

LOIS DU JEU FOOT5
Catégories U13/U13F

ARTICLE 1 – JOUEURS / JOUEUSES	2
ARTICLE 2 - DURÉE DES RENCONTRES	2
ARTICLE 3 – ÉQUIPEMENTS.....	2
ARTICLE 4 - COULEURS DES ÉQUIPES.....	2
ARTICLE 5 - TERRAIN	3
ARTICLE 6 - BUT et BALLON	3
ARTICLE 7 - ARBITRAGE	3
ARTICLE 8 - COUP D'ENVOI	3
ARTICLE 9 - BALLON EN JEU et HORS DU JEU	4
ARTICLE 10 - SURFACE DE RÉPARATION et GARDIEN DE BUT	4
ARTICLE 11 - COUP FRANC.....	5
ARTICLE 12 - COUP DE PIED DE COIN.....	5
ARTICLE 13 - COUP DE PIED DE RÉPARATION.....	5
ARTICLE 14 - DÉPARTAGE DES EQUIPES.....	5
ARTICLE 15 - FAUTES ET COMPORTEMENT ANTI-SPORTIF	6
ARTICLE 16 – HORS-JEU	7

ARTICLE 1 – JOUEURS / JOEUSES

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 - DURÉE DES RENCONTRES

Plateau à 3 équipes	Plateau à 4 équipes	Plateau à 5 équipes
4 Matches (matches aller – retour) 12 minutes par rencontre	6 Matches (matches aller – retour) 8 minutes par rencontre	4 matches (matches aller simple) 12 minutes par rencontre

ARTICLE 3 – ÉQUIPEMENTS

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 ;*
- *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.*

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 PROTEGE-TIBIAS EST OBLIGATOIRE.

Les chaussures à crampons moulés et vissés sont interdites.

ARTICLE 4 - COULEURS DES ÉQUIPES

Chaque joueur doit porter un maillot rentré dans le short et des chaussettes relevées en dessous des genoux. Les crampons moulés et les crampons pour terrains synthétiques sont autorisés.

ARTICLE 5 - TERRAIN

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



ARTICLE 6 - 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 filets doivent être convenablement suspendus afin de ne pas gêner le gardien de but.

Les ballons sont de Taille 4.

Les ballons de futsal sont également autorisés.

ARTICLE 7 - ARBITRAGE

La manière d'arbitrer est à la discrétion de l'organisateur. Celui-ci doit être capable de s'adapter à l'offre et au format proposé :

- **Auto-arbitrage en loisir ;**
- **Arbitrage par des dirigeants ou joueurs licenciés des équipes concernées par la rencontre ;**
- **Arbitrage par des dirigeants, responsables de plateau ou joueurs licenciés des équipes non concernées par la rencontre (formule plateau) ;**
- **Désignation d'un arbitre officiel.**

ARTICLE 8 - 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, sur le point au centre du terrain.**

Les joueurs adverses doivent se trouver à 5 mètres du ballon.

Il est interdit de marquer directement sur l'engagement.

ARTICLE 9 - BALLON EN JEU et HORS DU JEU

Le ballon est considéré sorti du jeu lorsqu'il touche les filets surmontant les palissades, **le filet de toit ou sort du terrain.**

Il est important de noter que les palissades font partie intégrante du jeu.

Lorsque le ballon sort de la zone de jeu en touchant le plafond ou les filets surmontant les palissades dans la longueur du terrain (droite et gauche), la remise en jeu (touche) se fera par le gardien dans sa surface de réparation.

Lorsque le ballon sort de la zone de jeu en touchant les filets surmontant les palissades dans la largeur du terrain, de part et d'autre du but :

- **Le ballon est touché en dernier par l'équipe attaquante, la remise en jeu (coup de pied de but) se fera par le gardien dans sa surface de réparation.**
- **Le ballon est touché en dernier par l'équipe défendante, y compris le gardien de but, la remise en jeu (Coup de pied de coin/ corner) se fera sur la ligne centrale, à proximité de la palissade à droite ou à gauche en fonction de 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 10 - SURFACE DE RÉPARATION 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, **dans la limite de 5 secondes. Interdiction de marquer directement sur une relance.** Le gardien n'est pas autorisé à dégager de volée ou de demi-volée. **Sinon un coup franc indirect ramené perpendiculairement sur la surface de réparation est botté.**

➤ **Passé 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 un coup franc indirect ramené perpendiculairement sur la surface de réparation est botté.**

➤ Coup de pied de but

À la suite d'une sortie du ballon hors du jeu, le coup de pied de but doit obligatoirement être effectué au pied, ballon posé au sol par le gardien de but dans la surface de réparation. Sinon coup franc indirect ramené perpendiculairement sur la surface de réparation.

➤ Coup franc indirect :

Si le gardien de but saisit délibérément le ballon à la main en dehors de sa surface, cela entraîne automatiquement un coup franc indirect.

ARTICLE 11 - COUP FRANC

Tous les coups francs sont **indirects**. 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 12 - COUP DE PIED DE COIN

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

Le ballon doit être placé sur la ligne centrale, à proximité de la palissade (gauche ou droite) en fonction de l'endroit où le ballon est sorti.

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 **au même endroit**.

ARTICLE 13 - COUP DE PIED DE RÉPARATION

Le coup de pied de réparation est effectué à 6 mètres sur le point identifié **le long de la ligne de la surface de réparation**.

Le joueur exécutant le coup de pied de réparation est autorisé à faire un seul pas d'élan. Tous les joueurs doivent se positionner à une distance de 5 mètres du point de penalty, en se tenant derrière celui-ci et en restant à l'intérieur des limites du terrain.

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 14 - DÉPARTAGE DES EQUIPES

En cas de **d'égalité**, une séance de tirs au but en « mort subite » sera effectuée 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. Même 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 **s'il n'a pas encore purgé sa période d'exclusion à la fin du match**.

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 un tir chacune, 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 15 - FAUTES ET COMPORTEMENT ANTI-SPORTIF

1 - Coup franc indirect ou coup de pied de réparation

Un coup franc *indirect* 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 **volontairement** un joueur, **y compris s'il est** proche de la palissade
- **Toucher délibérément le ballon des mains (excepté le gardien de but dans sa surface)**
- **Conservation du ballon plus de 5 secondes dans les mains du gardien de but ou remise en jeu après le délai de 5 secondes autorisé**
- **Menacer ou bousculer un adversaire**
- **Obstruction à l'évolution d'un adversaire ou du gardien**

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 réglementaire 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 jaune au cours du même match.

L'exclusion engendre un coup de pied de réparation pour l'équipe adverse.

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 16 – HORS-JEU

Il n'y a pas de hors-jeu.

Date d'effet : 1^{er} novembre 2024