



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
- 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

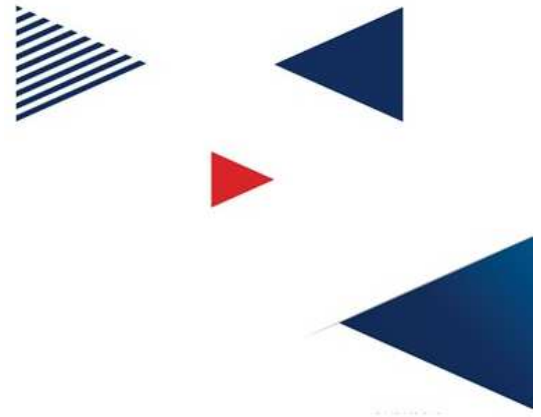
- Les touches et les corners s'effectuent aux pieds.
- Distance de 2 m entre le ballon et les joueurs adverses
- 2 façons pour effectuer les touches : en passe ou en conduite de balle (maximum 3 touches).
- Le corner :
 - PAS DE CORNER : Si le gardien dévie le ballon en sortie de but. Relance au pied 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.

2 EXPERIMENTATIONS :

- La possibilité ou non au gardien de but de prendre le ballon à la main sur une passe de son partenaire.
- La possibilité de pouvoir toujours jouer avec le gardien ou l'utilisation du gardien de but une seule fois par l'équipe en possession du ballon.



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.
- Pas de restriction de hauteur

9. Les sanctions

- Voir tableau ci-après

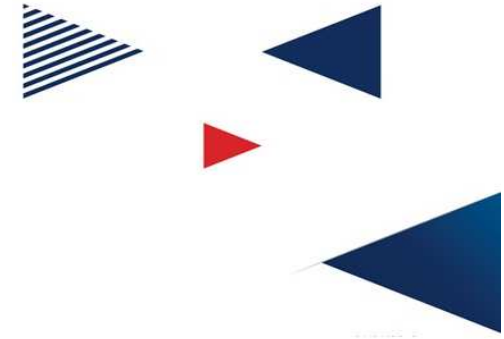
Particularité du terrain synthétique avec parois (type terrain foot5)

- 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 Avec un seul pas d'élan	60 min maximum Modulable en fonction des publics (âge et handicap) Privilégier les tiers temps quart temps	Port des baskets, tennis et chaussures pour terrain synthétique ou futsal. (chaussures de football à crampons interdites) Port des protèges tibias conseillé Rappel : pas de bijoux
TERRAIN – FOOTS	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			
	35 x 20 m	5 c 5						
	30 x 18 m	4 c 4						

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





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	
<ul style="list-style-type: none">Courses des joueursTacle, charge, contact, main des joueurs de champPlus de 3 touches de balleLes joueurs de champ pénètrent dans la surface adverse	Coup Franc Indirect (à l'endroit de la faute)	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	Carton jaune Carton rouge
<ul style="list-style-type: none">Contestation		Si 3 ou 5 fautes cumulées d'équipe en fonction du temps de jeu	2 minutes d'exclusion Carton jaune Carton rouge
<ul style="list-style-type: none">Le gardien de but sort de sa surface de réparationUn joueur de champ pénètre dans sa propre surface de réparation	Coup de pied de réparation	= COUP DE PIED DE REPARATION	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