



DIMENSIONS

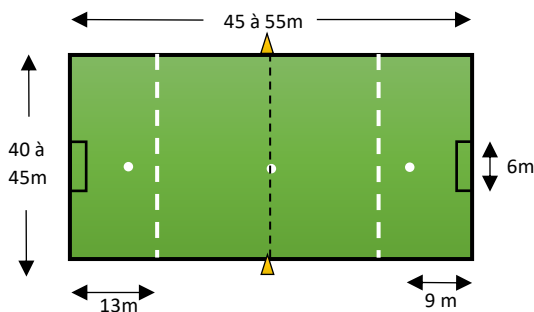
- Terrain de dimension réduite (1/2 terrain de football à 11)
- **Longueur** : Entre 45m et 55m **Largeur** : 40 à 45 m
- But de 6m de large sur 2,10m de hauteur
- Point de penalty à 9m

REGLES DE BASE

- Durée préconisée < 50' par journée
- Durée d'un match (entre 8 et 12')
- Match en 8 contre 8 (7 joueurs de champ et un gardien de but).
- Ballon taille 4 (U13) Taille 5 (U15)
- Chaussures de football et protège-tibias obligatoires

ARBITRAGE

- 3 arbitres, un arbitre central et 2 arbitres de touche.
- Déplacements sur toute la longueur du terrain.
- Gestuelle (Cf. annexe)



BALLON HORS DU JEU

- Touche : remise en jeu à la main ou au pied (ballon arrêté) par une passe sur tout le terrain sauf dans la surface de réparation adverse (à la main uniquement).
- Pas de but sur touche directe
- Sortie du ballon derrière le but : Remise en jeu au pied au 6 m.

FAUTES

- Tenir, pousser, frapper.
- Tous les coups francs sont directs (adversaires à 5 mètres).
- Penalty à 9m

SURFACE DE REPARATION et Hors jeu

- Sur toute la largeur du terrain, profondeur de 13m.
- Hors-jeu au milieu de terrain

GARDIEN DE BUT

- Relance uniquement à la main.
- Possibilité de prendre le ballon à la main dans sa surface sauf sur une passe au pied d'un partenaire.
- Doit remettre en jeu rapidement (5'').

CHANGEMENTS

- Illimités sur interruption du jeu par l'arbitre.
- Le joueur entrant ne peut rentrer sur le terrain que si son partenaire est sorti de celui-ci.



LES 4 TEMPS DE L'ARBITRAGE

1. Se déplacer sur toute la longueur du terrain 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.



LA RENTRÉE DE TOUCHE

Remise en jeu par une touche. L'arbitre (par son bras, photo 5) indiquent le sens d'attaque de l'équipe qui en bénéficie.

LE COUP DE PIED DE COIN

Coiner. 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).

