

CHAPITRE 1

LE DEROULEMENT DU JEU

REGLE 1 **LE BUT DU JEU**

Le but du jeu est de marquer un but de plus que l'équipe adverse afin de remporter la rencontre.

Une équipe gagne le match si elle marque plus de buts que l'équipe adverse. Si les deux équipes marquent le même nombre de buts ou ne marquent aucun but, alors le match est déclaré nul.

A – BUT MARQUE ET VALIDE

Le but est valable lorsque le ballon a franchi entièrement le plan délimité par l'arrière des montants, de la barre transversale et de la ligne de but.



DISPOSITION I – 1 – A – 1

Si un défenseur jette, porte ou frappe le ballon de la main ou du bras dans ses buts, le but est valable.

DISPOSITION I – 1 – A – 2

Si la barre est déplacée pendant l'action de jeu, le jeu devra être arrêté car les montants ne sont plus conformes à la règle.

DISPOSITION I – 1 – A – 3

Un but peut être marqué **directement dans le but adverse** sur coup d'envoi, coup de pied de but, coup de pied de réparation, coup de pied de coin et coup franc direct.

DISPOSITION I – 1 – A – 4

Si, avant que le ballon ne franchisse la ligne de but entre les montants, alors que le gardien de but est battu, un spectateur pénètre sur le terrain pour tenter de jouer le ballon se dirigeant vers le but, qu'il touche ou non le ballon, le but sera accordé si l'agent extérieur n'a pas interféré avec un joueur de l'équipe qui défend.

DISPOSITION I – 1 – A – 5

Si l'agent extérieur a une influence sur le jeu en gênant un défenseur revenu en dernier recours, alors le jeu sera arrêté, l'agent extérieur refoulé et la reprise de jeu sera une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt (sauf cas de la surface de but : disposition I – 5 – B – 2).

DISPOSITION I – 1 – A – 6

Dans les compétitions de la FSGT, **il n’y a pas de prolongation** en cas d’égalité à la fin d’une rencontre devant donner un vainqueur. Les équipes effectuent immédiatement l’épreuve dite des « **tirs au but** » ».