



FOOT EN MARCHANT

RÈGLES OFFICIELLES [AFFM](#)

Le Foot en marchant se développe partout dans le monde et au fur et à mesure de sa croissance, les règles évoluent, tout en restant bien entendu fidèles à l'éthique et aux valeurs du jeu.

Cette **édition 2020** des « Règles du jeu » de la **FIWFA, validée en France par l'AFFM**, est la référence actualisée sur laquelle devront s'appuyer les clubs, joueurs et arbitres lors des matchs officiels.

Les responsables devront en effet s'assurer du respect de ces règles afin que les matchs soient joués en toute sécurité et en tenant compte de l'âge, du sexe et des capacités des participants.

Il est également attendu que tous les joueurs, managers et membres des clubs de Foot en marchant respectent toutes les parties-prenantes, y compris et surtout les arbitres. Le non-respect de cette consigne entraînera des mesures disciplinaires, y compris la disqualification par l'AFFM d'individus et/ou clubs des événements, tournois, championnats régionaux, nationaux et internationaux.

Section A : joueurs, terrains et équipement

Bien que les tournois, ligues et compétitions diverses de Foot en marchant en France puissent se dérouler dans des conditions spécifiques, tous les matchs joués sous les auspices de l'AFFM s'appuieront en principe sur les normes suivantes.

Joueurs

1. Les gardiens de but doivent être clairement distingués des joueurs de champ de l'une ou de l'autre équipe
2. Les remplaçants doivent être clairement distingués des joueurs de l'une ou de l'autre équipe, jusqu'à ce qu'ils rentrent en jeu.
3. Un match doit être interrompu si l'effectif permanent d'une équipe passe au-dessous du nombre minimum de joueurs. Ne s'applique cependant pas aux joueurs qui ont été exclus du terrain, mais s'applique aux joueurs incapables de jouer en raison d'une blessure ou recevoir un carton rouge.

Le nombre minimum de joueurs est défini comme suit :

- match à 5 contre 5 : minimum de 3 joueurs
- match à 6 contre 6 : minimum de 4 joueurs
- match à 7 contre 7 : minimum de 4 joueurs

L'équipe à l'origine de l'interruption d'un match sera déclarée perdante.

Terrain

1. Les dimensions standard du **terrain** pour les compétitions (à 5, 6 ou 7 joueurs par équipe) sont :

- largeur comprise entre 25 mètres (mini) et 37 mètres (maxi)
- longueur comprise entre 35 mètres (mini) et 55 mètres (maxi)

Si dans certains stades ces dimensions ne peuvent pas être respectées, il appartient à l'arbitre de décider de faire jouer le match ou non.

2. Les dimensions standard des **cages** pour les compétitions (à 5, 6 ou 7 joueurs par équipe) sont :

- largeur comprise entre 3 mètres (mini) et 5 mètres (maxi)
- hauteur comprise entre 1,2 mètre (mini) et 2 mètres (maxi)

Si sur certains terrains ces dimensions ne peuvent pas être respectées, il appartient à l'arbitre de décider de faire jouer le match ou non.

3. La **surface de réparation** doit être clairement tracée autour des cages de chaque côté du terrain, en demi-cercle ou en rectangle, à une distance de 4 mètres (mini) à 6 mètres (maxi) de la ligne de but.

4. Le **point de penalty**, clairement marqué, doit être positionné en ligne avec le centre du but et à 6 mètres de la ligne de but.

5. La balle est considérée comme étant hors du jeu ou en jeu, en fonction de son franchissement complet des limites du terrain. Le ballon est hors du jeu lorsqu'il a entièrement franchi une ligne.

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

Durée des matchs

Le temps de jeu est variable. Il varie en fonction du nombre de remplaçants dans chaque équipe, et pour le bien des pratiquants les normes sont les suivantes :

- 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

Les organisateurs peuvent toutefois proposer des règles et des conditions particulières.

Section B : Fautes de jeu

Courir

1. Aucun joueur n'est autorisé à courir avec ou sans le ballon (y compris les gardiens de but), le non-respect de cette règle entraînant généralement un coup franc indirect. Si, du point de vue de l'arbitre, la faute commise a empêché une opportunité claire de marquer un but, le ou les joueurs fautifs doivent être exclus du jeu pendant 2 minutes (« carton bleu ») et un penalty doit être sifflé si le joueur fautif est un gardien de but.
2. L'arbitre est seul juge pour décider si un joueur a couru ou marché. 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, au moins un pied est toujours en contact avec le sol.

Balle au-dessus de la hauteur de la tête

Le ballon n'a pas vocation à passer au-dessus de la hauteur de la tête :

1. Le jeu doit être arrêté lorsque la balle a dépassé la hauteur de la tête.
2. La hauteur de la tête est fixée à 1,83 mètre ou à la hauteur de la barre transversale des cages, qui ne doit pas dépasser 2 mètres (voir Section A : sous-section 6).
3. Le ballon doit dépasser complètement la hauteur de la tête pour que la faute soit sifflée.
4. Le dépassement de la hauteur de la tête par le ballon est laissé à la seule appréciation de l'arbitre.
5. Un joueur commet une faute s'il envoie le ballon au-dessus de la hauteur de la tête.
6. Un joueur commet une faute s'il dévie le ballon au-dessus de la hauteur de la tête.
7. Un joueur commet une faute s'il envoie le ballon dans une barrière et qu'il dépasse ensuite la hauteur de la tête
8. Si un ballon est tiré en direction du but et dépasse la hauteur de la tête, ce n'est pas considéré comme une faute, mais le jeu est arrêté et le ballon est redonné au gardien de but.
9. 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 jeu est arrêté et le ballon est redonné au gardien de but.
10. Si un ballon est dévié par le gardien de but et que le ballon dépasse la hauteur de la tête, puis tombe ensuite dans le but, le but est validé.
11. 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

Le contact physique n'est pas autorisé et est donc considéré comme une faute. Le terme « contact physique » signifie :

1. Tacler un joueur ou le pousser vers une barrière.
2. Coincer un joueur contre une barrière.
3. Bloquer (à deux joueurs contre un) un joueur contre une barrière.
4. Effectuer une charge d'épaule, une obstruction ou pousser un joueur.
5. Commettre une obstruction sur un joueur sans ballon ou gêner un adversaire pour obtenir un avantage ou empêcher que ce joueur accède au ballon ou à une position.

Comportement dangereux ou imprudent

Un comportement jugé dangereux ou imprudent, qu'il y ait ou non contact physique, doit être considéré comme une faute « aggravée ».

Infractions dans la surface de réparation

1. Un joueur de champ entrant dans la surface de réparation (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.
2. Un gardien de but quittant la surface de réparation 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.
3. La ligne marquant la surface de réparation est considérée comme étant à l'intérieur de cette zone

Autres infractions

1. Un joueur commet une faute s'il dirige délibérément le ballon avec le bras ou l'épaule.
2. Un joueur commet une faute s'il plaque et / ou tacle un autre joueur.
3. Un joueur commet une faute en tentant de plaquer et/ou tacler un joueur adverse par derrière, indépendamment du fait qu'il y ait un contact physique ou non.
4. Tout joueur - autre qu'un gardien de but - commet une faute s'il joue délibérément le ballon avec sa main ou son bras.
5. 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.
6. 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.
7. 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.
8. 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.
9. 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 en ayant une partie du corps autre que les pieds en contact avec le sol).
10. Un gardien de but commet une faute s'il joue délibérément le ballon autrement qu'en le lançant au-dessous de la hauteur des épaules ou en le jouant du sol.

Section C : Sanctions

Coups francs

1. Tout incident de jeu ou faute est sanctionné par un coup franc accordé à l'équipe adverse 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 prendre plus d'un pas d'élan 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.

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

1. Si un gardien de but envoie délibérément le ballon au-dessus de la hauteur de la tête, un coup franc indirect doit être accordé à l'équipe adverse 3 mètres à l'extérieur de la zone de but, à l'endroit 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 en le jouant au sol, un coup franc indirect doit être attribué à l'équipe adverse à 3 mètres de la surface de but, 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 son élan), qu'il joue ou non le ballon. Un penalty est accordé à l'équipe adverse.

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

Pénalty

1. Un pénalty est un coup franc direct.
2. Le joueur effectuant un pénalty n'est autorisé à prendre qu'un seul pas d'élan avant de frapper la balle.
3. Un joueur qui tire un penalty commet une faute s'il simule initialement une frappe de balle, afin de faire bouger le gardien de but dans une direction spécifique.
4. Lorsqu'il fait face à un penalty, le 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 avancer devant la ligne de but avant que le coup de pied ne soit tiré, sinon le pénalty doit être rejoué.
5. Tous les joueurs, à l'exception du gardien de but qui tente d'arrêter le penalty, doivent être derrière le ballon avant le coup de pied.

Carton bleu et carton rouge

1. Si un joueur commet 3 infractions pour avoir couru, pour une autre faute ou les deux, l'arbitre doit sortir le carton bleu et le faire quitter le terrain pour 2 minutes. 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 commet à nouveau 3 autres infractions, le joueur est expulsé définitivement et ne prend plus part au match.
3. L'arbitre juge et détermine quelles infractions sont passibles de « carton bleu ». Par exemple, faire voyager la balle au-dessus de la hauteur de la tête ne rentre pas dans ces infractions.
4. Si un joueur est coupable d'une conduite délibérément dangereuse ou imprudente, c'est considéré comme une faute « aggravée » et l'arbitre doit, dans de telles circonstances, sortir le carton rouge et faire 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.
5. Si un joueur (y compris un remplaçant hors du terrain) profère des menaces ou des insultes, ou se comporte de façon menaçante ou insultante envers tout autre joueur, un arbitre, un officiel ou tout autre participant, l'arbitre doit sortir le 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 est effectué au début d'un match pour déterminer si une équipe souhaite le coup d'envoi ou souhaite 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

1. Si l'arbitre arrête le jeu sur coup de sifflet, le jeu ne doit reprendre que sur un nouveau coup de sifflet. Les coups francs rapides 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 a été accordé.
2. 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.
3. 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.
4. Les corners (sur les terrains avec des lignes de but) sont joués du côté du terrain où le ballon est sorti.

Continuité du jeu

1. Les gardiens de but peuvent donner le ballon lorsqu'ils sont au sol.
2. Les passes entre un joueur et un gardien de but sont autorisées.
3. Les gardiens de but ne peuvent prendre le ballon à la main s'ils l'ont reçu de leur partenaire.
4. 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 redonné au gardien adverse.

Remises en jeu et corners

1. Les remises en jeu, dégagements depuis les buts 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).
2. Un joueur exécutant une remise en jeu ou un corner n'est pas autorisé à prendre plus d'un pas d'élan 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

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 plus sûr 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 des bijoux ou des montres. Un sparadrap peut être utilisé pour couvrir les bagues.
2. Tous les joueurs doivent porter des protège-tibias recouverts de leurs chaussettes.