



PROJET DE REGLEMENT FOOTBALL EN MARCHANT

REGLES DU JEU

1. Définition du déplacement en marchant

- Les joueurs doivent uniquement marcher (un pied doit toujours être en contact avec le sol).
- Interdiction de courir, de trotter, de sauter avec ou sans le ballon.

2. Utilisation du ballon

- 3 touches de balle maximum
- Le ballon ne doit pas dépasser la hauteur des hanches, excepté pour les tirs au but.

3. Surface de réparation

- Les joueurs de champ ne peuvent pas rentrer dans la surface de réparation (Les deux pieds doivent rester en dehors de la surface)
- Le gardien de but ne peut pas sortir de sa surface.

4. Le hors-jeu

- Pas de hors-jeu en football en marchant

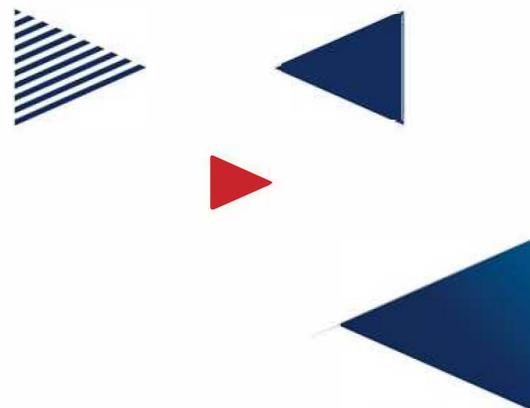
5. Les remises en jeu

- Les touches et les corners s'effectuent aux pieds.
- Distance de 2 m entre le ballon et les joueurs adverses
- 2 façons pour effectuer les touches : en passe ou en conduite de balle (maximum 3 touches).
- Le corner :
 - PAS DE CORNER : Si le gardien dévie le ballon en sortie de but. Relance au pied ou à la main.
 - CORNER : Si le ballon sort des limites ou touche le filet (Foot5) en ayant été touché par un joueur.

6. Le jeu du gardien de but

- Le gardien de but peut relancer à la main ou au pied sur ballon au sol.
- Les passes au gardien sont autorisées, celui-ci peut s'en emparer avec les mains ou les pieds.





7. Les coups francs et coups de pied de réparation

- Les tacles, charges et contacts sont interdits.
- Tous les coups francs sont indirects.
- Distance de 2 m entre le ballon et les joueurs adverses pour les coups francs.
- Si le coup franc est trop proche de la surface de réparation (moins de 2 mètres), un recul de 2 mètres sera effectué afin de permettre à la défense adverse de se mettre à distance.

8. Les tirs

- Uniquement dans le camp adverse.
- Interdiction de marquer directement sur l'engagement.
- Limitation hauteur de hanche

9. Les sanctions

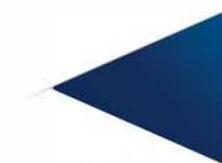
- Voir tableau ci-après

Particularité du terrain synthétique avec parois (type terrain foot5)

- Utilisation des parois latérales en ricochet pour jouer.
- Interdiction aux joueurs de s'appuyer sur les parois.

Conseils :

- Eviter de mettre les enfants dans les buts quand rencontre intergénérationnelle (puissance frappe de balle).
- Possibilité d'aménagement des règles en fonction des publics et des installations, se mettre d'accord avant le début de la rencontre ou du rassemblement.
- L'autoarbitrage est préconisé.





CADRE DE LA PRATIQUE - RECOMMANDATIONS

	ESPACE (+/- 5m)	NOMBRE DE JOUEURS (dont gardien de but) +/- 1 joueur	BALLON	SURFACE DE REPARATION	DIMENSION DES BUTS	COUP DE PIED DE REPARATION (penalty)	TEMPS DE JEU	EQUIPEMENTS
TERRAIN - GYMNASE	40 x 20 m	6 c 6	Futsal	Tracé existant	Buts existants	A 6m	60 min maximum	Port des baskets, tennis et chaussures pour terrain synthétique ou futsal. (chaussures de football à crampons interdites)
TERRAIN - FOOT5	Longueur : 30 à 35 m Largeur : 18 à 20 m	5 c 5	Futsal, classique T4 ou T5 (en fonction des catégories)					
TERRAIN EXTERIEUR	40 x 20 m	6 c 6		Largeur : 8m Profondeur : 6m (en expérimentation)	Largeur : 4m Hauteur : 1,8 à 2m	Avec un seul pas d'élan	Modulable en fonction des publics (âge et handicap) Privilégier les tiers temps quart temps	Port des protèges tibias conseillé Rappel : pas de bijoux
	35 x 20 m	5 c 5						
	30 x 18 m	4 c 4						



LES SANCTIONS

FAUTES	SANCTION SPORTIVE		SANCTION ADMINISTRATIVE POSSIBLE DANS LE CADRE COMPETITIF
<ul style="list-style-type: none"> Le ballon dépasse la hauteur des hanches (excepté sur un tir au but) 	Coup Franc Indirect (à l'endroit de la passe)	CUMUL FAUTES D'EQUIPE	Carton jaune Carton rouge
<ul style="list-style-type: none"> Courses des joueurs Tacle, charge, contact, main des joueurs de champ Plus de 3 touches de balle Les joueurs de champ pénètrent dans la surface adverse 	Coup Franc Indirect (à l'endroit de la faute)		
<ul style="list-style-type: none"> Contestation 		Temps de jeu inférieur ou égal à 10 minutes : 3 fautes cumulées par équipe Temps de jeu supérieur à 10 minutes : 5 fautes cumulées par équipe Si 3 ou 5 fautes cumulées d'équipe en fonction du temps de jeu = COUP DE PIED DE REPARATION	2 minutes d'exclusion Carton jaune Carton rouge
<ul style="list-style-type: none"> Le gardien de but sort de sa surface de réparation Un joueur de champ pénètre dans sa propre surface de réparation 	Coup de pied de réparation		Carton jaune Carton rouge



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE FOOTBALL

87, Boulevard de Grenelle, 75738 Paris Cedex 15 - T. +33 (0)1 44 31 73 00 - F. +33 (0)1 44 31 73 73 - FFF.fr

N° TVA Intracommunautaire : FR 433 0374 2480 - N° Siret : 303 742 480 000 62