Règlement : Football

Bibliothèque BRK-EPS

Respecter les règles officielles du football pour garantir un jeu équitable, fluide et sécurisé.

Règles Générales du Jeu

Nombre de Joueurs

Une équipe est composée de 11 joueurs, dont un gardien de but. Des remplaçants peuvent être utilisés en fonction des règlements de la compétition.

Durée du Match

Le match se joue en deux mi-temps de 45 minutes chacune, avec une pause de 15 minutes. Des prolongations et tirs au but peuvent être appliqués en cas d'égalité dans certaines compétitions.

Début du Match

Le coup d'envoi est donné au centre du terrain, et l'équipe qui engage doit faire une passe vers l'avant.

Ballon en Jeu et Hors Jeu

Le ballon est en jeu tant qu'il n'a pas complètement franchi les lignes de but ou de touche, que ce soit au sol ou en l'air.

Règles du But et du Score

Validation d'un But

Un but est accordé lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de but entre les poteaux et sous la barre transversale, sans faute préalable.

Hors-Jeu

Un joueur est en position de hors-jeu si, au moment de la passe, il est plus proche de la ligne de but adverse que le ballon et l'avant-dernier défenseur, sauf s'il se trouve dans sa moitié de terrain.

But Contre Son Camp

Si un joueur marque contre son camp, le but est accordé à l'équipe adverse.

Tirs au But

En cas d'égalité après les prolongations, une séance de tirs au but peut être organisée pour déterminer le vainqueur.

Fautes et Infractions

Faute et Coup Franc

Une faute est sifflée en cas de contact irrégulier (tirage de maillot, tacle dangereux, obstruction), entraînant un coup

franc ou un penalty.

Carton Jaune

Un carton jaune est donné pour comportement antisportif, retard de jeu, contestation excessive ou accumulation de fautes.

Carton Rouge

Un carton rouge entraîne l'expulsion immédiate d'un joueur pour faute grave, comportement violent ou accumulation de deux cartons jaunes.

Penalty

Un penalty est accordé si une faute est commise par un défenseur dans sa propre surface de réparation.

Reprises de Jeu

Touches

Lorsque le ballon franchit une ligne de touche, il est remis en jeu par une touche effectuée avec les mains par l'équipe adverse.

Corner

Si le ballon sort derrière la ligne de but après un contact avec un défenseur, l'équipe adverse obtient un corner.

Six Mètres

Si l'attaquant envoie le ballon hors des limites derrière la ligne de but adverse, un dégagement au six mètres est accordé au gardien.

Coup d'Envoi

Le coup d'envoi est effectué au centre du terrain au début de chaque mi-temps et après chaque but.

Règles Spécifiques au Gardien de But

Utilisation des Mains

Le gardien peut utiliser ses mains uniquement dans sa surface de réparation.

Dégagement Rapide

Le gardien doit relancer le ballon dans un temps raisonnable pour éviter les pertes de temps.

Passe au Gardien

Le gardien ne peut pas prendre le ballon à la main après une passe volontaire d'un coéquipier avec le pied.

Sortie Hors de la Surface

S'il sort de sa surface, il est considéré comme un joueur de champ et ne peut plus utiliser ses mains.

Arbitrage et Sanctions

Rôle de l'Arbitre Central

L'arbitre principal est responsable de l'application des règles, de la gestion des fautes et des décisions de jeu.

Assistants Arbitres

Les arbitres assistants signalent les hors-jeux, les sorties de balle et aident à prendre des décisions en cas de faute.

VAR (Assistance Vidéo)

La VAR peut être utilisée pour vérifier les buts, les pénaltys, les cartons rouges directs et les erreurs d'identification.

Sanctions en Cas de Comportement Antisportif

Tout acte de violence, de contestation excessive ou d'insulte envers l'arbitre peut entraîner un avertissement ou une exclusion définitive.

Infractions et Pénalités

Simulation

Tout joueur tentant d'obtenir un coup franc ou un penalty en simulant une faute peut être sanctionné.

Jeu Dangereux

Toute action mettant en danger l'intégrité physique d'un joueur est sanctionnée par un avertissement ou une exclusion.

Retard de Jeu

Les joueurs doivent éviter tout comportement visant à perdre du temps volontairement.

Protestation et Contestation

Un joueur qui conteste régulièrement les décisions arbitrales peut être averti par un carton jaune.

Repères pédagogiques à adapter au contexte scolaire, au matériel et aux consignes de sécurité de votre établissement.