



Critérium

du district des
Flandres

FOOT EN MARCHANT

10 règles à suivre



Nombre de joueurs :

1 gardien et
4 joueurs de champ.
Remplacements
illimités à la volée.



Passe en retrait au gardien :

Elle est autorisée et le
gardien peut prendre le
ballon à la main.



Règles de base :

Obligation de marcher.
Le ballon ne doit pas
dépasser la hauteur des
hanches (sauf sur les tirs).
Il n'y a pas de hors-jeu.



Corner :

Un but peut être marqué
directement par corner.
Pas de corner si c'est le
gardien qui met le ballon
derrière la ligne de but.



Conduite de balle :

3 touches max.
Si le ballon sort du terrain,
touche au sol, par une
passe ou en conduite.
Adversaire à 2 mètres.



Sanction :

Si le gardien sort de sa
surface ou si un
défenseur y pénètre,
penalty à 6 mètres (un
seul pas d'élan pour tirer).



Tirs :

Les attaquants doivent
tirer en dehors
de la zone du gardien.



Interdiction :

De courir, tacler, charger,
marquer directement sur
engagement.



Relance du gardien :

Au pied au sol ou à la
main. Le gardien doit
rester dans sa zone.
Le ballon ne doit pas
dépasser la hanche.



Coups francs :

Tous indirects. Lorsque les
règles ne sont pas respectées,
coup franc à l'endroit de la
faute. Adversaire à 2 mètres.
Auto-arbitrage.