

LOIS DU JEU FOOT EN MARCHANT



FOOT EN
MARCHANT

2024/2025

Table des matières

ARTICLE 1 – JOUEURS/JOUEUSES.....	3
ARTICLE 2 - DURÉE DE LA RENCONTRE.....	3
ARTICLE 3 – ÉQUIPEMENTS.....	3
ARTICLE 4 - TERRAIN.....	4
ARTICLE 5 - BUT et BALLON	4
ARTICLE 6 - COUP D'ENVOI / ENGAGEMENT	4
ARTICLE 7 - BALLON EN JEU et HORS DU JEU	5
ARTICLE 8 - SURFACE DE RÉPARATION et GARDIEN DE BUT	5
Surface de réparation.....	5
Gardien de but	5
ARTICLE 9 - COUP FRANC.....	6
ARTICLE 10 - COUP DE PIED DE COIN (CORNER)	6
ARTICLE 11 - COUP DE PIED DE RÉPARATION (PENALTY)	6
ARTICLE 12 - DÉPARTAGE DES EQUIPES.....	6
ARTICLE 13 - ARBITRAGE	7
ARTICLE 14 - FAUTES ET COMPORTEMENT ANTI-SPORTIF	7
1 - Coup franc indirect ou coup de pied de réparation (pénalty)	7
2 - Approche disciplinaire	7
ARTICLE 15 – HORS-JEU	8

ARTICLE 1 – JOUEURS/JOUEUSES

Un match oppose deux équipes composées chacune de cinq joueurs au maximum, dont un gardien de but et de 5 remplaçants maximum.

Les remplacements peuvent se faire à tout moment de la partie sans attendre d'arrêt de jeu. Le joueur ne peut rentrer qu'après la sortie du terrain de son coéquipier.

Un match ne peut débuter ou reprendre si l'une des deux équipes compte moins de trois joueurs.

ARTICLE 2 - DURÉE DE LA RENCONTRE

Le temps de pratique ne peut pas dépasser 60 minutes pour un joueur/une joueuse sur une journée.

Exemple de plateaux pour le critérium foot en marchant (60 points à répartir)

Plateau à 6 équipes	Plateau à 7 à 10 équipes	Plateau à 8 équipes
Formule championnat : 5 matchs de 12 minutes <ul style="list-style-type: none">▪ Match gagné : 12 pts▪ Match nul : 6 pts▪ Match perdu : 0 pts	Formule échiquier : 5 matchs de 12 minutes ou 4 matchs de 14 minutes (2x7 minutes) : <ul style="list-style-type: none">▪ Match gagné : 12 pts▪ Match nul : 6 pts▪ Match perdu : 0 pts	1^{ère} phase championnat 2 poules de 4 équipes – 3 matchs de 14 minutes (2x7 minutes) <ul style="list-style-type: none">▪ Match gagné : 12 pts▪ Match nul : 6 pts▪ Match perdu : 0 pts Match de classement 1 match de 14 minutes (2x7 minutes) – matches croisés (1A vs 1B, 2A vs 2B...)

ARTICLE 3 – ÉQUIPEMENTS

L'équipement obligatoire d'un joueur comprend chacun des éléments suivants :

- un maillot avec des manches (courtes ou longues) ;
- un short – le gardien a le droit de porter un pantalon ;
- des chaussettes – tout ruban adhésif ou autre matériau appliqué ou porté l'extérieur des chaussettes doit être de la même couleur que la partie de la chaussette sur laquelle il est appliqué ou qu'il couvre ;
- des protège-tibias – ceux-ci doivent être en matière adéquate pour offrir un degré de protection raisonnable et doivent être recouverts par les chaussettes ;
- des chaussures.

Un joueur perdant accidentellement une chaussure ou un protège-tibia doit le remplacer le plus vite possible et au plus tard lors du prochain arrêt de jeu ; si, avant de le faire, le joueur marque un but ou est impliqué dans un but de son équipe, le but est accordé.

Le port des protège-tibias est obligatoire.

Seules les chaussures à crampons « Artificial Grass » (AG) ou « Turf » sont autorisées. En revanche, les chaussures à crampons moulés ("Firm Ground" – FG) et vissés ("Soft Ground" - SG) sont interdites.

ARTICLE 4 - TERRAIN

Le terrain doit avoir les dimensions suivantes : longueur de 36 à 40 mètres et largeur de 18 à 20 mètres.

Revêtement : terrain synthétique, gymnase (parquet, PVC...), terrain de futsal extérieur ou Foot5, gazon.

Tracé : marquage possible avec des éléments en silicone / PVC

Surface de réparation : elle doit faire un 1/4 de cercle de 6m à partir des poteaux et une ligne à 6m devant le but.

ARTICLE 5 - BUT et BALLON

La dimension des buts est de 3 à 4 mètres de longueur et de 1,80 à 2 mètres en hauteur. Les buts peuvent être des buts fixes ou mobiles.

Les ballons sont de taille 4 type Futsal ou de taille 5 type Football.

Plus précisément, le ballon doit être :

- sphérique ;
- en matière adéquate ;
- d'une circonférence comprise entre 62 et 64 cm ;
- d'un poids compris entre 400 et 440 g au début du match ;
- d'une pression comprise entre 0,6 et 0,9 atm (600 à 900 g/cm²) au niveau de la mer

Le ballon ne peut dépasser la hauteur de 1,80m lors d'une passe ou d'un tir, soit la hauteur de la barre transversale des buts.

ARTICLE 6 - COUP D'ENVOI / ENGAGEMENT

L'équipe qui remporte le toss (pile ou face) choisit, soit le but en direction duquel elle attaquera, soit d'effectuer le coup d'envoi.

L'adversaire se voit attribuer le coup d'envoi ou le choix du but en direction duquel il attaquera. Le coup d'envoi est identique à celui du jeu à 11 cependant, sur le point au centre du terrain :

- Les joueurs adverses doivent se trouver à 4 mètres du ballon,
- Il est interdit de marquer directement sur l'engagement.

ARTICLE 7 - BALLON EN JEU et HORS DU JEU

Le ballon est considéré comme étant hors du jeu lorsqu'il sort du terrain.

La remise en jeu du ballon doit s'effectuer au pied.

Sur toutes les remises en jeu, tous les adversaires doivent se trouver à au moins 4 mètres de l'endroit où est positionné le ballon.

Il n'est pas possible de marquer un but directement sur une remise en jeu.

- Si le ballon entre dans le but adverse, une sortie de but doit être accordée.
- Si le ballon entre dans le but de l'exécutant, un corner doit être accordé.

L'équipe ayant encaissé un but effectue la remise en jeu depuis le centre du terrain.

ARTICLE 8 - SURFACE DE RÉPARATION et GARDIEN DE BUT

Surface de réparation

La surface de réparation représente la surface d'intervention à la main du gardien. Cette zone est délimitée par une ligne.

L'ensemble des joueurs des deux équipes n'ont pas la possibilité de jouer dans cet espace et de le traverser avec ou sans ballon.

Gardien de but

- Surface de réparation :

Le gardien ne peut sortir de la surface de réparation.

- Relance :

Dans la continuité d'une action de jeu, la relance du gardien de but s'effectue à la main ou au pied sur ballon posé au sol, dans la limite de 4 secondes. Le gardien n'est pas autorisé à dégager de volée ou de demi-volée. Interdiction de marquer directement sur une relance. Sinon coup franc indirect ramené perpendiculairement sur la surface de réparation.

- Passé en retrait

Le gardien est autorisé à prendre le ballon à la main sur une passe délibérée au pied de son partenaire.

➤ Coup de pied de but

Suite à une sortie du ballon hors du jeu, le coup de pied de but doit obligatoirement être effectué au pied, ballon posé au sol par le gardien de but dans la surface de réparation. Sinon coup franc indirect ramené perpendiculairement sur la surface de réparation.

ARTICLE 9 - COUP FRANC

Tous les coups francs sont **indirects**. Les joueurs adverses doivent se trouver à une distance minimale de **4 mètres** lors de l'exécution du coup franc. Le joueur qui tire le coup franc est autorisé à prendre 1 mètre maximum d'élan.

Après avoir posé le ballon, le joueur dispose de **4 secondes** pour remettre le ballon en jeu. Sinon le ballon est rendu à l'adversaire et remis en jeu à l'endroit même de cette faute.

ARTICLE 10 - COUP DE PIED DE COIN (CORNER)

Un coup de pied de coin est accordé quand le ballon, touché en dernier par un joueur ou le gardien de l'équipe défendante, sort des limites du terrain.

Le ballon doit être placé dans le coin du terrain (gauche ou droite) en fonction de l'endroit où le ballon est sorti.

Les joueurs adverses doivent se trouver à une distance minimale de 4 mètres lors de l'exécution d'un coup de pied de coin. Après avoir posé le ballon, le joueur dispose de 4 secondes pour remettre le ballon en jeu. Sinon le ballon est rendu à l'adversaire et remis en jeu au même endroit.

ARTICLE 11 - COUP DE PIED DE RÉPARATION (PENALTY)

Le coup de pied de réparation est effectué à une distance de 6 mètres, sur le point identifié le long de la ligne de la surface de réparation.

Le joueur exécutant le coup de pied de réparation est autorisé à prendre 1 mètre maximum d'élan. Tous les joueurs doivent se positionner à une distance de 4 mètres du point de penalty, en se tenant derrière celui-ci et en restant à l'intérieur des limites du terrain.

Au moment du tir, le gardien doit avoir au moins un pied sur sa ligne de but ; dans le cas contraire, le coup de pied de réparation doit être repris.

Si le gardien de but saisit délibérément le ballon à la main en dehors de sa surface, cela entraîne automatiquement un coup franc indirect.

ARTICLE 12 - DÉPARTAGE DES EQUIPES

En cas d'égalité, une séance de tirs au but en "mort subite" sera réalisée pour déterminer le vainqueur de la rencontre.

Tous les joueurs présents sur le terrain à la fin de la rencontre ont le droit de participer aux tirs au but. Même un joueur qui est sous le coup d'une exclusion temporaire peut participer s'il n'a pas encore purgé sa période d'exclusion à la fin du match.

Si, à la fin de la rencontre ou avant ou pendant les tirs au but, une équipe se retrouve en supériorité numérique, elle doit réduire le nombre de joueurs autorisés pour être à égalité avec ses adversaires. L'équipe doit informer l'arbitre du nom et du numéro de chaque joueur retiré. Sauf exception, tout joueur retiré ne peut pas participer aux tirs au but.

Un gardien de but qui n'est plus en mesure de continuer avant ou pendant les tirs au but peut être remplacé par un joueur qui avait été retiré pour équilibrer le nombre de tireurs.

Si les deux équipes sont à égalité après avoir effectué un tir chacune, la séance de tirs au but se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre après le même nombre de tentatives.

ARTICLE 13 - ARBITRAGE

La pratique loisir est en autoarbitrage, sous le contrôle du responsable de plateau et des responsables d'équipe. Elle peut en fonction de l'organisation et du format de pratique s'effectuer avec un ou plusieurs arbitres.

ARTICLE 14 - FAUTES ET COMPORTEMENT ANTI-SPORTIF

1 - Coup franc indirect ou coup de pied de réparation (pénalty)

Un coup franc indirect est accordé si un joueur commet l'une des fautes suivantes de manière imprudente ou inconsidérée (Comportement anti-sportif) :

- **Courir** (ne pas respecter 1 appui au sol obligatoire lors de la marche)
- Tenir ou pousser son adversaire
- Tacler ou frapper son adversaire.
- Charger volontairement un joueur, y compris s'il est proche de la palissade
- Toucher délibérément le ballon des mains (excepté le GDB dans sa surface)
- Conservation du ballon plus de 4 secondes dans les mains du GDB ou remise en jeu après le délai de 4s autorisé
- Menacer ou bousculer un adversaire
- Obstruction à l'évolution d'un adversaire ou du gardien
- Jeu à terre du ballon par un joueur

2 - Approche disciplinaire

L'arbitre a autorité pour infliger des sanctions disciplinaires, à partir du moment où il pénètre sur le terrain pour l'inspection d'avant-match et jusqu'au retour aux vestiaires.

Infractions passibles d'exclusion temporaire (carton jaune) :

- Manifester sa désapprobation en paroles ou en actes ;
- Enfreindre de manière répétée les lois du Jeu (le nombre exact d'infractions à partir duquel l'avertissement doit être infligé est laissé à la discrétion des arbitres) ;
- Se rendre coupable de comportement antisportif.

Un joueur recevant un carton jaune doit quitter le terrain pendant 4 minutes et cela engendre un penalty.

Infractions passibles d'exclusion (carton rouge) :

- Empêche l'équipe adverse de marquer un but ou annihile une occasion de but manifeste en commettant une main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation)
- Empêche un adversaire se dirigeant vers le but de marquer ou annihile une occasion de but manifeste en commettant une faute passible d'un coup franc
- Commet une faute grossière ;
- Crache sur/vers ou mord quelqu'un ;
- Adopte un comportement violent ;
- Tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers ;

- Reçoit un second carton jaune au cours du même match.

L'exclusion engendre un penalty pour l'équipe adverse.

Un joueur exclu ne pourra plus participer au match en cours, ni prendre place sur le banc des remplaçants, et devra quitter les alentours du terrain de jeu pour se rendre aux vestiaires. Il ne pourra participer à aucune des éventuelles rencontres prévues le même jour.

Après autorisation de l'arbitre ou du responsable de plateau, un joueur remplaçant pourra pénétrer sur le terrain de jeu 4 minutes effectives après l'exclusion définitive de son coéquipier, uniquement si cette exclusion définitive fait suite à 2 exclusions temporaires.

ARTICLE 15 – HORS-JEU

Il n'y a pas de hors-jeu.