

Règlement des Plateaux de Foot en Marchant 2026-2027

PREAMBULE.....	1
ARTICLE 1 - DÉROULEMENT	1
ARTICLE 2 - ROTATIONS	2
ARTICLE 3 - JOUEURS	2
ARTICLE 4 - DURÉE DES RENCONTRES.....	2
ARTICLE 5 - ÉQUIPEMENTS	2
ARTICLE 6 - TERRAINS – BUTS - BALLONS.....	2
ARTICLE 7 - ARBITRAGE.....	2
ARTICLE 8 - COUP D’ENVOI	3
ARTICLE 9 – TOUCHES	3
ARTICLE 10 – CORNERS	3
ARTICLE 11 - GARDIEN DE BUT	3
ARTICLE 12 - JOUEUR.....	3
ARTICLE 13 – COUPS FRANCS	4
ARTICLE 14 – TACLES ET CONTACTS	4
ARTICLE 15 – HORS-JEU.....	4

PREAMBULE

Le District de Football de Loire-Atlantique organise et planifie les plateaux.
Sauf dispositions contraires prévues au présent règlement, les Statuts et Règlements Généraux de la LFPL et du District de Football de Loire-Atlantique s’appliquent.

ARTICLE 1 - DÉROULEMENT

Le plateau est organisé par le club recevant celui-ci. Il est préconisé par la Fédération Française de Football de ne pas dépasser 8 à 10 équipes par plateau avec 5 temps de jeu suivant la planification fédérale.

ARTICLE 2 - ROTATIONS

Les rotations sont organisées et réalisées selon les préconisations fédérales.

Cf : Organisation du plateau.

ARTICLE 3 - JOUEURS

Une équipe se compose de 6 joueurs (masculin ou féminin) dont 1 gardien de but et 5 joueurs sur le terrain ainsi que des remplaçants.

Les remplaçants peuvent entrer en jeu lors d'une sortie de balle.

Les remplacements sont effectués uniquement au centre du terrain.

Les joueurs doivent être en possession d'une licence « Loisir » à la date de la rencontre.

ARTICLE 4 - DURÉE DES RENCONTRES

Le temps de jeu maximum est de 60 minutes (5 temps de jeu de 12 minutes).

ARTICLE 5 - ÉQUIPEMENTS

Chaque joueur doit porter un maillot rentré dans le short et des chaussettes relevées en dessous des genoux.

Les chaussures à crampons « moulés » sont autorisées, ainsi que le port de baskets, tennis et chaussures pour terrain synthétique ou futsal.

Les protège-tibias sont obligatoires avec la possibilité de porter des « tip top » placés sous les chaussettes.

Le port de bijoux est formellement interdit.

ARTICLE 6 - TERRAINS – BUTS - BALLONS

Dimension des terrains :

- Longueur = 35 à 40 m
- Largeur = 25 à 30 m

Dimension des buts : 4 m x 1,5 m

Surface de réparation : demi-cercle d'un rayon de 6 mètres.

Ballons : Taille 5.

ARTICLE 7 - ARBITRAGE

L'arbitrage se fait par l'ensemble des participants (auto-arbitrage).

ARTICLE 8 - COUP D'ENVOI

Il est interdit de marquer directement sur l'engagement et les joueurs adverses doivent se trouver à **4 mètres** du ballon minimum.

ARTICLE 9 – TOUCHES

La remise en jeu de la touche se fait au pied sur passe au sol. Il est interdit de marquer sur une touche directe.

ARTICLE 10 – CORNERS

Lorsque le gardien de but dévie le ballon en sortie de but : corner. La relance du gardien se fait au pied ou à la main.

Lorsqu'un joueur dévie le ballon en sortie de but, corner. Le coup de pied de coin s'effectue par une passe au pied uniquement.

ARTICLE 11 - GARDIEN DE BUT

Déplacement

Le gardien de but est le seul joueur autorisé à se déplacer, en marchant, dans sa surface de réparation.

Il ne peut sortir de sa surface de réparation.

Relance du gardien de but

La relance du gardien de but s'effectue librement à la main ou au pied au sol. Le ballon ne doit pas dépasser 1m80. La relance de volée ou de demi-volée est interdite. La relance ne doit jamais dépasser la hauteur de hanche.

Passe en retrait

La prise de balle à la main du gardien de but sur passe en retrait volontaire d'un partenaire est autorisée. Le gardien a la possibilité de redonner le ballon à ce joueur sans restriction.

Coup de pied de but

Le coup de pied de but s'effectue ballon arrêté et placé librement dans la surface des 6m. Seul un pas d'élan peut être effectué.

ARTICLE 12 - JOUEUR

Déplacements

Il est interdit de courir.

Obligation d'avoir un pied en contact avec le sol. La marche rapide est autorisée.

Afin d'éviter tout contact, il est interdit de pénétrer dans la surface de réparation du gardien de but.

Si un défenseur pénètre dans la surface de réparation, un pénalty est accordé à l'équipe adverse.

Si un attaquant pénètre dans la surface de réparation adverse, un coup-franc est accordé à l'équipe adverse (relance du gardien).

Le ballon ne doit pas dépasser 1m80. A défaut, un coup-franc est donné à l'adversaire.

Passe/Tirs

Les tirs se font uniquement dans le camp adverse.

Il est interdit de marquer directement sur l'engagement

Il n'y a pas de restriction de hauteur.

En cas de contre d'une passe ou d'un tir, envoyant le ballon à une hauteur supérieure à 1m80, le joueur qui était en possession du ballon conserve le ballon.

Si un gardien réalise un contre/arrêt sur un tir adverse et que le ballon sort de la surface à une hauteur supérieure à 1m80, le ballon est redonné au gardien.

ARTICLE 13 – COUPS FRANCS

Les coups francs sont indirects uniquement.

Les joueurs adverses doivent se trouver à **4** mètres du ballon minimum.

ARTICLE 14 – TACLES ET CONTACTS

Les tacles, charges et contacts sont strictement interdits.

Il est interdit de toucher son adversaire de la main ou de l'épaule.

Il est possible de récupérer le ballon par une interception et dans les pieds de son adversaire.

Dans ce dernier cas, le défenseur peut récupérer le ballon uniquement s'il est dans le champ de vision de son adversaire et sans toucher.

ARTICLE 15 – HORS-JEU

Il n'y a pas de hors-jeu.

ARTICLE 16 - FEUILLES DE PLATEAU ET DE COMPOSITIONS ET RENVOI DES IMPRIMÉS

La rencontre est traitée sous feuilles de composition pour chaque équipe et feuille de résultats pour l'ensemble du plateau. Le club d'accueil aura la charge de l'envoi des feuilles de résultat et compositions au District via FAL dans le délai de 48 heures ouvrables après le plateau.

Date d'effet : 1^{er} juillet 2026