



LOIS DU JEU
—
CHAMPIONNAT FUTSAL
SENIOR H 08

Loi III – NOMBRE DE JOUEURS

Joueurs

5 joueurs dont 1 gardien + 7 remplaçants volants.

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

La rencontre doit être arrêtée si une équipe réunit moins de 3 joueurs sur le terrain (gardien compris) suite à expulsion ou blessures. Application du règlement du football de plein air.

Remplacement

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.

Tout remplacement non conforme est sanctionné d'un coup franc indirect et d'un avertissement au joueur fautif. Le jeu reprend par un CFI exécuté à l'endroit où le ballon se trouvait au moment de l'interruption du jeu.

Le Joueur volant sur le terrain doit être équipé d'une chasuble, différent de celui des remplaçants. Le changement doit se faire sur la ligne de remplacement si c'est un remplaçant qui devient joueur volant, ou se faire le terrain si le joueur volant est déjà présent sur celui-ci.

Le gardien de but peut être remplacé par le deuxième gardien de but de son équipe, ou par tout autre joueur inscrit sur la feuille de match, sans attendre un arrêt du jeu. Il devra attendre la sortie du (de la) gardien titulaire, avant de pouvoir pénétrer sur le terrain, tout en passant par la zone de remplacement et tout en étant en tenue de gardien de but. Le changement de gardien doit être signifié à l'arbitre.

Joueur expulsé

Le joueur exclu ne pourra pas revenir dans le match, ni s'asseoir sur le banc des remplaçants.

L'équipe pourra être complétée après 2 minutes ou après un but marqué par l'équipe adverse avant ces 2 minutes.

Si c'est l'équipe en infériorité numérique qui marque un but, elle poursuivra le jeu sans modification jusqu'au terme des 2 minutes.

Si les 2 équipes jouent toutes deux à 4 ou à 3 et qu'un but est marqué, elles resteront à 4 ou à 3. Le joueur exclu sera suspendu automatiquement pour le match suivant de son équipe.

Nota :

Si un joueur commet « une faute grave » :

- D'indiscipline envers l'arbitre,
- De violence ou brutalité,

Il se verra signifier son interdiction de jouer pour toute la journée ou la soirée. Cette interdiction est prise par le comité d'organisation, composée du chronométreur, du délégué officiel, d'un arbitre et d'un représentant du club organisateur, et sans préjuger des autres sanctions qui pourraient lui être infligées par les instances officielles, en égard à la gravité de la faute commise.

L'arbitre mentionnera sa décision sur la feuille de match de l'équipe concernée et fera suivre le

document à la commission compétente, qui jugera sur la sanction administrative à appliquer. L'équipe jouera ses matchs suivants avec 5 titulaires et 6 remplaçants.

Loi IV – EQUIPEMENT DES JOUEURS

Les maillots sont numérotés. Les numéros des maillots doivent correspondre à ceux inscrits sur la feuille de match.

Le gardien est autorisé à porter un pantalon long.

Même équipement qu'en football de plein air, mais chaussures type « Tennis » ou cuir moulé à semelles claires sans crampons.

Loi V – ARBITRES

Les arbitres sont désignés par la commission compétente.

Ils sont seuls juges et leur autorité commence à leur entrée dans l'enceinte où se trouve la salle et cesse dès qu'ils l'auront quitté.

En cas d'absence d'un ou des arbitres, il sera fait appel à un ou des arbitres neutres présents ou à défaut à un ou des membres licenciés des deux équipes en présence après tirage au sort. En aucun cas l'absence d'un ou des arbitres n'est un motif de report de match. Ils feront fonction de chronométreur en l'absence d'un officiel préposé à la fonction. L'arbitre désigné en tant qu'arbitre principal se déplacera du côté des bancs de touche et de la table de marque, l'autre arbitre se déplacera du côté opposé à celui de l'arbitre principal.

Loi VI – ARBITRES ASSISTANTS

Lors d'une rencontre de la Coupe Nationale de Futsal, le chronométrage et la fonction de troisième arbitre sont assurés par un arbitre officiel, assis à la table de marque.

Lors d'une rencontre du Championnat Départemental de Futsal Masculin ou de Coupe Départementale, la fonction de troisième arbitre sera à la charge d'un dirigeant de chaque équipe. Ces deux dirigeants prennent place à la table de marque, entre les bancs des deux équipes.

Loi VII – DUREE DU MATCH

Les rencontres du Championnat Départemental de Futsal Masculin se disputeront en 2 X 25 minutes en continu.

Les équipes ont la possibilité de demander 1 minute de temps mort par période. Les temps morts sont effectués quand l'équipe demandeur a possession de la balle.

Les temps morts non utilisés durant la mi-temps ne sont pas reportés aux mi-temps suivantes.

Le temps mort devra être demandé par un officiel d'équipe au troisième arbitre et ce sera le dernier, en accord avec le chronométreur, qui donnera l'autorisation de l'effectuer.

Le temps mort devra être demandé à l'arbitre qui se trouve du côté des bancs de remplacement.

Les fins de périodes sont effectives dès le coup de sifflet ou du buzzer sauf 2 cas de figures :

- Coup de pied de réparation
- Coup de pied de pénalité

Loi VIII – COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU

Les adversaires se placent à 3m. Le Coup d'envoi peut être botté vers l'avant comme vers l'arrière. Un but peut être marqué directement sur un coup d'envoi. En cas de but contre son camp, un corner sera accordé.

Sur une balle à terre, un but marqué directement ne sera pas accordé.

Si le ballon est expédié directement dans le but de l'équipe adverse du (de la) joueur qui a touché le ballon lors de l'exécution, un coup de pied de but sera accordé à l'équipe en défense et si le ballon est expédié directement dans le but de l'équipe du (de la) joueur qui a touché le ballon lors de l'exécution d'une balle à terre, un coup de pied de coin sera accordé à l'équipe en attaque.

Loi IX – BALLON EN JEU OU HORS DU JEU

Mêmes règles que le football de plein air.

Si le ballon, après dégagement ou autre action involontaire, frappe le plafond, il y aura remise en jeu par une rentrée de touche au pied, à l'endroit le plus proche de la verticale de l'impact, et ce en faveur de l'équipe adverse dont le joueur aura touché ou joué le ballon en dernier.

Loi X – BUT MARQUE

Mêmes règles que le football de plein air.

Lors d'une rentrée de touche, un coup franc ou un coup de pied de coin, si un joueur tire directement dans son propre but, le but ne sera pas accordé et le jeu reprendra par un coup de pied de coin accordé à l'adversaire.

Le gardien ne peut pas marquer sur une relance de la main.

Loi XI – LE GARDIEN DE BUT

Le gardien de but a seulement le droit de recevoir le ballon une fois par possession dans sa moitié de terrain. Une nouvelle possession est en cours dès lors que le ballon a été touché par l'adversaire. Une faute (CFI à l'endroit où le gardien touche une 2ème fois le ballon) sera attribuée à une équipe qui remet le ballon plus d'une fois dans la même possession à son gardien de but.

Si le gardien s'empare du ballon avec les mains hors de sa surface (coup franc direct pour l'équipe adverse à l'endroit de la faute).

Le gardien doit remettre le ballon en jeu exclusivement à la main : dans les 4 secondes coup franc indirect pour l'équipe adverse s'il ne respecte pas les 4 secondes, s'il touche deux fois de suite le ballon de la main).

Loi XII – HORS-JEU

L'infraction du hors-jeu n'existe pas en futsal.

LOI XIII – FAUTES ET INCORRECTIONS

Toute faute ou comportement antisportif doit être sanctionné comme suit

: Coup franc direct :

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du (de la) joueur qui, avec imprudence, témérité ou excès d'engagement :

- Donne ou essaye de donner un coup de pied à un adversaire ;

- Fait un croche pied à un adversaire ;
- Saute sur un adversaire ;
- Charge un adversaire ;
- Frappe ou essaye de frapper un adversaire ;
- Bouscule un adversaire ;
- Tacle un adversaire.

Un coup franc direct est également accordé à l'équipe adverse du (de la) joueur qui

- Tient un adversaire ;
- Crache sur un adversaire ;
- Touche délibérément le ballon de la main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation).

Tout coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise, sauf si le coup franc est accordé à l'équipe en défense dans sa propre surface de réparation, dans quel cas le coup franc peut être exécuté de n'importe quel endroit à l'intérieur de la surface de réparation.

Un coup de pied de réparation est accordé quand l'une des infractions susmentionnées est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, indépendamment de la position du ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.

Les infractions susmentionnées sont des fautes cumulables. Même en cas d'avantage, la faute est comptabilisée par la suite.

Coup franc indirect :

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du (de la) gardien de but qui :

- Garde le ballon en main ou au pied pendant plus de quatre secondes dans sa propre moitié de terrain ;

- Après avoir joué le ballon, le retouche dans sa propre moitié de terrain sur une passe volontaire avec une partie quelconque du corps d'un coéquipier avant que le ballon n'ait été joué ou touché par un adversaire ;

- Touche le ballon des mains dans sa surface de réparation sur une passe bottée délibérément par un coéquipier ;

- Touche le ballon des mains dans sa surface de réparation directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.

Un coup franc indirect est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui de l'avis des arbitres :

- Joue d'une manière dangereuse ;
- Fait obstacle à l'évolution d'un adversaire ;
- Empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains ;
 - Commet contre un coéquipier une des neuf infractions sanctionnées par un coup franc direct lorsque commises contre un adversaire ;
 - Commet d'autres infractions non mentionnées dans la Loi XII, pour lesquelles le match est interrompu afin d'avertir ou d'expulser un joueur ;
- Prend appui contre les barrières ou le mur (sauf pour arrêter son élan).

Un coup franc indirect accordé à l'équipe en défense dans sa surface de réparation peut être joué de n'importe quel endroit de celle-ci.

Un coup franc indirect accordé à l'équipe en attaque dans la surface de réparation

adverse doit être joué de la ligne de réparation (ligne des 6m), de l'endroit le plus proche de l'endroit où a eu lieu l'infraction.

Un joueur sera averti s'il (si elle) :

- Se rend coupable de comportement antisportif ;
- Manifeste sa désapprobation par la parole ou par le geste ;
- Enfreint avec persistance les lois du jeu du Futsal ;
- Retarde la reprise de jeu ;
- Ne respecte pas la distance réglementaire lors de l'exécution par l'équipe adverse d'un coup de pied de coin, d'une rentrée de touche au pied, d'un coup franc direct ;
- Pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable des arbitres ou enfreint la procédure de remplacement ;
- Quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable des arbitres.

Un remplaçant sera averti s'il (si elle) :

- Est coupable d'un comportement antisportif ;
- Manifeste sa désapprobation par la parole ou par gestes ;
- Retarde la reprise du jeu ;
- Pénètre sur le terrain de jeu en enfreignant la procédure de remplacement.

Exclusion temporaire :

Elle ne s'applique pas en Coupe Nationale ni en Championnat de France de Futsal. Même motif qu'au football de plein air : « désapprouver avec véhémence les décisions de l'arbitre ». La durée de l'exclusion est de deux minutes, indépendamment de la durée du match et de la façon de chronométrer la rencontre (temps effectif de jeu ou match sans arrêt du chrono). Le joueur exclu ne pourra pas revenir dans le match avant la fin effective des deux minutes d'exclusion, il devra s'asseoir sur le banc des remplaçants.

- L'équipe pourra être complétée après 2 minutes ou après un but marqué par l'équipe adverse avant ces 2 minutes.
- Si c'est l'équipe en infériorité numérique qui marque un but, elle poursuivra le jeu sans modification jusqu'au terme des 2 minutes.
- Si les 2 équipes jouent toutes deux à 4 ou à 3 et qu'un but est marqué, elles resteront à 4 ou à 3.

Le restant de la procédure est identique à celle du football de plein air.

Un joueur ou un remplaçant(se) sera expulsé s'il (si elle) :

- Commet une faute grossière ;
- Adopte un comportement violent ;
- Crache sur un adversaire ou sur toute autre personne ;
 - Empêche l'équipe adverse de marquer un but ou annihile une occasion manifeste de but en commettant délibérément une faute de main (ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation) ;
 - Annihile l'occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but, en commettant une infraction passible d'un coup franc direct ou d'un coup de pied de réparation ;
- Tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers ;
- Reçoit un second avertissement au cours du même match.

Un remplaçant sera expulsé s'il (si elle) :

- Annihile une occasion de but manifeste.

Loi XIV – LES COUPS-FRANCS

Les coups francs sont directs ou indirects.

L'adversaire du tireur doit se trouver au moins à 5m du ballon.

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,...).

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

Le cumul des fautes se réfère aux dix premières fautes, mentionnées dans le paragraphe «Coup franc direct » de la loi XII.

Lorsqu'une équipe aura cumulée cinq fautes dans une même période, dès la sixième faute cumulée :

- Il ne sera plus possible de former un mur de joueurs devant le tireur,
- Aucun coup franc ne pourra être tiré à moins de 6m de la ligne de but.
Si un joueur effectue une faute entre la zone des 6m et la ligne des 9m (pointillés) définie à la loi :
- Le coup franc sera tiré au choix du joueur à l'endroit de la faute,
- Ou au second point de réparation situé au centre de cette ligne.
Si un joueur effectue une faute dans le camp adverse ou dans son propre camp entre la ligne médiane et la ligne des 9m :
- Le coup franc sera tiré au second point de réparation situé au centre de la ligne des 9m.

Exécution :

Le joueur exécutant le coup franc doit botter le ballon avec l'intention de marquer un but, il ne peut passer le ballon à un autre joueur. Le gardien de but pourra s'avancer de sa ligne de but, mais il ne pourra s'approcher à moins de 5m du ballon. Les autres joueurs devront également se trouver à au moins 5m du ballon et derrière celui-ci.

Loi XV – COUP DE PIED DE REPARATION

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

Les joueurs se placent à l'extérieur de la zone de réparation et à 5m minimum du point de réparation et derrière celui-ci (sauf gardien et tireur).

Le gardien de but devra rester sur sa ligne de but.

Loi XVI - RENTREE DE TOUCHE AU PIED

Remise en jeu du pied exclusivement sur la ligne de touche.

La rentrée de touche doit être effectuée dans les 4 secondes. Dans le cas contraire, la remise en jeu sera exécutée par un joueur de l'équipe adverse.

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

Loi XVII – 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.

Il pourra relancer à n'importe quel endroit du terrain, y compris dans sa surface et dans la moitié de terrain adverse.

Les joueurs adverses doivent être à l'extérieur de la surface.

Loi XVIII – COUP DE PIED DE COIN

A l'intersection de la ligne de touche et de la ligne de but. Adversaire à 5m minimum du ballon. Exécuté dans les quatre secondes sinon sortie de but en faveur du (de la) gardien debout en défense (à condition que les joueurs adverses aient respecté la distance réglementaire).

PROCEDURE POUR DETERMINER LE VAINQUEUR EN CAS DE MATCH NUL LORS D'UNE RENCONTRE A ELIMINATION DIRECTE EN 2 X 25 MIN DE LA COUPE DEPARTEMENTALE FUTSAL

Une prolongation de deux périodes de 5 minutes en continu sera disputée par les deux équipes.

Si à l'issue de celle-ci le score est toujours à égalité entre les deux équipes, elles procéderont alors à la séance des tirs au but, en respectant les dispositions mentionnées ci-dessus : - Elles exécutent chacune 5 tirs aux buts.

Les tirs sont exécutés alternativement par chaque équipe. Si, avant que les deux équipes n'aient exécuté leurs trois tirs, l'une d'elles a déjà marqué plus de buts que l'autre ne pourra jamais en marquer même en finissant sa série de tirs, l'épreuve n'est pas poursuivie. Si, après que les deux équipes ont exécuté leurs trois tirs, toutes deux ont marqué le même nombre de buts ou n'en ont marqué aucun, l'épreuve se poursuit dans le même ordre jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre au terme du même nombre de tentatives.

- Tous les joueurs et remplaçants sont autorisés à exécuter les tirs au but, sauf s'ils (sielles) ont été exclus de la partie ou s'ils (si elles) sont blessés.

- Si une équipe doit réduire le nombre de ses joueurs éligibles pour être à égalité avec son adversaire, elle pourra exclure les gardiens de but de la liste des tireurs.

- Le gardien exclu de la sorte prendra donc place dans la surface technique mais pourra à tout moment remplacer le gardien de but titulaire.

Le reste de la procédure est identique à celle du football de plein air.

ATTRIBUTION DES POINTS EN CHAMPIONNAT

Match gagné : 3

points Match nul : 1

point

Match perdu : 0 point

Match perdu par forfait ou pénalité : - 1 point