



### DIMENSIONS

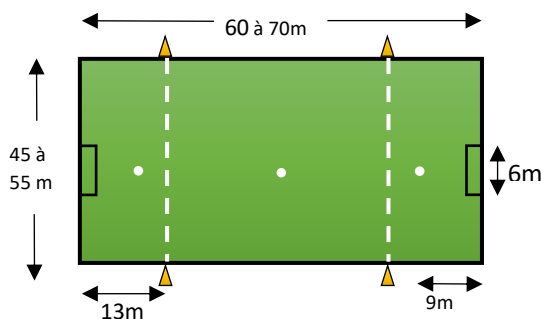
- Terrain de dimension réduite (un demi-terrain)
- But de 6m de large sur 2,10 de hauteur (préconisé)

### REGLES DE BASE

- Durée préconisée < 60' (BG) et 75' (MG) par journée
- Durée d'un match (entre 8 à 15' par mi-temps)
- Sur un match sec : 2x20' (BG); 2x25' (MG) au max.
- Match en 7 contre 7 (6 joueurs de champ et un gardien de but).
- Ballon taille 4 en BG et 5 en MG
- 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) par une passe ; sauf dans les 13 m offensif où on ne joue qu'à la main, interdiction de marquer depuis la touche.
- Sortie du ballon derrière le but : Remise en jeu du gardien au pied par un ballon arrêté (6m).
- Corner : si le ballon sorti par un défenseur sur le côté de son but.

### FAUTES

- Tenir, pousser, faire un tacle, frapper.
- Coups francs directs (adversaires à 9 mètres)
- Coups francs indirects (passe au gardien)
- Pénalty à 9 m

### SURFACE DE REPARATION

- Sur toute la largeur du terrain, profondeur de 13m matérialisée par 2 plots de part et d'autre sur les lignes de touche.
- Hors-jeu au 13 m

### GARDIEN DE BUT

- Relance à la main et au pied sur ballon roulé au sol ; 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 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) indique le sens d'attaque de l'équipe qui en bénéficie.



### LE COUP FRANC INDIRECT

Bras à la verticale : le coup franc est indirect.



### LE COUP DE PIED DE COIN

Corner. 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).