



LOIS DU JEU FUTSAL COMPETITIONS ASSOCIEES (compétitions organisées durant la trêve hivernale)



Adaptation des lois du jeu FIFA

Catégories U7, U9, U9F, U11, U12F, U13, U15, U15F, U18, U18F, Seniors F et M, Vétérans

I. DECLINAISON EN FONCTION DES CATEGORIES D'AGE

LOIS DU JEU FUTSAL		U7/U7F	U9/U9F/U11F à 5	U11/U11F	U13/U13F	U15 / U15F / U18 / U18F / Seniors F / Seniors M / Vétérans
Loi 1	TERRAIN	Longueur mini 38m, maxi 42m - largeur mini 18m, maxi 25m ; Buts de 3 x 2 m				
	. Utilisation	1/2 terrain	Terrain entier			
	. Surface de réparation	4m (avec cônes)	Correspondant à la surface des 6 m			
	. Point de pénalty	4m	Sur la ligne des 6 m (ligne pleine) face au but ; Gardien sur sa ligne de but			
	. Point pour le CF après fautes cumulées	N'existe pas		6 m (ligne pleine) Gardien sur sa ligne	A 10 m (ou à l'endroit de la faute si entre la zone des 6 m et le point de 10 m) Gardien à 5 m minimum ; voir loi N°13 : cumul des fautes	
	. Zones de remplacement	De part et d'autre des buts fixes	Au bord de la ligne de touche devant les bancs des équipes. De 5 à 10 m de part et d'autre de la ligne médiane . Longueur 5 m			
Loi 2	BALLON	Spécifique Futsal en cuir (pas de ballon en feutrine)				
	. Taille/Pression	T3 préconisé	T4			
Loi 3	NOMBRE DE JOUEURS PAR EQUIPE	4x4 dont GB	5x5 dont GB + 7 remplaçants maxi			
	. Au début de la rencontre	Minimum 3 dont GB				
	. Arrêt de la rencontre (voir § 2-1)	Si une équipe compte moins de 3 joueurs dont GB				
	. Remplacements	Illimités et volants : sans arrêt de jeu, le remplacé devient remplaçant, le remplaçant entre <u>après</u> la sortie du remplacé. Ils sont effectués par la zone de remplacement ; il est préconisé que les remplaçants portent des chasubles . Lors du remplacement, le joueur entrant donne la chasuble de la main à la main au joueur sortant				
Loi 4	EQUIPEMENT DES JOUEURS (voir § 2-2)	Maillots numérotés correspondant à la feuille de match. Chaussettes, protèges-tibias, shorts, chaussures de salle ne laissant pas de trace				
	. Pour les gardiens	Pantalon autorisé, maillot de couleur différente de celle des 2 équipes				
Loi 5	ARBITRAGE	1 arbitre	2 arbitres			
Loi 6	TABLE DE MARQUE et des OFFICIELS	Gestion du temps			Gestion du temps et cumul des fautes	
Loi 7	DUREE DES MATCHES (lors de plateaux)	Entre 6' et 20' par match, fixée par l'organisateur avant la compétition				
	. Durée maxi sur 1 journée	40'	50'	60'	80' en U15	90' à partir de U16
	. Arrêt du chronomètre	Arrêt du chronomètre uniquement sur décision de l'arbitre (blessures, ballon non disponible, gain de temps, sanction...); Pas de décompte des arrêts de jeu			Arrêt du chronomètre (Cf article 5 des lois du jeu championnat du District)	
Loi 8	COUP D'ENVOI (voir § 2-3)	Adversaires dans leur camp à au moins 3 mètres du ballon sinon : à refaire				
		Engagement possible vers l'arrière ; On peut marquer un but directement.				
Loi 9	BALLON EN JEU OU HORS DU JEU	Si le ballon touche le plafond : touche à l'équipe adverse, à l'endroit le plus proche				
Loi 10	BUT MARQUE	Idem Football - Le gardien ne peut marquer de la main dans le but adverse (dans ce cas, reprise par sortie de but)				
Loi 11	HORS-JEU	Pas de hors-jeu				
Loi 12	FAUTES ET INCORRECTIONS (voir § 2-4)	Tous les coups-francs sont directs : CFD (exception faite de l'infraction sanctionnable d'un CFI et situé dans la SR. Le CFD sera alors tiré depuis la ligne de la SR à l'endroit le plus proche de l'infraction)			Directs (CFD) ou indirects (CFI)	
	COUPS FRANCS (CFD et CFI)	Adversaire à 5 m sinon : à refaire			Adversaire à 5 m puis 4" pour jouer ; si délai dépassé : CFI pour l'adversaire	
	. C.F.D	Idem Football et Interdiction : . De charger irrégulièrement . De tacler un adversaire, y compris taclé glissé (sauf si pas d'adversaire et pour le gardien dans sa surface de réparation si taclé régulier)				
Loi 13	CUMUL DES FAUTES : C.F.D	Pas de CFI en U7-U9			Idem Football et Interdiction : . Pour le gardien, de garder le ballon (au pied et à la main) + de 4" dans son camp . Pour le gardien, de retoucher dans son camp, le ballon donné par un coéquipier, si celui-ci n'a pas été touché par 1 adversaire . De faire un bloc Arbitrage pédagogique pour les U11 (phase d'apprentissage)	
		Cumul des fautes à partir des phases Finales District et Ligue et à condition que le temps de jeu > à 10 min. Règle de l'avantage possible mais la faute sera comptabilisée Tous les coups franc directs CFD sont comptabilisés sur l'ensemble du match et les équipes seront sanctionnées d'un Coup Franc de Pénalité: . A partir de leur 4ème faute commise et les suivantes pour les matches de - de 10 min . A partir de leur 5ème faute commise et les suivantes pour les matches de 10,11,12,13 et 14 min . A partir de leur 6ème faute commise et les suivantes pour les matches de 15 min et + Sanction : coup franc sans possibilité de mur (m en U11 et U13 ; 10 m à partir de U15) tiré avec intention de marquer, GB à 5m du ballon				
Loi 14	PENALTY	En cas de faute dans la surface de réparation ; ballon tiré depuis le point de pénalty (6 m - ligne pleine - face au but), valable également pour les U7/U7F (4m)				
Loi 15	RENTREE DE TOUCHE	Au pied : ballon immobile sur la ligne de touche ou à moins de 25 cm de celle-ci à l'extérieur. Un but ne peut pas être marqué directement ; sinon : sortie de but				
		Adversaire à 5 m Sinon : à refaire Possibilité de rentrer dans le terrain en conduite de balle			Adversaire à 5 m puis 4" pour jouer ; Si délai dépassé : rentrée de touche pour l'adversaire	
Loi 16	SORTIE DE BUT	A la main ou au pied (ballon mis au sol, pas de demie-volée) par le GB depuis sa surface de réparation			A la main, par le GB et 4" pour jouer (si temps dépassé : CFI pour l'adversaire depuis la ligne des 6 m) Adversaires et partenaires hors de la surface de réparation Un but ne peut être marqué directement. Sinon : sortie de but pour l'adversaire	
Loi 17	CORNER	Au pied, adversaire à 5 m			Au pied, adversaire à 5 m puis 4" pour jouer ; si délai dépassé : sortie de but à l'équipe adverse	
	PASSE AU GARDIEN	Autorisée Zone protégée (surface de réparation comme en extérieur)			Passe volontaire du pied au gardien qui reprend le ballon à la main : sanction : CFI sur la ligne des 6m, à l'endroit le + proche de la faute, perpendiculaire à la ligne de but	
	FAUTE COMMISE APRES LE BUZZER	Seuls les pénaltys et CF après fautes cumulées (6 ou 10 m selon catégories) sont tirés après le buzzer de fin de match (ou de la période) si la faute correspondante a été commise avant le buzzer				



ANNEXE LOIS DU JEU FUTSAL COMPETITIONS ASSOCIEES (compétitions organisées durant la trêve hivernale)



II - LES PARTICULARITES

2-1 - Arrêt d'une rencontre si une équipe compte moins de 3 joueurs dont GB.

Le match est perdu par forfait par l'équipe concernée et elle est créditée de 0 point et de 0 but. L'autre équipe a match gagné et marque 3 points et 3 buts ou ses buts effectivement marqués au moment de l'arrêt si le nombre est supérieur à 3

2-2 - Couleur des maillots des 2 équipes semblable

C'est l'équipe 1ère nommée qui change de couleur de maillots (chasubles possibles)

2-3 - Coup d'envoi - choix du terrain

A l'équipe 1ère nommée qui se situe à gauche du responsable de la table de marque.

2-4 - Fautes et incorrections - modalités

Elles sont identiques à celles du football avec en + les interdictions du tableau Loi N°12

Fautes possibles d'un coup franc direct CFD

Les coups-francs sont tirés à l'endroit de la faute ou au point de pénalty (6 m) si la faute est commise dans la surface de réparation par l'équipe défendante.

Ces fautes sont cumulables (voir loi N°13).

Fautes possibles de coup franc indirect CFI

Les CFI sont tirées à l'endroit de la faute ou sur la ligne de réparation si la faute est commise dans la surface de réparation par l'équipe défendante. Ces fautes ne sont pas cumulables.

Fautes possibles d'avertissement (carton jaune) 2 cartons jaunes = 1 carton rouge. En plus de celles du football

L'adversaire retarde la reprise du jeu : avertissement et coup franc (ou autre) à faire exécuter en reprenant le comptage au début

Enfreint la procédure de remplacement

-> Après 3 cartons jaunes au cours de la même journée, le joueur est suspendu le match suivant.

Fautes possibles d'exclusion (carton rouge). Idem celles du football

-> Tout joueur ou responsable d'équipe qui manifeste avec véhémence sa désapprobation des décisions en paroles et/ou actes.

Le joueur exclu ne peut plus participer au match en cours et sera suspendu automatiquement le match suivant.

L'équipe peut se compléter par un remplaçant après 2' de jeu ou après 1 but marqué par l'équipe adverse avant ces 2' mais seulement si cette dernière est en supériorité numérique.

2-5 Qualification des joueurs et des Dirigeants

. ils doivent être licenciés et régulièrement qualifiés (voir § 4)

. le nombre de mutation maximum est de 4 dont 2 maximum hors période (football à effectif réduit)

. sous 2 jours consécutifs, possibilité d'effectuer une rencontre Futsal et une rencontre de Football (ou 2 rencontres Futsal si licence Futsal)

. nombre de double-licence illimité

III - FAITS DISCIPLINAIRES

Ils sont jugés à 2 niveaux :

. Sur le lieu de la compétition, pour les faits mineurs avec 2 matches de suspension maxi. La commission de discipline propre à la compétition Futsal sur le site est composée des membres de l'organisation et d'1 arbitre.

Pour les faits graves. Le dossier est transmis aux commissions officielles de la ligue ou des districts. Le joueur est suspendu de toutes compétitions jusqu'à jugement (football et futsal). Pour ces cas, un rapport sera établi par l'arbitre et un par la commission de discipline sur le site.

IV - PURGE DES SANCTIONS

Sanctions prononcées suite aux compétitions futsal

. 2 matches maxi : purge uniquement en futsal.

. Au delà de 2 matchs : purge en futsal et en football dans toutes les catégories concernées par le joueur : art. 226. des RG de la FFF

Sanctions prononcées suite aux compétitions football : art. 226 alinéa 7 des RG de la FFF

. Un joueur sous le coup d'une suspension supérieure ou égale à 8 matches depuis le début de la saison en cours doit purger sa sanction également en futsal (1 match de suspension ferme = 1 match de championnat ou de coupe si match entier ou 1 plateau).

. Toutes les suspensions prononcées à terme (mois, années) sont applicables sur les rencontres futsal pendant la période définie.

V - EQUIPES A EGALITE A LA FIN DU TEMPS REGLEMENTAIRE

. Pour les compétitions régionales de type tournoi : le résultat reste en l'état sauf pour les matches de classement, les 1/2 finales croisées et les finales ou les équipes sont départagées par une épreuve de tirs au but exécutés depuis le point de pénalty

. Tous les joueurs (sauf les exclus) sont concernés. Il faut équilibrer le nombre de joueurs concernés sur l'équipe ayant le moins de joueurs.

. L'épreuve s'arrête à la première avance, pour un nombre de 3 tireurs par équipe. Si égalité après cela, principe de mort subite au même nombre de tirs.

VI - CLASSEMENT

. Match gagné à la fin du temps réglementaire : 3 points

. Match nul à la fin du temps réglementaires : 1 point

. Match perdu à la fin du temps réglementaire : 0 point

. Match perdu par pénalité : 0 point

. Match perdu par pénalité ou forfait : - 1 point, score 0 - 3

VII - DEPARTAGE DES EQUIPES EX-AEQUO SELON LES CRITERES SUIVANT DANS L'ORDRE

. Points obtenus lors des matches joués entre ces équipes

. Différence de buts particulière entre ces équipes

. Plus grand nombre de buts marqués entre ces équipes

. Différence de buts générale de toute la poule

. Plus grand nombre de buts marqués de toute la poule

VIII - FEUILLE DE MATCH

. Une feuille de match sera établie par chaque équipe et pour chaque journée de Futsal