

LOIS DU JEU « FOOT EN MARCHANT »

Lois du jeu 2020



Introduction

Cette édition des «Lois du jeu» de la FIWFA reconnaît que ce sport étant en constante évolution et se développant, les règles sont susceptibles d'évoluer au fur et à mesure de sa croissance, mais se veulent rester néanmoins fidèle à l'éthique et aux valeurs de base Du jeu:

Pour s'assurer que tous les matchs sont joués en toute sécurité en tenant compte de l'âge, du sexe et des capacités des participants.

Il est donc attendu que tous les joueurs, managers et membres du club se conduisent en conséquence, en respectant tous les autres participants, y compris les arbitres et autres officiels de match. Le non-respect de cette consigne entraînera des mesures disciplinaires, y compris la disqualification d'individus et / ou clubs des événements, tournois, plateaux, FIWFA, AFFM, et émanant du district de la Charente-Maritime de Football.

Section A: Joueurs, terrains et équipement

Bien qu'il soit probable que les tournois, les ligues, les compétitions et les événements aient des règles et conditions particulières, tous les matches joués sous les auspices de la FIWFA, AFFM, et émanant du district de la Charente-Maritime de Football auront les normes suivantes.

JOUEURS :

1. Les gardiens de but doivent être clairement distingués des joueurs extérieurs de l'une ou l'autre équipe.

2. Les remplaçants doivent être clairement distingués des joueurs de l'une ou l'autre équipe, jusqu'à ce qu'ils soient mis en jeu.

3. Un match doit être abandonné si une équipe est définitivement réduite au-dessous du minimum nombre de joueurs. Le terme `` permanent '' ne s'applique cependant pas aux joueurs qui ont été exclu du terrain, mais s'applique aux joueurs incapables de jouer en raison d'une blessure ou ayant reçu un carton rouge. Le nombre minimum de joueurs par format est:

- Matches à 5 - minimum de 3 joueurs
- Matches à 6 - minimum de 4 joueurs
- Matches à 7 - minimum de 4 joueurs

4. Une équipe qui provoque l'abandon d'un match le perdra.

TERRAIN :

5. Les dimensions standard du terrain pour les compétitions (c'est-à-dire à 5, à 6 et à 7) sont :

Largeur entre 25 mètres (min) et 37 mètres (max) et une longueur entre 35 mètres (min) et 55 mètres (max).

Les terrains de petites tailles 25 m par 35 m sont plus adaptés au jeu à 5 contre 5. Les terrains de grandes tailles 37 m par 55 m sont plus adaptés au jeu à 7 contre 7.

Il est toutefois reconnu que le terrain dans certaines installations peut ne pas respecter ces dimensions, auquel cas il appartient à l'arbitre de décider de continuer ou non.

6. La taille standard du but pour ces compétitions est une largeur comprise entre 3 mètres (min) et 5 mètres (max) et une hauteur comprise entre 1,2 mètre et 2 mètres (max). Il est reconnu, cependant, que les buts de certaines installations peuvent ne pas respecter ces dimensions standard, auquel cas c'est à l'arbitre de décider de poursuivre ou non.

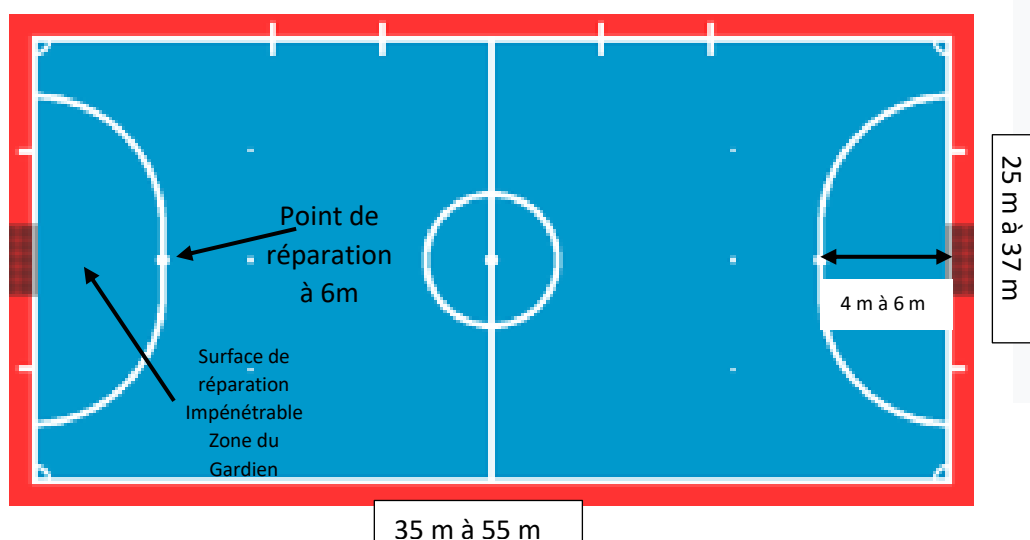
Nous recommandons l'utilisation de but mesurant 4 m de longueur par 2 m de hauteur.

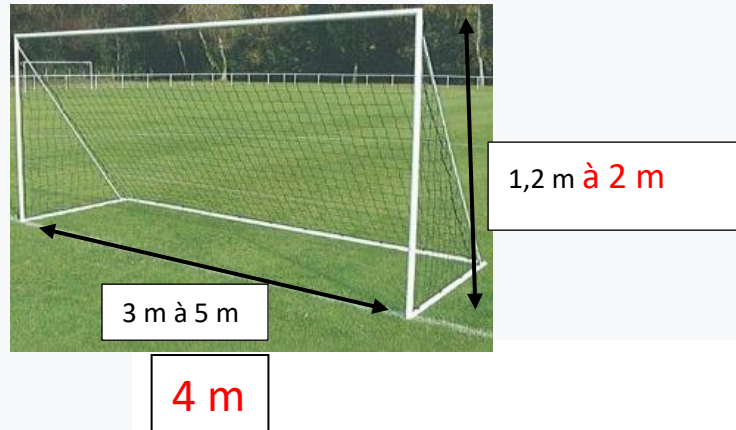
7. Une zone de but (surface de réparation) doit être clairement indiquée à chaque extrémité du terrain. Cela peut être un demi-cercle ou rectangle et doit s'étendre entre 4 mètres (min) et 6 mètres (max) de la ligne de but.

8. Un point de penalty clairement marqué doit être positionné en ligne avec le centre du but et à 6 mètres de la ligne de but.

9. L'état de la balle hors du jeu ou en jeu sur le terrain, est déterminé par le franchissement complet du ballon. Le ballon est hors du jeu lorsqu'il a entièrement franchi une ligne (c.-à-d. tout le ballon).

Un ballon situé sur la ligne marquant la zone de but est considéré comme dans cette zone et ne peut donc être joué que par le gardien de but.





TEMPS DE JEU :

10. Le temps de jeu est variable. Il varie en fonction du nombre de remplaçants constituant les équipes. Les périodes n'excèdent pas 10 minutes si l'équipe n'a pas de remplaçants. Les organisateurs d'événements sont susceptibles d'énoncer des règles et conditions particulières. Pour le bien des pratiquants les normes sont les suivantes.

Durée du Match :

0 à 1 remplaçants = 2 à 3 périodes de 6 à 10 minutes
2 à 3 remplaçants = 2 à 3 périodes de 10 à 18 minutes
4 à 5 remplaçants = 2 à 3 périodes de 15 à 20 minutes

Section B. Jeu déloyal

Courir et faire du jogging

1. Courir avec ou sans le ballon n'est autorisé par aucun joueur (y compris les gardiens de but) et entraînera généralement l'attribution d'un coup franc indirect. Si, du point de vue de l'arbitre, une telle conduite se traduit par une opportunité claire de marquer un but, le ou les joueurs fautifs doivent être exclus du jeu pendant 2 minutes (carte bleue) et un coup de pied de penalty sifflé si le joueur fautif est un gardien de but.

2. L'arbitre est seul juge pour décider de qui marche et qui ne marche pas. L'action de la marche est généralement déterminée comme une progression au cours de laquelle, le joueur a constamment au moins un pied en contact avec le sol; Les deux pieds ne sont jamais décollés du sol au même moment, un pied est toujours en contact avec le sol.

Balle au-dessus de la hauteur de la tête

3. Le ballon n'est pas autorisé à voyager au-dessus de la hauteur de la tête:

I. La balle doit être considérée comme morte une fois qu'elle a dépassé la hauteur de la tête.

II. La hauteur de la tête est définie à la hauteur de 2 mètres ou la hauteur de la barre transversale de but, qui ne doit pas dépasser 2 mètres (voir Section A: sous-section 6).

III. L'ensemble du ballon doit dépasser la hauteur de la tête pour que l'infraction soit sifflée.

IV. L'arbitre aura la seule interprétation du ballon dépassant la hauteur de la tête.

V. Un joueur commet une faute s'il fait voyager le ballon au-dessus de la hauteur de la tête.

VI. Un joueur commet une faute s'il dévie le ballon et que celui-ci passe au-dessus de la hauteur de la tête.

VII. Un joueur commet une faute s'il joue le ballon dans une barrière et qu'il dépasse la hauteur de la tête

VIII. Si un ballon dévie du cadre de but et dépasse la hauteur de la tête, il n'est pas considéré comme une

faute, mais le ballon doit être immédiatement considéré comme mort et redonné au gardien de but.

IX. Si un ballon est dévié par le gardien de but lors d'un arrêt et dépasse la hauteur de la tête avant de retourner en jeu, ce n'est pas considéré comme une faute, mais le ballon doit être immédiatement déclaré mort et redonné au gardien de but.

X. Si un ballon est dévié par le gardien de but et que le ballon dépasse la hauteur de la tête, mais tombe ensuite dans le but, un but doit être attribué.

XI. Si un ballon est dévié par le gardien de but lors d'un arrêt et dépasse la hauteur de la tête, mais quitte ensuite directement le terrain de jeu, un corner ou un coup franc doit être attribué, selon le moment où le ballon a franchi la ligne.

Contact physique

4. Le contact physique n'est pas autorisé et est donc considéré comme un jeu déloyal. Le terme «Contact physique» comprend:

XII. Tacle sur un joueur ou pousser vers une barrière.

XIII. Bloquer ou coincer un joueur contre une barrière.

XIV. Encombrement (deux joueurs contre un) un joueur contre une barrière.

XV. Charge d'épaule, pousser ou « barrer le chemin ».

XVI. « Barrer le chemin » d'un joueur sans ballon ou gêner un adversaire pour obtenir un avantage ou empêcher que ce joueur accède au ballon ou à une position. Conduite dangereuse ou imprudente.

5. Conduite dangereuse ou imprudente, qu'il y ait ou non contact physique, doit être considéré comme un jeu déloyal «aggravé».

Infractions dans la zone de but

6. Un joueur de champ entrant dans la zone de but (à moins qu'il ne le fasse uniquement de manière momentanée, sans intention et que son action n'est pas d'incidence sur le jeu) commet une faute, qu'il joue ou non le ballon.

7. Un gardien de but quittant la surface de but pendant le jeu commet une faute, sauf si cela résulte de l'élan pris lors de l'action, et uniquement à condition qu'il / elle ne soit pas en possession du ballon (et ne joue pas le ballon) en dehors de la surface de but.

8. La ligne marquant la zone de but est considérée comme étant à l'intérieur de cette zone

Autres infractions

9. Un joueur commet une faute s'il dirige délibérément le ballon avec le bras ou l'épaule.

10. Un joueur commet une faute par plaquage et / ou blocage de glissade.

11. Un joueur commet une faute en plaquant un joueur adverse (ou en braconnant) par derrière, Indépendamment du fait qu'il y ait un contact physique.

12. Tout joueur - autre qu'un gardien de but - commet une faute s'il joue délibérément le ballon avec

Sa main ou son bras.

13. Un joueur commet une faute s'il n'effectue pas un coup franc, une pénalité, un coup d'envoi, une remise en jeu ou un corner conformément aux règles ou selon les instructions de l'arbitre.

14. Un joueur commet une faute s'il effectue un coup franc, une pénalité, un coup d'envoi, une remise en jeu ou un corner alors que le ballon bouge.

15. Un joueur commet une faute s'il effectue une remise en jeu alors que le ballon n'est pas derrière la ligne qui délimite le terrain.

16. Un joueur commet une faute s'il s'accroche à une barrière pour protéger le ballon ou faire obstacle à un joueur adverse, à moins qu'un tel contact ne soit nécessaire pour empêcher une collision ou pour maintenir l'équilibre.

17. Tout joueur - autre qu'un gardien de but - commet une faute s'il joue délibérément le ballon pendant qu'il est au sol (c'est-à-dire qu'ils ont une partie de leur corps autre que leurs pieds en contact avec le sol).

18. Un gardien de but commet une faute s'il joue délibérément le ballon autrement qu'en le lançant sous la hauteur des épaules ou en le frappant du sol.

Section C. Sanctions

Coups francs

1. Tous les incidents de jeu déloyal méritent qu'un coup franc soit accordé contre l'équipe du joueur fautif.

2. Tous les coups francs sont indirects et doivent être exécutés à l'endroit de l'infraction, les joueurs adverses étant à au moins 3 mètres du ballon.

3. Un joueur effectuant un coup franc n'est pas autorisé à faire plus d'un pas juste avant de frapper la balle. Le ballon ne doit pas être frappé avec une force excessive ou d'une manière susceptible de causer des blessures.

4. Un but ne sera accordé à la suite d'un coup franc qu'une fois que le ballon aura été joué par un autre joueur. Cela exclu un tir direct au but qui serait dévié dans le but par un autre joueur ou le gardien de but.

5. Il existe cependant un certain nombre d'exceptions pour les coups francs:

1. Si un gardien de but fait délibérément dépasser la hauteur de la tête au ballon, un coup franc indirect doit être accordé à l'équipe adverse 3 mètres à l'extérieur de la zone de but, à la hauteur où l'infraction s'est produite.
2. Si un gardien de but a délibérément joué le ballon autrement qu'en le lançant sous la hauteur des épaules, ou le frapper du sol, un coup franc indirect doit être attribué à l'équipe adverse à 3 mètres de la surface de but, adjacent à l'endroit où l'infraction a eu lieu.
3. Si un gardien de but quitte la surface de but pendant le jeu, un penalty doit être attribué à l'équipe adverse. Cela ne s'applique pas lorsque le gardien de but quitte la zone uniquement en raison de l'élan, à condition qu'il ne soit pas en possession (et ne joue pas) du ballon en dehors de la surface de but.
4. Si un joueur de champ entre dans la surface de but en défendant (à moins que ce ne soit purement qu'en raison de l'élan), qu'il joue ou non le ballon. Un penalty est accordé à l'équipe adverse.

5. Les coups francs accordés à une équipe, mis à part les cas particuliers énoncés, doivent être exécutés à l'endroit où l'infraction a eu lieu.

Coups de pied de réparation ou pénalty :

6. Un coup de pied de réparation est un coup franc direct.

7. Le joueur effectuant un coup de pied de réparation ou pénalty n'est autorisé à faire qu'un seul pas juste avant de frapper la balle.

8. Un joueur en train d'exécuter un penalty commet une faute s'il simule initialement de frapper le ballon, afin de faire bouger le gardien de but dans une direction spécifique.

9. Lorsqu'il fait face à un penalty, un gardien de but est autorisé à bouger n'importe quelle partie de son corps et à se déplacer le long de la ligne de but, mais il n'est pas autorisé à sortir de la ligne de but avant que le coup de pied ne soit effectué; Un tel comportement induit que le pénalty est à rejouer.

10. Tous les joueurs, à l'exception du gardien de but qui défend le coup de pied de réparation, doivent être derrière le ballon juste avant le coup de pied.

Infractions carton bleu et carton rouge

11. Si un joueur commet 3 infractions (totting up) pour course à pied, jeu déloyal ou une combinaison des deux, l'arbitre doit montrer un carton bleu et le faire quitter le jeu (sin-bin) pour 2 minutes.

1. Un joueur recevant une telle sanction est exclu pour 2 minutes. Le joueur ne fait son retour sur le terrain qu'à la demande de l'arbitre.
2. Si un joueur revenant d'une première exclusion ou sin-bin commet 3 autres infractions, le joueur est expulsé et ne prend plus part au match.
3. L'arbitre juge et détermine quelles infractions sont dignes de «totting up». Par exemple, faire voyager la balle au-dessus de la hauteur de la tête ne rentre pas dans ces infractions.

12. Si un joueur est coupable d'une conduite délibérément dangereuse ou imprudente, cela revient à Un jeu déloyal «aggravé» et l'arbitre doit, dans de telles circonstances, montrer un carton rouge et fait en sorte

que le joueur ne joue plus aucun rôle dans le jeu. Le joueur est expulsé et est le cas échéant, exclu de tout le reste de la compétition.

13. Si un joueur (y compris un remplaçant hors du terrain) utilise des mots menaçants, abusifs ou insultants ou comportement envers tout autre joueur, un arbitre, un officiel ou tout autre participant, l'arbitre doit montrer un carton rouge et faire en sorte qu'il ne joue plus aucun rôle dans le jeu. Le joueur est expulsé et est le cas échéant, exclu de tout le reste de la compétition.

Section D. Démarrage, arrêt et poursuite du jeu

Début du match

1. Un tirage au sort sera utilisé au début d'un match pour déterminer si une équipe souhaite le coup d'envoi ou choisir son terrain. L'équipe qui remporte le tirage au sort fait son choix.

2. Le match ne commence que lorsque l'arbitre siffle.

3. Un but ne peut pas être marqué directement à partir d'un coup d'envoi, même en cas de déviation dans le but d'un joueur adverse ou du gardien de but. Le but doit être refusé et un coup franc accordé à l'équipe adverse.

Arrêt et reprise du jeu

4. Si l'arbitre arrête le jeu en sifflant, le jeu ne doit reprendre que sur un nouveau coup de sifflet. Les Coups francs rapides (par exemple), sans coup de sifflet de l'arbitre pour reprendre le jeu, ne sont pas autorisés. Les arbitres ne sont pas obligés de retarder le jeu plus longtemps qu'ils ne le jugent nécessaire et si la sécurité des pratiquants semble assurée peuvent siffler la reprise du jeu immédiatement après qu'un coup franc ait été accordé.

5. Une balle à terre ou tombante peut être utilisée pour reprendre le jeu lorsqu'il n'est pas possible de déterminer quelle équipe devrait avoir la possession - par exemple, à la suite d'un arrêt soudain du jeu causé par blessure.

6. La remise en jeu est effectuée (sur les terrains avec des lignes de touche) au point où le ballon a quitté le terrain de jeu.

7. Un coup de pied de coin reprend le jeu (sur les terrains avec des lignes de but) du même côté du terrain que le

ballon a quitté le terrain de jeu. Privilégiant la continuité du jeu.

8. Les gardiens de but peuvent donner le ballon lorsqu'ils sont au sol.

9. Les passes entre un joueur et un gardien de but sont autorisés.

10. Les gardiens de but ne peuvent se saisir du ballon à la main à partir d'une passe de leur partenaire.

11. Les buts peuvent être marqués par n'importe quel joueur (à l'exception d'un gardien de but) de n'importe quelle position extérieure. Dans le cas où un gardien de but marque, le but doit être refusé et le ballon (réputé mort) redonné au gardien adverse.

Remises en jeu et corners

12. Les remises en jeu, coups de pieds de but et les corners sont indirects, les joueurs adverses étant à au moins 3 mètres du Ballon. Un but ne sera autorisé lors d'une remise en jeu ou un corner qu'une fois que le ballon aura été joué par un autre joueur : les tirs directs au but

depuis une remise en jeu ou un corner ne sont pas autorisés et de tels buts seront refusés, même s'ils sont déviés par un autre joueur (gardien de but inclus).

13. Un joueur exécutant une remise en jeu ou un corner n'est pas autorisé à faire plus d'un pas immédiatement avant de frapper la balle. Le ballon ne doit pas être frappé avec une force excessive ou de façon susceptible de causer des blessures.

Avantage de jeu

14. Bien que la décision de jouer un avantage puisse dépendre de nombreuses circonstances, Les arbitres FIWFA sont invités à ne prendre de telles mesures que si:

- cela profite à l'équipe qui n'a pas commis l'infraction
- il est sécuritaire de le faire et il est peu probable que cela entraîne une confrontation, en particulier après un contact. Les arbitres doivent clairement indiquer qu'un avantage est accordé et s'assurer qu'ils prennent les

mesures correctives appropriées (carte bleue, avertissement / conseil) et qu'il est approprié de le faire.

Section E. Sécurité

1. Les joueurs doivent s'abstenir de porter ouvertement des bijoux ou des montres. Le ruban, sparadrap peut être utilisé pour couvrir des bagues.
2. Tous les joueurs doivent porter des protège-tibias recouverts de leurs chaussettes.

Section F. Participation

1. Pour prendre part aux rassemblements et compétitions foot en marchant, le pratiquant doit avoir une licence FFF (Foot loisir)
2. Sauf disposition contraire exceptionnelle, Afin de participer aux rassemblements foot en marchant, le joueur (joueuse) doit avoir 50 ans révolus au moment de sa participation.

3. Catégories : Afin de participer aux rassemblements d'une tranche d'âge, l'ensemble des joueurs constituant l'équipe doivent avoir l'âge requis. (Par exemple, pour jouer en + de 60 ans tous les joueurs d'une équipe doivent avoir plus de 60 ans.)

