

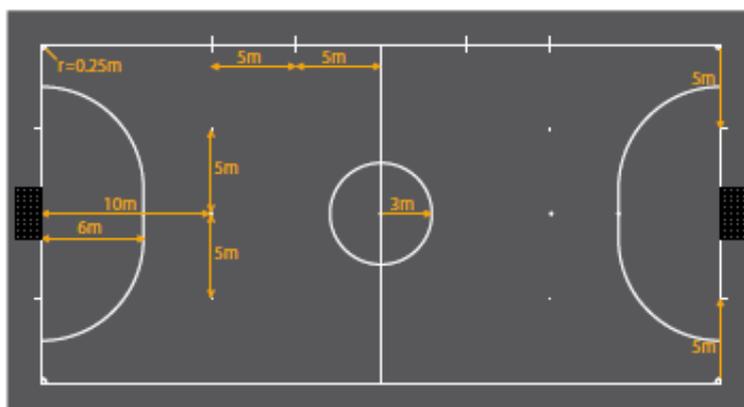
Règles du jeu

Futsal

Actualisation - Décembre 2011

Loi 1 : Le Terrain

- Le terrain doit être lisse en bois ou dans une matière synthétique.
- La ligne de touche : 25 à 42 mètres
- La ligne de but : 16 à 25 mètres.
- L'arc de cercle de coin 25cm. Une marque indique perpendiculairement à la ligne de but les 5 mètres (depuis l'arc de cercle).
- Le point central, centre d'un cercle de 3 mètres.
- Le point de réparation à 6 mètres (sur la ligne de la surface de but).
- Le second point de réparation à 10 mètres.
- La zone de remplacement mesure 5 mètres de long, elle commence à 5 mètres de la ligne médiane).
- Le but 3 mètres sur 2 mètres. (Il doit avoir des filets).
- Les lignes doivent faire 8 cm d'épaisseur. Elles font partie des surfaces qu'elles délimitent.



Loi n° 2 : Le Ballon

Le ballon est sphérique, doit être en cuir ou dans toute autre matière agréée. Sa circonférence doit être comprise entre 62 et 64 cm, et il pèse entre 400 et 440 g pour une pression de 0,6 à 0,9 atmosphère.

Si le ballon éclate ou devient défectueux au cours du match, l'arbitre arrête le jeu si celui-ci est en cours, remplace le ballon et reprend par balle à terre lorsqu'il a arrêté le jeu.

Astuce : Lâché en haut du bras, il doit rebondir à hauteur des genoux.

Loi n° 3 : Nombre de Joueurs

Il est possible d'inscrire 12 joueurs sur la feuille de match répartis de la manière suivante :

- 5 joueurs dont un gardien. Trois joueurs au minimum.
- 7 remplaçants au maximum.
- Le nombre de remplacements est illimité.
- Avant le début de la rencontre, sur la feuille de match, il faut indiquer par un T les titulaires et par un R les remplaçants.
- Les remplaçants doivent être inscrits avant le début du match.

La procédure de remplacement :

Le joueur remplacé quitte le terrain par la zone de remplacement, le remplaçant pénètre sur le terrain, après la sortie du remplacé, par la zone de remplacement. Ceci que le ballon soit en jeu ou non. En cas d'infraction à la procédure de remplacement, le jeu est arrêté, sous réserve de l'avantage, le fautif est averti et doit quitter le terrain pour effectuer correctement la procédure. Le jeu reprend par un Coup franc indirect à l'endroit où était le ballon.

Égalisation du nombre de joueurs :

En cas d'exclusion d'un joueur, l'équipe fautive joue en infériorité numérique pendant 2 minutes SAUF si elle encaisse un but dans ce laps de temps. Dans ce cas, elle se complètera avec un joueur. Si deux équipes ont un même nombre de joueurs exclus, en même temps, et qu'un but est marqué aucune équipe se complète.

Loi n° 4 : Équipements des joueurs

L'équipement des joueurs ne doit présenter aucun danger pour eux-mêmes et pour les autres.

Il est composé :

- D'un maillot
- D'un short
- De chaussettes
- De protège-tibias qui doivent être recouverts par les bas
- De chaussures de sport.

Loi n° 5 : Arbitres

Il y a deux arbitres. Le premier arbitre se place du côté de la table de marque. En cas de désaccord entre les arbitres, la décision du premier arbitre prévaut sur celle du second.

Placés sur les lignes de touche, deux arbitres veillent à la sécurité des joueurs et à l'application des lois du jeu.

En cas d'absence de panneau d'affichage, c'est l'arbitre principal qui à l'aide d'un chronomètre manuel prend le temps.

Ils remplissent la feuille de match et adressent un rapport au district en cas d'exclusion ou d'incidents.

Loi n° 6 : Arbitres assistants

Le troisième arbitre et le chronométreur se situent à l'extérieur du terrain, ils comptabilisent les fautes cumulées, notent les buteurs, les avertissements, les exclusions et les temps-morts.

Ils informent l'arbitre qu'un temps mort est demandé. (signal sonore).

Loi n° 7 : Durée du match

Temps décompté : deux périodes de 20 minutes.

Temps continu : deux périodes de 25 minutes.

Pour le championnat de Vendée de Futsal il a été convenu que chaque période durerait 30 minutes.

Le temps de jeu est prolongé pour permettre la réalisation d'un coup de pied de réparation, un tir du second point de réparation et un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée.

Si le ballon a été frappé en direction du but avant le signal, les arbitres attendent que le tir finisse sa course pour signaler la fin de la partie.

Les équipes ont droit à un temps mort d'une minute lors de chacune des périodes. Le temps mort est accordé lorsque le ballon n'est plus en jeu et que la remise en jeu revient à l'équipe qui a demandé le temps mort.

Loi n° 8 : Coup d'envoi et reprise du jeu

L'équipe qui gagne le tirage au sort choisit son camp, l'autre équipe aura le coup d'envoi.

L'équipe qui a gagné le TOSS, choisira son camp en seconde période. Un but peut être marqué directement sur coup d'envoi.

Procédure du coup d'envoi :

- Tous les joueurs doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain.
- Les adversaires doivent être à 3 mètres du ballon.
- Le ballon est posé sur le point central.
- L'arbitre siffle le coup d'envoi.
- Le ballon doit être botté vers l'avant.

Balle à terre :

Une Balle à terre est exécutée suite à un arrêt temporaire du jeu pour des causes non stipulées dans la loi 13.

Une balle à terre ne peut pas être effectuée dans la surface de réparation, mais sur la ligne de la surface de réparation. Le ballon est en jeu dès qu'il touche le sol.

Lorsqu'un but est marqué, c'est l'équipe contre laquelle le but a été marqué qui procède au nouveau coup d'envoi.

Si un joueur touche le ballon avant que celui-ci n'ait touché le sol ou s'il sort entièrement des limites du terrain sans avoir été touché par un joueur, alors la balle à terre doit être recommencée.

Loi n° 9 : Ballon en jeu et hors du jeu

Le ballon est hors du jeu quand :

- Il a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air
- Le jeu est arrêté par les arbitres
- Il touche le plafond

Si le ballon touche le plafond, le jeu reprend par une rentrée de touche accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier lieu. La rentrée de touche doit être effectuée du point le plus proche de l'endroit au-dessus duquel le ballon a touché le plafond.

Loi n° 10 : But marqué

Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but entre les poteaux et sous la barre transversale, sous réserve qu'aucune infraction aux lois du jeu n'ait été préalablement commise par l'équipe ayant marqué le but.

Un but ne peut toutefois être validé si le gardien de but de l'équipe qui attaque lance le ballon de la main depuis sa surface de réparation et qu'il est le dernier joueur à toucher le ballon. Le jeu reprend dans ce cas par une sortie de but en faveur de l'équipe adverse.

Loi n° 11 : Hors-jeu

Elle n'existe pas au Futsal

Loi n° 12 : Fautes et incorrections

Fautes sanctionnées d'un coup franc direct :

Un joueur est sanctionné par un CFD s'il commet les fautes suivantes par imprudence, témérité ou excès d'engagement.

- Donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire
- faire un croche-pied à un adversaire
- sauter sur un adversaire
- charger un adversaire
- frapper ou essayer de frapper un adversaire
- bousculer un adversaire

- tacler un adversaire. Il est interdit de tacler si on risque de toucher un adversaire. On tolère que le gardien tacle dans les pieds d'un adversaire, mais seulement dans sa surface de réparation et s'il ne touche pas son adversaire.

Un CFD est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui :

- tient un adversaire
- crache sur un adversaire
- touche délibérément le ballon de la main (excepté le gardien dans sa surface de réparation). Les CFD sont des fautes cumulables.

Si une de ces dix fautes est commise dans la surface de réparation, l'arbitre accordera un coup de pied de réparation.

Fautes sanctionnées d'un coup franc indirect :

Un coup franc indirect (CFI) est accordé à l'équipe adverse du 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 sur une passe volontaire d'un coéquipier avant que le ballon n'ait été joué 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 CFI est accordé à l'équipe adverse du joueur qui de l'avis des arbitres :

- joue de manière dangereuse;
- fait obstacle à la progression d'un adversaire;
- empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains;
- commet contre un coéquipier une des 9 infractions sanctionnées par un CFD;
- commet d'autres infractions pour lesquelles le match doit être interrompu afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

Incorrections passibles d'avertissement :

- Se rendre coupable d'un comportement antisportif;
- manifester sa désapprobation en actes ou en paroles;
- enfreindre avec persistance les lois du jeu;
- retarder la reprise du jeu;
- ne pas respecter la distance réglementaire sur coup de pied de coin, CFD, CFI ou d'une rentrée de touche;
- pénétrer sur le terrain sans l'autorisation préalable de l'arbitre ou enfreindre la procédure de remplacement;
- quitter le terrain sans l'autorisation préalable de l'arbitre.

Incorrections passibles d'expulsion :

- commettre une faute grossière;(tacle violent, pied dans le visage...)
- adopter un comportement violent;(coup de pied, de tête, de poing à un adversaire, un partenaire, un arbitre, un spectateur...)
- cracher sur un adversaire ou tout autre personne;
- empêcher l'équipe adverse de marquer un but en commettant délibérément une faute de main;
- annihiler l'occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but;
- tenir des propos ou faire des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers;
- recevoir un second avertissement dans le même match.

Loi n° 13 : Coups francs

L'arbitre indique le CFD en gardant le bras tendu à l'horizontal. Il pointe son bras vers le bas pour indiquer à la table qu'il s'agit d'une faute cumulable. Il lève le bras à la verticale pour indiquer un CFI.

Toutes les fautes sanctionnées par un CFD ou par un coup de pied de réparation sont des fautes cumulables.

Si l'arbitre laisse l'avantage, alors qu'une faute cumulable vient d'être commise, il demandera à la table, à l'arrêt de jeu suivant, de comptabiliser la faute.

On ne laisse l'avantage, après 5 fautes cumulées par une équipe, que si l'équipe victime de la faute a une occasion flagrante de marquer.

Lors d'un coup franc les adversaires doivent se situer à 5 mètres du ballon.

L'exécutant a quatre secondes pour mettre le ballon en jeu.

Si un joueur ne se trouve pas à distance réglementaire, sous réserve de l'avantage, le coup franc sera rejoué et le fautif averti.

CFD à partir de la sixième faute cumulée :

- Les joueurs de l'équipe qui défend ne peuvent former de mur.
- Il est exécuté sur le second point de réparation (à 10 mètres). Si un joueur commet la sixième faute cumulable de son équipe dans sa propre moitié de terrain entre la ligne imaginaire des 10m et la surface de réparation, le CFD sera exécuté depuis le second point de réparation ou à l'endroit où a été commise l'infraction selon le choix de l'équipe bénéficiant du CFD.
- Le joueur botte le ballon obligatoirement avec l'intention de marquer.
- Une fois le ballon botté aucun autre joueur ne peut le jouer avant que le ballon ait touché le gardien de but ou un montant.
- Le tireur doit être identifié.
- Le gardien de but doit être dans sa surface de réparation à au moins 5 mètres du ballon.
- Les autres joueurs doivent être derrière le ballon et à au moins 5 mètres de celui-ci.
- Un CFI concédée dans la surface de réparation doit être exécuté sur la ligne de la surface de réparation depuis le point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

Loi n° 14 : Coup de pied de réparation

- Le ballon doit être placé sur le point de réparation (à 6 mètres).
- L'exécutant doit être identifié.
- Le gardien de but doit être sur sa ligne de but face à l'exécutant et entre les poteaux jusqu'à ce que le ballon ait bougé.
- Tous les autres joueurs doivent être hors de la surface de réparation, derrière le ballon et à au moins 5 mètres du ballon.

Loi n° 15 : Rentrée de touche

- Un but ne peut être marqué directement sur une rentrée de touche.
- Les adversaires doivent se situer sur le terrain et à au moins 5 mètres du ballon.
- L'exécutant doit avoir :
 - un pied sur la ligne de touche ou à l'extérieur du terrain,
 - botter le ballon (qui doit être immobile) depuis l'endroit où ce dernier est sorti des limites du terrain
- effectuer la rentrée de touche dans les quatre secondes.
- L'exécutant a quatre secondes pour jouer la touche. Dans le cas inverse, celle-ci reviendra à l'équipe adverse.
- Si un adversaire n'est pas à 5 mètres, arrêt du jeu sous réserve de l'avantage, avertissement au fautif et touche à rejouer.

Loi n° 16 : Sortie de but

Un but ne peut être marqué directement sur une sortie de but.

Les adversaires doivent se situer en-dehors de la surface de réparation.

Le ballon est dégagé à la main par le gardien de but depuis sa surface de réparation, il a quatre secondes pour remettre le ballon en jeu, le ballon est en jeu dès qu'il est sorti de la surface de réparation. Si la sortie de but n'est pas effectuée dans les 4 secondes, le jeu reprendra par un CFI sur la ligne de la surface de réparation.

Loi n° 17 : Coup de pied de coin

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de coin uniquement contre l'équipe adverse.

Le ballon est placé dans l'arc de cercle de coin le plus proche d'où le ballon a franchi la ligne de but.

Les joueurs adverses doivent se situer à au moins 5 mètres de l'arc de cercle de coin jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

L'exécutant a quatre secondes pour effectuer la remise en jeu.

Si un joueur ne respecte pas les 5 mètres, le coup de pied de coin sera rejoué (sous réserve de l'avantage) et le fautif averti.

Si le coup de pied de coin n'est pas joué dans les quatre secondes, une sortie de but sera accordée à l'équipe adverse.

Séance de Tirs au But

Lors de la séance des TAB, l'arbitre effectue un nouveau TOSS, l'équipe gagnante choisit de commencer à tirer ou non.

