



Règlement SPECIFIQUE FUTSAL

District des Ardennes

Lois du Jeu

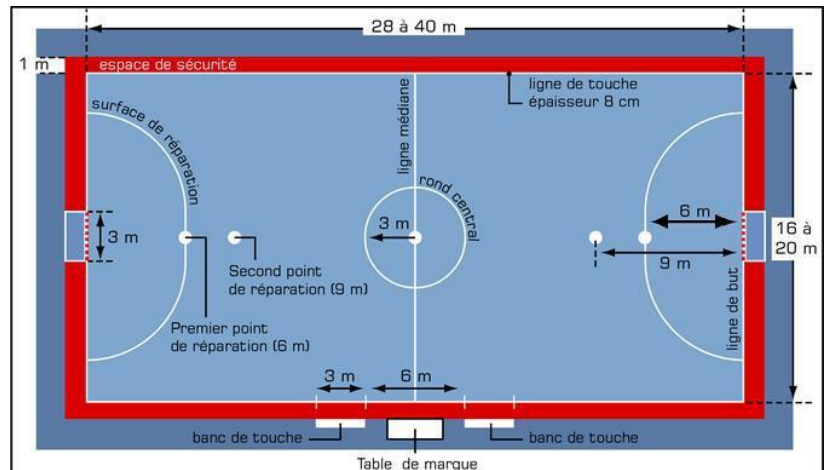
Loi 1 - TERRAIN DE JEU :

Terrain et buts de Hand-Ball

Loi 2 - LE BALLON :

**Ballon
spécifique
futsal gonflé
correctement.**

C'est le club recevant qui
doit fournir le ballon du
match



Loi 3 - NOMBRE DE JOUEURS :

5 joueurs dont 1 gardien (+ 5 remplaçants maximum).

Les remplacements sont illimités, et à tout moment de la partie, même lorsque le ballon est en jeu. **Toutefois le remplaçant ne pénétrera sur le terrain que si le titulaire est entièrement sorti.**

Si surnombre constaté : Arrêt du jeu et C.F.I. à l'endroit où le remplaçant a pénétré sur le terrain, sans comptabilisation de faute.

Tous les participants doivent être licenciés (présenter listing des licences ou Footclubs Compagnon).

Loi 4 - EQUIPEMENT DES JOUEURS :

- **Le port des protège-tibias est obligatoire.**
- Maillot dans le short (maillots ou chasubles de la même couleur et numérotés)
- Chaussettes relevées en dessous des genoux

- Chaussures **propres** types tennis

Loi 5 - ARBITRAGE :

Arbitre officiel désigné par la Commission Futsal (**sauf pour la catégorie U13**).

En cas d'absence d'arbitre officiel, les dirigeants non concernés par la rencontre en cours devront s'occuper de l'arbitrage : Un dirigeant licencié qui connaît parfaitement les règles devra diriger la rencontre et une autre personne devra comptabiliser les fautes (sauf U13).

Loi 6 - DUREE DES RENCONTRES :

- Rassemblements à 3 équipes :
2 X 12 minutes pour les **U13 et U14**.
1 X 20 minutes pour les **U16, U18, SENIORS M et F**.

- Rassemblements à 4 équipes :
1 X 16 minutes pour les **U13 et U14**.
1 X 20 minutes pour les **U16, U18, SENIORS M et F**.

- Rassemblements à 2 équipes :
3 X 15 minutes.

Pour ces rassemblements, le score retenu sera le score effectif au terme des **2 X 15 premières minutes**, afin que toutes les équipes aient la même durée de jeu effective, et qu'il n'y ait pas d'inégalités concernant le goal-average).

En cas de match nul, il n'y aura ni prolongations, ni séances de tirs au but (avant les finales), car la compétition est basée sur une formule championnat.

Loi 7 - COUP D'ENVOI :

Coup de sifflet OBLIGATOIRE

Le ballon est en jeu lorsqu'il est **botté vers l'avant**.

Les adversaires doivent être au moins à **5 mètres** du ballon.

- But direct valable dans le but adverse.
- But refusé, si un joueur botte directement le ballon dans son propre but. Reprise du jeu par un coup de pied de coin au bénéfice de l'équipe adverse.

Loi 8 - FAUTES ET COMPORTEMENT :

Interdiction de tacler un adversaire et d'aller au contact physique violemment y compris le gardien de but (charge volontaire, poussette, tenir le maillot,...).

Exceptions :

- **Le gardien a le droit de s'allonger pour jouer le ballon sans que les pieds ne soient vers l'avant !**

- Les joueurs ont le droit de tacler pour que le ballon entre ou sorte du but, et pour éviter une sortie de jeu (touche, corner).

Tous les Coups Francs sont directs sauf :

- **Passe en retrait d'un défenseur pour son gardien qui la prend à la main.**

Le gardien de but ne peut se saisir à la main d'une passe volontaire d'un partenaire dans sa surface de réparation (coup franc indirect sur la ligne de la surface de réparation parallèle à l'endroit de la faute avec les défenseurs et le gardien sur la ligne de but).

Si une équipe se trouve en surnombre, arrêt du jeu et reprise par un C.F.I. contre l'équipe en surnombre à l'endroit où se trouvait le ballon lorsque l'arbitre a arrêté le jeu.

- **L'équipe qui a le ballon effectue plus d'une passe à son gardien pendant son temps de possession.**

Pour l'exécution d'un coup franc direct ou indirect, les joueurs adverses doivent se trouver à 5 mètres du ballon.

Cumul des fautes : Seuls les Coups Francs directs sont comptabilisés (y compris les fautes de main).

Après 5 fautes comptabilisées, à la 6^{ème}, 7^{ème}, 8^{ème} ... fautes :

Coup Franc à 9 mètres (lignes pointillées terrain de Hand-Ball), sans défenseur en opposition. Ce coup franc doit être **frappé directement au but** (pas de passe à un partenaire) et le gardien de but peut se positionner sur le point à 3 mètres de sa ligne de but.

Loi 9 - COUP DE PIED DE REPARATION (Pénalty) :

Utilisation du point de pénalty du terrain de Hand-Ball (**6 mètres de la ligne de but**). Lors du coup de pied de réparation, le gardien de but doit rester obligatoirement sur sa ligne de but (entre les poteaux).

Loi 10 - RENTREE DE TOUCHE :

Exclusivement au pied

Adversaire à **5 mètres minimum** (CFI si la distance n'est pas respectée à l'endroit où le joueur empêche de jouer)

Ballon placé sur la ligne de touche à l'endroit où il est sorti. (**4 secondes maximum**)

Si plus de 4 secondes pour jouer, la rentrée de touche reviendra au bénéfice de l'équipe adverse.

But direct sur rentrée de touche non valable :

- Si le joueur qui effectue la rentrée de touche marque directement dans le but adverse.

But refusé et reprise du jeu par un coup de pied de but au bénéfice de l'équipe adverse.

- Si le joueur qui effectue la rentrée de touche marque directement dans son propre but.

But refusé et reprise du jeu par un coup de pied de coin au bénéfice de l'équipe adverse.

Le joueur effectuant une rentrée de touche ne sera pas sanctionné s'il a les pieds sur le terrain de jeu

A noter : Lorsque le ballon, pendant la rencontre touche un corps neutre (plafond, panneau de basket, etc...), une rentrée de touche sera effectuée par l'équipe adverse, au niveau où le ballon a touché les dites installations.

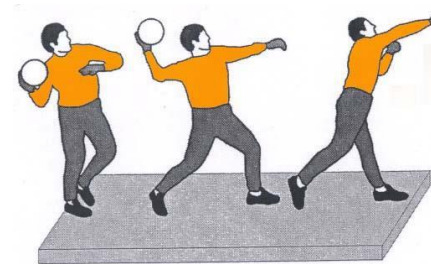
Loi 11 - COUP DE PIED DE BUT :

Remise en jeu par le gardien **uniquement à la main.**

Le ballon est en jeu dès qu'il est sorti de la surface de réparation.

But direct non valable.

But refusé et reprise du jeu par un coup de pied de but au bénéfice de l'équipe adverse, si le gardien effectuant le coup de pied de but marque directement dans le but adverse.



Loi 12 - COUP DE PIED DE COIN :

Le(s) joueur(s) adverse(s) doivent se trouver au moins à **5 mètres du ballon.**

Si plus de 4 secondes, ballon rendu au gardien de l'équipe adverse pour effectuer un coup de pied de but.

SANCTIONS ADMINISTRATIVES :

- **Utilisation du carton blanc** (exclusion temporaire de **2 minutes** réservée aux contestations). **Le même joueur pourra recevoir 2 cartons blancs pendant une rencontre, au troisième carton blanc, il sortira définitivement du terrain, mais pourra être remplacé par un coéquipier. Il pourra toutefois participer à la rencontre suivante.** Les cartons jaunes et rouges seront utilisés pour les faits de jeu.

- **Si un joueur reçoit 2 cartons jaunes pendant une rencontre, il sortira du terrain sans recevoir de carton rouge et pourra être remplacé par un coéquipier.** Ce joueur pourra participer à la rencontre suivante.
- **Si un joueur reçoit un carton rouge pendant une rencontre, il sera exclu de toutes les rencontres du jour, et ne pourra être remplacé sur la rencontre concernée.**
L'équipe pourra se compléter sur la rencontre suivante.
- **Lorsqu'un joueur sera suspendu, le nombre de matchs de suspension sera équivalent à des journées futsal (ex : 3 matchs de suspension = 3 journées futsal).**

Loi 13 – PASSE EN RETRAIT AU GARDIEN :

Elle n'est autorisée qu'une seule fois par possession

Sanction : Coup franc indirect à 9 mètres

Exceptions :

- **Si le ballon dépasse la ligne médiane,** on a le droit de rejouer avec le gardien
- **Si un adversaire touche le ballon** (peu importe l'endroit du terrain), on a le droit de rejouer avec le gardien.

Loi 14 – CHANGEMENTS :

Les changements se font à la volée entre la ligne médiane et le petit turet jaune. En revanche, le joueur qui remplace doit bien attendre que son coéquipier soit sorti avant de rentrer sur le terrain.

Sanction : Coup franc indirect pour l'adversaire à l'endroit où se trouvait le ballon.