

**FOOTBALL POUR AMPUTÉS**  
**LOIS DU JEU**



Saison  
2025-2026

Les rencontres de Football Amputés suivent les lois du jeu de l'[IFAB](#) (International Football Association Board) et de la [WAFF](#) (World Amputee Football Association)

## Loi 1 – [Le terrain](#)

### 1.1 – [Surface de terrain](#)

Le match doit être joué sur de l'herbe ou sur une surface convenable tous temps prescrit par la WAFF. Les matchs peuvent également avoir lieu à l'intérieur.

### 1.2 – [Limites du terrain](#)

Voir annexe 1

1.2.1 Le terrain de jeu doit être rectangulaire et marqué par des lignes. La longueur du terrain dépassera toujours la largeur.

1.2.2 Les lignes marquant le terrain de jeu ne doivent pas dépasser 12 cm de largeur.

1.2.3 Les deux lignes de délimitation les plus longues sont appelées lignes de touche. Les lignes de touche sont parallèles et sont de longueur égale.

1.2.4 Les deux lignes les plus courtes sont appelées lignes de but. Les deux lignes de but sont de longueur égale, parallèles, et sont jointes à angle droit par rapport aux extrémités des lignes de touche.

1.2.5 Le terrain extérieur mesurera 60 mètres de long sur 40 mètres de large, plus ou moins 5 mètres selon les sites locaux.

1.2.6 Le terrain de jeu est divisé en deux moitiés égales par une ligne tracée à travers le terrain qui rejoint les milieux des deux lignes tactiles.

1.2.7 La marque centrale est indiquée au milieu de la ligne médiane. Un cercle avec un rayon de 6 mètres est marqué autour de lui.

### 1.3 – [Zone de but](#)

Voir annexe 1.

Une zone de but rectangulaire sera marquée à chaque extrémité du terrain. La zone de but sera de 10 mètres de large X 8 mètres de profondeur, fixés à égale distance entre les lignes de contact.

La zone de but sera marquée par deux lignes parallèles, commençant à et à chacun à angle droit par rapport à la ligne de but, à 2,5 mètres du bord intérieur de chaque poteau de but. Ces lignes se prolongeront dans le terrain de jeu sur une distance de 8 mètres, et sont rejoints par une ligne tracée parallèlement au ligne de but. La zone délimitée par ces lignes et la ligne de but est la zone de but.

#### 1.4 – Le point de pénalty

Une marque indiquant le point où le pénalty sera effectué est placée à égale distance entre les lignes de touche et à 8 mètres dans le champ de la ligne.

#### 1.5 – Poteau de corner

Un poteau de corner, d'au moins 1,5 mètre de haut, avec un sommet non pointu et un drapeau doit être placé à chaque coin de l'aire de jeu. Des mâts peuvent également être placés à chaque extrémité de la ligne médiane, hors du terrain de jeu à au moins 1 mètre de la ligne de touche.

#### 1.6 – Surface de coin

Dans chaque coin du terrain, une ligne arquée à 1,5 mètre du poteau de corner sera marquée rejoignant la ligne de touche et la ligne de but.

#### 1.7 – Marque de respect des distances

Les marques peuvent être faites hors du terrain de jeu, à 6 mètres de la surface de coin et à angle droit par rapport aux lignes de but adjacentes et aux lignes de touche, pour s'assurer que les joueurs en défense reculent sur cette distance lorsqu'un coup de pied de coin est exécuté.

## Loi 2 – Buts et ballon

### 2.1 – Le ballon

Le ballon est sphérique, fait de cuir ou d'un autre matériau approprié. Ce sera le FIFA taille 5 standard pour le jeu adulte et peut être de type tous temps.

## 2.1 – Les buts

Les buts seront d'un type et d'un style convenables convenus par la Fédération, soit 2.2 mètres de haut et 5 mètres de large. Tous les objectifs doivent être ancrés au sol pour la sécurité de tous les joueurs. La sécurité des joueurs DOIT être la première considération à la fois avant et pendant le match.

## Loi 3 – Nombre et qualification des joueurs

### 3.1 – Taille de l'effectif

Les équipes participant à des tournois et compétitions internationaux peuvent aligner un maximum de treize (13) joueurs, y compris un gardien de but et un gardien de but remplaçant. Le gardien de but et le gardien de but remplaçant sont obligatoires.

### 3.2 – Age minimum

Chaque joueur de la liste d'une équipe doit être âgé d'au moins seize (16) ans avant la fin de la compétition spécifique dans laquelle ils jouent.

### 3.3 – Qualification physique

3.3.1 Chaque joueur doit être un « Amputé » ou « Les Autres ».

3.3.2 « Une personne amputée » est définie comme une personne qui n'a pas de membre inférieur au niveau ou au-dessus de la cheville, ou qui n'a pas de membre supérieur au niveau ou au-dessus du poignet.

3.3.3 "Les Autres" est défini comme une personne qui ne peut pas être cliniquement amputée, mais qui peut posséder une malformation congénitale affectant un membre, ou qui peut posséder un membre entier mais que ledit membre n'a pas fonction significative.

3.3.4 Seuls les amputés de la jambe et « Les Autres » de la jambe peuvent jouer en tant que joueurs de champ. Les gardiens de but peuvent avoir deux jambes, mais doit être un bras amputé ou avoir une déficience du bras « Les Autres ».

### 3.4 – Utilisation du membre résiduel

3.4.1 Ni les joueurs de terrain ni les gardiens de but ne peuvent utiliser le membre déficient pour contrôler ou diriger le ballon.

- 3.4.2 Le bras inactif d'un gardien de but (membre résiduel), le cas échéant, doit être maintenu à l'intérieur du maillot.
- 3.4.3 Un membre résiduel de 6 cm ou plus de longueur doit être lié au torse avec « Tape de sport », bandage élastique ou autre moyen approuvé avant le match par les officiels de la compétition et / ou arbitres.
- 3.4.4 La manche de maillot du membre résiduel doit être rentrée à l'intérieur du maillot. Aucune exception.

### 3.5 – Composition de l'équipe et remplaçants

- 3.5.1 Le match sera joué par deux équipes composées chacune d'au plus 7 joueurs par côté, dont l'un doit être le gardien de but. Un match ne peut pas commencer si l'une des équipes a moins de 5 joueurs sur le terrain, un gardien de but et un gardien de but de réserve.
- 3.5.2 Chaque équipe peut nommer 6 remplaçants, dont l'un doit être gardien de but. Un maximum de 2 remplaçants peut entrer dans le jeu à tout moment.
- 3.5.3 Les remplacements ne peuvent être effectués qu'en cas d'arrêt de jeu et uniquement avec les arbitres autorisation.
- 3.5.4 Tous les joueurs remplacés seront autorisés à rejouer pour remplacer n'importe quel joueur sur le terrain.
- 3.5.5 Lorsqu'un gardien de but est expulsé (carton rouge) par l'arbitre, le gardien de but doit quitter le terrain de jeu. Il est remplacé par le gardien remplaçant, et le nombre de joueurs sur le terrain de l'équipe est réduit d'un pour le reste du match. Le joueur de champ qui sort peut rentrer à nouveau en tant que remplaçant.

## Loi 4 – Equipement du joueur

### 4.1– Prothèses

- 4.1.1 Tous les membres artificiels doivent être retirés avant le début du jeu. Les prothèses ne sont pas autorisées sur le terrain de jeu.
- 4.1.2 Exception à ce qui précède : dans les cas où les deux gardiens de but d'une équipe sont blessés ou indisponible, un joueur de terrain, portant une prothèse, peut servir de gardien de but, mais doit obligatoirement avoir un bras à l'intérieur de son maillot selon les règles du gardien de but.

## 4.2- Béquilles

4.2.1 L'équipement des joueurs est identique aux les lois du jeu de l'IFAB, à l'exception des béquilles. Celles-ci doivent être du type avant-bras et doivent être construites en métal, en plastique composite, fibre de carbone ou autre matériau approuvé qui ne se brise pas ou ne présente pas un danger pour les participants.

Les béquilles sous les bras ne sont pas autorisées dans les compétitions internationales.

Exception : un type de béquilles sous les aisselles répondant à tous les autres critères des béquilles de compétition est autorisé lorsqu'un joueur de champ a à la fois une jambe amputée ou une déficience « Les Autres » et une amputation du bras ou une déficience du bras « Les Autres ».

4.2.2 Avant qu'un joueur n'entre sur le terrain, les écrous à oreilles, les boulons, et les supports des poignets en métal doivent tous être recouverts et scotchés. Les béquilles des joueurs doivent être bien entretenues. Les embouts en caoutchouc doivent être remplacés lorsqu'ils sont usés.

4.2.3 Dans toutes les compétitions, les béquilles doivent être identifiées avec du ruban adhésif aux couleurs des chaussettes de l'équipe, à 40 cm au-dessus de la base de la béquille. Un tube en plastique collé d'une couleur assortie à celle de la chaussette de l'équipe peut être utilisée à la place du ruban adhésif, sous réserve de l'approbation par les officiels de la compétition et / ou les arbitres.

\* L'encadrement de l'équipe doit avoir des couleurs de ruban adhésif disponibles correspondant aux couleurs des chaussettes afin de le changer au fur et à mesure que le besoin s'en fait sentir. Alternativement, un tube en plastique léger sécurisé peut être pris en considération.

## 4.3- Protège-tibias

Les protège-tibias sont obligatoires pour la jambe fonctionnelle du joueur de champ, ainsi que pour la jambe non fonctionnelle « Les Autres ».

## 4.4- Chaussettes

Les chaussettes de tous les joueurs de terrain d'une équipe correspondent beaucoup en couleur et en design.

## 4.5- Identification des membres résiduels

Les joueurs amputés sous le genou et « Les Autres » doivent porter la couleur de la chaussette de l'équipe sur le membre résiduel. Il est également recommandé que tous les amputés de la jambe portent des protecteurs de moignon pour leur propre sécurité.

#### 4.6– Uniforme du gardien de but

Les gardiens de but peuvent porter un bas de survêtement et un gant de gardien s'ils souhaitent.

### Loi 5 – Arbitres

- 5.1** Les matchs sont arbitrés par un ou deux arbitres utilisant un système à deux. L'arbitre principal est le référent de l'équipe et est responsable des remplacements, de la gestion de la zone technique et du rapport de match.
- 5.2** Les matches et tournois internationaux sont dirigés par trois arbitres employant un système à deux hommes, dans lequel le troisième officiel est responsable des remplacements, de l'administration de la zone technique et du rapport de match.

### Loi 6 – Durée du match

- 6.1** Le match se déroule en deux périodes de 25 minutes chacune. Le jeu peut être arrêté par des "temps morts" au nombre d'un par équipe et par mi-temps. Les temps morts ne doivent pas dépasser une minute. La mi-temps ne doit pas dépasser 10 minutes.
- 6.2** En prolongation, 2 périodes de 10 minutes sont jouées, avec encore un temps mort autorisé par équipe et par période. À la mi-temps de la prolongation, les deux équipes changeront de côté immédiatement et sans délai.

### Loi 7 – Début et redémarrage du jeu, pénalty et coup de pied de coin

- 7.1** Le coup d'envoi, la reprise du match après la mi-temps, le début de la prolongation et le reprise du jeu après un but se font selon les lois du jeu de l'IFAB.
- 7.2** La remise en jeu est remplacée par un Coup Franc (un Coup Franc Indirect, CFI) de l'endroit où la balle a complètement franchi la ligne de touche en quittant le

terrain de jeu. Le Coup Franc est joué par un adversaire du dernier joueur à avoir touché ou joué le ballon avant qu'il ne franchisse la ligne de touche.

- 7.3** Lors d'un coup de pied de but, le ballon sera placé immobile au sol et mis en jeu. à l'intérieur des limites de la zone de but. Le ballon ne sera pas en jeu tant qu'il n'aura pas franchi la ligne de la zone de but. S'il est joué par un joueur avant qu'il ne soit en jeu, le coup de pied de but doit être retiré. Le gardien de but ou un membre de son équipe peut effectuer le coup de pied de but. Le ballon doit être à l'intérieur des lignes de la zone de but. Il est interdit de franchir la ligne médiane en tirant directement le ballon lors d'un coup de pied de but.
- 7.4** Il n'y a pas d'interdiction pour le gardien de but de botter le ballon à travers la ligne médiane.
- 7.5** Lorsqu'un Coup Franc Indirect (CFI) est accordé à l'équipe attaquante dans la zone de but, le ballon sera placé sur la limite de la zone de but, sur la ligne parallèle à la ligne de but, directement devant le lieu de l'infraction.
- 7.6** À l'intérieur du terrain de jeu, les joueurs défendant les coups francs directs ou indirects doivent rester à six mètres du ballon en tout temps.
- 7.7** Le coup de pied de coin est un coup franc direct (CFD). Le ballon doit être placé immobile au sol dans l'arc de coin. Le ballon est en jeu une fois qu'il a été botté et qu'il bouge.
- 7.8** Un coup de pied de réparation sera exécuté depuis le point de pénalty. Jusqu'à ce que le ballon soit botté et avance, le gardien de but doit avoir les deux pieds sur la ligne de but entre poteaux de but, et tous les joueurs autres que le botteur doivent respecter la distance, soit au moins six mètres, être derrière le ballon et sur le terrain.

## Loi 8 – Hors-jeu

La règle du hors-jeu ne s'applique pas.

## Loi 9 – Fautes et incorrections

### 9.1– Utilisation des béquilles

9.1.1 Les béquilles sont considérées comme des extensions des bras. Ils font l'objet d'un traitement d'infraction si, de l'avis de l'arbitre, une béquille est intentionnellement utilisée pour tenter de contrôler ou diriger le ballon. Le redémarrage est un coup franc direct (CFD).

9.1.2 Si des béquilles sont utilisées par un défenseur pour contrôler ou diriger le ballon à l'intérieur de sa surface de réparation, l'adversaire se verra accorder un coup de pied de réparation.

9.1.3 Si des béquilles sont utilisées pour contrôler ou diriger le ballon par un attaquant à l'intérieur de la zone de but adverse, un coup franc direct (CFD) sera accordé à l'équipe qui défend et sera tiré n'importe où dans sa zone de but.

### 9.2– Utilisation des membres résiduels (moignons)

9.2.1 Les membres résiduels ne peuvent pas être utilisés pour contrôler ou diriger le ballon. Le redémarrage se fait par un coup franc direct (CFD).

9.2.2 Si l'infraction est commise par un défenseur dans sa propre zone de but, l'attaquant se verra accorder un coup de pied de réparation.

9.2.3 Ce n'est que si l'arbitre juge qu'une occasion manifeste de but a été empêchée par un gardien de but ou un joueur de champ, celui-ci sera expulsé pour avoir utilisé un membre résiduel ou moignon de bras ou de jambe dans la zone de but.

### 9.3– Tacles glissés

9.3.1 Les tacles glissés ne sont pas autorisés. Une faute sera sanctionnée par un coup franc direct (CFD) attribué à l'équipe adverse. Le joueur fautif sera averti.

9.3.2 Le gardien de but est autorisé à plonger au sol avec les bras et les jambes tendus pour défendre son but. Glisser avec les deux pieds en premier vers l'adversaire n'est pas autorisé.

- 9.4 Si un joueur de champ glisse ou tombe au sol et que le ballon touche ou est joué avec n'importe quelle partie du corps ou des béquilles, un coup franc indirect (CFI) sera accordé à l'équipe adverse.

#### 9.5– Mise en danger du gardien de but

Lorsque le gardien de but a la main sur le ballon et que le ballon est au sol, les joueurs ne doivent pas tenter de jouer ou de botter le ballon. Cela est considéré comme un jeu dangereux. Le redémarrage est un coup franc indirect (CFI) pour la défense.

#### 9.5– Gardien quittant la zone de but

9.3.1 Les gardiens de but doivent rester dans leur zone de but.

9.3.2 La première infraction d'un gardien de but défendant activement le but, jouant le ballon, obstruant un adversaire ou s'engageant dans un jeu actif en dehors de sa zone de but sera sanctionné au minimum d'un carton jaune, et éventuellement d'un carton rouge pour refus d'une opportunité évidente de marquer un but (voir loi 12 de l'IFAB). Un coup franc direct (CFD) sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit de l'infraction.

9.3.3 La deuxième infraction d'un gardien de but défendant activement le but, jouant le ballon, obstruant un adversaire ou s'engageant dans un jeu actif en dehors de sa zone de but sera sanctionné d'un rouge. Le gardien sera expulsé et un coup franc direct (CFD) sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit de l'infraction.

9.3.4 Une sortie non intentionnelle, accidentelle ou sans conséquence de la surface de réparation par un gardien de but, causée par exemple par l'élan, la libération du ballon (dégagement, parade, dégagement en demi-volée), etc. ne sont pas pénalisés.

#### Loi 10 – Expulsion du gardien de but

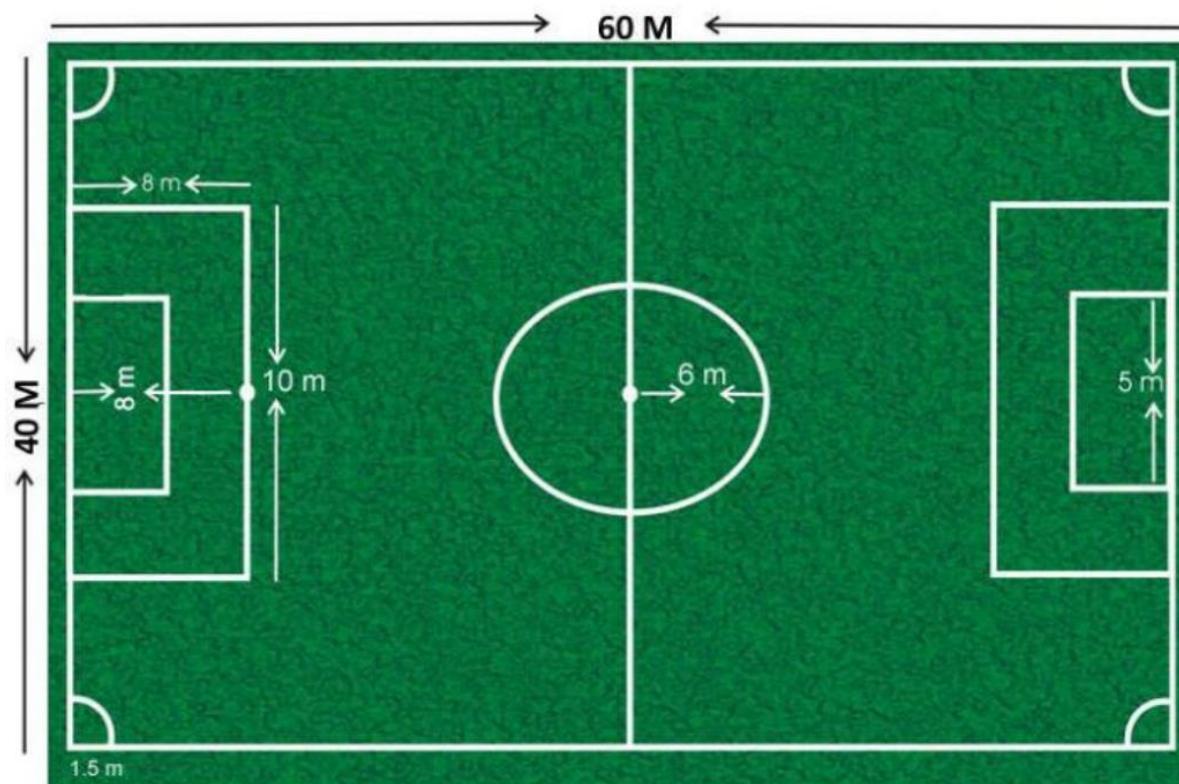
Si un gardien de but est expulsé par l'arbitre, le gardien de but et un le joueur de champ désigné doit quitter le terrain de jeu. Le gardien de but sera remplacé par le gardien de but remplaçant.

## Loi 11 – Sécurité des arbitres

En plus du carton rouge, les statuts de la WAFF exigent également une interdiction de participation minimale de deux ans aux compétitions organisées par la WAFF pour tout joueur, entraîneur ou membre de l'encadrement frappant intentionnellement un arbitre ou un autre officiel du match, et le placement de l'association à laquelle l'infraction le joueur appartient en probation jusqu'à ce que cette association démontre des efforts pour assurer la sécurité des arbitres

# ANNEXE 1

Extrait des lois du jeu de la WAFF



Pitch Markings - Not to exceed 12 Cm wide  
Official pitch dimensions confirmed by  
World Amputee Football Federation Congress of Members,  
Guadalajara, Mexico, December 2016

5 m wide  
Goal  
2.2 m high

