

## 1 / ORGANISATION ET CONDITIONS MATERIELLES

### A) DIMENSIONS

Terrain : 40x20m Buts : 3x2m Ballon : ex. senior hommes : 58 à 60 cm de diamètre.

### B) TENUES

Sont interdits : boucles d'oreilles, chaînettes, collier, bracelets, montres, ...

## 2 / L'ARBITRE

est le seul Directeur du match.

**Ses décisions sont sans appel.**

Les gestes d'arbitrage sont à connaître.

## 3 / ZONE ET ATTAQUANT

- avec ou sans ballon, l'empiétement (marcher en ZONE ou à peine sur la ligne) est sanctionné par un JET FRANC.
- si j'effectue une passe ou un tir, je peux marcher ou retomber en ZONE, à condition de ne plus être en contact avec le ballon et de quitter cette surface par le chemin le plus court sans gêner mes adversaires.

## 4 / ZONE ET DEFENSEUR

- avec ou sans ballon, l'empiétement (marcher en ZONE ou à peine sur la ligne) est interdit : sanctionné par un JET FRANC AUX 9m. si c'est involontaire et gênant, par un PENALTY si c'est intentionnel ou répétitif.

## 5 / ZONE ET GARDIEN

Il peut quitter sa surface de but sans la balle et jouer comme n'importe quel joueur de champ, mais :

- pas de retour en zone avec la balle sinon PENALTY (ou jet de 7m.)
- pas de passe au gardien dans sa zone sinon PENALTY.
- Il ne peut pas jouer la balle avec le pied ou la jambe si la balle ne se dirige pas vers le but.
- Il ne doit pas retarder volontairement le jeu.
- Il ne doit pas mettre en danger ses adversaires dans ses actions de défense.

## 6 / LE BALLON

- Tout ballon en contact avec la surface de but appartient au gardien.
- Toute balle en train de rebondir dans la zone peut être jouée par tout joueur au moment où elle est en l'air.

## 7 / MANIEMENT DU BALLON

### A) JE PEUX :

- lancer , pousser, attraper la balle à l'aide de tout le corps sauf les jambes (en dessous du genou) et les pieds.
- tenir la balle pendant 3 secondes maximum.
- faire 3 pas maximum (chaque déplacement de pied est compté) avec le ballon dans les mains (sinon faute : MARCHER)

### B) JE NE PEUX PAS (sinon JET FRANC) :

- me jeter sur une balle arrêtée ou qui roule au sol.
- jouer passivement.
- faire une passe pour moi-même, en l'air.
- repartir en dribble (si je me suis arrêté après un dribble, balle tenue à 2 mains, je dois me séparer de la balle après les 3 pas autorisés et avant la fin des 3 secondes).



## 8/ CONDUITE ENVERS LES ADVERSAIRES

### A) JE PEUX :

- ôter la balle à l'adversaire avec la main ouverte (ne pas l'arracher, ni même la frapper du poing).
- - barrer avec mon corps (pas les bras, ni les mains, ni les jambes) le chemin de l'adversaire même s'il n'a pas le ballon.

### B) JE NE PEUX PAS :

- faire semblant ou lancer vers lui le ballon de façon dangereuse.
- bousculer, retenir, ceinturer, faire un croc-en-jambe, agir dangereusement.

RISQUES D'EXCLUSION voir d'EXPULSION.

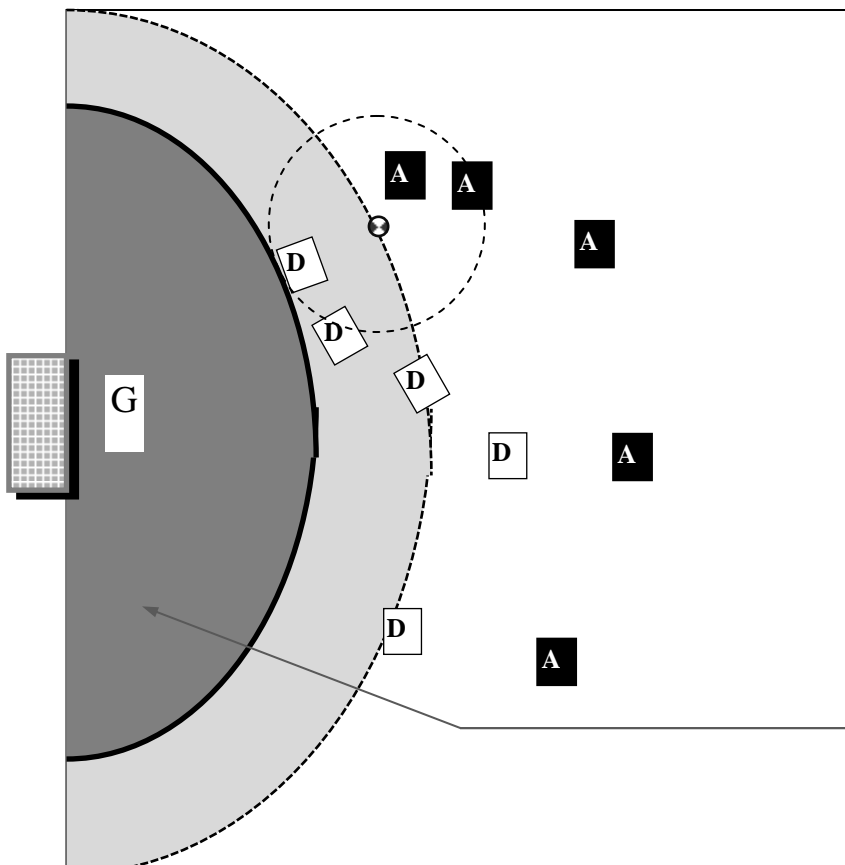
## 9/ BUT ET SORTIE DE JEU

Il n'y a but ou sortie que lorsque la balle toute entière franchit toute la ligne.

JE PEUX marquer un but directement sur toute BALLE ARRETEE lors de :

jet franc ou coup franc, renvoi du gardien, engagement, 7 mètres ou penalty, remise en jeu (touche ou corner, coup de coin en français), les adversaires fautifs doivent être à 3 mètres du joueur qui remet en jeu.

Rappel : les surfaces interdites sur lancer franc aux 9 mètres :



**A** **attaquant** : jamais dans [ ] avant le coup-franc.

**D** **défenseur** : où il veut mais à 3m. du ballon.

zone où seul (G) le **gardien** peut évoluer : aucun défenseur ou attaquant.

### A) JET FRANC, OU COUP FRANC :

- si l'arbitre siffle une faute contre moi et que j'ai la balle, je dois immédiatement la poser au sol sinon exclusion de 1 minute.
- après que l'arbitre ait sifflé une faute contre mes adversaires, j'ai 3 secondes pour jouer ma balle (tir ou passe exclusivement, sans attendre d'autre coup de sifflet) à condition que :
  - . je sois à l'endroit précis de la faute ou de la ligne des 9m.
  - . j'ai toujours un contact avec le sol.
  - . les adversaires soient à 3 m.
- si une faute est commise entre les lignes "zone" et "9 mètres", la faute sera réparée sur la ligne de coup franc (9 m., en pointillés), à l'endroit le plus proche d'où a été commis cette faute.

### B) TOUCHE :

La remise en jeu s'effectue en posant un pied sur la ligne de touche, à l'endroit où la balle est sortie (sinon Coup Franc pour les autres).

### C) CORNER (COUP DE COIN):

Sifflé chaque fois que la balle sort du terrain au dessus d'une ligne de but appartenant au camp du défenseur, dernier joueur à avoir touché cette balle. Cependant, si ce dernier joueur est le gardien, il n'y a pas de corner, mais RENVOI par le gardien.

Il se joue avec un pied sur la ligne, dans l'angle du terrain où est sortie la balle.