



DIMENSIONS

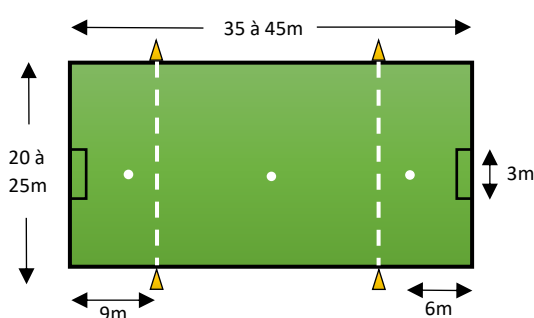
- Terrain de dimension réduite (20 à 25m de largeur et 35 à 45m de longueur)
- But de 3m de large sur 2,00m de hauteur (préconisé)

REGLES DE BASE

- Durée préconisée < 45' par journée
- Durée d'un match (entre 8 et 12')
- Match en 5 contre 5 (4 joueurs de champ et un gardien de but).
- Ballon taille 5
- Chaussures vivement recommandées

ARBITRAGE

- 2 arbitres, un de chaque côté sur les lignes 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)
- Sortie du ballon derrière le but : Remise en jeu du gardien uniquement à la main.
- Corner si le ballon sorti par un défenseur ou le gardien de but derrière le but.

FAUTES

- Tenir, pousser, frapper.
- Coups francs directs (adversaires à 5 mètres)
- Coups francs indirects (passe au gardien)
- Pénalty à 6m

SURFACE DE REPARATION

- Sur toute la largeur du terrain, profondeur de 9m matérialisée par 2 plots de part et d'autre sur les lignes de touche.
- Pas de hors-jeu

GARDIEN DE BUT

- Relance à la main ou au pied (ballon au sol), mais dégagement en volée ou demi-volée interdits.
- Il a le droit de prendre le ballon à la main dans sa surface sauf sur une passe délibérée d'un partenaire.
- Doit remettre en jeu rapidement.

CHANGEMENTS

- Illimités et quand on veut sans interruption du jeu par l'arbitre.
- Le joueur qui remplace ne peut entrer en jeu que si son partenaire est sorti du terrain. Sinon, un coup franc est signalé sur la ligne de touche au lieu de remplacement.



LES 4 TEMPS DE L'ARBITRAGE

1. Se déplacer sur toute la partie du terrain sous sa responsabilité 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) et son assistant (par son drapeau, photo 6) indiquent le sens d'attaque de l'équipe qui en bénéficie.



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

Coiner. Ou plus exactement coup de pied de coin. Le directeur de jeu montre la direction du piquet de coin.

