



INTERNATIONAL FEDERATION OF
CP FOOTBALL

pure football



IFCPF
INTERNATIONAL FEDERATION OF
CP FOOTBALL

Modifications apportées aux Lois du Jeu de l'IFAB

Football CP (IFCPF)

Édition 2025

Mise à jour : mars 2025



Introduction

Le présent document présente les **modifications apportées par l'IFCPF aux Lois du Jeu de l'International Football Association Board (IFAB)** applicables à toutes les compétitions homologuées par l'IFCPF pour le Football CP.

Ces modifications doivent être lues conjointement avec la version en vigueur du **Règlement des compétitions de l'IFCPF**. www.theifab.com

Les adaptations des Lois du Jeu de l'IFAB applicables au Football CP (également appelé **football à 7**) doivent également être consultées avec la version actuelle des **Lois du Jeu de l'IFAB**, disponibles sur le site officiel de l'IFAB.

Sous réserve de l'accord de l'association nationale de football concernée et à condition que les principes fondamentaux des Lois du Jeu soient respectés, celles-ci peuvent être adaptées pour :

- Le nombre de joueurs (par exemple, en utilisant des formats à effectif réduit) ;
- Les dimensions du terrain ;
- La taille, le poids et le matériau du ballon ;
- La largeur du but (distance entre les poteaux) et la hauteur de la barre transversale par rapport au sol ;
- La durée des deux (2) mi-temps de durée égale (ainsi que des deux (2) périodes de prolongation, si elles sont jouées) ;
- La possibilité d'effectuer des remplacements avec retour en jeu (un joueur remplacé peut revenir sur le terrain) ;
- Le recours à des exclusions temporaires (« carton blanc » ou *sin bin*) pour tout ou partie des avertissements (cartons jaunes).

Pour plus d'informations, consultez le site de l'IFCPF. www.ifcpf.com ou contactez directement la Fédération Internationale de Football CP info@ifcpf.com



Football CP féminin

Le terme **Football CP** désigne officiellement notre discipline.

Le **Football CP féminin** correspond à une version du règlement intégrant certaines adaptations destinées à favoriser le développement de la pratique féminine.

L'objectif de l'IFCPF est d'augmenter progressivement la participation des femmes jusqu'à ce que tous les joueurs et joueuses évoluent sous les mêmes règles sportives.

Toutes les adaptations spécifiques au Football CP féminin sont **surlignées en bleu** dans le document officiel.



01 – Le terrain de jeu

La **Loi 1 des Lois du Jeu de l'IFAB** s'applique, à l'exception des modifications suivantes.

Marquage du terrain

- Le **point central** est situé au milieu de la ligne médiane.
- Un **cercle de rayon de 7 mètres** est tracé autour de ce point.
- Des repères peuvent être placés à l'extérieur du terrain, à **7 mètres** de l'arc de corner, perpendiculairement aux lignes de but et aux lignes de touche.

Dimensions du terrain (Football CP à 7)

- **Longueur (ligne de touche) : 70 m**
- **Largeur (ligne de but) : 50 m**

L'IFCPF se réserve le droit d'accepter une tolérance maximale de :

- **3,5 m** sur la longueur
- **2,5 m** sur la largeur.

Surface de but

Deux lignes sont tracées perpendiculairement à la ligne de but, à **4 mètres** de l'intérieur de chaque poteau.

Ces lignes :

- Pénètrent de **4 mètres** dans le terrain ;
- Sont reliées par une ligne parallèle à la ligne de but.

L'espace délimité constitue **la surface de but**.



Surface de réparation

Deux lignes sont tracées perpendiculairement à la ligne de but, à **11 mètres** de l'intérieur de chaque poteau.

Ces lignes :

- S'étendent sur **11 mètres** à l'intérieur du terrain ;
- Sont reliées par une ligne parallèle à la ligne de but.

Cet espace constitue **la surface de réparation**.

À l'intérieur de chaque surface de réparation :

- Le **point de penalty** est situé à **9 mètres** du milieu des poteaux ;
- Un **arc de cercle de 7 mètres de rayon** est tracé à l'extérieur de la surface de réparation.

Les buts

Les dimensions des buts sont :

- **Largeur intérieure : 5 mètres**
- **Hauteur jusqu'à la barre transversale : 2 mètres**

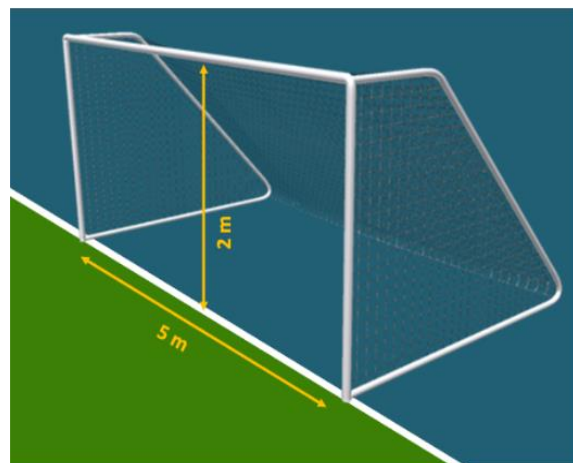
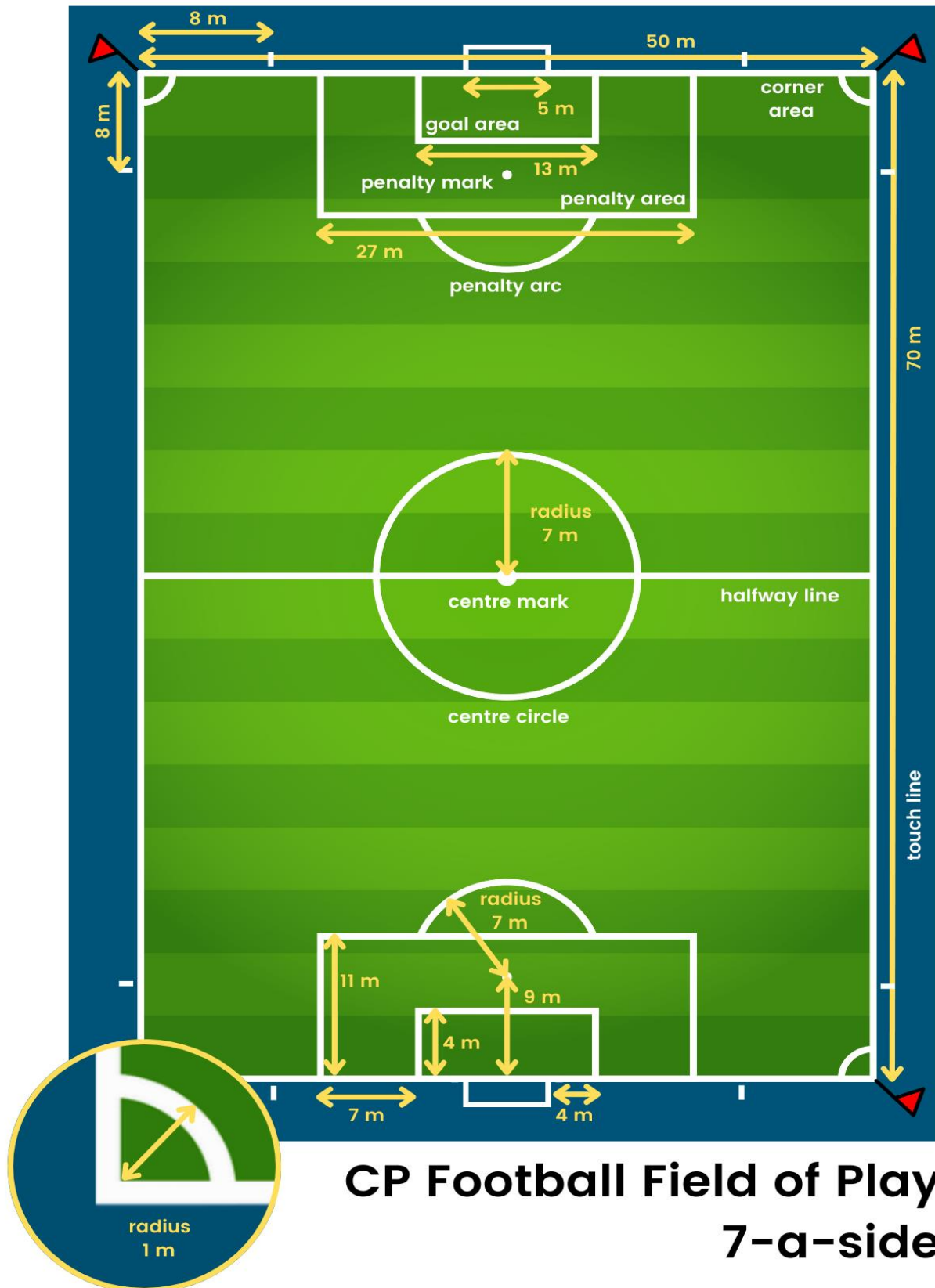


Schéma du terrain

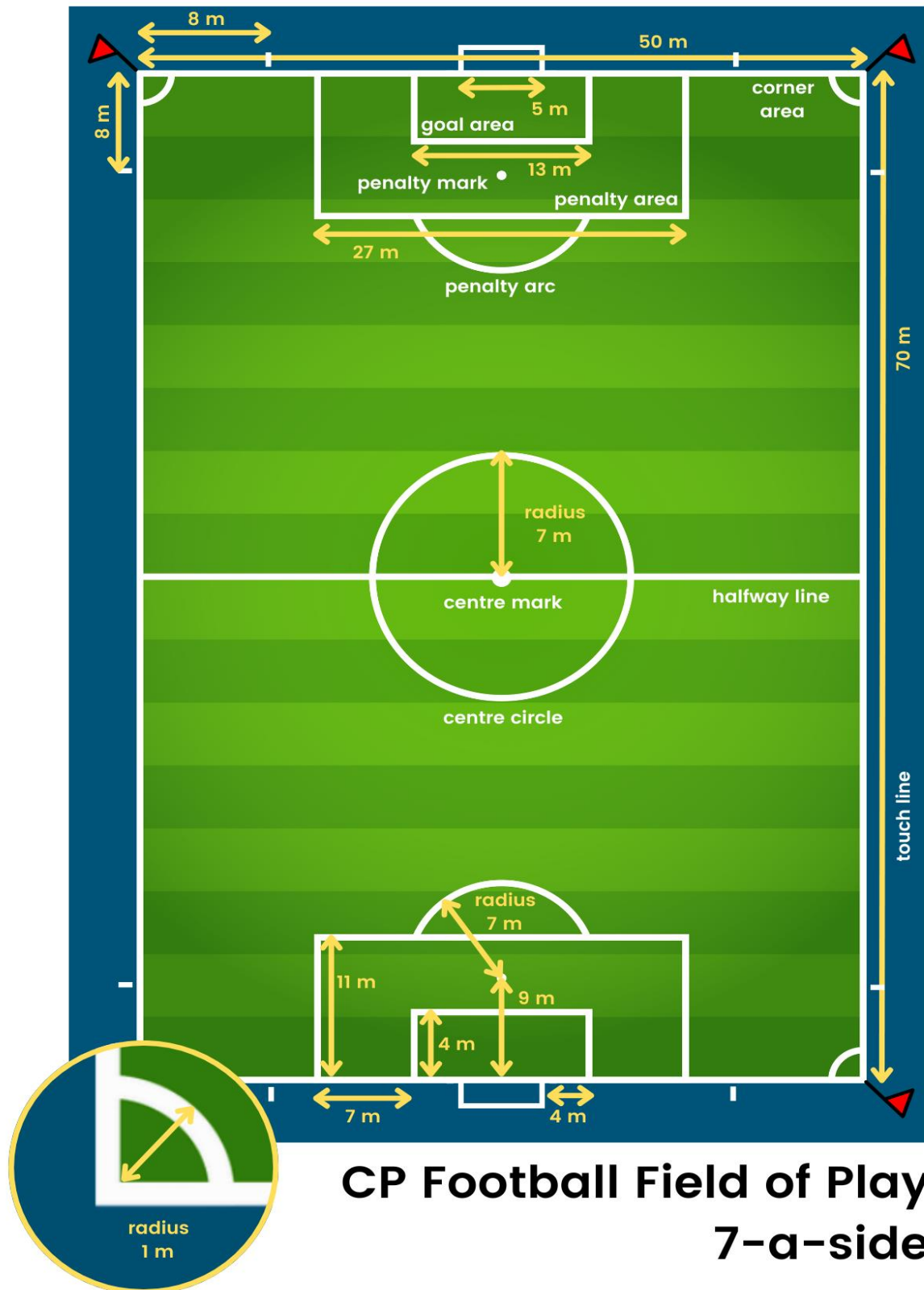
Le document officiel présente un schéma du terrain de Football CP à 7 avec les principales dimensions :

- Terrain : **70 × 50 m**
- Cercle central : **rayon 7 m**
- Surface de but : **4 × 4 m**
- Surface de réparation : **11 m**
- Point de penalty : **9 m**
- But : **5 × 2 m**
- Arc de corner : **rayon 1 m**





pure football



CP Football Field of Play

7-a-side



Football CP féminin

Le terrain de jeu

Marquage du terrain

Le point central se trouve au milieu de la ligne médiane. Un cercle de **5 mètres de rayon** est tracé autour.

Des repères peuvent être placés à l'extérieur du terrain, à **5 mètres de l'arc de corner**, dans le prolongement des lignes de but et des lignes de touche.

Dimensions du terrain

- Longueur : **50 mètres**
- Largeur : **35 mètres**

L'IFCPF peut accepter une variation maximale de :

- **3 mètres** sur la longueur ;
- **2 mètres** sur la largeur.

Surface de but

La surface de but est délimitée par deux lignes tracées à **2 mètres de l'intérieur de chaque poteau**, perpendiculairement à la ligne de but. Elles avancent de **4 mètres** sur le terrain et sont reliées par une ligne parallèle à la ligne de but.

Surface de réparation

La surface de réparation est délimitée par deux lignes tracées à **5 mètres de l'intérieur de chaque poteau**, perpendiculairement à la ligne de but. Elles avancent de **9 mètres** sur le terrain et sont reliées par une ligne parallèle à la ligne de but.

Point de réparation

Le point de réparation est situé à **7 mètres du centre du but**, à l'intérieur de la surface de réparation.

À l'extérieur de cette surface, un **arc de cercle de 5 mètres de rayon** est tracé autour du point de réparation.



02 Le ballon

La **Loi 2 des Lois du Jeu de l'IFAB** s'applique.

03 – Les joueurs

La **Loi 3 des Lois du Jeu de l'IFAB** s'applique, à l'exception des dispositions suivantes.

Nombre de joueurs

Un match oppose deux équipes composées de **sept (7) joueurs maximums**, dont **un (1) gardien de but**.

Le match ne peut ni commencer ni se poursuivre si l'une des équipes compte **moins de quatre (4) joueurs**.

Football CP féminin

Un match oppose deux équipes composées de **cinq (5) joueuses maximums**, dont **une (1) gardienne de but**.

Le match ne peut ni commencer ni se poursuivre si l'une des équipes compte **moins de trois (3) joueuses**.

Remplacements

Pendant le temps réglementaire, chaque équipe :

- Peut utiliser **jusqu'à cinq (5) remplaçants** ;
- Dispose de **trois (3) fenêtres de remplacement** ;
- Les remplacements pour blessure comptent comme une fenêtre de remplacement ;
- Les remplacements effectués à la mi-temps **ne sont pas comptabilisés** comme une fenêtre de remplacement ;
- Si les deux équipes effectuent un remplacement au même arrêt de jeu, cette fenêtre est comptabilisée pour chacune ;
- Une fois les trois fenêtres utilisées, l'équipe ne peut plus effectuer de remplacement, même si elle dispose encore de remplaçants.



Football CP féminin

Les règles relatives aux remplacements sont identiques.

Prolongation

Lorsqu'une prolongation est disputée, chaque équipe :

- Peut utiliser **un remplaçant supplémentaire** ;
- Bénéficie **d'une fenêtre de remplacement supplémentaire**.

Les remplacements effectués :

- Avant le début de la prolongation ; • à la mi-temps de la prolongation ; ne sont pas décomptés.

Football CP féminin

Il n'y a pas de remplaçante supplémentaire, puisque le nombre maximal de remplaçantes est déjà autorisé durant le temps réglementaire.

Remplacement temporaire pour commotion cérébrale (TCS)

Les équipes doivent prendre connaissance de la **Politique de remplacement temporaire pour commotion cérébrale (TCS) de l'IFCPF**. Pour consulter la version la plus récente de cette politique, rendez-vous sur : www.ifcpf.com/concussion.

En cas de **suspicion de commotion cérébrale**, un membre de l'équipe médicale peut effectuer un **remplacement temporaire pour commotion (TCS)** afin de permettre une évaluation appropriée du joueur blessé.

Tout joueur qui quitte le terrain de jeu à la suite d'un traumatisme crânien pour être transporté vers un établissement médical afin d'y subir un examen ou une évaluation complémentaire n'est pas considéré comme faisant l'objet d'un remplacement temporaire. L'équipe devra alors effectuer un remplacement classique, si elle dispose encore de remplacements.

Les officiels de match sont autorisés à interrompre le jeu lorsqu'un joueur est gravement blessé et à veiller à ce qu'il soit évacué du terrain afin d'être examiné par un membre de l'équipe médicale.

- Les **Règles et Règlements de classification de l'IFCPF** s'appliquent à tout moment.
- Un joueur remplaçant au titre du **TCS** peut rester sur le terrain pendant une durée maximale de **dix (10) minutes**. À l'issue de cette période, il devra :
 - Quitter le terrain et être remplacé par le joueur initialement sorti, lors du prochain arrêt de jeu décidé par l'arbitre ; ou



- Rester sur le terrain en tant que remplaçant définitif ; ou
- Quitter le terrain, l'équipe poursuivant alors la rencontre avec **un (1) joueur de moins**.
- Si une équipe n'a plus de remplacements disponibles, elle peut néanmoins utiliser un **TCS**. Toutefois, au terme des **dix (10) minutes**, le joueur remplaçant devra quitter le terrain, que le joueur blessé puisse reprendre le jeu ou non. Les entrées et sorties du terrain doivent avoir lieu lors du prochain arrêt de jeu autorisé par l'arbitre.
- Toute sanction disciplinaire infligée à un joueur remplaçant dans le cadre d'un **TCS** est enregistrée au nom de ce joueur et produit les mêmes conséquences pour son équipe.

Lorsque le joueur remplaçant **TCS** reste sur le terrain à l'issue des **dix (10) minutes** en tant que remplaçant définitif, l'équipe peut utiliser, à cette même occasion, les remplacements qu'il lui reste lors du prochain arrêt de jeu autorisé par l'arbitre.

Dispositions complémentaires

En cas de **suspicion de simulation volontaire d'une commotion cérébrale**, l'affaire sera examinée par la **Commission disciplinaire de l'IFCPF**, conformément à la Politique relative au remplacement temporaire pour commotion cérébrale (TCS).

Pour être autorisés à participer aux compétitions de football CP, les joueurs doivent présenter un handicap éligible et satisfaire aux **Critères minimaux de handicap (MIC)**, conformément aux **Règles et Règlements de classification de l'IFCPF** en vigueur

Classes sportives sur le terrain de jeu

Chaque équipe doit respecter les critères définis à la section « **04 – Classification** » du Règlement des compétitions de l'IFCPF.

Si une équipe aligne sur le terrain un nombre de joueurs d'une ou plusieurs classes sportives qui ne respecte pas ces critères, cette situation est considérée comme la présence de « **personnes supplémentaires sur le terrain** », conformément à la **Loi 3 des Lois du Jeu de l'IFAB**.

- L'arbitre doit adresser un **avertissement** à l'entraîneur principal de l'équipe.
- Un remplacement peut être effectué afin de corriger cette situation lors du prochain arrêt de jeu autorisé par l'arbitre. Ce remplacement est comptabilisé à la fois comme **un remplacement effectué** et comme **une fenêtre de remplacement utilisée**.
- D'autres remplacements peuvent être réalisés au cours de cette même fenêtre, conformément à la section « **03 – Les joueurs – Nombre de remplacements** ».
- L'IFCPF se réserve le droit de prendre toute autre **mesure disciplinaire** qu'elle jugera appropriée.



04 – Équipement des joueurs

La **Loi 4 des Lois du Jeu de l'IFAB** s'applique, à l'exception des dispositions suivantes.

Les équipements de soutien non dangereux (par exemple : bandages, strapping, attelles, orthèses en matériau souple, léger et rembourré) sont autorisés. Ils doivent être approuvés par le **chef classificateur IFCPF** désigné, avant ou pendant la classification, ainsi que par le **responsable des arbitres IFCPF**, avant le début de la compétition.

Pour le haut du corps :

- Ils doivent être d'une **couleur unie identique à la couleur principale des manches du maillot**, ou
- Présenter un **motif ou des couleurs qui reproduisent exactement les manches du maillot**.

Pour le bas du corps :

- Ils doivent être de la **même couleur que la couleur principale du short**, ou de la **partie la plus basse du short**.

Les joueurs doivent être inspectés avant le début du match, et les remplaçants avant d'entrer sur le terrain.

Si un joueur porte un équipement ou des bijoux non autorisés ou dangereux, l'arbitre doit lui ordonner :

- De **retirer l'objet** ;
- Et, s'il ne peut pas ou refuse de s'y conformer, de **quitter le terrain lors du prochain arrêt de jeu**.

Tout joueur qui refuse de se conformer ou qui porte à nouveau l'objet doit être **averti (carton jaune)**



05 – L'arbitre

La **Loi 5 des Lois du Jeu de l'IFAB** s'applique, avec les adaptations suivantes.

Revue vidéo (VR)

La **revue vidéo** ne peut être utilisée que si l'arbitre confirme que l'équipement de revue vidéo est disponible. Afin de pouvoir utiliser la VR, le matériel de revue doit être accessible à la table de marque ou au niveau du terrain. Aucun équipement spécifique n'est exigé, tant qu'il permet d'afficher la vidéo d'une manière exploitable par l'arbitre. Seule la VR fournie à l'arbitre au début du match par le **comité local d'organisation (LOC)** peut être utilisée. Aucune vidéo extérieure ni vidéo individuelle d'équipe ne peut être utilisée dans le processus de revue.

Le système de VR est utilisé uniquement en cas d'**erreur manifeste et évidente** ou d'**incident grave non vu par l'arbitre**, dans les situations suivantes :

- a. but / pas but
- b. penalty / pas penalty
- c. carton rouge direct (et non un deuxième avertissement)
- d. erreur d'identité lorsque l'arbitre avertit ou expulse le mauvais joueur de l'équipe fautive

Procédures de la revue vidéo

- La VR doit avoir lieu avant la reprise du jeu, sauf en cas de problème d'identification d'un joueur, qui peut être traité à tout moment.
 - Pendant la revue, l'arbitre peut être assisté d'un opérateur vidéo, qui lui montre les images sur un écran (par exemple : différents angles de caméra, écran partagé, ralenti, vitesses de lecture différentes, etc.).
 - La décision initiale de l'arbitre ne change pas, sauf si les images montrent clairement qu'il s'agit d'une erreur manifeste ou d'un incident grave non vu.
 - Si l'arbitre n'est pas sûr qu'un but a été marqué, il doit laisser le jeu se poursuivre jusqu'à la fin de l'action, jusqu'à ce que le ballon sorte du terrain ou qu'une infraction soit commise, puis arrêter le jeu. Toute sanction disciplinaire applicable avant l'arrêt du jeu doit être appliquée correctement.
- **Exception** : si l'arbitre estime initialement qu'il n'y a pas but et qu'un joueur est sanctionné pour avoir empêché une occasion manifeste de but, mais que la revue vidéo montre que le but a bien été marqué, le carton attribué pour cette faute est annulé.
- Si la vidéo confirme le but : le but est accordé et le jeu reprend par un coup d'envoi.
 - Si la vidéo confirme qu'il n'y a pas but : le jeu reprend selon la raison de l'arrêt (remise en touche, corner, coup de pied de but ou coup franc). Si le jeu a été arrêté alors que le ballon était en jeu, la reprise se fait par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt, sauf si cela se produit dans la surface de réparation, auquel cas la balle à terre est donnée au gardien.



Tout joueur, remplaçant, joueur remplacé ou officiel d'équipe peut recevoir un **avertissement** s'il utilise de manière excessive le signal de demande de revue (signal écran TV) ou s'il demande abusivement une revue vidéo.

Le système de VR utilisant un nombre limité de caméras, les images peuvent souvent être peu concluantes, et la décision initiale peut donc ne pas être modifiée.

En cas de dysfonctionnement technique, le match doit être joué ou continuer sans le système de revue vidéo.

06 – Les autres officiels de match

La **Loi 6 des Lois du Jeu de l'IFAB** s'applique **sans modification**.

07 – Durée du match

La **Loi 7** s'applique avec les adaptations suivantes.

Football CP à 7

Un match comprend :

- **Deux périodes de 30 minutes.**

Cette durée ne peut être réduite que :

- Avec l'accord des deux équipes ;
- Avec l'accord de l'arbitre ;
- Conformément au règlement de la compétition. **Football CP féminin**

La durée est de :

- **Deux périodes de 25 minutes.**

Les mêmes conditions de réduction s'appliquent.

08 – Coup d'envoi et reprise du jeu

La **Loi 8** s'applique avec les adaptations suivantes.



Football CP

À chaque coup d'envoi :

- Tous les adversaires doivent se trouver **à au moins 7 mètres du ballon** jusqu'à ce qu'il soit en jeu.

Football CP féminin

La distance minimale est ramenée à :

- **6 mètres.**

09 – Ballon en jeu et hors du jeu

La Loi 9 des Lois du Jeu de l'IFAB s'applique **sans modification.**

10 – Détermination du résultat d'un match

La Loi 10 s'applique avec les adaptations suivantes.

Tirs au but

Sous réserve des conditions ci-dessous, les deux équipes exécutent **trois (3) tirs au but.**

Si, avant que les deux équipes aient effectué leurs trois (3) tirs, l'une d'elles a marqué **plus de buts que l'autre ne pourrait en marquer même en terminant sa série**, la séance est arrêtée et il n'est pas nécessaire de poursuivre les tirs.

Si, après que les deux équipes ont effectué leurs trois (3) tirs, le score est toujours égal, les tirs continuent jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué **un but de plus que l'autre, à nombre égal de tirs effectués.**

Remplacements et exclusions pendant les tirs au but

L'arbitre ne doit pas arrêter ou abandonner le match si une équipe se retrouve avec **moins de quatre (4) joueurs.**

Football CP féminin

L'arbitre ne doit pas arrêter ou abandonner le match si une équipe se retrouve avec **moins de trois (3) joueuses.**

Réduction pour égalité



Si, à la fin du match et avant ou pendant la séance de tirs au but, une équipe compte **plus de joueurs que l'équipe adverse**, elle doit réduire son effectif pour le ramener au même nombre que son adversaire.

L'arbitre doit être informé du **nom et du numéro de chaque joueur exclu**.

Seule exception : si l'équipe adverse ne dispose pas d'un joueur FT1 disponible pour tirer, une personne exclue peut également être un joueur FT1.

Les joueurs exclus ne peuvent pas participer aux tirs au but (sauf dans les cas prévus par les Lois de l'IFAB).

11 – Hors-jeu

La Loi 11 des Lois du Jeu de l'IFAB ne s'applique pas.

Il n'y a donc pas de règle du hors-jeu en Football CP.

12 – Fautes et incorrections

La Loi 12 s'applique avec les adaptations suivantes.

Joueur attaquant dans la surface de but

Lorsqu'un **coup franc direct ou indirect** est accordé à une équipe attaquante :

- Aucun joueur attaquant n'est autorisé à se trouver **à l'intérieur de la surface de but adverse** au moment de l'exécution.

Si cette règle n'est pas respectée :

- Un **coup franc indirect** est accordé à l'équipe défendante ;
- Ce coup franc peut être exécuté **de n'importe quel point de la surface de but**.



13 – Coups francs

La **Loi 13 des Lois du Jeu de l'IFAB** s'applique, à l'exception des dispositions suivantes.

Procédure

Jusqu'à ce que le ballon soit en jeu, tous les adversaires doivent rester :

- À au moins **7 mètres du ballon**, sauf s'ils se trouvent sur leur propre ligne de but, entre les poteaux.

Un joueur attaquant ne peut pas se trouver dans la **surface de but adverse** lors de l'exécution d'un coup franc résultant d'une faute directe ou indirecte.

Fautes et sanctions

Si, au moment de l'exécution d'un coup franc, un adversaire est plus proche du ballon que la distance requise, le coup franc est à rejouer, sauf si l'avantage peut être appliqué.

Cependant, si un joueur tire rapidement un coup franc et qu'un adversaire situé à moins de **7 mètres** du ballon intercepte celui-ci, l'arbitre laisse le jeu se poursuivre. En revanche, un adversaire qui empêche délibérément l'exécution rapide du coup franc doit être averti pour avoir retardé la reprise du jeu.

Si un joueur attaquant se trouve dans la surface de but adverse lors de l'exécution d'un coup franc consécutif à une faute directe ou indirecte, un **coup franc indirect** est accordé à l'équipe défendante, à exécuter n'importe où dans la surface de but.

Football CP féminin – Procédure

Jusqu'à ce que le ballon soit en jeu, tous les adversaires doivent rester :

- à au moins **6 mètres du ballon**, sauf s'ils se trouvent sur leur propre ligne de but, entre les poteaux.

Fautes et sanctions

Si, au moment de l'exécution d'un coup franc, un adversaire est plus proche du ballon que la distance requise, le coup franc est à rejouer, sauf si l'avantage peut être appliqué.

Cependant, si un joueur tire rapidement un coup franc et qu'un adversaire situé à moins de **4 mètres** du ballon intercepte celui-ci, l'arbitre laisse le jeu se poursuivre. En revanche, un adversaire qui empêche délibérément l'exécution rapide du coup franc doit être averti pour avoir retardé la reprise du jeu.



14 – Coup de pied de réparation (Penalty)

La Loi 14 des Lois du Jeu de l'IFAB s'applique, à l'exception des dispositions suivantes.

Procédure

Les joueurs autres que le tireur et le gardien doivent être placés :

- À au moins **7 mètres du point de penalty**

Football CP féminin – Procédure

Les joueurs autres que le tireur et le gardien doivent être placés :

- À au moins **6 mètres du point de penalty**

15 – Rentrée de touche

La **Loi 15** s'applique avec une adaptation importante. En plus de la touche classique, un joueur peut choisir de **faire rouler le ballon** pour remettre le jeu en action.

Dans ce cas :

- le ballon doit toucher le sol **dans le premier mètre** après avoir quitté les mains du joueur.

Cette adaptation permet aux joueurs ayant des difficultés motrices d'effectuer une remise en jeu valide.

16 – Coup de pied de but

La Loi 16 des Lois du Jeu de l'IFAB s'applique **sans modification**.

17 – Coup de pied de coin (Corner)

La **Loi 17** s'applique avec les adaptations suivantes.



Procédure

- Les adversaires doivent rester à au moins **7 mètres de l'arc de corner** jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

Football CP féminin – Procédure

- Les adversaires doivent rester à au moins **6 mètres de l'arc de corner** jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

18 – Cas non prévus et force majeure

Aucun règlement ne peut prévoir toutes les situations possibles.

Les Lois du Jeu doivent donc être appliquées :

- Selon leur texte ;
- Mais également selon leur **esprit** et leur objectif.

Toute situation non prévue dans les présentes « **Modifications IFCPF des Lois du Jeu** », ainsi que tout cas de **force majeure**, est tranché par l'IFCPF.



Informations complémentaires

Lois du Jeu de l'IFAB

L'**International Football Association Board (IFAB)** est l'organisme indépendant chargé de veiller aux règles du football d'association, également appelées les **Lois du Jeu**.

Pour consulter les Lois du Jeu de l'IFAB et obtenir plus d'informations, veuillez visiter : www.theifab.com ou scanner le code QR situé sur le côté droit de cette page.



Règlements et règles du football CP de l'IFCPF

Pour consulter l'ensemble des règles et règlements du football CP, veuillez visiter : www.ifcpf.com/rules ou scanner le code QR situé sur le côté droit de cette page.



Plateforme d'éducation – IFCPF Training Ground

Soutenir et développer les personnes impliquées dans tous les rôles liés à la pratique du **football CP**, grâce à des formations en ligne.

Le **Training Ground de l'IFCPF** est une plateforme en ligne qui propose différents niveaux et durées de cours de formation. Ces cours comprennent notamment « **Une introduction au football CP** », des formations pour les classificateurs nationaux et internationaux, ainsi qu'un ensemble d'autres cours développés au fil du temps en fonction des retours de la communauté du football CP.



Pour accéder au **IFCPF Training Ground**, veuillez visiter : learn.ifcpf.com ou scanner le code QR situé sur le côté droit de cette page.

Informations de contact

Pour toute information complémentaire, veuillez consulter : www.ifcpf.com ou contacter la Fédération internationale de football CP à l'adresse suivante : info@ifcpf.com