



LOIS DU JEU FOOT EN MARCHANT
- ÉDITION AVRIL 2026 -



FFF.fr @fff



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE FOOTBALL

SOMMAIRE

PRÉAMBULE.....	p. 3
LOI 1 : LE TERRAIN	p. 4-5
LOI 2 : LE BALLON	p. 5
LOI 3 : LES JOUEURS/SES	p. 6
LOI 4 : L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS/EUSES	p. 7
LOI 5 : L'ARBITRE	p. 7
LOI 6 : LA DURÉE DE LA RENCONTRE	p. 8
LOI 7 : LE COUP D'ENVOI ET LA REPRISE DU JEU	p. 8-9
LOI 8 : LE BALLON DANS ET HORS DU JEU	p. 9-10
LOI 9 : BUT MARQUÉ	p. 10
LOI 10 : HORS-JEU	p. 10
LOI 11 : LA SURFACE DE RÉPARATION ET LE GARDIEN DE BUT	p. 11
LOI 12 : COUP FRANC	p. 12
LOI 13 : COUP DE PIED DE COIN (CORNER)	p. 12
LOI 14 : COUP DE PIED DE RÉPARATION (PENALTY)	p. 12
LOI 15 : DÉPARTAGE DES ÉQUIPES	p. 13
LOI 16 : FAUTES ET COMPORTEMENTS ANTISPORTIFS	p. 14-15



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE FOOTBALL

PRÉAMBULE

Le présent règlement fixe les règles techniques et disciplinaires applicables à la pratique du foot en marchant en compétition, sous l'égide de la Fédération Française de Football ou de ses instances déconcentrées.

Il a pour objet :

- de garantir la sécurité des participants ;
- de préserver l'équité sportive ;
- d'assurer une uniformité des pratiques sur l'ensemble du territoire.

CHAMP D'APPLICATION :

Les dispositions du présent règlement sont applicables :

- aux compétitions officielles du foot en marchant ;
- aux rencontres organisées sous l'autorité ou avec l'affiliation de la FFF.

Sauf disposition contraire expressément prévue, les Lois du Jeu de l'IFAB applicables au football association s'appliquent.

Le football en marchant est une version plus lente et sans contact du football.

La marche est définie comme le fait, pour un joueur, d'avoir **en permanence au moins un pied en contact avec le sol**.

Il est **formellement interdit** à tout joueur, **y compris au gardien de but**, de courir, de trotter, de sauter (y compris à cloche-pied) ou d'adopter une démarche latérale ou assimilée (« *marche en crabe* »).

Toute infraction à cette règle est **sanctionnée par l'octroi d'un coup franc indirect** au profit de l'équipe adverse.

Lorsque, **de l'appréciation de l'arbitre**, ce comportement a pour effet **d'empêcher ou d'annihiler une occasion de but manifeste**, le ou les joueurs fautifs **peuvent faire l'objet d'une exclusion définitive** (carton rouge). Dans ce cas, **un coup de pied de réparation peut être accordé** si l'infraction est commise dans la surface de réparation de l'équipe défendante.

L'arbitre est **seul compétent pour apprécier et interpréter** ce qui constitue ou non une « action de marcher ».

De manière générale, une action de marche se caractérise par une **progression continue de pas**, au cours de laquelle **au moins un pied demeure constamment en contact avec le sol**, les deux pieds pouvant être brièvement en contact avec le sol, **la jambe d'attaque étant tendue lors de l'appui**.



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE FOOTBALL

LOI 1 : LE TERRAIN

DIMENSIONS :

Le terrain doit avoir les dimensions suivantes :

- Longueur : entre 35 et 50 mètres.
- Largeur : entre 20 et 35 mètres.

RECOMMANDATION :

40 x 25 mètres

TYPES DE REVÊTEMENT AUTORISÉS :

- ➔ Gazon synthétique / Pelouse naturelle / Parquet, PVC (gymnase) / Dalles thermoplastiques (exemple : terrain de Futsal extérieur).

MARQUAGES :

- ➔ Lignes tracées (12 centimètres) ou utilisation de galettes ou coupelles (plates de préférence).

ARC DE COIN :

- ➔ Lorsque le terrain n'est pas entouré de palissades, et lorsque cela est possible, la FFF recommande qu'un quart de cercle de 25 centimètres de rayon soit tracé à l'intérieur du terrain dans chaque coin.

SURFACE DE RÉPARATION :

- ➔ Un demi-cercle de 6 mètres, depuis le centre du but, avec le point de penalty à 7 mètres.
Par dérogation, lorsque la rencontre se déroule en gymnase, la surface de but matérialisée sur un terrain de handball est assimilée à la surface de réparation du gardien de but pour la pratique du football en marchant.
Aucune installation ou mise en place de matériel supplémentaire n'est requise à cet effet.

BUTS :

- ➔ La dimension des buts est de 3 à 4 mètres de longueur et de 1,80 à 2 mètres en hauteur.
- ➔ Les buts peuvent être des buts fixes ou mobiles (sous réserve de respecter les règles de sécurité).

RECOMMANDATION :

4 mètres x 2 mètres

CAS DES TERRAINS DE FOOT5 (ÉQUIPÉS DE PALISSADES) :

Champ d'application :

Les rencontres de Football en Marchant peuvent être organisées sur des terrains de type Foot5 équipés de palissades latérales et/ou de fond, à condition qu'ils soient :

- ➔ référencés ou classés par la Fédération Française de Football (FFF),
- ➔ situés dans un centre privé disposant d'infrastructures conformes aux standards habituels du Foot5.

Autorisation d'usage des palissades dans le jeu :

Lorsque la rencontre se déroule sur un terrain comportant des palissades, l'utilisation de celles-ci fait pleinement partie du jeu.



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE FOOTBALL

À ce titre :

- les rebonds du ballon sur les palissades sont **autorisés et valablement joués** ;
- le ballon demeure en jeu tant qu'il rebondit sur une palissade et ne franchit pas une limite supérieure éventuellement fixée par l'organisateur ;
- les joueurs peuvent utiliser les palissades de manière intentionnelle ou non, dès lors que cette utilisation ne contrevient pas aux autres dispositions du règlement (notamment celles relatives à la sécurité ou au jeu dangereux).

Dispositions particulières :

L'organisateur de la rencontre doit s'assurer que :

- les palissades sont en bon état et ne présentent aucun risque pour les pratiquants ;
- les dimensions et aménagements du terrain sont compatibles avec la pratique du Football en Marchant ;
- toute règle spécifique liée au terrain utilisé est communiquée aux participants avant le début de la rencontre.

LOI 2 : LE BALLON

Les ballons sont de taille 4 type Futsal en intérieur ou de taille 5 type Football en extérieur.

Plus précisément, le ballon doit être :

- sphérique ;
- en matière adéquate.

D'une circonférence comprise :

- ➔ Pour le ballon Football à 11 taille 5 : entre 68 centimètres et 70 centimètres ;
- ➔ Pour le ballon Futsal taille 4 : entre 62 centimètres et 64 centimètres.

Poids (au début de la rencontre) :

- ➔ Pour le ballon Football à 11 taille 5 : entre 410 grammes et 450 grammes ;
- ➔ Pour le ballon Futsal taille 4 : entre 400 grammes et 440 grammes.

Pression (mesurée au niveau de la mer) :

- ➔ Pour le ballon Football à 11 taille 5 : entre 0,6 et 1,1 atmosphère (soit 600 à 1 100 g/cm², ou 8,5 à 15,6 psi) ;
- ➔ Pour le ballon Futsal taille 4 : entre 0,4 et 0,6 atmosphère (soit 400 à 600 g/cm², ou 6 à 8,5 psi).

CAS DE REMPLACEMENT D'UN BALLON DÉFECTUEUX

Si le ballon devient défectueux **lors d'une phase de jeu ALORS** le jeu est arrêté et reprend par une **balle à terre**, effectuée à l'endroit où le ballon est devenu défectueux ;

Si le ballon devient défectueux **lors d'une reprise de jeu ALORS** celle-ci est à **refaire** ;

Si le ballon devient défectueux **lors de l'exécution d'un penalty ou de tirs au but**, après avoir été frappé vers l'avant et avant d'avoir touché un joueur, la barre transversale ou un poteau de but **ALORS** le **penalty doit être retiré**.

Le ballon ne peut être remplacé au cours de la rencontre **sans l'autorisation de l'arbitre**.



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE FOOTBALL

LOI 3 : LES JOUEURS/SES

Un match oppose deux équipes composées chacune de six (6) joueurs.ses au maximum, dont un gardien.ne de but et de six (6) remplaçant(e)s maximum. Le nombre de remplaçant(e)s peut varier de 4 à 6 en fonction des compétitions, celui-ci devra être précisé dans le règlement ad hoc.

Les remplacements sont illimités et doivent se faire lors d'un arrêt de jeu, après autorisation de l'arbitre. Le joueur ne peut rentrer qu'après la sortie du terrain de son coéquipier. Un joueur remplacé peut revenir en jeu en tant que remplaçant d'un autre joueur.

Si, au cours d'un remplacement, un remplaçant pénètre sur l'aire de jeu avant que le joueur remplacé ne l'ait entièrement quittée :

- le jeu est arrêté ;
- le joueur remplacé est invité à quitter l'aire de jeu ;
- le jeu reprend par un coup franc indirect au profit de l'équipe adverse, exécuté à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt du jeu.

Toutefois, si le ballon se trouvait dans la surface de réparation, le coup franc indirect est exécuté à 3 mètres de la ligne de la surface de réparation, au point le plus proche de la position du ballon lors de l'arrêt du jeu.

Lorsque des barrières sont utilisées, si, lors d'un remplacement, un remplaçant pénètre sur l'aire de jeu ou si le joueur remplacé quitte l'aire de jeu par un point autre que l'ouverture reconnue dans les barrières:

- le jeu est arrêté ;
- le jeu reprend par un coup franc indirect au profit de l'équipe adverse, exécuté à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt du jeu.

Là encore, si le ballon se trouvait dans la surface de réparation, le coup franc indirect est exécuté à 3 mètres de la ligne de la surface de réparation, au point le plus proche de la position du ballon lors de l'arrêt du jeu.

Aucun match ne peut avoir lieu ou continuer si l'une ou l'autre équipe dispose de moins de cinq joueurs de manière permanente. Si une équipe se retrouve avec moins de cinq joueurs parce que l'un d'entre eux a délibérément quitté le terrain, l'arbitre n'est pas obligé d'arrêter le jeu et peut laisser jouer l'avantage. En revanche, la partie ne peut pas reprendre après le premier arrêt de jeu si l'équipe ne compte pas au minimum cinq joueurs.

La mixité est autorisée. La composition des équipes n'est toutefois soumise à aucune exigence de parité entre les personnes de sexe féminin et masculin.



FÉDÉRATION FRANÇAISE
DE FOOTBALL

LOI 4 : L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS/EUSES

ÉQUIPEMENT OBLIGATOIRE :

L'équipement obligatoire d'un joueur comprend chacun des éléments suivants :

- un maillot avec des manches (courtes ou longues) ;
- un short – le gardien a le droit de porter un pantalon spécifique gardien de but ;
- des chaussettes – tout ruban adhésif ou autre matériau appliqué ou porté à l'extérieur des chaussettes doit être de la même couleur que la partie de la chaussette sur laquelle il est appliqué ou qu'il couvre ;
- des protège-tibias - ceux-ci doivent être en matière adéquate pour offrir un degré de protection raisonnable et doivent être recouverts par les chaussettes ;
- des chaussures adaptées aux conditions locales et au type de surface.

Un joueur perdant accidentellement une chaussure ou un protège-tibia doit le remplacer le plus vite possible et au plus tard lors du prochain arrêt de jeu ; si, avant de le faire, le joueur marque un but ou est impliqué dans un but de son équipe, le but est accordé.

Le port des protège-tibias est obligatoire.

Les protections non dangereuses, comme les gants, les genouillères et les coudières en matériaux souples, légers et rembourrés sont autorisées, tout comme les casquettes de gardien et les lunettes de sport.

SÉCURITÉ :

Un joueur **ne doit pas utiliser d'équipement ni porter quoi que ce soit de dangereux.**

Tous les **articles de bijouterie** (chaînes, bagues, bracelets, boucles d'oreilles, bracelets en cuir, élastiques, etc.) sont **interdits** et doivent être **retirés**.

LOI 5 : L'ARBITRE

Pour la pratique loisir, l'auto-arbitrage est possible, sous le contrôle du responsable de la rencontre et des responsables d'équipe.

Dans les autres cas, chaque match est dirigé par un (1) arbitre à minima ou deux (2) arbitres, chacun officiant sur une moitié de terrain (un arbitre principal et un arbitre assistant). L'arbitre dispose de toute l'autorité nécessaire pour faire appliquer les Lois du Jeu durant la rencontre et garantir l'esprit du jeu.



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE FOOTBALL

LOI 6 : LA DURÉE DE LA RENCONTRE

Le temps de pratique ne peut pas dépasser 60 minutes pour un joueur ou une joueuse sur une journée.

Le temps de chacune des rencontres et des pauses est adapté/doit être adapté en fonction du format choisi et du nombre de rencontres réalisé. (Préconisations : format à 4 équipes et formule tournoi).

Le chronométrage est assuré par l'arbitre, qui peut décider d'arrêter le temps de jeu en cas de blessure grave ou de toute interruption prolongée nécessitant une intervention ou compromettant la continuité normale de la rencontre.

Exemples :

PLATEAU À 3 ÉQUIPES	PLATEAU À 4 ÉQUIPES	PLATEAU À 5 ÉQUIPES
Matches aller-retour soit 4 matchs par équipe 1 match = 15 minutes	Matches aller-retour soit 6 matchs par équipe 1 match = 1 x 10 minutes	4 matchs par équipe 1 match = 15 ou 2 x 7 minutes

CONSEIL : Sur les terrains avec palissade, n'hésitez pas à découper les rencontres en différentes périodes.

LOI 7 : LE COUP D'ENVOI ET LA REPRISE DU JEU

Le **coup d'envoi** est exécuté au début de chaque mi-temps ou période et constitue également la procédure de reprise du jeu après qu'un but a été marqué.

Les **coups francs**, **coups de pied de réparation**, **remises en jeu**, dégagements (coup de pied de but) et corners sont d'autres moyens de reprise du jeu.

Une **balle à terre** est utilisée lorsque l'arbitre **interrompt le jeu** et qu'aucune des autres reprises n'est requise par la Loi.

COUP D'ENVOI / ENGAGEMENT :

L'équipe qui remporte le toss (pile ou face) choisit, soit le but en direction duquel elle attaquera, soit d'effectuer le coup d'envoi.

L'adversaire se voit attribuer le coup d'envoi ou le choix du but en direction duquel il attaquera.

Le coup d'envoi est identique à celui du jeu à 11 cependant, sur le point au centre du terrain :

- Les joueurs adverses doivent se trouver à 3 mètres du ballon,
- Il est interdit de marquer directement sur l'engagement.

L'équipe ayant encaissé un but effectue l'engagement au centre du terrain.



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE FOOTBALL

BALLE À TERRE :

- L'arbitre **donne la balle à terre** à un joueur de l'équipe qui, aux yeux des arbitres, **a ou aurait récupéré la possession** lorsque le jeu a été interrompu ; à défaut, la balle à terre est donnée à un joueur de l'équipe qui a touché le ballon pour la dernière fois.
- Tous les autres joueurs des deux équipes **doivent rester à au moins 3 mètres du ballon** jusqu'à ce qu'il soit en jeu.
- Si le ballon était **en possession du gardien** lorsque le jeu a été arrêté, le ballon est **lâché pour le gardien** dans sa **surface de réparation**.
- Le ballon est **en jeu** lorsqu'il **touche le sol**.
- Lorsque des barrières sont utilisées, l'arbitre **lâche le ballon à 2 mètres de la barrière**.

LOI 8 : LE BALLON DANS ET HORS DU JEU

BALLON HORS DU JEU :

Le ballon est considéré hors du jeu quand il a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne latérale au sol ou dans les airs dans la limite de la hauteur de la barre transversale.

- Si le ballon sort par une **ligne latérale**, une remise en jeu (touche) est effectuée par l'équipe qui n'a pas touché le ballon en dernier, depuis l'endroit où le ballon est sorti.
- Si le ballon sort par la **ligne de but**, les actions diffèrent :
 - **Si le ballon a été touché en dernier par l'équipe attaquante alors** : reprise du jeu par une remise en jeu par le gardien de but de l'équipe défendante ;
 - **Si le ballon a été touché en dernier par l'équipe défendante alors** : reprise du jeu par un coup de pied de coin (corner) pour l'équipe attaquante.

Sur un terrain avec des palissades, le ballon est hors du jeu quand il touche les filets sur les côtés mais aussi le plafond.

Lorsque le ballon sort de la zone de jeu en touchant le plafond ou les filets surmontant les palissades, la remise en jeu se fera par le gardien au pied sur ballon au sol ou à la main dans sa surface de réparation.

Ces procédures garantissent que le jeu se déroule de manière fluide et respectent des règles claires pour remettre en jeu le ballon après une interruption.

BALLON EN JEU :

Le ballon peut être joué un nombre illimité de fois par un même joueur, dans toutes les situations, pour simplifier le jeu et l'interprétation de l'arbitre.

Les remises en jeu (touches, engagement, coup franc, coup de pied de but) s'effectuent au pied sur un ballon arrêté avec des adversaires à minima à une distance de 3 mètres du ballon et dans un délai maximum de 6 secondes (**à compter du signal de l'arbitre**).



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE FOOTBALL

Sur toutes les remises en jeu (excepté le coup de pied de réparation), il est interdit de marquer un but directement.

- Si le ballon entre dans le but adverse, une sortie de but doit être accordée.
- Si le ballon entre dans le but de l'exécutant, un corner doit être accordé.

RESTRICTIONS CONCERNANT LA HAUTEUR DU BALLON :

Le ballon doit rester en dessous de la hauteur de la barre transversale.

Cas particuliers de dépassement de la hauteur du ballon et modalités de reprise du jeu :

- Le ballon est dévié dans le jeu par un joueur de champ **ALORS** faute du joueur ayant dévié le ballon > reprise du jeu par un coup franc indirect.
- Le ballon est dévié par le gardien de but et le ballon retombe dans le jeu **ALORS** le jeu s'arrête et le ballon est redonné au gardien de but.
- Le ballon est dévié par le gardien de but et le ballon sort des limites du terrain **ALORS** un corner ou une touche est accordé pour l'équipe bénéficiaire.
- Le ballon est dévié par le gardien de but et le ballon retombe dans le but **ALORS** le but est accordé
- Le ballon touche la transversale et dépasse la hauteur du but, entendue comme le niveau le plus élevé de la barre transversale **ALORS** l'action est considérée comme se déroulant hors du jeu, le jeu s'arrête et le ballon est redonné au gardien de but

LOI 9 : BUT MARQUÉ

Un but est marqué lorsque **l'intégralité du ballon** franchit **la ligne de but, entre les poteaux et sous la barre transversale**, à condition qu'aucune infraction n'ait été commise par l'équipe marquant le but.

Les joueurs peuvent marquer de n'importe quelle zone du terrain, exceptée le gardien de but qui n'a pas le droit de marquer un but.

Dans ce dernier cas, la reprise du jeu se fait par **un coup de pied de but pour l'équipe adverse**.

Lorsqu'un signal sonore est utilisé pour indiquer le début et la fin des périodes de jeu, celui-ci fait foi.

Tout but inscrit après l'émission du signal sonore marquant la fin d'une période de jeu ne peut être accordé.

LOI 10 : HORS-JEU

Il n'y a pas de hors-jeu.



FÉDÉRATION FRANÇAISE
DE FOOTBALL

LOI 11 : LA SURFACE DE RÉPARATION ET LE GARDIEN DE BUT

LA SURFACE DE RÉPARATION :

La surface de réparation représente la surface d'intervention à la main du gardien. Cette zone est délimitée par une ligne.

L'ensemble des joueurs de champ des deux équipes n'ont pas la possibilité de jouer le ballon dans la surface de réparation, ni d'y pénétrer ou de la traverser, avec ou sans ballon.

Cette interdiction ne s'applique pas au gardien de but, lequel est seul autorisé à évoluer dans cette zone, conformément aux dispositions prévues par les présentes Lois du jeu.

LE GARDIEN DE BUT :

Le gardien ne peut pas sortir de sa surface de réparation.

Un gardien de but quittant la surface de réparation pendant le jeu engage une faute sanctionnée par un penalty.

Le gardien est autorisé à plonger, mais il lui est interdit de courir et de marquer un but.

RELANCE ET COUP DE PIED DE BUT :

Dans la continuité d'une action de jeu, la relance et à la suite d'une sortie du ballon hors du jeu, le coup de pied de but, s'effectuent soit à la main avec un ballon roulant soit au pied sur ballon posé au sol, dans la limite de 6 secondes (**à compter du signal de l'arbitre**). Le gardien n'est pas autorisé à dégager de volée ou de demi-volée.

Sanction : un coup franc indirect doit être accordé à l'équipe adverse 3 mètres à l'extérieur de la zone de but, à l'endroit le plus proche où l'infraction s'est produite.

Interdiction de marquer directement sur une relance ou un coup de pied de but.

PASSE EN RETRAIT AU GARDIEN DE BUT :

Le gardien de but est autorisé à prendre le ballon à la main à la suite d'une passe délibérée au pied effectuée par un partenaire.

À compter de cette intervention, et quelle que soit la modalité de jeu utilisée par le gardien de but (à la main ou au pied), le gardien de but et ce partenaire sont autorisés à effectuer entre eux, au maximum, deux (2) échanges consécutifs, quel qu'en soit le sens.

La série d'échanges est réputée interrompue et le décompte est remis à zéro dès lors que le ballon est touché ou joué par un autre joueur (partenaire ou adversaire), ou qu'une reprise de jeu intervient.

Au-delà de deux (2) échanges consécutifs entre le gardien de but et le même partenaire, tout nouvel échange entre ces deux joueurs est interdit et est sanctionné par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse, exécuté à l'endroit de l'infraction, conformément aux présentes Lois du jeu.

Constitue un « échange » toute transmission volontaire du ballon d'un des deux joueurs à l'autre, quelle que soit la modalité (au pied ou à la main, dans le respect des autres règles applicables au gardien).

Toutefois, lorsque cette transmission est effectuée par le gardien de but à l'intérieur de sa surface de réparation, le coup franc indirect est exécuté sur la ligne de la surface de réparation, à une distance de trois (3) mètres, au point le plus proche du lieu de l'infraction, conformément aux dispositions relatives à l'exécution des coups francs indirects.

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE FOOTBALL

87, Boulevard de Grenelle, 75738 Paris Cedex 15 - T. +33 (0)1 44 31 73 00 - F. +33 (0)1 44 31 73 73 - FFF.fr

N° TVA Intracommunautaire : FR 433 0374 2480 - N° Siret : 303 742 480 000 62



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE FOOTBALL

LOI 12 : COUP FRANC

Tous les coups francs sont indirects.

Tous les coups francs sont exécutés à l'endroit où l'infraction a été commise. Toutefois, lorsqu'un coup franc est accordé à l'équipe attaquante à une distance inférieure à trois (3) mètres de la surface de réparation adverse, celui-ci devra être exécuté à une distance de trois (3) mètres de la ligne de la surface de réparation, au point le plus proche du lieu de l'infraction.

Tous les adversaires doivent être au minimum à trois (3) mètres du ballon.

Le joueur qui tire le coup franc est autorisé à prendre un mètre cinquante (1.5m) maximum d'élan.

LOI 13 : COUP DE PIED DE COIN (CORNER)

Un coup de coin est accordé lorsque la totalité du ballon, ayant été touchée en dernier par un joueur de l'équipe défendante, franchit la ligne de but, au sol ou en l'air, et qu'aucun but n'est marqué conformément à la Loi 9.

Il est expressément précisé qu'aucun but ne peut être inscrit directement sur un coup de pied de coin.

Le ballon est placé à l'intérieur de l'arc de coin le plus proche de l'endroit de la sortie du ballon.

Les joueurs adverses doivent se trouver à une distance minimale de trois (3) mètres lors de l'exécution d'un coup de pied de coin. Après avoir posé le ballon, le joueur dispose de six (6) secondes pour remettre le ballon en jeu. Sinon le ballon est rendu à l'adversaire et remis en jeu au même endroit.

LOI 14 : COUP DE PIED DE RÉPARATION (PENALTY)

Le coup de pied de réparation est exécuté à une distance de sept (7) mètres, sur le point de penalty identifié.

Le ballon doit être immobile et positionné sur le point de penalty, une partie du ballon devant être en contact avec le centre dudit point.

Le joueur exécutant le coup de pied de réparation est autorisé à prendre un élan d'une longueur maximale d'un mètre cinquante (1,5 m).

Le ballon doit être botté vers l'avant ; toute passe en retrait est interdite.

Le tireur ne peut toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE FOOTBALL

Dans le cas où le ballon est botté **accidentellement** à deux reprises par le tireur lors de l'exécution d'un pénalty :

- si le ballon entre dans le but, le pénalty est à retirer ;
- si le ballon n'entre pas dans le but, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse, exécuté au point de penalty.

En cas de non-respect de cette dernière disposition, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse, exécuté au point de penalty.

Le joueur peut commencer son mouvement de frappe à un mètre cinquante (1.5 m) derrière le ballon, et il pourra faire un nombre illimité de pas dans un mouvement continu vers le ballon. L'arbitre indiquera la position de départ autorisée.

Tous les joueurs doivent se positionner à une distance de trois (3) mètres du point de penalty, en se tenant derrière celui-ci et en restant à l'intérieur des limites du terrain, jusqu'au moment où le joueur tire le pénalty.

Au moment du tir, le gardien doit avoir au moins un pied sur sa ligne de but ; dans le cas contraire, le coup de pied de réparation doit être repris.

LOI 15 : DÉPARTAGE DES ÉQUIPES

En cas d'égalité, une séance de tirs au but en "mort subite" pourra être réalisée pour déterminer le vainqueur de la rencontre.

Tous les joueurs présents sur le terrain à la fin de la rencontre ont le droit de participer aux tirs au but.

Même un joueur qui est sous le coup d'une exclusion temporaire peut participer s'il n'a pas encore purgé sa période d'exclusion à la fin du match.

Dans ce cas, l'équipe étant en supériorité n'a pas à réduire son nombre de joueurs, dans la mesure où il y aura le même nombre de participants.

Exemple : Une équipe évolue à six (6) contre cinq (5), dont une exclusion temporaire, à la fin de la rencontre, le joueur étant exclu temporairement peut participer à la séance de tirs au but, les deux équipes s'affrontant à six (6) contre six (6).

Si, à la fin du temps réglementaire ou pendant la séance de tirs au but, une équipe se retrouve en supériorité numérique à la suite d'une exclusion définitive dans l'équipe adverse, elle doit réduire volontairement son nombre de joueurs afin de rétablir l'égalité numérique entre les deux équipes.

L'équipe concernée doit alors informer l'arbitre du nom et du numéro du joueur retiré. Le joueur ainsi retiré n'est pas autorisé à participer aux tirs au but.

Un gardien de but qui n'est plus en mesure de continuer avant ou pendant les tirs au but peut être remplacé par un joueur qui avait été retiré pour équilibrer le nombre de tireurs.

Si les deux équipes sont à égalité après avoir effectué un tir chacune, la séance de tirs au but se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre après le même nombre de tentatives.



FÉDÉRATION FRANÇAISE
DE FOOTBALL

LOI 16 : FAUTES ET COMPORTEMENTS ANTISPORTIFS

Le football en marchant est une version sans contact du football.

Les fautes et comportements antisportifs sont sanctionnés par un coup franc indirect.

Un coup franc indirect est accordé si un joueur :

- Ne marche pas, saute et/ou se déplace en pas chassés ;
 - Tient ou pousse son adversaire (tout contact avec un adversaire est sanctionnable) ;
 - Menace, frappe ou bouscule un adversaire ;
 - Joue de manière dangereuse ou entrave la progression d'un adversaire sans contact ;
 - Charge volontairement un adversaire, y compris s'il est proche de la palissade ;
 - Prend le ballon à un adversaire par derrière ;
 - Joue le ballon de la tête ;
 - Touche délibérément le ballon des mains (excepté le gardien de but dans sa surface) ;
 - Joue le ballon en étant au sol ou glisse pour jouer le ballon alors qu'un adversaire tente de jouer le ballon.
 - Remet en jeu après le délai de 6 secondes (**à compter du signal de l'arbitre**) ;
 - de l'équipe attaquante pénètre dans la surface de réparation adverse, un coup franc indirect est accordé à l'équipe défendante. Ce coup franc indirect est exécuté sur la ligne de la surface de réparation, à l'endroit précis où l'infraction a été commise.
- En revanche, toute infraction commise par un joueur de l'équipe défendante dans sa propre surface de réparation est sanctionnée par l'octroi d'un coup de pied de réparation (penalty).

Un coup franc indirect est accordé si le gardien de but :

- Remet le ballon en jeu avec un lancer par-dessus le bras ;
- Conserve le ballon plus de six (6) secondes dans les mains du gardien de but.

AVANTAGE :

L'arbitre **laisse le jeu se poursuivre** lorsqu'une équipe, contre laquelle une faute a été commise, **bénéficie d'un avantage**, et **revient à la faute initiale** si l'avantage **ne se concrétise pas immédiatement**.

COUP DE PIED DE RÉPARATION (PENALTY) :

En fonction de la gravité de la faute commise, l'arbitre peut décider de la sanctionner directement par un pénalty.

MESURE DISCIPLINAIRE :

L'arbitre a autorité pour infliger des sanctions disciplinaires, à partir du moment où il pénètre sur le terrain pour l'inspection d'avant-match et jusqu'au retour aux vestiaires.

2 mesures disciplinaires sont possibles :

- Carton jaune avec exclusion temporaire
- Carton rouge avec exclusion définitive

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE FOOTBALL

87, Boulevard de Grenelle, 75738 Paris Cedex 15 - T. +33 (0)1 44 31 73 00 - F. +33 (0)1 44 31 73 73 - FFF.fr

N° TVA Intracommunautaire : FR 433 0374 2480 - N° Siret : 303 742 480 000 62



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE FOOTBALL

EXCLUSIONS TEMPORAIRES :

Un joueur reçoit un **carton jaune** et est temporairement exclu s'il commet l'une des infractions suivantes :

- Comportement antisportif ;
- Protestation verbale ou gestuelle ;
- Infractions répétées aux Lois du Jeu (répétition de fautes de courses et de contacts) ;
- Retarde la reprise du jeu ;
- Ne respecte pas la distance requise.

Un joueur recevant un carton jaune doit quitter le terrain pendant quatre (4) minutes.

EXCLUSIONS DEFINITIVES :

Un joueur est exclu et reçoit un carton rouge s'il commet l'une des infractions ci-dessous :

- Empêche l'équipe adverse de marquer un but ou annihile une occasion de but manifeste en commettant une main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation) ;
- Empêche un adversaire se dirigeant vers le but de marquer ou annihile une occasion de but manifeste en commettant une faute passible d'un coup franc ;
- Commet une faute grossière ;
- Crache sur/vers ou mord quelqu'un ;
- Adopte un comportement violent ;
- Tient des propos ou fait des gestes blessants, discriminatoires, injurieux et/ou grossiers ;
- Reçoit un second carton jaune au cours du même match.

Un joueur exclu ne pourra plus participer au match en cours, ni prendre place sur le banc des remplaçants, et devra quitter les alentours du terrain de jeu pour se rendre aux vestiaires. Il ne pourra participer à aucune des éventuelles rencontres prévues le même jour.

Après autorisation de l'arbitre ou du responsable de plateau, un joueur remplaçant est autorisé à pénétrer sur le terrain de jeu à l'issue d'un délai de quatre (4) minutes effectives suivant l'exclusion définitive de son coéquipier, lorsque cette exclusion définitive résulte de deux exclusions temporaires.

Dans tous les autres cas, l'équipe concernée demeure en infériorité numérique jusqu'au terme de la rencontre.