

1 Terrain : Tout est défini de façon très précise, marquages, taille des buts mais la taille du terrain peut beaucoup varier (Longueur : de 90 à 120 mètres, Largeur : de 45 à 90 mètres) et la nature de la surface non plus.

2 Le ballon : sphérique, en cuir ou dans une autre matière adéquate, a une circonférence de 70 cm au plus et de 68 cm au moins et un poids de 450 g au plus et de 410 g au moins au début du match ainsi qu'une pression entre 0,6 et 1,1 atmosphère.

3 - Nombre de joueurs : 11 au maximum, dont 1 gardien de but et 7 au minimum. Le nombre de remplaçants autorisés par match dépend du type de compétition.

4 - Equipement des joueurs : Un maillot, des culottes, des protège-tibias, des chaussettes, des chaussures, pas de bijoux !

5 - Chaque match se dispute sous la supervision d'un arbitre **dont les décisions sont sans appel.**

6 - Epaulé par 2 arbitres assistants.

7 - Durée : 2 fois 45 minutes avec une pause de 15 minutes au plus. Les arrêts de jeu doivent être rajoutés au temps.

8 - Coup d'envoi et reprise du match. Le choix du camp pour la 1^{ère} mi-temps se fait par tirage au sort avec une pièce de monnaie et l'équipe qui ne choisit pas son camp attaque en 1^{ère} mi-temps. En 2^{ème} mi-temps, on inverse les camps et le coup d'envoi.

9 - Ballon en jeu et hors jeu.

10 - But : Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but à condition qu'aucune faute n'ait été commise juste avant par l'équipe qui a marqué. Celui qui a marqué le plus de buts gagne le match. Si les deux équipes marquent le même nombre de buts, le match est dit nul.

11 Hors-jeu Etre en position de hors-jeu n'est pas forcément sifflé. **Un joueur est hors-jeu quand il est plus près de la ligne de but adverse qu'à la fois le ballon et l'avant-dernier adversaire.** Un joueur ne se trouve pas en position de hors-jeu quand il se trouve dans sa propre moitié de terrain ou à la même hauteur que l'avant-dernier adversaire ou à la même hauteur que les deux derniers adversaires. Le hors-jeu d'un joueur ne doit être sanctionnée que si, au moment où le ballon est touché par un coéquipier ou est joué par l'un d'entre eux, le joueur hors jeu prend, de l'avis de l'arbitre, une part active au jeu. On ne siffle pas de hors-jeu quand un joueur reçoit le ballon directement sur un coup de pied de but ou une touche ou un corner.

Pour toute infraction, l'arbitre accorde à l'équipe adverse un coup franc indirect qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise. La défense en ligne (les défenseurs se trouvent tous sur la même ligne) permet de placer facilement les attaquants adverses en position de hors jeu.

12 - Fautes sanctionnées d'un coup franc direct : donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire, faire ou essayer de faire un croche-pied à l'adversaire, sauter sur un adversaire, charger un adversaire, frapper ou essayer de frapper un adversaire, bousculer un adversaire, tacler un adversaire pour s'emparer du ballon en touchant l'adversaire avant de jouer le ballon, tenir un adversaire, cracher sur un adversaire, toucher délibérément le ballon de la main (sauf le gardien dans sa surface) Si une de ces fautes est commise dans la surface de réparation (celle de l'équipe fautive), il y a un penalty.

Fautes sanctionnées d'un coup de franc indirect : Pour le gardien, garder le ballon en sa possession pendant plus de six secondes avant de le lâcher des mains, 2. toucher une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur, toucher le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par un coéquipier, toucher le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier. Pour tous les joueurs : jouer de manière dangereuse (jeu dangereux) , faire obstacle à l'évolution d'un adversaire (obstruction), empêcher le gardien de lâcher le ballon des mains, autres fautes non prévues qui conduisent l'arbitre à arrêter le jeu pour avertir ou expulser un joueur.

Carton jaune en cas de comportement antisportif, manifestation de désapprobation en paroles ou en actes, retarder la reprise du jeu, non respect de la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, d'un coup franc ou d'une rentrée de touche, entrée ou sortie délibérée du terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre

Carton rouge en cas de faute grossière : acte de brutalité, crachat sur une personne, main volontaire gênant une occasion de but claire, faute empêchant de marquer un but dans la surface de réparation, propos ou geste blessants, injurieux ou grossiers, second avertissement au cours du même match.

Un joueur, remplaçant ou qui a été remplacé, exclu et à qui un carton rouge a été décerné, doit quitter la proximité du terrain de jeu ainsi que la surface technique.

13 - Les coups francs. Le ballon doit être immobile au moment de l'exécution. Un but peut être marqué directement sur coup franc direct pas sur coup franc indirect. Les adversaires doivent être à au moins 9,15 m du ballon au moment du tir

14- Penalty Un penalty est accordé contre l'équipe qui commet, dans sa propre surface de réparation et alors que le ballon est en jeu, l'une des dix fautes pour lesquelles un coup franc direct doit être accordé. Un but peut être marqué directement sur penalty. Le penalty se tire ballon posé au point de penalty. Le gardien doit rester sur sa ligne jusqu'à ce que le penalty soit tiré. Les autres joueurs sont derrière le point de penalty.

15 - Touche. La touche est accordée quand le ballon a entièrement franchi la ligne de touche, à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche, à l'équipe adverse du joueur qui a touché en dernier le ballon. Le joueur qui fait rentrer le ballon en jeu doit le lancer des deux mains depuis la nuque par dessus sa tête. Il doit être hors du terrain et face au terrain. Les adversaires doivent être à au moins deux mètres du ballon.

16 - Sortie de but : Quand le ballon frappé par un adversaire franchit la ligne de but ailleurs que dans le but, le ballon peut être remis en jeu depuis la surface de réparation par un coup de pied tiré par le gardien ou un autre joueur.

17 - Corner : Quand le ballon frappé par un joueur d'une équipe franchit sa ligne de but ailleurs que dans le but, l'équipe adverse obtient un corner qui sera tiré du point de corner. Les adversaires doivent se trouver à au moins 9,15 m du point de corner. Un but peut être marqué sur corner.