tout !

Le placement et le déplacement de l'arbitre sur un terrain de football sont essentiels pour un arbitrage efficace et la prise de décisions justes.

Voici quelques points clés à garder à l'esprit en matière de placement et de déplacement de l'arbitre sur le terrain :

- **Position de départ** : L'arbitre doit toujours commencer le match en position centrale, proche de la ligne médiane et face à l'assistant arbitre numéro deux (qui se trouve de l'autre côté du terrain).
- **Déplacement en fonction du jeu** : au fur et à mesure que le match progresse, l'arbitre doit avancer ou reculer en fonction du déplacement du jeu. L'objectif est de rester proche de la zone d'action principale, pour être en mesure de prendre des décisions précises concernant les fautes, les hors-jeu et les autres incidents.
- **Positionnement pendant les phases du jeu** : lorsqu'il y a un corner, un coup franc, une faute, ou un but, l'arbitre doit se positionner de manière à avoir une vue claire de la situation. Par exemple, lorsqu'un coup franc est accordé, l'arbitre doit se rapprocher de la zone où le coup franc sera donné pour pouvoir contrôler la distance et le respect des règles.
- **Restez visible** : L'arbitre doit toujours s'assurer qu'il est visible pour les joueurs pendant le match. Il doit éviter de se mettre en travers de la vue des joueurs, des entraîneurs et des spectateurs, pour s'assurer que tout le monde peut suivre le jeu et les décisions de l'arbitre.

Pour le format de jeu à 5c5 et 8c8, il est essentiel de bien se placer sur certaines phase de jeu comme:

- **Sur un coup d'envoi** : L'arbitre se placera de manière à voir si le ballon a bien été donné vers l'avant.
- **Sur coup franc** : L'arbitre se placera de manière à voir que le ballon est bien placé, que la distance entre le ballon et le mur est correcte et que le ballon a bien franchi la ligne de but.
- **Sur coup de pied de coin (corner)** : L'arbitre se placera de manière à voir si le ballon a bien franchi la ligne de but.



USAGE DU SIFFLET

Le **coup de sifflet** est une partie importante de l'arbitrage, il doit être **fort et clair** pour que tout le monde sur le terrain puisse entendre, d'où l'importance de disposer d'un sifflet de qualité et de s'exercer à son usage.

Il est important pour un arbitre de **ne pas utiliser le sifflet de manière excessive** durant un match car cela peut affaiblir son impact et sa crédibilité aux yeux des joueurs, du staff sportif et des spectateurs.

Le coup de sifflet est une partie importante de l'arbitrage, il doit être fort et clair pour que tout le monde sur le terrain puisse entendre, d'où l'importance de disposer d'un sifflet de qualité et de s'exercer à son usage.

Il est important pour un arbitre de ne pas utiliser le sifflet de manière excessive durant un match car cela peut affaiblir son impact et sa crédibilité aux yeux des joueurs, du staff sportif et des spectateurs.

L'arbitre doit donc être capable de doser l'utilisation de son sifflet en fonction de la gravité des fautes commises et des situations de jeu. Au fil du temps, tu apprendras à alterner les avertissements verbaux et les signaux visuels pour signaler les fautes et laisser jouer lorsque cela est possible.

Un arbitre qui utilise son sifflet de manière **mesurée et efficace** est plus susceptible d'être respecté et d'assurer la fluidité et l'équité du jeu.

Un coup de sifflet est nécessaire pour signifier :

- Le coup d'envoi;
- la reprise du jeu après un but ;
- l'interruption du jeu;
- pour suspendre ou arrêter le match définitivement ;
- à chaque fin de période ;
- la reprise du jeu lors d'un coup franc lorsque le mur est placé à distance réglementaire ;
- la reprise du jeu après une interruption due à : une remontrance ou un avertissement, une blessure, un remplacement.

Si l'arbitre donne un coup de sifflet par erreur et interrompt le jeu, le jeu reprendra par une balle à terre.



LE RAPPEL À L'ORDRE

Le **rappel à l'ordre** est une **mesure préventive** pour éviter l'avertissement (carte jaune), cela ne figure pas dans les lois du jeu, il est fortement recommandé d'en user pour calmer les ardeurs ou attitudes excessives de certains joueurs et du staff sportif.

Ce rappel à l'ordre doit être effectué solennellement de manière à ce que le joueur et le staff sportif comprennent bien que l'arbitre ne tolèrera plus, par la suite, ce genre d'écart.

La technique consiste à appeler le(s) joueur(s) face à lui et de s'exprimer de manière simple et concise.

De préférence, la discussion doit avoir loin de la zone où se trouvent les staffs sportifs.

Lorsque l'arbitre constate des débordements dans l'attitude des joueurs d'une équipe, il peut intervenir et demander au capitaine ou du délégué d'équipe d'agir car il sont responsable du comportement de leur équipe.

LA GESTUELLE DE L'ARBITRE

L'arbitre de football utilise principalement des gestuelles pour:

- Signaler les fautes ;
- signaler un coup franc indirect ;
- signaler la valider d'un but, etc.

Je t'invite à visionner la vidéo « les gestes de l'arbitre » réalisée par le FC Mordelles (club de foot masculin et féminin à l'ouest de Rennes). Cette vidéo illustre de façon claire, concrète et amusante les différents gestes et signaux utilisés par un arbitre pour communiquer avec les joueurs pendant un match..

- [Les gestes de l'arbitre - YouTube](#)

L'annexe 1 présente les gestes sous forme de captures d'écran tirées de la vidéo pour illustrer les gestes suivants :

- Changement ;
- coup franc indirect ;
- nouveau ballon ;
- carton jaune ;
- dernier rappel à l'ordre ;
- simulation.

LES BRASSARDS

LES BRASSARDS DES OFFICIELS

Selon les règles en vigueur , les personnes inscrites sur la feuille d'arbitrage doivent porter un brassard d'une largeur minimale de 8 centimètres.

Uniquement ses personnes peuvent se trouver dans la zone neutre du terrain et bien évidemment les remplaçants des équipes.

Si une ou plusieurs personnes ne portent pas de brassard, l'arbitre doit intervenir pour régulariser la situation afin de garantir une identification claire de tous les officiels du match.

Cela peut se faire en demandant à la personne concernée de porter un brassard.

Toutes les personnes qui ne portent pas de brassard devront impérativement quitter la zone neutre.

Porteur d'un brassard (fonctions officielles et couleur du brassard) :

- **Délégué du club visité** : Blanc
- **Délégué du club visiteur** : Tricolore
- **Délégué au terrain** : Souvent au couleur du club
- **Formateur/entraîneur** : Rouge
- **Staff médical (médecin / soigneur)** : Jaune



LE BRASSARD DU CAPITAINE

Le brassard de capitaine est un accessoire destiné à identifier le joueur ayant la responsabilité de l'équipe pour la rencontre. Il est généralement porté par le joueur désigné comme capitaine avant le début de la rencontre. Il n'y a pas de couleur spécifique fixée par le règlement fédéral.



Brassard du capitaine

LES COULEURS DES MAILLOTS

Tous les joueurs d'une même équipe doivent avoir un maillot de même couleur.

Les gardiens de but doivent avoir un maillot de couleur différente par rapport aux joueurs des équipes et par rapport à l'arbitre.

Si les deux équipes jouent avec le maillot de la même couleur, c'est au club visité de changer de maillots. Le port d'une chasuble peut être une alternative.

LA PRÉPARATION MATCH

La préparation d'un match pour un arbitre est une étape essentielle pour assurer le bon déroulement de la rencontre.

- Si un arbitre est dans **l'incapacité de se présenter** à un match pour une raison quelconque, il doit absolument **prévenir le plus tôt possible** le responsable des arbitres.
- Il doit s'assurer que tout **son matériel est en bon état** et qu'il a tout ce dont il a besoin (sifflet, cartons, chronomètre, carnet et crayon).
- Il doit arriver tôt sur le lieu de la rencontre (**au minimum 30 min avant la rencontre**) afin vérifier la mise en place du terrain, **l'état des filets ainsi que l'ancre des buts**.
- Il doit vérifier si tous les **joueurs présents** sur le terrain sont bien inscrits sur la **feuille de match** avant le début de la rencontre. Si un joueur n'est pas inscrit correctement ou s'il manque sur la feuille de match, l'arbitre doit en prendre note et informer le délégué d'équipe ainsi que le délégué au terrain afin de trouver une solution. L'arbitre peut également demander une pièce d'identité pour vérification avant le début de la rencontre.
- À la mi-temps et à la fin du match, l'arbitre se dirigera volontairement vers le **Referee instructeur** pour recevoir un éventuel feedback sur sa prestation, ce dernier pourra alors lui donner des conseils sur les erreurs à corriger, les points positifs à renforcer ou les règles à mieux appliquer.

LES LOIS DU JEU

Les Lois du jeu du football contiennent des informations:

1. Le terrain de jeu
2. Le ballon
3. Le nombre de joueurs
4. L'équipement des joueurs
5. L'arbitre
6. L'arbitre assistant
7. La durée du match
8. le coup d'envoi et la reprise de jeu
9. Le ballon en jeu ou hors du jeu
10. Le but marqué
11. Le hors-jeu
12. Les fautes et le comportement antisportif
13. Le coup franc
14. Le coup de pied de réparation (penalty)
15. la rentrée de touche
16. le coup de pied de but
17. le coup de pied de coin (corner)



LOI 1 - LE TERRAIN DE JEU

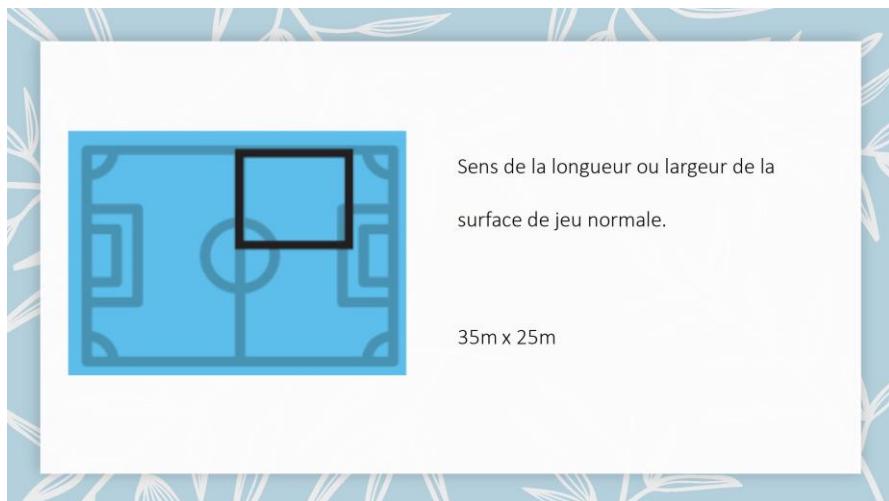
FORMAT DE JEU EN 5C5 – DE U08 À U09

DIMENSIONS

- Sens de la longueur ou largeur de la surface de jeu normale ;
- 35m x 25m

TERRAIN

- La surface de but est une zone fictive dans un rayon de 8 mètres depuis le milieu du but (comme indiqué par les points de repère sur les lignes de touche) ;
- les matches se disputent sur les terrains prévus à cet effet et reconnus par l'URBSFA (l'Union belge) prévus à cet effet ou se situent sur un quart de terrain de football normal, dans le sens de la longueur.



Sens de la longueur ou largeur de la surface de jeu normale.

35m x 25m

FORMAT DE JEU EN 8C8 – DE U10 A U11

DIMENSIONS RECOMMANDÉES:

- Longueur: Min: 40 m Max: 50m ;
- largeur: Min: 30m Max: 35m

De ligne de touche à prolongation de la surface de réparation, de ligne médiane à ligne petit rectangle

TERRAIN

- La surface de but est une zone fictive dans un rayon de 8 mètres depuis le milieu du but (comme indiqué par les points de repère sur les lignes de touche).
- Les matches se disputent sur les terrains prévus à cet effet et reconnus par l'URBSFA (l'Union belge) prévus à cet effet ou se situent sur un quart de terrain de football normal, dans le sens de la largeur.



De ligne médiane à surface de réparation,
de ligne de touche à prolongement de la
surface de réparation

40-50m x 30-35m

FORMAT DE JEU EN 8C8 – DE U12 À U13

DIMENSIONS RECOMMANDÉES

- Longueur: Min: 50m Max: 60m ;
- largeur: Min: 40m Max: 45m.

De ligne médiane à surface de but sur toute la largeur.

TERRAIN

- La surface de but est une zone fictive dans un rayon de 8 mètres depuis le milieu du but (comme indiqué par les points de repère sur les lignes de touche) ;
- les matches se disputent sur les terrains reconnus par l'URBSFA prévus à cet effet ou se situent sur un quart de terrain de football normal, dans le sens de la largeur.



De ligne médiane à surface de but sur toute
la largeur

50-60m x 40-45m

BUTS

DE U08 À U13

La largeur du but est de 5 mètres et la hauteur de 2 mètres.



Les buts amovibles peuvent être des éléments dangereux sur un terrain de football s'ils ne sont pas solidement ancrés dans le sol. Des buts mal fixés peuvent tomber et blesser les joueurs, voire même causer des accidents.

C'est pourquoi, les buts amovibles doivent correctement être installés en respectant les normes de sécurité et d'utiliser des contrepoids pour assurer la stabilité.



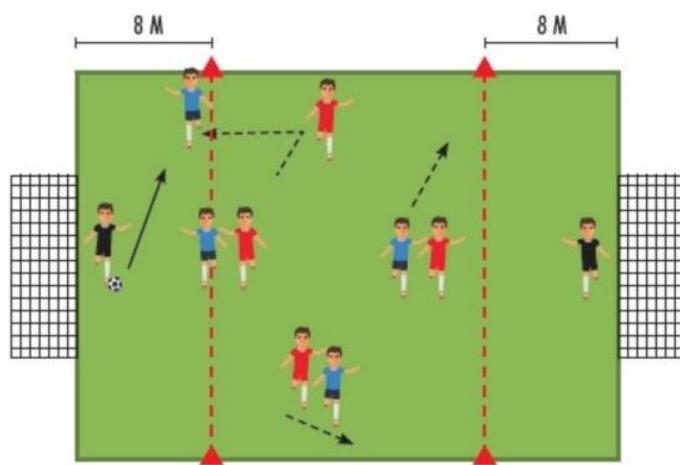
MATÉRIALISATION DE LA ZONE DE RELANCE (5C5 ET 8C8)

La **construction du jeu par l'arrière**, et donc à partir du gardien de but, fait depuis un certain temps partie intégrante de l'ADN du football belge.

Afin de permettre de construire le jeu depuis l'arrière face à un pressing haut.

Zone de but = zone de relance ET zone de non-presse

L'ACFF (Association des Clubs Francophone de Football) demande aux clubs d'identifier la zone de but par un cône placé sur chaque ligne de touche à **8 mètres** de la ligne de fond reliés éventuellement entre eux par quelques coupelles plates (crêpes) ou une ligne éphémère



LOI 2 - LE BALLON

Si le ballon de match se dégonfle ou qu'un 2ème ballon pénètre dans la surface de jeu, l'arbitre arrêtera momentanément la partie, fera remplacer le ballon défectueux ou fera renvoyer le ballon excédentaire hors du terrain et procèdera à une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon du match au moment de l'arrêt du jeu.

L'arbitre jugera si la présence d'un second ballon a influencé sur une action amenant un but, si tel n'est pas le cas, il validera le but.

CATÉGORIES DE U08 A U09

Pour les matches des U08 jusqu'aux U09, on utilise **des ballons n°3**.



CATÉGORIES DE U10 A U11

Pour les matches des U10 jusqu'aux U11, on utilise **des ballons n°4**.



CATÉGORIES DE U12 A U13

Pour les matches des U12 jusqu'aux U13, on utilise **des ballons n°4**.



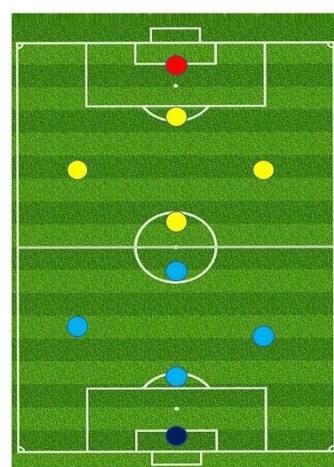
LOI 3 - LE NOMBRE DE JOUEURS

NOMBRE DE JOUEURS

U 8 ET U 9 (5 CONTRE 5)

Un match est disputé par deux équipes comportant chacune 5 joueurs / joueuses.

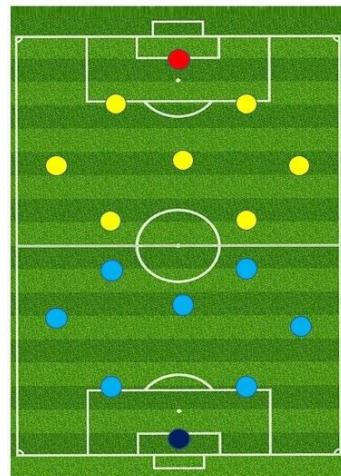
Le match ne peut avoir lieu si l'une ou l'autre équipe se présente et est réduite à moins de quatre joueurs / joueuses dont un gardien de but.



U 10 ET U 11 (8 CONTRE 8)

Un match est disputé par deux équipes comportant chacune 8 joueurs / joueuses.

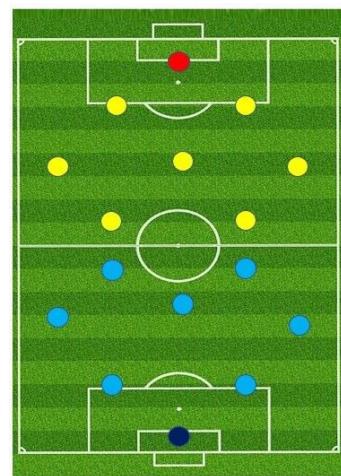
Le match ne peut avoir lieu si l'une ou l'autre équipe se présente et est réduite à moins de 6 joueurs / joueuses dont un gardien de but.



U 12 ET U 13 (8 CONTRE 8)

Un match est disputé par deux équipes comportant chacune 8 joueurs / joueuses.

Le match ne peut avoir lieu si l'une ou l'autre équipe se présente et est réduite à moins de 6 joueurs / joueuses dont un gardien de but.



NOMBRE DE REMPLAÇANTS

REEMPLACEMENTS PERMANENTS

- Au maximum, trois remplaçants / remplaçantes (pour les U8 et U9),
- quatre remplaçants / remplaçantes (pour les U10 et U11) et,
- quatre remplaçants / remplaçantes (pour les U12 et U13) peuvent être inscrits / inscrites sur la feuille d'arbitrage et être alignés / alignées.

Un joueur remplacé ou une joueuse remplacée peut à nouveau participer au jeu.

Les joueurs / joueuses ou remplaçants / remplaçantes ne peuvent changer d'équipe lorsque plusieurs rencontres sont disputées simultanément (par exemple pour une mi-temps avec les U09 IRIS Elite A et l'autres avec les U09 IRIS Elite B).



LOI 4 - L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

SÉCURITÉ

L'équipement des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour eux ou pour les autres joueurs, ceci s'applique aussi aux bijoux (gourmette, montre, collier, chaînette, etc.).

INTERDIT



Les joueurs peuvent désormais porter des lunettes de vue, mais celle-ci doivent être conçues pour résister aux impacts et être conformes aux normes de sécurité en vigueurs.



EQUIPEMENT DE BASE

L'équipement de base se compose:

- Un maillot (à manches courtes ou à manches longues) ;
- un short ou un pantalon adapté pour les gardiens ;
- une paire de chaussettes (bas) ;
- des chaussures de football de type "multi stud" ou de sport.

Pour les U8 à U13, les chaussures à **crampons en alu** sont interdites.



Le port de protège-tibias est obligatoire sur les terrains de football à tous les niveaux de compétition, y compris pour les rencontres de jeunes. Les protège-tibias sont des équipements de protection essentiels pour les joueurs, ils sont conçus pour protéger les tibias contre les chocs et les coups qui peuvent survenir pendant un match. Une semelle souple de chaussure ne convient pas comme protège-tibia.



GARDIEN(NE) DE BUT

Le gardien ou la gardienne de but doit porter une tenue aux couleurs différentes des autres joueurs / joueuses et de l'arbitre.



LOI 5 - L'ARBITRE

L'ARBITRE - LE PARTENAIRE DU JEU

Chaque rencontre se dispute sous le contrôle d'un arbitre.

L'arbitre dispose de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des lois du jeu.

Dès que l'arbitre pénètre sur le terrain, il (elle) prend toutes les décisions nécessaires.

Deux types de sanctions peuvent être données : sanctions de jeu (coup francs indirects) ainsi que les sanctions personnelles (réprimande, avertissement, exclusion). Les coup de pied de réparation ne sont d'application qu'au jeu à 11.

Les tâches principales de l'arbitre sont les suivantes:

- Juger de ce qui se passe sur le terrain et prendre des décisions en faisant référence au Fair-play ;
- faire en sorte qu'aucune personne non autorisée n'entre sur le terrain pendant une rencontre ;
- assurer la fonction de chronométreur et donc veiller à ce que la rencontre respecte la durée de jeu réglementaire ;
- Avec l'expérience tu apprendras à ne pas toujours siffler les fautes en donnant l'avantage à l'équipe contre laquelle une faute a été commise.



CARTES JAUNES ET CARTES ROUGES

- L'octroi des cartes jaune et rouge est d'application pour les Catégories de U8 à U13 ;
- les cartes jaune ne sont pas enregistrées, également pour le staff.



LE MATÉRIEL DE L'ARBITRE

L'arbitre doit veiller à avoir tout son matériel pour arbitrer, ce matériel se compose de :

- Un sifflet ;
- un chronomètre ;
- une pièce de toss ;
- un carnet ;
- un stylo à billes ou un crayon ;
- un carton jaune/ Rouge
- le ballon du match.

A graphic collage featuring various referee tools. It includes a black digital stopwatch with a corded lanyard, a silver metal whistle attached to a black cord, a gold-colored coin with a soccer ball emblem, a red and yellow referee card set, a white soccer ball with the brand name 'JAKO' on it, and a small green document or checklist. The items are arranged against a white background with a decorative teal and white polka-dot border on the left and top.

• Le matériel de l'arbitre

LOI 6 - L'ARBITRE ASSISTANT

Cette loi ne concerne pas le jeu à 5c5 et 8c8.

LOI 7 - LA DURÉE DU MATCH

FORMAT DE JEU EN 5C5

Pour les rencontres de U08 et U09 (5c5), la durée se compose de deux périodes de vingt-cinq minutes (**2 X 25 minutes**).

Ces périodes sont espacées d'une **période de repos de dix (10) minutes** réglementaires (le temps que les entraîneurs donnent leur technique aux différents joueurs).



FORMAT DE JEU EN 8C8

Pour les rencontres de U10 à U13 (8c8), la durée se compose de deux périodes de trente minutes (**2 X 30 minutes**).

Ces périodes sont espacées d'une **période de repos de dix (10) minutes** réglementaires (le temps que les entraîneurs donnent leur technique aux différents joueurs).



LOI 8 - LE COUPS D'ENVOI ET LA REPRISE DE JEU

PRINCIPES GÉNÉRAUX

- Le coup d'envoi est donné pour débuter la partie, après qu'un but ait été marqué ainsi qu'au début de la seconde période ;
- l'équipe ayant gagné le toss choisi le ballon ou le camp vers lequel elle attaquera;
- le ballon est sur le point central ;
- chaque joueur ou joueuse se trouve sur sa propre moitié de terrain sauf le botteur du coup d'envoi

BALLE À TERRE

A la reprise du jeu de chaque mi-temps et après un but, le coup d'envoi est donné depuis le centre du terrain. Les joueurs / joueuses de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à **8 mètres du ballon**.

Le ballon peut être shooté dans n'importe quelle direction, donc pas nécessairement vers l'avant par rapport à l'évolution du jeu.

Après une interruption temporaire du match = Balle à terre

La balle à terre, est une remise en jeu du ballon par l'arbitre qui intervient après tout arrêt temporaire de jeu provoqué par une cause non réglementée par les lois du jeu (p.ex: un arrêt pour soigner un joueur). La balle à terre est donnée à un joueur de l'équipe ayant touché en dernier le ballon ou au gardien si la balle se trouvait dans sa surface au moment de l'arrêt. Technique:

- L'arbitre laisse tomber le ballon à terre à l'endroit où celui-ci se trouve au moment où le jeu a été arrêté ;
- la balle à terre doit être recommencée si le ballon est touché par un joueur avant d'être entré en contact avec le sol.
- Mis à part celui qui joue la balle à terre tous les autres joueurs sont à 4 mètres du ballon.

Lorsque le ballon touche l'arbitre, il faut attendre la suite de la phase :

- Si l'équipe qui a l'avantage ne bénéficie plus de cette touche de balle, une balle à terre doit être accordée ;
- dans le cas contraire, il faut laisser continuer l'action.

LOI 9 - BALLON "HORS DU JEU" ET "EN JEU"

LE BALLON EST "HORS DU JEU"

Le ballon est hors du jeu:

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

LE BALLON EST "EN JEU"

Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations y compris :

- Lorsque le ballon rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché un montant de but.
- Lorsque ballon rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché l'arbitre lorsqu'il se trouve dans le terrain de jeu.

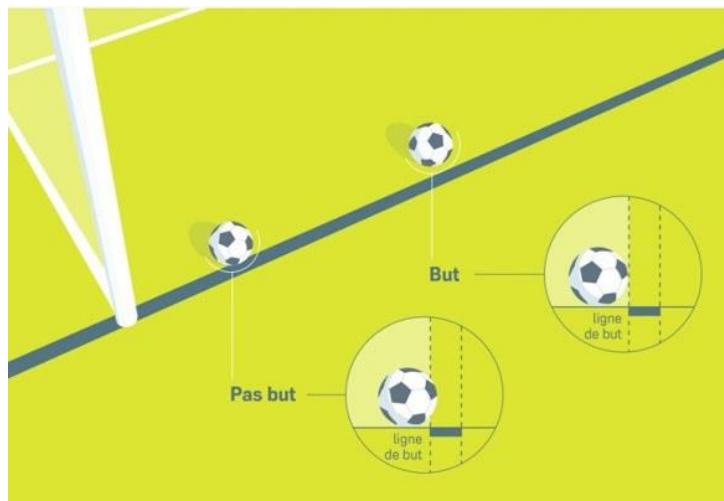
Le ballon rentre en jeu s'il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché un drapeau de coin ou un montant de but.



LOI 10 - LE BUT MARQUÉ

LE BUT MARQUÉ

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



EQUIPE VICTORIEUSE

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



LOI 11 - LE HORS-JEU

Le hors-jeu n'est pas d'application pour les formats de jeu en 5c5 et 8c8

LOI 12 - LES FAUTES ET LES COMPORTEMENTS ANTI-SPORTIFS

Les fautes et comportements antisportifs doivent être sanctionnés d'un coups francs indirects.

Pour les équipes des catégories de U08 à U13, il n'y a pas de coups francs directes.

Par conséquent, un coups franc indirect sera accordé à l'équipe adverse, lorsqu'un joueur commet l'une des fautes suivantes de manière imprudente, inconsidérée ou violente :

- Charge un adversaire ;
- saute sur un adversaire ;
- donne ou essaie de donner un coup à un adversaire ;
- bouscule un adversaire ;
- frappe ou essaie de frapper un adversaire ;
- tacle un adversaire;
- fait ou essaie de faire trébucher un adversaire ;
- commet une faute de main (sauf le gardien de but dans sa surface de réparation) ;
- tient ou retient un adversaire ;
- fait obstacle à la progression d'un adversaire avec contact ;
- crache sur ou vers quelqu'un, ou le mord (ce qui n'a pas sa place sur un terrain).

Lors d'un coup franc, tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 8 mètres du ballon.

Lorsqu'une faute a été commise à moins de 8 mètres du but, un coup franc est botté à 8 mètres de la ligne de but. Pour les catégories des U08 au U13, les cartons sont d'application.

Les cartes jaune ne sont pas enregistrées, y compris pour le staff.



LOI 13 - LES COUPS FRANCS

CATÉGORIES DE U08 A U13

Pour ces catégories, tous les coups francs sont des coups francs indirects. Lors d'un coup franc, tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à **8 mètres du ballon**.

Lorsqu'une faute a été commise à moins de **8 mètres du but**, un coup franc est botté à 8 mètres de la ligne de but.

Les **passes en retrait vers le gardien de but** (passes du pied et prises en main ne sont pas autorisées).

Un coup franc indirect devra être accordé à l'équipe adverse à 8 m au plus proche de l'endroit de la prise en main par le gardien de but si la faute a lieu dans sa surface.

LOI 14 - LE COUP DE PIED DE RÉPARATION (PENALTY)

Le penalty n'est pas d'application pour les formats de jeu en 5c5 et 8c8.

LOI 15 - LA RENTRÉE DE TOUCHE

REPRISE DU JEU

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

- lorsque le ballon a entièrement franchi la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air ;
- la rentrée en touche est accordée à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche ;
- la rentrée en touche est accordée à l'équipe adverse du joueur qui a touché le dernier le ballon ;
- un but ne peut pas être marqué directement sur une rentrée en touche.

RENCONTRES DES CATÉGORIES DE U08 À U09

- La rentrée de touche se fait en dribble ou par une passe au sol;
- le joueur ne peut pas marquer directement;
- les joueurs adverses doivent être à 3 mètres du ballon.

RENCONTRES DES CATÉGORIES DE U10 À U13

- La rentrée de touche à la main est d'application

EXÉCUTION TECHNIQUE DE LA RENTRÉE DE TOUCHE À LA MAIN

- Au moment de la rentrée de touche, l'exécutant doit :
- Faire face au terrain ;
- avoir, au moins partiellement, les deux pieds sur la ligne de touche ou à l'extérieur du terrain;
- lancer le ballon des deux mains depuis la nuque et par-dessus la tête depuis l'endroit où le ballon est sorti du terrain. Il doit être lâché lorsqu'il se trouve au-dessus de la tête.

Tous les adversaires doivent se trouver à au moins 2 m du point de la ligne de touche où doit être effectuée la rentrée de touche.

Le ballon est en jeu dès l'instant qu'il pénètre sur le terrain. Si le ballon touche le sol avant d'entrer sur le terrain, la rentrée de touche devra être rejouée par la même équipe et au même endroit.

Pour les catégories U10 et U11, la rentrée de touche pourra être rejouée avec accord des entraîneurs et délégués des différentes équipes en présence.

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

LOI 16 - LE COUP DE PIED DE BUT

Un coup de pied de but est donné du pied selon les règles de jeu depuis la surface de but fictive.

ATTRIBUTION

Un coup de pied de but est accordé quand le ballon :

- Est touché en dernier lieu par l'équipe attaquante ;
- a entièrement franchi la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air sans qu'un but n'ait été marqué.

PROCÉDURE

- Le ballon est botté d'un point quelconque de la surface de but (fictive) par un joueur ou le gardien de but de l'équipe défendant ;
- les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir en dehors de la zone des 8 mètres (fictive) jusqu'à ce que le ballon soit en jeu ;
- le joueur qui botte le coup de pied de but ne doit pas jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur ;
- le ballon est en jeu dès qu'il est botté directement en dehors de la surface de réparation (fictive) ;
- un but est valable en catégorie « jeunes » lorsque le tireur envoie le ballon dans le but adverse tandis ce que si il botte le coup de pied de but dans son propre goal , reprise du jeu par corner.

LOI 17 - LE COUP DE PIED DE COIN (CORNER)

GÉNÉRALITÉS

- Le corner est l'une des manière de reprendre le jeu.
- Un but peut être marqué directement sur corner.

ATTRIBUTION

Un corner est accordé quand le ballon, touché en dernier lieu par un joueur ou le gardien de but de l'équipe défendante, a entièrement franchi la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air, sans qu'un but n'ait été marqué ou si un joueur botte un coup franc dans son propre but (de U08 jusqu'à U11).

CATÉGORIES DE U08 À U09

- Le corner se botte depuis la ligne de but à une distance de **10 mètres du poteau de but** ;
 - l'adversaire doit se trouver **au moins à 8 mètres du ballon**.
-

CATÉGORIES DE U10 À U11

- Le corner se botte depuis la ligne de but à une distance de **13 mètres du poteau de but** ;
 - l'adversaire doit se trouver **au moins à 8 mètres du ballon**.
-

CATÉGORIES DE U12 À U13

- Le corner se botte à **hauteur du coin de la surface de réparation** sur la ligne de but ;
- l'adversaire doit se trouver à **au moins 8 mètres du ballon**.



LES ENCADRANTS

LE REFEREE AMBASSADOR

Le "Referee ambassador" est le référent de l'arbitrage dans le club.

Il désigne chaque weekend des joueurs du club pour arbitrer les rencontres du foot en 5c5 et 8c8.

LE REFEREE INSTRUCTEUR

Le "Referee instructeur" ou instructeur d'arbitrage va t'aider dans ta formation d'arbitre, il va te coacher pour que tu arbitres efficacement, il va veiller à ce que tu comprennes les règles et les exigences du jeu, tout en te montrant comment établir une communication efficace avec les joueurs et le staff sportif.

L'instructeur d'arbitrage va te guider afin de t'aider à gérer les conflits et à prendre des décisions difficiles, tout en te donnant du feedback constructif pour que tu puisses t'améliorer et, qu'à terme tu deviennes un arbitre compétent et confiant.



Le Referee instructeur



Annexe A – Les gestes de l'arbitre



Changement



Coup franc indirect



Nouveau ballon



Carton jaune



Dernier rappel à l'ordre



Simulation



Avantage



Demander à un joueur d'approcher



Corner



Coup de pied de but (5,50m)