

Règlements Sportifs de Football Sport Adapté



Règlements applicables jusqu'au 31/08/2009

Règlements Sportifs Football

Sommaire

<u>Préambule</u>	1
<u>Article 1 : Championnat de France de Football à 7 : Division I - Division II et Division III</u>	2
A. Catégories d'âge	2
B. Temps de jeu autorisé	2
C. Conditions de participation des équipes	2
D. La phase finale	2
E. Changement de catégories	3
F. Règlement du Football à 7	3
1. <i>Les Lois du Jeu</i>	3
2. <i>Feuilles de match</i>	7
3. <i>Terrain de Jeu Football à 7</i>	8
<u>Article 2 : Coupe de France des sélections :Football à 11</u>	10
A. Les participants	10
B. Détection	10
C. Moyens	10
D. Règlement du Football à 11	10
1. <i>Les Lois du Jeu</i>	10
2. <i>Feuilles de match</i>	15
3. <i>Terrain de Jeu Football à 11</i>	
<u>Article 3 : Football à 5</u>	19
<u>Annexe 1 : Feuille de match Football à 7</u>	20
<u>Annexe 2 : Feuille de match Football à 11</u>	22
<u>Annexe 3 : Feuille de match Football à 5</u>	23

Préambule

A la manière de R. Kipling

Ch. Fisset (Ligue Football de Normandie)

*Si tu veux bien admettre que tu ne sais pas tout
Et qu'il te faut toujours apprendre,
Si tu sais écouter les leçons des aînés,
Sans jamais les croire inutiles,
Si tu peux à ton tour conseiller les plus jeunes
Sans prendre des airs protecteurs,
S'il t'arrive de te dire à toi même
"Aujourd'hui, ça n'a pas marché*

*Si tu peux supporter, sans crier à l'intrigue,
Qu'on semble ignorer ta valeur,
Si tu es incapable d'être jaloux des autres
Lorsqu'ils sont mieux servis que toi,
Si tu prends la défense d'un collègue attaqué,
Au lieu de te dire : "J'aurais fait mieux."
Si, faisant le silence sur tes propres mérites,
Tu applaudis à ceux d'autrui.*

*Si ton désir est de passer inaperçu,
Au lieu de te mettre en vedette,
Si tu sais dominer vraiment une rencontre
Sans pour cela faire du spectacle,
Si tu fais ton devoir, sans penser un instant
Aux journaux ni à la galerie,
Si tu es assez fort pour ne faire aucun cas
Des applaudissements ou des cris,*

*Si tu fais tout cela, si tel est ton programme,
Si jamais tu t'en écarteres,
Tout n'est peut-être pas parfait encore
(Et tu en conviendras toi-même)
Mais tu seras demain, si tu ne l'es déjà,
Un de ces vrais arbitres que réclame le sport,
Et plus tard, ceux-là même qui te huent aujourd'hui
Diront de toi : "C'était quelqu'un"*

Article 1 : Championnat de France de Football à 7 - Division I - Division II - Division III

A. Catégories d'âge

La Commission Sportive Nationale Football préconise le tableau suivant pour la durée de validité de ce règlement :

Années	Jeunes			Seniors	Vétérans
	- 11 ans	12 / 15 ans	16 / 20 ans	21 / 34 ans	35 ans et plus
2005 / 2006	1995 et après*	1994/1991**	1986/1990**	1985/1972**	1971 et avant***
2006 / 2007	1996 et après*	1995/1992**	1987/1991**	1986/1973**	1972 et avant***
2007 / 2008	1997 et après*	1996/1993**	1988/1992**	1987/1974**	1973 et avant***
2008 / 2009	1998 et après*	1997/1994**	1989/1993**	1988/1975**	1974 et avant***

Divisions	Divisions I et II	Divisions I-II-III	Division unique
-----------	-------------------	--------------------	-----------------

* joueurs nés après le 1er janvier de l'année indiquée

** joueurs nés entre le 1er janvier et le 31 décembre de la période considérée

*** joueurs nés avant le 31 décembre de l'année indiquée

Surclassement :

Un jeune joueur peut participer dans la catégorie supérieure à sa tranche d'âge, à condition de présenter :

Un certificat médical visé par un médecin possédant la spécialité « médecine du sport » Le médecin devra faire figurer, la mention "surclassement autorisé pour la compétition en football.

B. Temps de jeu autorisé

- 20 ans et moins : 90 minutes de jeu par jour
- plus de 20 ans : 120 minutes de jeu par jour

C. Conditions de participation des équipes

- Sont concernées toutes les équipes disputant un championnat régional ou départemental de la Fédération Française du Sport Adapté
- L'engagement d'une équipe doit être validé par le comité départemental et le comité régional impérativement
- La région ou le département devront transmettre les résultats des championnats à la commission.

D. La Phase Finale

Elle sera organisée si possible dans le courant du mois de mai de chaque année par une association, un département, ou une région, qui se sera auparavant porté candidat au moins un an avant le terme prévu. L'organisateur aura une équipe automatiquement qualifiée pour la phase finale dans la catégorie de son choix, sans que cela ne porte préjudice aux autres équipes évoluant dans son championnat.

E. Changement de Catégories

Montée et descente en fonction du nombre d'équipes inscrites aux championnats :

- Championnat à 10 équipes :
 - Le 1^{er} monte
 - Le dernier descend
- Championnat de 11 à 15 équipes :
 - Les deux premiers montent
 - Les deux derniers descendent
- Championnat à plus de 16 équipes :
 - Les quatre premiers montent
 - Les deux derniers descendent

F. Règlement du Football à 7

1. Les Lois du Jeu

Loi 1

- **Le terrain de jeu**

Le terrain doit avoir les dimensions suivantes :

— longueur : 50 à 75 mètres

— largeur : 45 à 55 mètres

Ces dimensions correspondent à un demi-terrain à onze. Les surfaces de réparation sont déterminées par des lignes tracées à 13 mètres des lignes de but et parallèles à celles-ci.

— Dimensions des buts : 6m x 2,10m (tolérance : 2m)

Les buts doivent être fixés au sol afin d'éviter tout risque de bascule.

— Les rayons du cercle central : 6m - penalty : 9m - ligne de but : 5m.

Il est recommandé d'utiliser si possible la moitié d'un terrain réglementaire, voire simultanément les deux moitiés, en prévoyant une zone neutre entre les deux terrains ainsi constitués (3m).

Loi 2

- **Le ballon**

Le ballon est sphérique et en cuir ou en autre matière officialisée.

Son poids :

- Jeune : 390 à 350 g au moins (taille 4)

- Senior : 450 à 410 g au moins (taille 5)

Sa circonférence :

—Jeune : 66 cm au plus et 63,5 cm au moins est recommandé

— Adulte : 70 cm au plus et 68 cm au moins.

En championnat, l'équipe recevante fournit le ballon.

Pour les autres compétitions, l'arbitre choisit le ballon présenté par chaque équipe.

Loi 3

- **Nombre de joueurs**

Une équipe se compose de 7 joueurs (dont un gardien de but) sur le terrain plus 3 remplaçants.

Ceux-ci peuvent entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie, à condition d'attendre un arrêt de jeu et se présenter à l'arbitre.

Les joueurs remplacés peuvent continuer à participer à la rencontre en qualité de remplaçants.

Remarque

Un match ne peut se dérouler si une équipe présente moins de 6 joueurs.

7 joueurs et 3 remplaçants sur la feuille de match

Même chose pour les inscriptions des associations qualifiées aux phases finales du Championnat de France (10 joueurs).

Loi 4

• Arbitre

Il prendra une décision dans tous les cas litigieux. Toutes ses décisions à propos de question de fait, sont sans appel. Par exemple, s'il accorde un but qu'il juge régulièrement marqué, le but reste valable envers et contre tout.

- Il peut toujours revenir sur sa décision, pour autant que le jeu n'ait pas repris
- Il est le seul chronométrateur de la partie
- Il peut arrêter la partie si ses pouvoirs ne restent pas entiers.
- Il arrête temporairement le match, si, à son avis, un joueur est sérieusement blessé et le fait transporter hors du terrain.
- Il laisse le jeu se poursuivre quand l'équipe contre laquelle une faute a été commise peut en tirer un avantage et sanctionne la faute commise initialement si l'avantage escompté n'intervient pas.
- Il prendra les mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une faute passible d'avertissement ou d'exclusion. Il notera les faits sur sa carte d'arbitrage, le tout étant reporté sur la feuille de match à la fin de la rencontre.

Loi 5

• Arbitres assistants

2 **arbitres assistants**, sans lesquels le match ne peut se jouer, aideront l'arbitre.

Les **arbitres assistants** doivent suivre les consignes de l'arbitre et l'aider à contrôler le match en accord avec les Lois du Jeu. Ils ne doivent pas marquer leur dissentiment à son égard. Ils veilleront à signaler sans hésitation et sans ambiguïté. L'arbitre doit pouvoir se reposer entièrement sur eux pour ce qui est de leurs attributions.

Loi 6

• Durée de la partie

- Jeunes :
 - * 10/11 ans : 2 x 15 minutes
 - * 12/15 ans : 2 x 20 minutes
 - * 16/20 ans : 2 x 25 minutes
- Seniors :
 - * Division I : 2 x 30 minutes
 - * Division II : 2 x 25 minutes
 - * Division III : 2 x 15 minutes
 - * Vétérans : 2 x 25 minutes (35 ans et +)

Attention

Jamais de prolongations ; en cas d'égalité si qualification indispensable, 5 joueurs de chaque équipe, ayant terminé le match, tirent un coup de pied au but (du point du penalty). Pour cette épreuve, l'arbitre effectue un tirage au sort pour déterminer l'équipe qui débute. Le capitaine vainqueur du tirage a la possibilité de choisir, soit débiter l'épreuve, soit laisser l'équipe adverse commencer. En cas d'égalité au terme des 5 tirs de chaque équipe, l'épreuve continue dans le même ordre jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre au terme du même nombre de tirs.

Loi 7

• Coup d'envoi

Le capitaine favorisé par le sort choisit obligatoirement le camp.

Les joueurs de l'équipe opposée à celle qui donne le coup d'envoi ne pourront s'approcher à moins de 6 mètres du ballon jusqu'à ce que le coup d'envoi ait été donné.

Loi 8

- **Ballon en jeu et hors du jeu**

Le ballon est hors du jeu quand il a dépassé entièrement les limites du champ de jeu soit à terre soit en l'air ou quand la partie est arrêtée (Donc, le ballon peut être hors du jeu alors qu'il se trouve sur le champ de jeu). Cet apparent paradoxe provient de la confusion entre le ballon hors du jeu et hors du champ de jeu. Le ballon est en jeu tant que l'arbitre n'a pas pris de décision.

Le ballon reste en jeu s'il touche la barre, le montant, le drapeau ainsi que les arbitres, sans sortir du champ de jeu.

D'autre part, on ne peut jamais accorder un coup franc si le ballon n'est plus en jeu, mais seulement notifier un avertissement ou une expulsion.

Loi 9

- **But marqué**

Le but est valable lorsque le ballon a franchi entièrement la ligne de but, entre les montants et sous la barre transversale.

Si un attaquant jette ou **joue volontairement de la main** ou du bras le ballon qui pénètre dans les filets le but n'est pas valable.

Si un défenseur jette dans ses buts (sauf sur une rentrée de touche), joue ou frappe le ballon de la main ou du bras, le but est valable.

Loi 10

- **Hors-jeu**

- Division 1

Le joueur n'est hors-jeu que s'il se trouve dans la partie du terrain comprise entre la ligne de but et celle des 13 mètres adverses.

Un joueur n'est jamais hors-jeu s'il n'est pas plus avancé que le ballon au moment où celui-ci lui est adressé par un partenaire. Il n'est pas hors-jeu non plus :

1. s'il a au moins deux adversaires plus rapprochés que lui de leur propre ligne de but,
2. s'il ne se trouve simplement qu'en position de hors-jeu,
3. s'il reçoit directement le ballon sur un coup de pied de but,
4. s'il reçoit directement le ballon sur un coup de pied de coin,
5. s'il reçoit directement le ballon sur une rentrée de touche,
6. s'il reçoit directement le ballon sur une balle à terre.

Un joueur qui se trouve simplement en position de hors-jeu ne sera pas pénalisé, si dans cette position, il n'influence pas le jeu, ne gêne pas un adversaire, ne tente pas d'obtenir un avantage de sa position. L'arbitre laissera le jeu se dérouler.

- Division 2

Même règle à appliquer avec plus de souplesse

- Division 3

Etre plus conciliant mais sanctionner la position du joueur qui se trouve dans un hors-jeu important.

Loi 11

- **Fautes et comportement antisportif**

- a) Donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire
- b) Faire ou essayer de faire un croche-pied à un adversaire
- c) Sauter sur un adversaire
- d) Charger un adversaire
- e) Frapper ou essayer de frapper un adversaire
- f) Bousculer un adversaire
- g) Tacler un adversaire pour s'emparer du ballon en touchant l'adversaire avant de jouer le ballon
- h) Tenir un adversaire

- i) Cracher sur un adversaire
- j) Toucher délibérément le ballon de la main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation)

L'arbitre, appréciant la gravité de la faute, pourra accorder à l'équipe adverse, soit un coup franc direct, soit un coup de pied de pénalité qui sera donné, face au but, à une distance de 13 mètres, lorsqu'un joueur, en dehors de sa surface de réparation mais dans son propre camp commet l'une des 10 fautes précédentes

Il en sera de même pour les fautes suivantes après que le joueur fautif aura reçu un avertissement :

- Enfreindre avec persistance les lois du jeu
- Désapprouver en paroles ou en actes les décisions de l'arbitre
- Se rendre coupable d'un comportement antisportif
- Tenir des propos ou faire des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers,
- Agir volontairement contre l'esprit du jeu, par exemple en jouant le ballon avec la main pour arrêter une attaque adverse ou en passant un croc-en-jambe à un adversaire alors qu'il se trouve débordé.

Loi 12

- **Coups francs**

On dit communément qu'un joueur a commis un coup franc. C'est une expression fâcheuse. Il faut dire "un joueur a commis une faute".

Le coup franc est la sanction de la faute : le ballon est donné à l'équipe adverse qui le joue, ballon arrêté, avec l'accord de l'arbitre.

Les adversaires se placent à 6 mètres du ballon.

Loi 13

- **Coup de pied de réparation et coup de pied de pénalité**

Le coup de pied de réparation est tiré à 9 mètres.

Si un joueur de l'équipe défendante commet intentionnellement hors de sa surface de réparation une des 10 fautes importantes (cf. ci-dessus de a à j), "un coup de pied de pénalité" pourra être ordonné par l'arbitre. Il sera donné dans les mêmes conditions que le coup de pied de réparation, mais à une distance de 13 mètres de la ligne de but adverse, face au but et sans mur.

Tous les joueurs se tiennent dans le champ de jeu, en dehors de la surface des 13 mètres.

Le gardien doit rester sur la ligne de but, entre les montants. Le gardien peut se déplacer sur sa ligne de but, voire sautiller, mais il ne peut pas avancer tant que le ballon n'a pas été botté. Si le but est marqué malgré cette infraction, il doit être accordé. Sinon, le coup de pied de réparation est à recommencer.

Loi 14

- **Rentrée de touche**

- Division I

Lorsque le ballon a entièrement franchi la ligne de touche, soit à terre, soit en l'air, la remise en jeu est accordée à l'équipe du joueur qui a touché en dernier le ballon.

Le joueur doit avoir au moins partiellement les deux pieds soit sur la ligne de touche, soit sur la bande de terrain extérieure à cette ligne.

Le ballon, doit être tenu des deux mains, lancé depuis la nuque et par-dessus la tête.

Si le ballon pénètre directement dans le but adverse sur rentrée de touche, le but n'est pas valable.

Le jeu reprend par un coup de pied de but.

Pas de hors-jeu sur rentrée de touche

- Divisions II - III et Vétérans

Si mal faite le même joueur peut la refaire.

Loi 15

- **Coup de pied de but**

Le ballon sera remis en jeu par coup de pied de but lorsqu'il est entièrement sorti du terrain par la ligne de but (en dehors des buts) soit à terre, soit en l'air après avoir été touché en dernier par un joueur de l'équipe attaquante.

Pour l'exécution, le ballon sera placé à une distance de 9 mètres de la ligne de but, à droite ou à gauche du point de réparation. Le ballon sera envoyé dans le jeu par un joueur de l'équipe défendante. Il ne sera en jeu qu'une fois dépassée la ligne des 13 mètres (surface de réparation football à 11). Pour l'exécution, les joueurs de l'équipe adverse devront se trouver en dehors de la surface des 13 mètres.

Loi 16

- **Coup de pied de coin (corner)**

Le coup de pied de coin est accordé quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but soit à terre, soit en l'air, touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe défendante.

Le ballon est placé à l'intérieur du quart de cercle de 1 mètre.

Les adversaires se tiennent au moins à 6 mètres du ballon.

Le but est valable si le ballon pénètre directement dans les filets adverses.

Pas de hors jeu, sur coup de pied de coin, mais cette loi devient applicable dès que le ballon a été touché par un joueur autre que le tireur du corner.

Loi 17

- **Nouvelles règles FIFA**

Le gardien ne peut se saisir du ballon à la main dans sa surface de réparation que dans deux cas bien précis :

1. si son partenaire lui transmet le ballon autrement que du pied
et
2. si le ballon vient directement de l'adversaire.

Loi 18

- **Equipement des Joueurs**

L'équipement des joueurs est celui prévu par la loi 4 du Football à onze

— une culotte courte ou short

— une paire de bas

— une paire de chaussures (elles ne doivent pas être munies de métal même recouvert)

— un maillot numéroté

— le port des protège tibias est obligatoire (ils doivent être entièrement recouverts par les bas).

La couleur du maillot du gardien de but devra être différente de celle des deux équipes en présence et de l'arbitre.

Le gardien de but peut porter une casquette à visière non rigide, ainsi que des gants ou un pantalon spécifique à sa fonction.

Les collants sont autorisés à condition qu'ils soient portés en dessous de l'équipement officiel.

Comme dans le foot à 11, le port d'objets dangereux (montres-bracelets, ...) est interdit.

Les joueurs portent de préférence des chaussures à crampons multiples ; les chaussures de basket et de tennis sont tolérées.

2. Feuilles de matchs

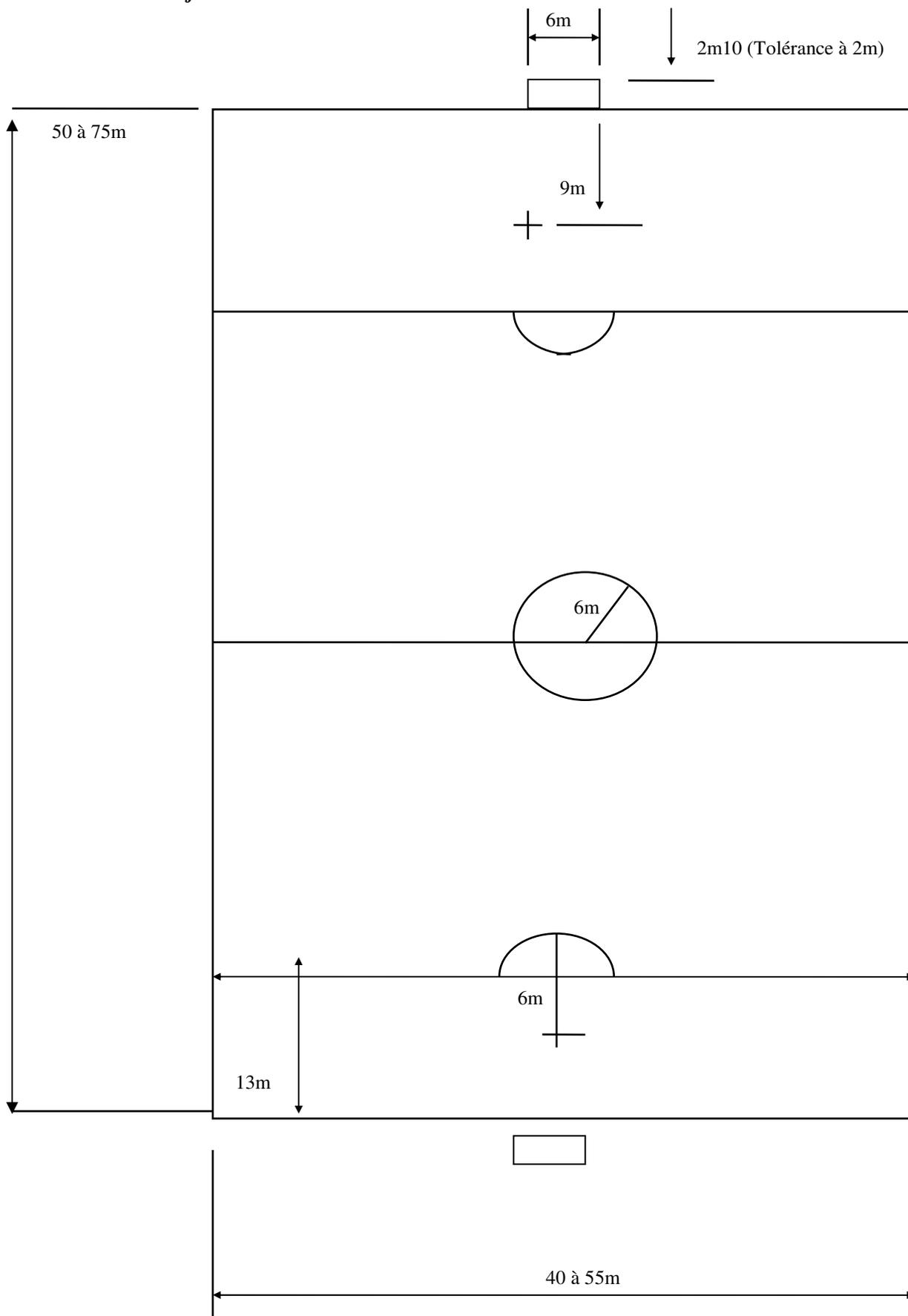
A chaque étape du déroulement du Championnat de France, les organisateurs des rencontres devront exiger que les feuilles de match soient correctement remplies. (Nom - Prénom - N° de Licence des Joueurs - Scores - Signatures des arbitres et des capitaines. Le tout inscrit lisiblement). Cf. Annexe : modèle de feuilles de matchs.

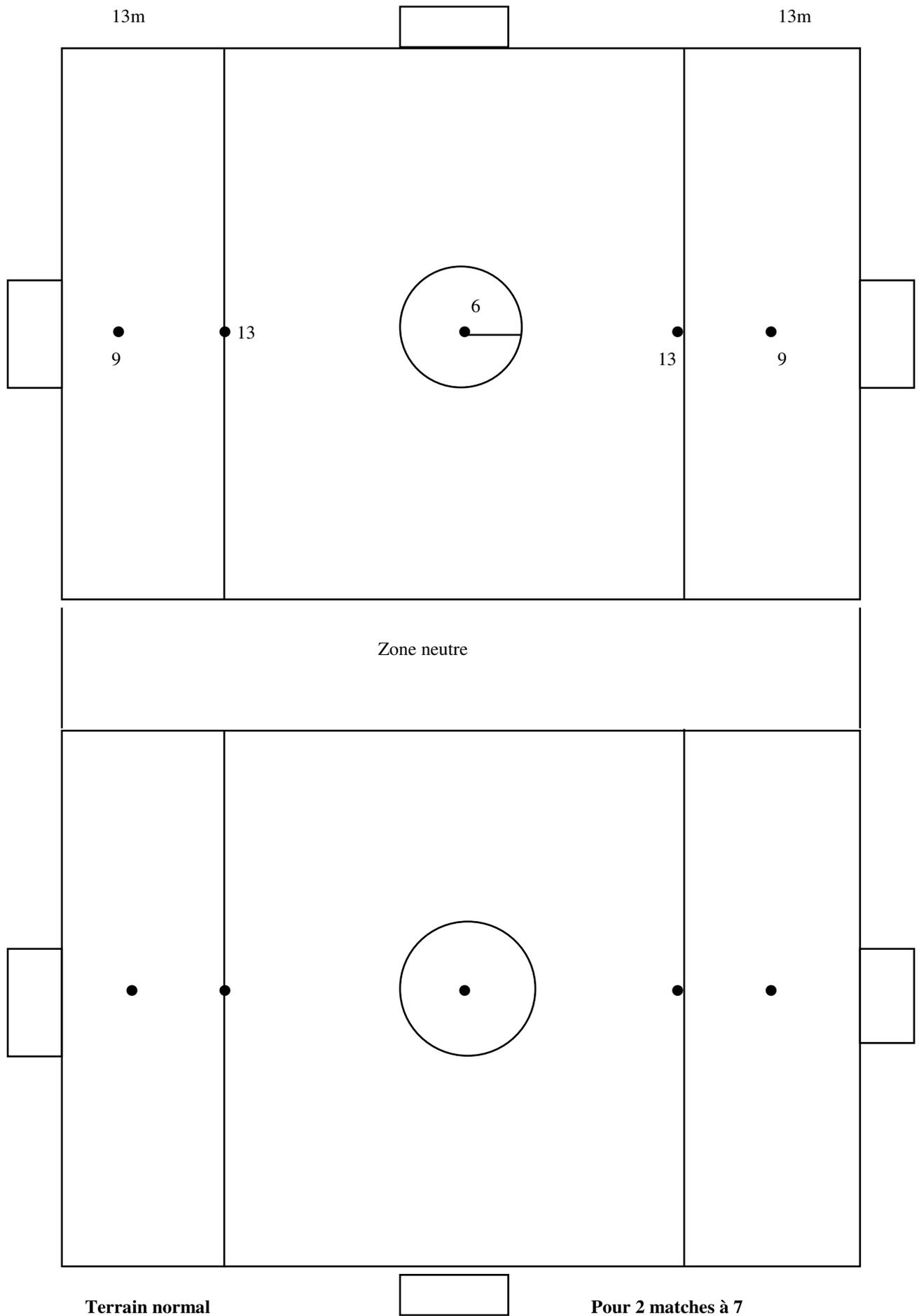
Pour toutes les catégories, les responsables régionaux devront porter, en début de saison, sur les livrets sportifs des joueurs, l'indication qu'ils participent bien à un championnat régional ou départemental. (Mettre le cachet de la région ou département et signer).

Football à 7 : 7 joueurs plus 3 remplaçants

Football à 11 : 11 joueurs plus 4 remplaçants

Le terrain de jeu Football à 7





Article 2 : Coupe de France des sélections football à 11

A. Les participants

Joueurs de plus de 16 ans évoluant dans un championnat départemental ou régional Sport Adapté

Les inscriptions sont ouvertes aux sélections régionales ou départementales

B. Détection

Implication des Commissions Sportives Régionales qui désigneront un ou des responsables techniques compétents dans la discipline.

C. Moyens

- Rencontres dans les championnats départementaux ou régionaux
- Différents tournois
- Regroupement des équipes
- Mise en place d'un groupe présélectionné en vue d'une journée de tests afin de sortir une sélection régionale de 15 joueurs.

D. Règlement du Football à 11

1. Les Lois du Jeu

Loi 1

- **Le terrain**

Quatorze mesures à connaître :

- 120 à 90m : ligne de touche
- 90 à 45m : ligne de but
- 16,50m : surface de réparation
- 11m : point de réparation : ligne de touche
- 9,15m : cercle central et arc de réparation
- 7,32m : longueur intérieure des buts
- 5,50m : surface de but
- 1,00m : quart de cercle de la surface de coin
- 0,12m : largeur maximum des barres, montants de but et lignes
- 2,00m : départ de la ligne des photographes derrière le piquet de coin
- 3,50m : arrivée de cette ligne derrière la ligne marquant la surface de but
- 6,00m : distance de cette ligne derrière les buts

Le terrain doit être tracé et posséder ses quatre drapeaux de coin, de 1,50 mètre de hauteur minimum.

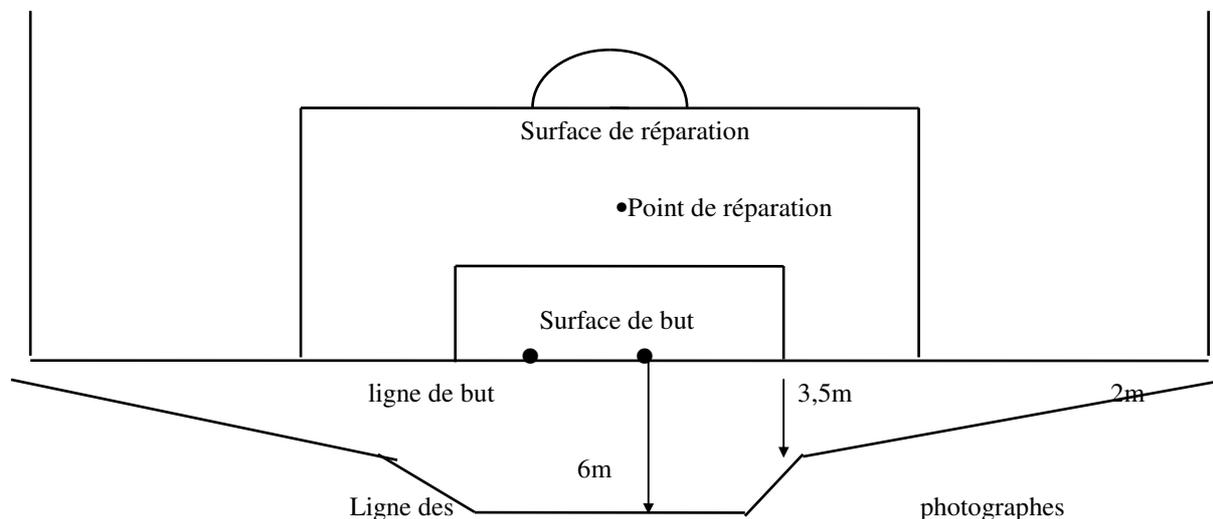
L'arbitre ne peut prendre la responsabilité de jouer sur un terrain non tracé.

Les lignes délimitant le terrain font partie des surfaces qu'elles délimitent

Les lignes intérieures font également partie des surfaces intéressées.

Seul l'arbitre, et à tout moment, a le droit de déclarer le terrain impraticable ; il le fera quand :

- le démarrage devient impossible,
- les joueurs peuvent se blesser en tombant
- en cas de brouillard (après avoir placé les assistants à leur piquet de coin respectif, s'ils ne se voient pas, le match n'a pas lieu ou est interrompu. Attente maximale de 45 minutes)
- les conditions atmosphériques (exemple : orage violent, terrain inondé, etc.)
- en un mot, quand le jeu ne peut plus se pratiquer normalement, ni être contrôlable.



Loi 2

• Le ballon

- Le ballon sera sphérique : l'enveloppe extérieure sera en cuir ou en une autre matière approuvée. Aucune matière susceptible de constituer un danger pour les joueurs ne pourra être utilisée dans sa confection.
- Le ballon aura une circonférence de 70 cm au plus et de 68 cm au moins. Il pèsera au début de la partie 450g au plus et 410g au moins. La pression devra être comprise entre 0,6 et 1,1 atmosphère (600 à 1100g/cm² au niveau de la mer).
- Il ne pourra être changé pendant le match qu'avec l'autorisation de l'arbitre.

Loi 3

• Nombre de joueurs

- 11 joueurs au maximum sur le terrain de jeu, dont un gardien de but.
- Le gardien de but, durant la partie, pourra être remplacé par un de ses partenaires ; il faut que l'arbitre soit préalablement averti par le capitaine. Le remplacement s'effectue à un arrêt de jeu.
- Un joueur peut être remplacé à n'importe quel moment de la partie et pour n'importe quel motif, sauf exclusion. 4 remplaçants au maximum sont autorisés pour 4 remplaçants possibles.

Loi 4

• Equipement des Joueurs

- L'équipement des joueurs est prévu ainsi :
 - une culotte courte ou short
 - une paire de bas
 - une paire de chaussures (elles ne doivent pas être munies de métal même recouvert)
 - un maillot numéroté
 - le port des protège tibias est obligatoire (ils doivent être entièrement recouverts par les bas)
- La couleur du maillot du gardien de but devra être différente de celle des deux équipes en présence et de l'arbitre.
- Le gardien de but peut porter une casquette à visière non rigide, ainsi que des gants ou un pantalon spécifique à sa fonction.
- Les collants, voire même survêtements, sont autorisés à condition qu'ils soient portés en dessous de l'équipement officiel.
- Le port d'objets dangereux (montres-bracelets, ...) est interdit.
- Les joueurs portent de préférence des chaussures à crampons multiples ; les chaussures de basket et de tennis sont tolérées.

Loi 5

- **L'arbitre**

- Il prendra les décisions dans tous les cas litigieux. Toutes ses décisions à propos de questions de fait sont sans appel. Par exemple, s'il accorde un but qu'il juge régulièrement marqué, le but reste valable envers et contre tout
- Il peut toujours revenir sur sa décision, pour autant que le jeu n'ait pas repris
- Il est le seul chronométreur de la partie

Loi 6

- **Les Arbitres assistants**

2 arbitres assistants seront désignés. Ils auront pour mission de signaler sous réserve de décision de l'arbitre :

- que le ballon est sorti du jeu
- l'équipe à laquelle revient le coup de pied de coin, le coup de pied de but ou la rentrée de touche
- si l'on désire un remplacement.

Ils aideront également l'arbitre à contrôler le jeu en application des lois. En cas d'ingérence non justifiée ou de conduite répréhensible d'un arbitre assistant, l'arbitre renoncera à ses services et prendra ses dispositions pour le faire remplacer. (Il portera ce fait à la connaissance de l'organisme compétent).

Les arbitres assistants seront munis de drapeaux fournis par le club sur le terrain duquel a lieu le match.

Un dirigeant sera amené à assister l'arbitre à défaut d'assistants officiels.

Loi 7

- **Durée de la partie**

- 2 périodes de 45 minutes, entrecoupées d'un repos de 15 minutes maximum.
- 2 périodes de 30 minutes pour les tournois en division 1 (mi-temps 10 mn).
- 2 périodes de 20 minutes pour les tournois en division 2 (mi-temps 10 mn).

Le temps perdu accidentellement ou intentionnellement doit être ajouté au temps réglementaire. De plus, l'arbitre décomptera 30 secondes minimum pour chaque remplacement et 1 minute minimum pour faire transporter un joueur blessé hors du terrain

Si une faute est sifflée dans les dernières secondes de chaque période, l'exécution de la sanction correspondante n'aura pas lieu au-delà du temps réglementaire, sauf s'il s'agit d'un penalty.

Loi 8

- **Coup d'envoi**

Le capitaine favorisé par le sort choisit obligatoirement le camp.

L'arbitre doit impérativement se placer derrière le ballon et à gauche du cercle central, à 5 mètres en retrait de la ligne médiane afin de ne pas gêner les joueurs et pouvoir contrôler la régularité du coup d'envoi.

Joueurs dans leur propre camp.

Ballon en jeu uniquement lorsqu'il a été botté vers l'avant

Après la mi-temps, les équipes changeront de camp et le coup d'envoi sera donné par un joueur de l'équipe qui n'a pas bénéficié du coup d'envoi au commencement de la partie.

Loi 9

• **Ballon en jeu et Hors du Jeu**

Le ballon est hors du jeu quand il a dépassé entièrement les limites du champ de jeu soit à terre ou soit en l'air ou quand la partie est arrêtée. Donc, le ballon peut être hors du jeu alors qu'il se trouve sur le champ de jeu.

Cet apparent paradoxe provient de la confusion entre le ballon hors du jeu et hors du champ de jeu. Le ballon est en jeu tant que l'arbitre n'a pas pris de décision.

Le ballon reste en jeu s'il touche la barre, le montant, le drapeau ainsi que les arbitres, sans sortir du champ de jeu.

Loi 10

• **But Marqué**

Le but est valable lorsque le ballon a franchi entièrement la ligne de but entre les montants et sous la barre transversale.

Si un attaquant jette ou joue volontairement de la main ou du bras le ballon qui pénètre dans les filets le but n'est pas valable.

Si un défenseur jette dans ses buts (sauf sur une rentrée de touche), joue ou frappe le ballon de la main ou du bras, le but est valable.

Loi 11

• **Le Hors-Jeu**

1. Un joueur est en position de hors-jeu s'il est plus près de la ligne de but adverse qu'à la fois le ballon et l'avant dernier adversaire sauf :
 - s'il se trouve dans sa propre moitié de terrain ou
 - s'il se trouve à la même hauteur que l'avant-dernier adversaire
 - s'il se trouve à la même hauteur que les deux derniers adversaires
2. Un joueur sera déclaré hors-jeu et sanctionné comme tel, seulement si l'arbitre estime qu'au moment où le ballon touche un de ses coéquipiers ou est joué par celui-ci, il prend une part active au jeu :
 - en intervenant dans le jeu
 - en influençant un adversaire
 - en tirant un avantage de cette position
3. Un joueur ne sera pas déclaré hors-jeu par l'arbitre
 - s'il ne se trouve simplement qu'en position de hors-jeu, ou
 - s'il reçoit directement le ballon lors d'un coup de pied de but, d'un coup de pied de coin, d'une rentrée de touche.
4. Si un joueur est déclaré hors-jeu, l'arbitre accordera un coup franc indirect à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise, à moins que celle-ci n'ait été commise dans la surface de but adverse auquel cas le coup franc indirect sera exécuté d'un point quelconque de la surface de but dans laquelle la faute a été commise.
5. Le hors-jeu ne doit pas se juger au moment où le joueur en cause reçoit le ballon mais bien au moment où le ballon lui est envoyé par un de ses partenaires. Un joueur qui ne se trouve pas en position de hors-jeu lorsqu'un de ses partenaires lui fait une passe ou botte un coup franc, ne devient pas hors-jeu s'il se porte en avant durant la trajectoire du ballon.

En division 2, les règles du hors-jeu ne sont applicables que dans les 16,50 m.

Loi 12

- **Fautes et comportement antisportif**

—Le rôle de l'arbitre est de réprimer à bon escient les actions déloyales, les incorrections et les violences

— La faute ne doit être sanctionnée que si elle est intentionnelle, mais à condition de constituer, en même temps un avantage pour l'équipe adverse

— Toutefois, l'application du principe de l'avantage ne doit pas être une cause de désordre et prétexte à laisser le jeu dégénérer

— A faute importante, sanction importante. A faute légère, sanction légère

— Le coup franc indirect et l'avertissement sont des sanctions légères

— Le coup franc direct et l'exclusion sont des sanctions importantes

— Il y a 10 fautes importantes qui provoquent un coup franc direct. Si ces fautes sont commises par un défenseur dans sa surface de réparation quelle que soit la position du ballon en jeu, le coup franc direct est transformé en coup de pied de réparation.

- **Passe au gardien (complément loi 11)**

Chaque fois qu'un joueur botte délibérément le ballon en direction du gardien de but de son équipe, ce dernier n'est pas autorisé à le toucher avec les mains. Cependant, si le gardien de but touche le ballon avec les mains, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise, sous réserve des circonstances particulières de la Loi VIII.

Précisions

1. Le verbe "botter", cité dans le texte précédent, se réfère uniquement à l'action, commise par un joueur, de jouer le ballon avec un pied ou avec les pieds.
2. La déviation du ballon, au moyen d'un pied ou des deux, est permise pour autant qu'elle ne soit pas intentionnelle (déviation involontaire ou mauvaise reprise d'un coéquipier).
3. Lorsqu'un coéquipier botte délibérément le ballon non pas en direction du gardien (par exemple à côté des buts) mais de manière à ce que celui-ci puisse s'en saisir, l'esprit des Lois incite à considérer cette action comme une passe intentionnelle vers le gardien. Par conséquent, si dans une telle situation, le gardien touche le ballon avec les mains, il convient d'attribuer un coup franc indirect à l'équipe adverse.

Loi 13

- **Coups Francs**

On dit communément qu'un joueur a commis un coup franc. C'est une expression fâcheuse. Il faut dire "un joueur a commis une faute".

Le coup franc est la sanction de la faute : le ballon est donné à l'équipe adverse qui le joue librement, lorsqu'il est arrêté à l'endroit de la faute.

Loi 14

- **Le Coup de Pied de Réparation**

Un coup de pied de réparation sera donné du point de réparation et avant qu'il ne soit botté, tous les joueurs, à l'exception de celui qui doit donner le coup et du gardien de but adverse, devront se tenir à l'intérieur du terrain de jeu, derrière le ballon et en dehors de la surface de réparation et à 9m15 au moins du point de réparation. Le gardien de but adverse devra rester sur sa propre ligne de but entre les montants de but (il pourra bouger sur sa ligne) jusqu'à ce que le coup ait été botté.

Le joueur bottant le coup devra envoyer le ballon vers l'avant et ne pourra le rejouer qu'après qu'il aura été touché ou joué par un autre joueur. Le ballon sera considéré comme en jeu aussitôt qu'il aura été botté vers l'avant.

Un but pourra être marqué directement sur un coup de pied de réparation accordé à l'expiration de la première **période** ou de la partie. En cas de nécessité, la durée du jeu pourra être prolongée à la fin de la première **période** ou de la partie pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation.

Loi 15

- **La Rentrée de Touche**

— Division 1

Remise en jeu accordée à l'équipe adverse du joueur qui a touché en dernier le ballon.

Le joueur doit faire face au terrain. Il ne doit pas se trouver à plus d'un mètre de la ligne de touche lorsqu'il effectue la remise en jeu sinon la rentrée de touche est à recommencer par l'équipe adverse.

Il doit avoir au moins partiellement les deux pieds soit sur la ligne de touche, soit sur la bande extérieure à cette ligne.

Il doit tenir le ballon des deux mains.

Le joueur lance le ballon depuis la nuque et par-dessus la tête.

Le joueur ne doit pas jouer à nouveau le ballon avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur.

Si le ballon pénètre directement dans le but adverse sur rentrée de touche, le but n'est pas valable.

Le jeu est repris par un coup de pied de but. S'il s'agit de son propre but, le jeu est repris par un corner.

Pas de hors-jeu sur rentrée de touche.

— Division 2

Si mal faite, le même joueur peut la refaire.

Loi 16

- **Le Coup de Pied de But**

Coup de pied placé accordé quand le ballon est sorti par un attaquant au-delà de la ligne de but adverse.

Le ballon est placé à un point quelconque de la surface de but.

Les adversaires se tiennent en dehors de la surface de réparation.

Le ballon ne sera en jeu que lorsqu'il aura franchi entièrement la surface de réparation.

Le but marqué sur coup de pied de but est valable contre l'équipe adverse.

Pas de hors-jeu sur coup de pied de but.

Loi 17

- **Le Coup de Pied de Coin (corner)**

Coup de pied placé accordé quand le ballon est sorti par le défenseur au-delà de sa propre ligne de but.

Le ballon est placé à l'intérieur du quart de cercle de 1m.

Les adversaires se tiennent au moins à 9,15 m du ballon. Le but est valable si le ballon pénètre directement dans les filets.

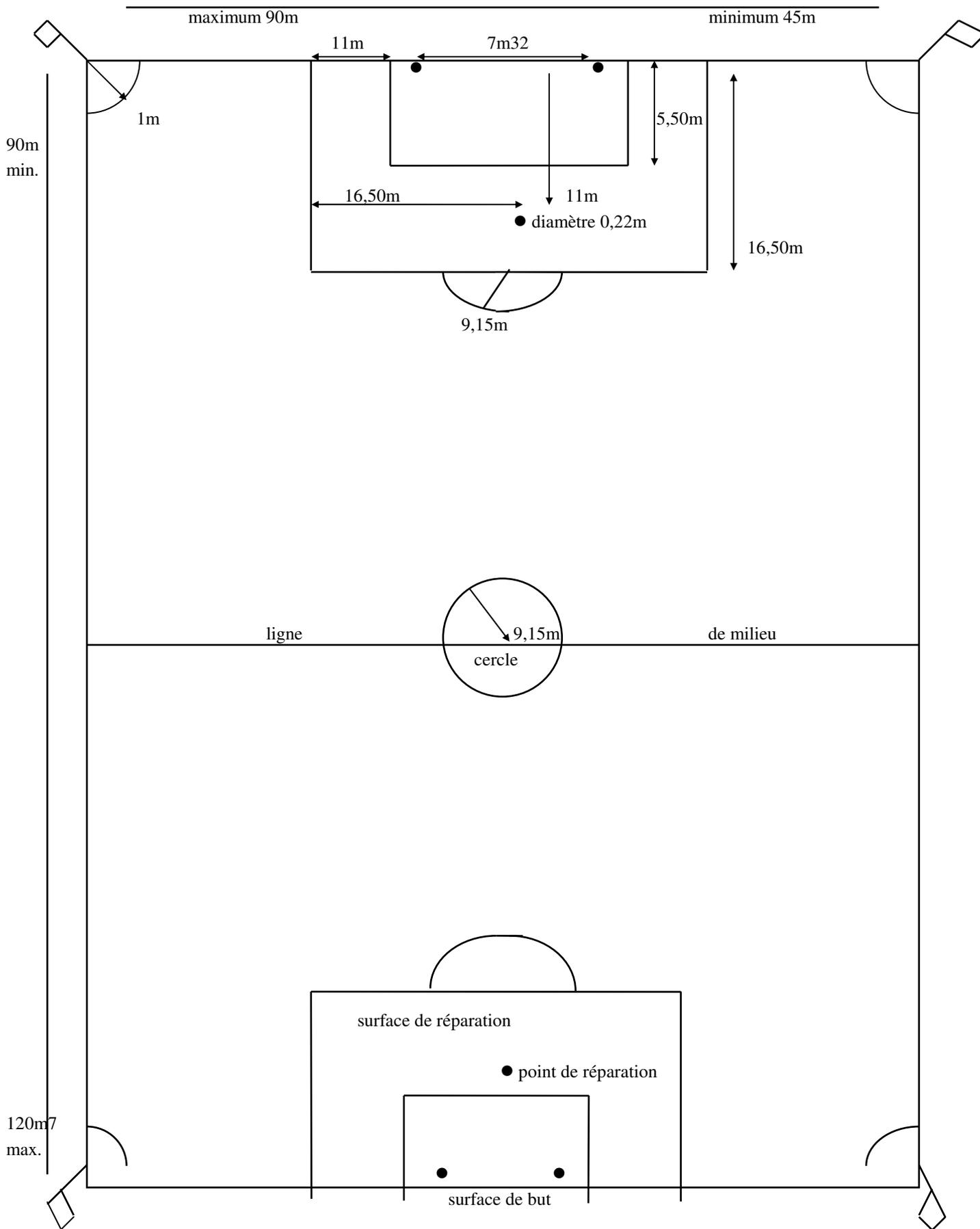
Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a bougé.

Pas de hors-jeu sur coup de pied de coin, mais cette loi devient applicable dès que le ballon a été touché par un joueur.

2. Feuilles de matchs

A chaque étape du déroulement de la coupe de France, les organisateurs des rencontres devront exiger que les feuilles de match soient correctement remplies. (Nom - Prénom - N° de Licence des Joueurs - Scores - Signatures des arbitres et des capitaines. Le tout inscrit lisiblement). Cf. Annexe : modèle de feuilles de matchs.

Le terrain de jeu Football à 11



Article3 :Football à 5

A. Le terrain

- Terrain de 35 à 45 m x 20 à 25 m
- 4 plots ou piquets placés chacun à 6 m de chaque coin, sur la longueur du terrain, permettent, sans tracé particulier, de déterminer les 2 surfaces de réparation

Remarque :

Dans cette zone seulement, le gardien de but aura le droit de jouer à la main.

Penalty : 6 mètres

Buts de 4 mètres et 1,50 mètres de hauteur. Toutefois, en l'absence de buts de cette dimension, utiliser 2 piquets placés à 4 mètres l'un de l'autre

B. Les équipes

- Une équipe se compose de 5 joueurs (garçons ou filles) dont un gardien de but
- Elle peut comporter 3 remplaçants
Ceux-ci peuvent entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie.
Les joueurs remplacés continuent à participer à la rencontre.

C. Les règles

- Tous les coups francs sont directs
- Pas de hors jeu
- Pénalty à 6m si l'arbitre considère la faute grave
- Coup d'envoi, coup franc, corner :
 - Joueurs à une distance de 6 m
- Chaussures à crampons souhaitées
- Protège –tibias obligatoires
- Ballon n° 3 ou n° 4

Annexe I : Feuille de match Football à 7

Fédération Française du Sport Adapté / Commission Sportive Nationale Football

Championnat de France Finales Football à 7

Division :

Catégorie :

Date :

	Lettres	Chiffres
	Buts	
	Lettres	Chiffres
	Buts	

Terrain :

Heure du coup d'envoi :

Equipe :

N° maillot	Expulsé	Averti	N° licence	Si carte identité signature	Nom / Prénom	Blessé	Remplaç.	Motif si Avertissement ou/et Expulsion
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
1e Rem.								
2e Rem.								
3e Rem.								
Totaux			Nom/Prénom du Capitaine		Certifie conforme le Capitaine		Nom / Prénom Délégué	

Equipe :

N° maillot	Expulsé	Averti	N° licence	Si carte identité signature	Nom / Prénom	Blessé	Remplaç.	Motif si Avertissement ou/et Expulsion
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
1e Rem.								
2e Rem.								
3e Rem.								
Totaux			Nom/Prénom du Capitaine		Certifie conforme le Capitaine		Nom / Prénom Délégué	

**Feuille de match à remplir avant chaque match
et à remettre impérativement au délégué du
Comité d'organisation du Championnat**

Poule :

Signature Arbitre

Désignation	N° Licence ou C.1.	Nom / Prénom - Adresse
Arbitre		
Juge de touche		
Délégués		

Réserves éventuelles à faire avant le match

Signature du Capitaine

Signature de l'Arbitre

Observations et réserves d'après match

Signature du Capitaine

Signature de l'Arbitre

Annexe II : Feuille de match Football à 11

Fédération Française du Sport Adapté / Commission Sportive Nationale Football

Feuille de match Football à 11

Niveau : régional division 1 division 2 division 3 Tournoi France Régions

Date : / /

Lieu :

Equipe :

N° maillot	Expulsé	Averti	N° licence	Si carte identité signature	Nom / Prénom	Blessé	Remplaç.	Motif si Avertissement ou/et Expulsion
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
1e Rem.								
2e Rem.								
3° Rem.								
4e Rem.								
Totaux			Nom/Prénom du Capitaine		Certifie conforme le Capitaine		Nom / Prénom Délégué	

Equipe :

N° maillot	Expulsé	Averti	N° licence	Si carte identité signature	Nom / Prénom	Blessé	Remplaç.	Motif si Avertissement ou/et Expulsion
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
1e Rem.								
2e Rem.								
3° Rem.								
4e Rem.								
Totaux			Nom/Prénom du Capitaine		Certifie conforme le Capitaine		Nom / Prénom Délégué	

Annexe 3: Feuille de match Football à 5

Fédération Française du Sport Adapté / Commission Sportive Nationale Football

Championnat de Football à 5

Division :

Catégorie :

Date :

	Lettres	Chiffres
	Buts	
	Lettres	Chiffres
	Buts	

Terrain :

Heure du coup d'envoi :

Equipe :

N° maillot	Expulsé	Averti	N° licence	Si carte identité signature	Nom / Prénom	Blessé	Remplaç.	Motif si Avertissement ou/et Expulsion
1								
2								
3								
4								
5								
1e Rem.								
2e Rem.								
3e Rem.								
Totaux			Nom/Prénom du Capitaine		Certifie conforme le Capitaine	Nom / Prénom Délégué		

Equipe :

N° maillot	Expulsé	Averti	N° licence	Si carte identité signature	Nom / Prénom	Blessé	Remplaç.	Motif si Avertissement ou/et Expulsion
1								
2								
3								
4								
5								
1e Rem.								
2e Rem.								
3e Rem.								
Totaux			Nom/Prénom du Capitaine		Certifie conforme le Capitaine	Nom / Prénom Délégué		

**Feuille de match à remplir avant chaque match
et à remettre impérativement au délégué du
Comité d'organisation du Championnat**

Poule :
Signature Arbitre

Désignation	N° Licence ou C.1.	Nom / Prénom - Adresse
Arbitre		
Juge de touche		
Délégués		

Réserves éventuelles à faire avant le match

Signature du Capitaine

Signature de l'Arbitre

Observations et réserves d'après match

Signature du Capitaine

Signature de l'Arbitre