

Les règles essentielles du FOOT à 8

REGLEMENT SPECIFIQUE UNSS MAYOTTE



Sommaire

1. LE TERRAIN DE JEU
2. LE NOMBRE DE JOUEURS
3. L'EQUIPEMENT OBLIGATOIRE DES JOUEURS
4. L'ARBITRAGE PAR LES JEUNES OFFICIELS
5. FAUTES ET COMPORTEMENT
6. LE GARDIEN DE BUT
7. LE PENALTY
8. LE COUP D'ENVOI
9. LA RENTREE DE TOUCHE
10. LE COUP DE PIED DE COIN (Corner)
11. LE BUT MARQUE
12. LE HORS JEU
13. LES TIRS AU BUT
14. LES CARTONS

1. LE TERRAIN DE JEU

→ Terrain de foot à 7 extérieur (largeur terrain foot à 11).

→ Ballon spécifique de football taille 4 (Benjamins) ou 5 (Minimes, Cadets, Juniors).

2. LE NOMBRE DE JOUEURS

- 8 joueurs dont le gardien (5 remplaçants maximum).
- Nombre illimité de remplacements.
- Un remplacement peut se faire, à tout moment de la partie, au milieu du terrain.
- Le match sera arrêté si l'une des équipes compte moins de 6 joueurs sur le terrain ; la victoire sera donnée à l'adversaire sur le score de 3-0
- Les changements peuvent s'effectuer à tout moment de la partie (ballon en jeu ou non).

3. L'EQUIPEMENT OBLIGATOIRE DES JOUEURS

- Les maillots doivent être de couleurs identiques, CHAUSSURES OBLIGATOIRES.
- L'équipement et la tenue des joueurs ne doivent en aucun cas présenter un danger quelconque pour eux-mêmes et pour les autres joueurs (ex : bijoux).

4. L'ARBITRAGE PAR LES JEUNES OFFICIELS

→ L'arbitrage se fait à 3 : un arbitre central et 2 juges de touche.

5. FAUTES ET COMPORTEMENT

Le Coup-Franc.

- Tous les coups francs **sont directs**.
- Le ballon doit être immobile et posé avec la main.
- Les joueurs adverses sont à 6 mètres.
- Le même joueur ne peut pas toucher deux fois de suite le ballon.
- Le coup franc est exécuté à l'endroit où la faute a été commise ; si celle-ci a été commise dans la surface de réparation, penalty à 9 mètres.

Exception : si le gardien prend la balle à la main sur une passe en retrait d'un de ces coéquipiers, pour le coup franc, le ballon sera posé sur la ligne de la surface de réparation au plus proche de l'endroit où la faute a été commise.

→ Le Jeune Officiel PEUT laisser l'avantage à un joueur subissant une faute.

6. LE GARDIEN DE BUT

- Un gardien de but ne peut pas saisir avec les mains une passe bottée volontairement par un coéquipier.
- Sur un 6 mètres, le gardien ou un autre joueur relance au pied sur la ligne du point de penalty (9m).
- Quand il récupère le ballon à la main, il ne peut relancer directement de volée (demi-volée autorisée).

7. LE PENALTY

Un penalty est infligé à l'équipe qui, dans sa propre surface de réparation, commet une faute

- Le point de penalty est à 9 mètres de la ligne de but.
- Les joueurs adverses et partenaires sont derrière la surface de réparation.
- Le gardien de but a les pieds sur la ligne de but.
- Le penalty est exécuté même si le match est fini.

8. LE COUP D'ENVOI

- Le coup d'envoi est déterminé par tirage au sort.
- Le gagnant du tirage choisit son camps.
- Le coup d'envoi est réalisé vers l'avant et les joueurs adverses sont à 5 mètres.

9. LE RENTREE DE TOUCHE

- La rentrée de touche s'effectue exclusivement à la main.
- Un but ne peut pas être marqué directement sur une touche.
- Le ballon doit franchir entièrement la ligne pour que l'équipe adverse obtienne une rentrée de touche.

10. LE COUP DE PIED DE COIN (CORNER)

- Les joueurs adverses sont à 6 mètres.

11. LE BUT MARQUE

- Un but peut être marqué de n'importe quel endroit du terrain.
- Le ballon doit franchir totalement la ligne.
- Le gardien de but ne peut pas marquer sur un 6 mètres.
- Le ballon doit franchir la ligne avant le coup de sifflet final.

12. LE HORS JEU

- Il ne peut y avoir hors-jeu que dans la zone des 13 mètres.
- Il y a hors jeu quand un joueur adverse se trouve entre les 2 derniers défenseurs au moment de la passe.

13. LES TIRS AU BUT

- Il est procédé par un tirage au sort. Le vainqueur choisit s'il tire en premier ou en second.
- 3 tireurs sont choisis parmi les joueurs finissants match.
 - Si suite aux tirs, l'égalité entre les deux équipes demeure, il sera procédé à la mort subite avec les autres joueurs ayant fini le match (et le cas échéant avec les remplaçants).

14. LES CARTONS

→ Il existe 3 cartons : le blanc, le jaune et le rouge :

Carton BLANC : 2 minutes d'exclusion temporaire

Dans un but préventif, l'arbitre infligera un carton blanc quand un joueur commettra l'une des fautes suivantes :

- comportement antisportif
- enfreindre avec persistance les lois du jeu
- désapprobation en paroles ou en actes

Le joueur sera exclu 2 minutes du terrain

Carton JAUNE : exclusion du match

Carton ROUGE : exclusion du match et du tournoi