

LOIS DU JEU FOOT5

ARTICLE 1 - JOUEURS	2
ARTICLE 2 - DUREE DES RENCONTRES.....	2
ARTICLE 3 - COULEURS DES ÉQUIPES	2
ARTICLE 4 - TERRAIN	2
ARTICLE 5 - BUT et BALLON	3
ARTICLE 6 - ARBITRAGE	3
ARTICLE 7 - COUP D'ENVOI	3
ARTICLE 8 - BALLON EN JEU et HORS DU JEU-	3
ARTICLE 9 - SURFACE DE REPARATION et GARDIEN DE BUT -	3
ARTICLE 10 - COUP FRANC	4
ARTICLE 11 - COUP DE PIED DE COIN.....	4
ARTICLE 12 - COUP DE PIED DE REPARATION.....	4
ARTICLE 13 - DEPARTAGE DES EQUIPES	5
ARTICLE 14 - FAUTES ET COMPORTEMENT ANTI-SPORTIF.....	5
ARTICLE 15 – HORS-JEU	6

ARTICLE 1 - JOUEURS

Une équipe se compose de 5 joueurs dont un gardien de but et de 3 remplaçants au maximum. Les remplacements peuvent se faire à tout moment de la partie sans attendre d'arrêt de jeu. Le joueur ne peut rentrer qu'après la sortie du terrain de son coéquipier.

ARTICLE 2 - DUREE DES RENCONTRES

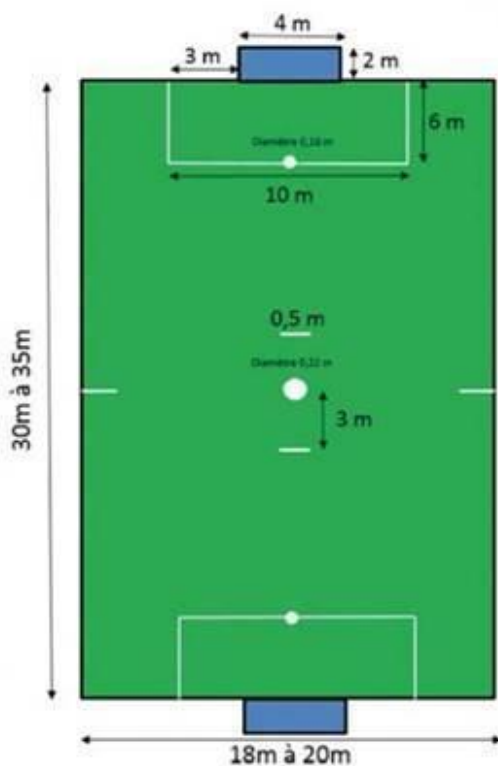
Plateau à 2 équipes	Plateau à 3 équipes	Plateau à 4 équipes	Match à élimination directe
3 matchs – 1 x 15 minutes par rencontre ou 2 x 8 minutes	Matchs aller-retour – 1 x 12 minutes par rencontre ou 2 x 6 minutes	1 x 15 minutes par rencontre ou 2 x 8 minutes	1 x 12 minutes ou 2 x 6 minutes

ARTICLE 3 - COULEURS DES ÉQUIPES

Chaque joueur doit porter un maillot rentré dans le short et des chaussettes relevées en dessous des genoux. Les protège-tibias sont obligatoires. Les crampons moulés et les crampons pour terrains synthétiques sont autorisés. Interdiction de porter des crampons vissés.

ARTICLE 4 - TERRAIN

Le terrain doit avoir les dimensions suivantes : longueur de 30 à 35 mètres et largeur de 18 à 20 mètres.



ARTICLE 5 - BUT et BALLON

Les dimensions de but sont de 4 m x 2 m avec des filets qui doivent être de qualité, sans trou.

Les ballons sont de Taille 5.

ARTICLE 6 - ARBITRAGE

La pratique est définie par les organisateurs ou le règlement spécifique :

- Soit en autoarbitrage, sous le contrôle des responsables d'équipe
- Soit l'arbitrage se fait à l'intérieur de l'aire de jeu par un arbitre.
- Soit l'arbitrage se fait à l'extérieur du terrain Foot5 (*Coins opposés du terrain ou à proximité des buts*).

Il n'y a pas d'arbitre assistant.

ARTICLE 7 - COUP D'ENVOI

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 :

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

ARTICLE 8 - BALLON EN JEU et HORS DU JEU

Le ballon est considéré sorti du jeu lorsqu'il touche les filets surmontant les palissades, lorsqu'il sort du terrain par la porte ou un trou dans le filet ou quand il heurte un mur ou le plafond.

Il reste en jeu lorsqu'il touche une palissade.

Lorsque le ballon sort de la zone de jeu, il est remis en jeu au pied à l'endroit où le ballon est sorti.

Tous les adversaires doivent se trouver à au moins 5 mètres de l'endroit où est effectuée la remise en jeu.

Il n'est pas possible de marquer un but directement sur une remise en jeu.

- 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.

Après chaque but, l'équipe ayant encaissé un but effectue la remise en jeu depuis le centre du terrain.

ARTICLE 9 - SURFACE DE REPARATION et GARDIEN DE BUT

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 des deux équipes a la possibilité de jouer dans cet espace et de le traverser avec ou sans ballon.

Gardien de but

➤ **Relance :**

Dans la continuité d'une action de jeu, la relance du gardien de but s'effectue uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol. Le gardien n'est pas autorisé à dégager de volée ou de demi-volée. Sinon coup de pied de coin pour l'équipe adverse.

➤ **Passe en retrait**

Le gardien n'est pas autorisé à prendre le ballon à la main sur une passe délibérée au pied de son partenaire. Sinon coup de pied de coin pour l'équipe adverse.

➤ **Coup de pied de but**

Le coup de pied de but doit obligatoirement être effectué à la main par le gardien de but dans la surface de réparation. Sinon coup de pied de coin pour l'équipe adverse.

ARTICLE 10 - COUP FRANC

Tous les coups francs sont directs. Les joueurs adverses doivent se trouver à une distance minimale de 5 mètres lors de l'exécution d'un coup franc.

Après avoir posé le ballon, le joueur dispose de 5 secondes pour remettre le ballon en jeu. Sinon le ballon est rendu à l'adversaire à l'endroit même de cette faute.

ARTICLE 11 - COUP DE PIED DE COIN

Un coup de pied de coin est accordé quand le ballon, touché en dernier par un joueur (et non par le gardien) de l'équipe défendante, touche les filets surmontant les palissades derrière les buts.

Le ballon doit être placé dans le coin le plus proche où il est sorti.

Si le gardien touche le ballon en dernier, il n'y a pas de coup de pied de coin mais un coup de pied de but pour l'équipe défendante.

Les joueurs adverses doivent se trouver à une distance minimale de 5 mètres lors de l'exécution d'un coup de pied de coin. Après avoir posé le ballon, le joueur a 5 secondes pour remettre le ballon en jeu. Sinon le ballon est rendu à l'adversaire et est remis en jeu par un coup de pied de but.

ARTICLE 12 - COUP DE PIED DE REPARATION

Le coup de pied de réparation est effectué à 6 mètres sur le point identifié.

Le joueur exécutant le coup de pied de réparation ne peut pas prendre plus d'un pas d'élan

Tous les joueurs doivent se trouver derrière le point de « pénalty » dans les limites du terrain et hors de la surface de réparation.

Au moment du tir, le gardien doit avoir au moins un pied sur sa ligne de but. Sinon le coup de pied de réparation est à retirer.

ARTICLE 13 - DEPARTAGE DES EQUIPES

En cas de départage, trois tirs au but seront effectués pour déterminer le vainqueur de la rencontre.

L'ensemble des joueurs présents sur le terrain à la fin du match a le droit de participer aux tirs au but.

Un joueur qui n'a pas fini sa période d'exclusion temporaire à la fin du match a le droit de participer aux tirs au but.

Si, à la fin du match et avant ou pendant les tirs au but, une équipe se retrouve en supériorité numérique, elle devra réduire le nombre de ses joueurs autorisés afin d'être à égalité avec ses adversaires, et informer l'arbitre du nom et du numéro de chaque joueur retiré. À l'exception du cas présenté ci-après, tout joueur retiré ne peut participer aux tirs au but.

Un gardien de but n'étant plus en mesure de continuer avant ou pendant les tirs au but peut être remplacé par un joueur ayant été retiré pour mettre le nombre de tireurs à égalité

Si les deux équipes sont à égalité après qu'elles ont exécuté leurs trois tirs, la séance se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre après le même nombre de tentatives.

ARTICLE 14 - FAUTES ET COMPORTEMENT ANTI-SPORTIF

1 - Coup franc direct

Un coup franc direct est accordé si, de l'avis de l'arbitre, un joueur commet l'une des fautes suivantes de manière imprudente ou inconsidérée (Comportement anti-sportif) :

- s'accrocher à la palissade, aux filets ou à un joueur
- tenir ou pousser son adversaire
- tacler ou frapper son adversaire.
- charger un joueur proche de la palissade

2 - Approche 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'à ce qu'il le quitte après le coup de sifflet final (séance de tirs au but comprise).

Infractions passibles d'exclusion temporaire (carton blanc) :

- manifester sa désapprobation en paroles ou en actes ;
- ne pas respecter la distance règlementaire lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, d'un coup franc ou d'une remise en jeu
- enfreindre de manière répétée les Lois du Jeu (le nombre exact d'infractions à partir duquel l'avertissement doit être infligé est laissé à la discrétion des arbitres) ;
- se rendre coupable de comportement antisportif.

Un joueur recevant un carton blanc doit quitter le terrain pendant 2 minutes.

Infractions passibles d'exclusion :

- 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, injurieux et/ou grossiers ;
- reçoit un second carton blanc 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 au vestiaire. 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 pourra pénétrer sur le terrain de jeu deux minutes effectives après l'exclusion définitive de son coéquipier, uniquement si cette exclusion définitive fait suite à 2 exclusions temporaires.

ARTICLE 15 – HORS-JEU

Il n'y a pas de hors-jeu.