

COMPOSITION DES EQUIPES

Match à 7 contre 7 sur un demi-terrain. Les équipes ont la possibilité de jouer à plus ou moins de 7 si elles sont d'accord toutes les deux sur ce point.

Une équipe doit être considérée forfait si elle présente moins de 5 joueurs.

ORGANISATION DES RENCONTRES

Durée des rencontres: 2 x 20 minutes. Les équipes peuvent s'entendre sur une durée différente (plus longue).

Les rencontres doivent avoir commencé à 12h30, sans quoi la ou les équipes défaillantes seraient déclarées forfaits.

REGLES DU JEU

Les compétitions obéissent bien sûr aux lois du jeu de football telles qu'édictées par la FIFA, ainsi qu'aux dispositions particulières ci-dessous :

1. Nombre de remplacements illimité, obligatoirement lors d'un arrêt de jeu. Le changement doit se faire sur sa possession ou lors d'un changement adverse (ou si le ballon part loin), le but étant de ne pas couper une action adverse ou ralentir le jeu par un changement. Si changement en cours de jeu, coup-franc pour l'autre équipe. Si plus de 7 joueurs, faire sortir les joueurs et coup-franc pour l'autre équipes.
2. Touches au pied (but direct accepté).
3. Tacles interdits, sanctionnés par un coup-franc, un penalty s'ils sont dans la surface. Tout joueur n'étant pas en appui sur ses deux pieds (les genoux ne comptent pas) ne peut jouer le ballon, intercepter une passe ou sauver une touche, corner ou un but. Le gardien de but peut évidemment se coucher pour effectuer un arrêt ou repousser le ballon tant que l'intention principale est d'aller chercher le ballon avec ses mains. Il sera sanctionné si l'arbitre considère qu'il puisse nuire à l'intégrité physique de l'attaquant en se jetant les pieds en avant par exemple.
4. Tous les actes d'anti-jeu tels que tirages de maillot, obstructions, poussettes, etc. sont proscrits.
5. Il n'y pas de hors-jeu.
6. Sur une passe avec le pied d'un de ses coéquipiers, le gardien de but n'a pas le droit de prendre le ballon à la main. Dans ce cas, l'arbitre siffle un coup-franc indirect à l'endroit où le gardien s'est saisi du ballon. Si la faute est à moins de 5 mètres de la ligne de but, le mur sera sur la ligne de but et le coup-franc sera reculé à 5 mètres de cette dernière.
7. Tous les autres coups-francs sont directs, le mur est à sept mètres. Ils sont tirés au coup de sifflet de l'arbitre.
8. Toute faute dans la surface (tacles y compris) sera sanctionnée d'un penalty. La surface est limitée par les lignes bleues, qui peuvent s'étendre jusqu'à la ligne de touche selon le terrain
9. En cas de faute grossière effectuée par le joueur en position de dernier défenseur : main volontaire (y compris par le gardien en dehors de sa surface), tirage de maillot, obstruction ou toute autre faute volontaire, l'arbitre sifflera un penalty, même si la faute est commise à l'extérieur de la surface.
10. Les joueurs devront se conformer pour leur équipement aux indications données sur les stades où ils jouent. En particulier, ces stades étant tous équipés de pelouse synthétique, les crampons vissés sont interdits.

SANCTIONS

Si un joueur provoque des incidents, l'arbitre peut prononcer une expulsion temporaire (temps à l'appréciation de l'arbitre) à l'encontre du joueur fautif, une expulsion définitive en cas de récidive. L'arbitre peut décider de sanctionner l'équipe en la faisant jouer à un joueur de moins pendant la durée de l'exclusion ou de faire effectuer un remplacement forcé.

Lorsque la situation l'exige (incidents graves entre joueurs, contestations répétées et virulentes de ces décisions, jeu trop brutal de l'ensemble de l'équipe, etc.), l'arbitre doit faire parvenir à l'organisateur un rapport décrivant les faits, qui décidera de sanctions à appliquer.

Mémo Règles

Délimitation de la surface de jeu et de la surface de réparation

Changement sur arrêt de jeu

Changement sur sa possession ou lors d'un changement adverse. Si changement en cours de jeu, coup franc pour l'équipe adverse.

Touches au pied

But direct accepté

Tacles interdits

Tout joueur n'étant pas en appui sur ses deux pieds (les genoux ne comptent pas) ne peut jouer le ballon, intercepter une passe ou sauver une touche, corner ou un but.

Tous les coups francs sont directs (sauf le cas suivant)

Passe au pied au gardien + saisie du ballon à la main : coup franc indirect.

Le mur doit être placé à 7 mètres.

Pénaltys

Fautes dans la surface ou fautes grossières en dehors de la surface (Main volontaire, dernier défenseur, anti-jeu, ...)

Pas de hors-jeu

Expulsions temporaires

Temps à l'appréciation de l'arbitre

Fair-Play

Envers les règles du jeu, l'arbitre et les joueurs adverses