

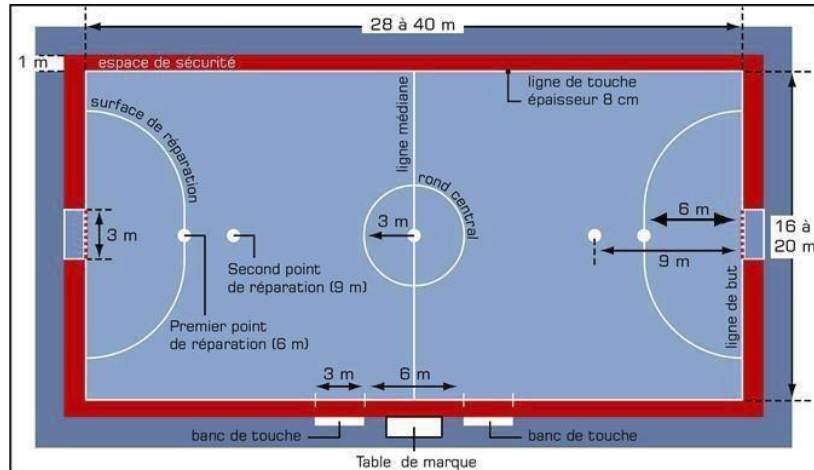


**LOIS DU JEU**  
**Challenge Futsal**  
**Hivernal Senior H**

# Lois du Jeu

## Loi 1 - TERRAIN DE JEU :

Terrain et buts de Handball



## 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.

Pour débuter la partie, chaque équipe doit comporter au moins 3 joueurs équipés dont 1 gardien sur le terrain.

La licence pour chaque joueur est obligatoire (Présenter listing des licences ou Footclubs Compagnon).

### Les changements se font à la volée.

Les joueurs remplaçants et remplacés doivent entrer et sortir par la zone de remplacement de leur propre équipe, le remplaçant n'entrant que lorsque le joueur remplacé est sorti et après avoir donné sa chasuble au joueur qu'il remplace.

Si un surnombre est constaté : Arrêt du jeu et C.F.I. pour l'adversaire à l'endroit où se trouvait le ballon.

## Loi 4 - EQUIPEMENT DES JOUEURS :

- Le port des protège-tibias est obligatoire.
- Les maillots sont numérotés et doivent être mis dans le short. Les numéros des maillots doivent correspondre à ceux inscrits sur la feuille de match.
- Chaussettes relevées en dessous des genoux
- Chaussures propres types Futsal ou Tennis

L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour lui-même ou pour les autres (pas de bijoux, bracelet, montre...).

## **Loi 5 - ARBITRAGE :**

Les dirigeants non concernés par la rencontre en cours devront s'occuper de l'arbitrage : Un dirigeant licencié qui connaît les règles devra diriger la rencontre et une autre personne devra comptabiliser les fautes.

## **Loi 6 - DUREE DES RENCONTRES :**

- Rassemblements à 3 équipes :
  - Par match : 2 périodes de 15 minutes pour toutes les catégories (U13, U14, U16, U18 et Séniors F).
  - En cas d'une équipe absente, une opposition aura lieu en 2 périodes de 15 minutes entre les équipes présentes. Par la suite, la possibilité d'une rencontre amicale de 2 période de 15 minutes est envisageable, mais n'influera pas le résultat final du premier match.

## **Loi 7 - COUP D'ENVOI :**

Tous les joueurs doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain.

Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté (vers l'avant ou vers l'arrière) après le coup de sifflet obligatoire.

Les joueurs adverses doivent se trouver à 5m du ballon.

- Un but peut être marqué directement sur un coup d'envoi.
- En cas de but contre son camp, un corner sera accordé au bénéfice de l'équipe adverse.

## **Loi 8 - FAUTES ET COMPORTEMENT :**

Pour l'exécution d'un coup franc direct ou indirect, la distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 5m.

Si le joueur chargé d'exécuter le coup franc utilise plus de 4 secondes pour le faire, l'arbitre accordera un coup franc indirect à l'équipe adverse.

Le décompte des 4 secondes commencera quand toutes les conditions pour jouer le coup franc seront en place (joueurs à distance,...).

### **Les coups francs indirects concernent les fautes suivantes :**

- **S'il y a une 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 le gardien garde le ballon en main ou au pied pendant plus de quatre secondes dans sa propre moitié de terrain**

Le gardien doit remettre le ballon en jeu exclusivement à la main : dans les 4 secondes et le ballon doit sortir de sa zone des 6 mètres avant d'être touché par un coéquipier, sinon un C.F.I. pour l'équipe adverse si cela n'est pas respecté.

- **S'il y a une équipe qui 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.

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

Arrêt du jeu et reprise par un C.F.I. à 9 mètres, car la passe en retrait à son gardien n'est autorisée qu'une seule fois par temps de possession.

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.

**Coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée de chaque équipe :**

Lorsqu'une équipe aura cumulée cinq fautes dans une même période (seuls les Coups Francs Directs sont comptabilisés), dès la sixième faute cumulée :

- Il ne sera plus possible de former un mur de joueurs devant le tireur,
- Tous les coups francs suivant seront tirés à 9 mètres (lignes pointillées terrain de Hand-Ball), sans défenseur en opposition peu importe l'endroit de la faute.

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. Les autres joueurs devront également se trouver à au moins 5m du ballon.

**Loi 9 - PENALTY :**

Exécution du pénalty sur la ligne des 6m au point de réparation.

Les autres joueurs se placent à l'extérieur de la zone de réparation et à 5m minimum du point de réparation et derrière celui-ci. Le gardien de but devra rester sur sa ligne de but.

**Loi 10 - RENTREE DE TOUCHE AU PIED :**

La rentrée de touche doit être effectuée du pied en moins de 4 secondes à l'endroit de la sortie du ballon. Dans le cas contraire, la remise en jeu sera exécutée par un joueur de l'équipe adverse.

Le ballon devra être placé sur la ligne de touche et arrêté totalement. Le ballon est en jeu dès l'instant où il se trouve sur le terrain de jeu.

Les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à une distance de 5m de l'endroit où se trouve le ballon.

Le gardien de but ne peut pas se saisir du ballon avec les mains sur une rentrée de touche de son partenaire

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.

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 - SORTIE DE BUT :**

Après la sortie de but, le ballon est remis en jeu à la main par le gardien de but, et ce depuis sa surface de réparation. Le dégagement du ballon doit être effectué dans les 4 secondes.

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

But direct si le gardien marque dans le but adverse sur un coup de pied de but = But refusé et reprise du jeu par une sortie de but au bénéfice de l'équipe adverse.

#### **Loi 12 - CORNER :**

Le ballon est placé sur le point de corner et remis en jeu avec le pied.

La distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 5m.

Le ballon doit être exécuté dans les 4 secondes sinon sortie de but en faveur du gardien de but en défense (à condition que les joueurs adverses aient respecté la distance réglementaire).