



DIMENSIONS

- Terrain de dimension officielle (45 à 90m de largeur et 90 à 120m de longueur)
- Buts de 7,32m de large sur 2,44m de hauteur

REGLES DE BASE

- Durée de match préconisée 2x40min (2x45min si possible)
- Match en 11 contre 11 (10 joueurs de champ et un gardien de but).
- Ballon taille 5
- Chaussures et protèges tibias obligatoires

ARBITRAGE

- 3 arbitres : 1 au centre, 1 dans chaque moitié de terrain sur les lignes de touche, du côté droit de l'attaque.
- Gestuelle (Cf. annexe)



BALLON HORS DU JEU

- Un ballon est hors-jeu quand il a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, à terre ou en l'air
- Touche : remise en jeu à la main
- Sortie de but : remise en jeu sur la ligne depuis la surface de but
- Corner si le ballon sorti par un défenseur ou le gardien en dehors du terrain, derrière la ligne de but.

FAUTES

- Tenir, pousser, tacler un adversaire (et pas le ballon), frapper.
- Coups francs directs et indirects : adversaires à 9,15m
- Coups francs indirects : le gardien prend le ballon à la main suite à une passe volontaire d'un partenaire ; jeu dangereux
- Pénalty tiré depuis le point de penalty à 11m du but si une faute donnant lieu à coup franc direct est commise dans la surface de réparation

GARDIEN DE BUT

- Il a le droit de prendre le ballon à la main dans sa surface de réparation sauf sur une passe délibérée d'un partenaire.

CHANGEMENTS

- En quantité illimitée mais après interruption du jeu par l'arbitre.

HORS JEU

- Un joueur est considéré hors-jeu si n'importe quelle partie de la tête, du tronc ou des jambes se trouve plus près de la ligne de but adverse que le ballon et l'avant dernier défenseur, dans la moitié adverse au moment où le ballon est touché ou botté par un partenaire



LES 4 TEMPS DE L'ARBITRAGE

1. Se déplacer sur tout le terrain (prioritairement dans une diagonale opposée aux arbitres assistants) et siffler.
2. Expliquer verbalement les raisons du coup de sifflet.
3. Indiquer du geste la raison du coup de sifflet et le lieu où doit être posé le ballon.
4. Signaler la remise en jeu de la voix ou par un coup de sifflet.



LE COUP FRANC

Du bras, l'arbitre indique la direction du camp sanctionné.



L'AVANTAGE

Les deux bras levés vers l'avant, l'arbitre indique que le jeu se poursuit dans une situation "d'avantage".

LE COUP DE PIED DE COIN

Corners. Ou plus exactement coup de pied de coin. Le directeur de jeu montre la direction du piquet de coin (photo 7), son assistant en fait de même avec son drapeau (photo 8).



LE COUP FRANC INDIRECT

Bras à la verticale : le coup franc est indirect.



LA RENTRÉE

Remise en jeu par une touche. L'arbitre (par son bras) et son assistant (par son drapeau) indiquent le sens d'attaque de l'équipe qui en bénéficie