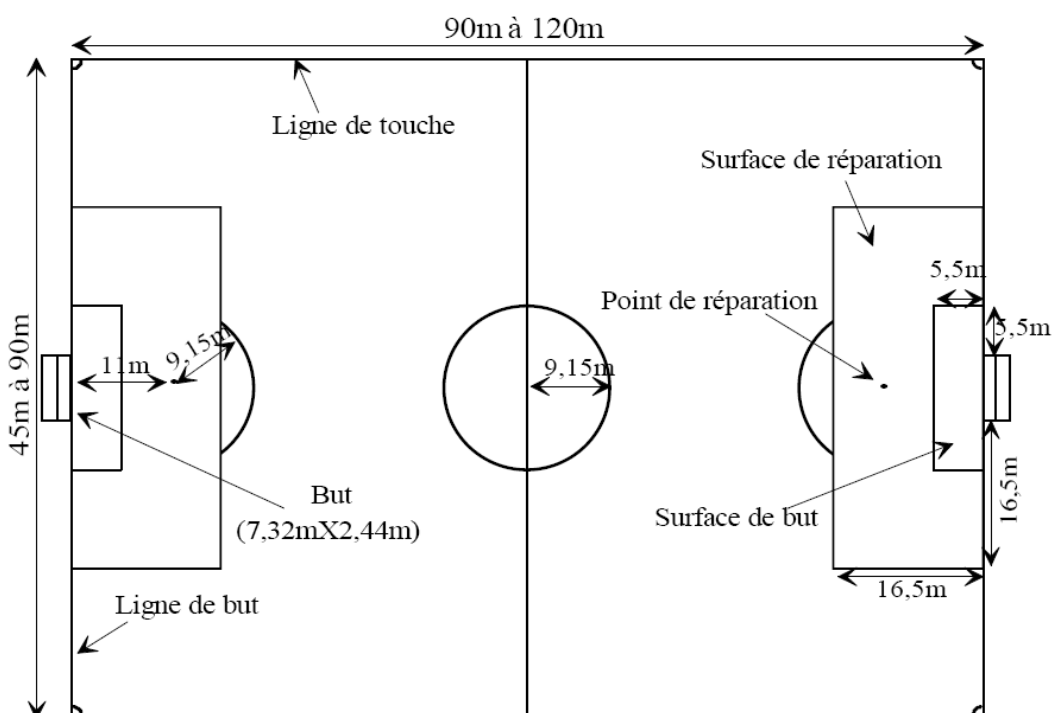
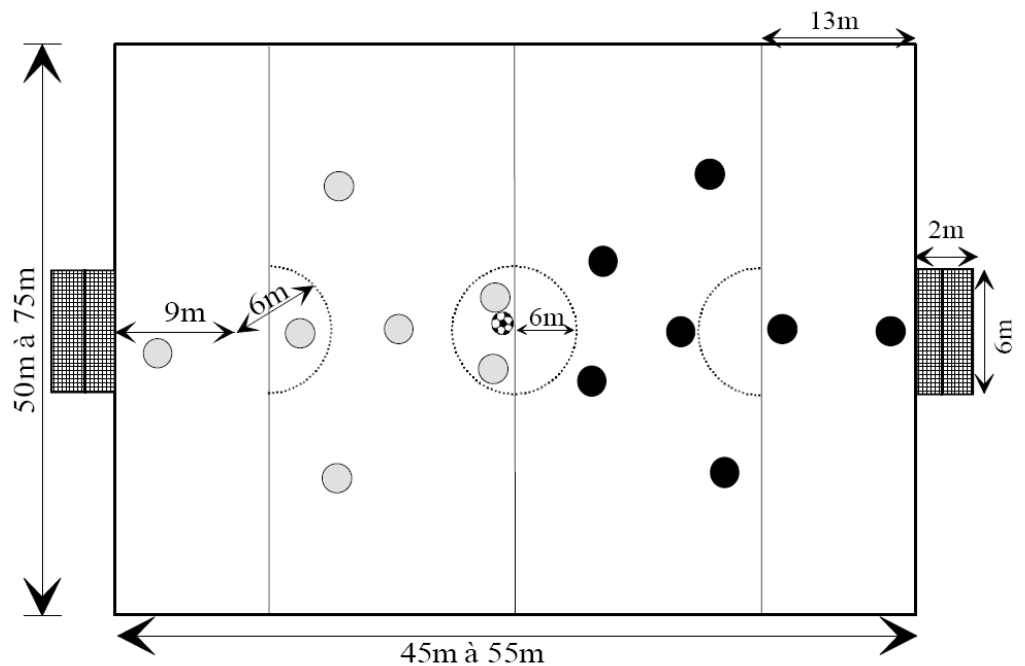


QUELQUES REGLES FONDAMENTALES DU FOOTBALL

- Pour marquer, il faut faire pénétrer le ballon dans une cible verticale, gardée par un joueur appelé gardien et pouvant se servir de ses bras.
- Il est interdit de jouer avec les bras.
- Les déplacements des joueurs sont libres mais limités en attaque par la règle du hors-jeu (Cf. chap. Les lois du jeu)
- La conquête du ballon est réglementée, la charge épaule contre épaule est autorisée.

Football à 7



Football à 11

LES LOIS DU JEU

LOIS	Football a 5 (Débutants)	Football a 7 (Poussins)	Football a 9 (Benjamins)	Football a 11
N°1 Le terrain	35/45 sur 20/25m Buts : 1,50 sur 4m Penalty à 6m	50/75 sur 45/55m Buts : 2,10 sur 6m Penalty à 9m	60/70 sur 45/55m Buts : 2,10 sur 6m Penalty à 9m	90/120 sur 45/90m Buts : 2,44 sur 7,32m Penalty à 11m
N°2 Le ballon	Taille 3	Taille 4	Taille 4	Taille 4 en 13ans Taille 5 en 15ans et plus
N°3 Les joueurs	5 + 3	7 + 3	9 + 3	11 + 3
N°4 L'équipement	Maillot numéroté, short, bas, et protège- tibias obligatoires	IDEM	IDEM	IDEM
N°5 L'arbitre	Pas d'arbitre	Arbitre (directeur de jeu et chronométrateur)	<i>ARBITRE</i> (directeur de jeu et chronométrateur)	Arbitre (directeur de jeu et chronométrateur)
N°6 Arbitres assistants	NON	OUI (2)	OUI (2)	OUI (3 au haut niveau)
N°7 Durée du match	Maximum 40' (3 à 4 matchs de 10')	Maximum 50' (3 à 4 matchs de 12')	2 X 30'	2 X 35' en 13ans 2 X 40' en 15ans 2 X 45' cat. sup.
N°8 Le coup d'envoi	Vers l'avant et on peut marquer directement en frappant si l'on veut			
N°9 Ballon en jeu	Le ballon est en jeu lorsqu'il est dans les limites du jeu Le ballon est hors du jeu lorsqu'il a franchi entièrement les lignes			
N°10 But marqué	Le but est marqué lorsque le ballon a franchi entièrement la ligne de but			

N°11 Hors-jeu	Pas de hors-jeu	Dans la zone des 13m		Un joueur est HJ lorsqu'il est plus près de la ligne de but adverse que le ballon au moment où celui-ci est joué. Il n'est pas HJ si il est dans sa surface de terrain, si il est à la même hauteur que l'avant dernier adversaire (ou les deux derniers), sur un coup de pied de but (6m), sur un corner et sur une remise en touche.
N°12 Fautes et comportement antisportif		Passe en retrait au gardien autorisée	Passe en retrait au gardien interdite	Frapper, magner de la main, pousser, tenir, sauter sur un adv., charger, cracher sur un adv., donner un coup, passer un croc en jambe
N°13 Coups francs	Tous directs avec adv. à 6m			Directs ou indirects avec adv. à 9,15m
N°14 Coup de pied de réparation	Dans la surface de réparation, penalty Hors de la surface, sur le terrain, pénalité à 13m			Penalty, avec tous les joueurs à 9,15m
N°15 Rentrée en touche	R.A.S (se fait avec les mains, les deux pieds collés au sol)			
N°16 Coup de pied de but	Il est possible de marquer directement (pas de HJ sur 6m)			
N°17 Coup de pied de coin	R.A.S (adv. à 9,15m)			