

LES LOIS DU JEU DU FUTSAL

(Simplifiées)

Pratiques Jeunes
Des U7 aux U18

**DISTRICT DE LYON ET DU RHÔNE
DE FOOTBALL**



Contact District:

Jérôme HERNANDEZ (CTD DAP)

Tel : 06 84 99 97 82

Mail : jhernandez@lyon-rhone.fff.fr

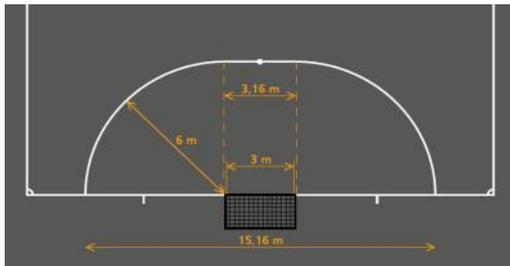


Loi 1 - Le Terrain de Jeu

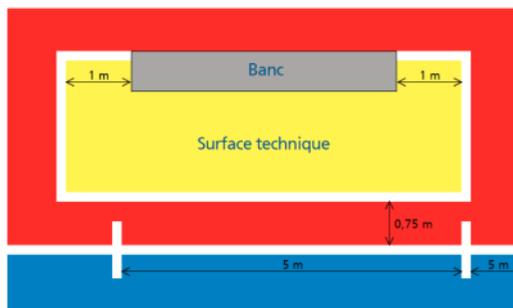
	U7—U9 Futsal	U11 à U18 Futsal
Terrain	1/2 terrain de handball	Long. 25-42 m Larg. 16-25 m
But*	3 m (constri foot)	3 x 2 m (cage handball)
Surface de réparation**	4 m (zone de relance protégée)	6 m (cf. handball)
Point de réparation	6 m	6 m
2nd Point de réparation	non	10 m
Zone de remplacement***	5 m devant la surface Technique	5 m devant la surface Technique

* Fixation des buts pour le futsal :

Les buts doivent être pourvus d'un système garantissant leur stabilité et empêchant qu'ils ne tombent.



** Tracé de la surface de réparation :



*** Tracé de remplacement :



Loi 2 - Le Ballon

	U7-U9 Futsal	U11 à U18 Futsal
Ballon	Taille 3 ou 4	Taille 4



Loi 3 - Le Nombre de Joueurs

	U7-U9 Futsal	U11 à U18 Futsal
Nombre de joueurs	4 par équipe (dont GB)	5 par équipe (dont GB)
Nombre de joueurs minimum	3 par équipe	3 par équipe
Remplaçants	0 à 5	0 à 7
Temps de jeu minimum par joueurs*	50% Minimum	50% Minimum
Sur classement	3 maxi par équipe	3 maxi par équipe
Nombre de Double-Licence	Illimité au niveau Départemental	

Temps de jeu par Joueur :

Respect du temps de jeu minimum par joueur (sous la responsabilité de l'éducateur).;
Pas de contrôle effectué sur le terrain.

Remplacements :

Les joueurs remplaçants et remplacés doivent entrer et sortir par leur zone de remplacement, le remplaçant n'entrant que lorsque le joueur remplacé est sorti. Les remplacements sont « volants » et peuvent s'effectuer à tout moment de la partie sans autorisation préalable de l'arbitre;

Les remplaçants portent une chasuble. Lors du changement le remplaçant donne la chasuble au remplacé.

Tout remplacement non conforme est sanctionné d'un coup franc indirect et d'un avertissement au joueur fautif.



Loi 4 - Equipements des joueurs

Sécurité

L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour eux-mêmes ou les autres. Cela s'applique aussi aux bijoux en tous genres.



Loi 4 - Equipements des joueurs (suite)

Équipement de base

L'équipement de base obligatoire de tout joueur comprend les éléments distincts suivants :

- un maillot – si le joueur porte un maillot de corps, la couleur des manches de celui-ci doit être de la couleur dominante des manches du maillot ;
- un short – si le joueur porte des cuissards, ceux-ci doivent être de la même couleur que la couleur dominante du short. Le gardien de but est autorisé à porter un pantalon de survêtement ;
- des chaussettes – si un ruban adhésif ou matériau similaire est appliqué à l'extérieur, il doit être de la même couleur que la partie de la chaussette sur laquelle il est appliqué ;
- des protège-tibias ;
- des chaussures – les seules autorisées sont des chaussures en toile ou des chaussures de sport en cuir mou avec semelles en caoutchouc ou en matière similaire.



Loi 5 & 6 - Arbitre et arbitres assistants

Chaque plateau se dispute sous le contrôle des arbitres bénévoles Futsal disposant de l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des lois du jeu de Futsal.

Les arbitres bénévoles assurent le rôle d'arbitre principal & d'assistant (il consistera à se déplacer du côté opposé à celui de l'arbitre principal, à contrôler les remplacements, les temps morts, à signaler les sorties de jeu de son côté...)

Le club qui accueille assure la gestion de la table de marque (chronométrage - comptabilisation des fautes)

Les arbitres bénévoles / capacitaires : Chaque équipe doit présenter 1 dirigeant pour occuper la fonction d'Arbitre Bénévole. Celui-ci ayant suivi la formation capacitaire. Ils devront avoir pris connaissance de ce Livret des Lois du Jeu et garantir le bon déroulement de la rencontre. Le tout dans un Esprit de Fair-Play.

Spécificité U7—U9 : Pratique de l'auto arbitrage avec intervention des éducateurs pour les fautes de son équipe si besoin.



Loi 7 - Durées des plateaux ou rencontres

	U7 - U9	U11 - U13	U15	U18
Durées des plateaux ou rencontres	4 x 10'	4 x 10'	2 X 20'	2 X 25'
	Max 40'	Max 40'	Max 45'	Max 50'



Loi 8 - Coup d'envoi

Jet de la pièce (« toss »)

Le choix des camps est déterminé par un tirage au sort effectué au moyen d'une pièce de monnaie ; l'équipe remportant le toss choisit le but en direction duquel elle attaquera lors de la première période.

L'autre équipe donne le coup d'envoi pour engager le match.

L'équipe qui a choisi son camp au début du match donnera le coup d'envoi de la deuxième période.

Au début de la seconde période, les équipes changent de camp.

Coup d'envoi

Le coup d'envoi est une procédure pour débiter ou reprendre le jeu :

- au début du match ;
- après qu'un but a été marqué ;
- au début de la seconde période du match ;
- au début de chaque période des prolongations, le cas échéant.

Un but ne peut être marqué directement sur un coup d'envoi.

Exécution

- Tous les joueurs doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain.
- Les joueurs de l'équipe ne procédant pas au coup d'envoi doivent se tenir au moins à trois mètres du ballon tant qu'il n'est pas en jeu.
- Le ballon doit être positionné sur le point central.
- L'arbitre donne le signal du coup d'envoi.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé.

Balle à terre

Si, lorsque le ballon est en encore jeu, l'arbitre doit momentanément interrompre le jeu pour une quelconque raison non mentionnée dans les Lois du Jeu de Futsal, le jeu reprendra par une balle à terre.

Le jeu reprendra également par une balle à terre lorsque les Lois du Jeu de Futsal l'exigent.

Exécution

L'arbitre ou le deuxième arbitre laisse tomber le ballon à terre à l'endroit où celui-ci se trouvait au moment de l'interruption du jeu à moins que le jeu ait été arrêté à l'intérieur de la surface de réparation auquel cas l'arbitre laissera le ballon tomber sur la ligne de la surface de réparation au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

Le jeu reprend dès que le ballon touche le sol à l'intérieur des limites du terrain. Si le ballon sort du terrain de jeu après avoir touché le sol mais sans avoir été touché par un joueur, la balle à terre sera rejouée au même endroit.



Loi 9 - Ballon en jeu et hors du jeu

Ballon hors du jeu

Le ballon est hors du jeu quand :

- il a entièrement franchi une ligne de but ou une ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air ;
- le jeu a été arrêté par les arbitres ;
- il touche le plafond.

Ballon en jeu

Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations, y compris quand :

- il rebondit sur le terrain de jeu après avoir touché un montant de but ou la barre transversale ;
- il rebondit sur l'un des arbitres se trouvant sur le terrain de jeu.

Terrains couverts

En intérieur, la hauteur de plafond minimale sera précisée par le règlement de la compétition, mais elle ne pourra être inférieure à quatre mètres.

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. La rentrée de touche doit être effectuée du point le plus proche de l'endroit au-dessus duquel le ballon a touché le plafond (voir Loi 15 – Positionnement sur rentrée de touche).



Loi 10 - But marqué

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 de Futsal 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 ou frappe intentionnellement le ballon de la main ou du bras 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 11 - Hors-jeu

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



Loi 12 - Fautes et incorrections

Les fautes et incorrections sont des infractions aux Lois du Jeu de Futsal et doivent être sanctionnées comme suit :

Fautes

Les fautes se sanctionnent d'un coup franc direct, d'un coup de pied de réparation ou d'un coup franc indirect.

Fautes sanctionnées d'un coup franc direct

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du 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 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).

Le coup franc direct sera exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Les infractions susmentionnées sont des fautes cumulables

Fautes sanctionnées d'un coup de pied de réparation

Un coup de pied de réparation (penalty) est accordé quand l'une de ces dix fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, quelque soit l'endroit où se trouve le ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.

Fautes sanctionnées d'un coup franc indirect

Un coup franc indirect 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 dans sa propre moitié de terrain sur une passe volontaire 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.



Loi 12 - Fautes et incorrections (suite)

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

- joue d'une manière dangereuse devant un adversaire ;
- 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 neuf infractions sanctionnées par un coup franc direct (lorsque commises contre un adversaire) ;
- commet d'autres infractions non mentionnées dans la Loi 12 ou dans toute autre Loi, pour lesquelles le match doit être interrompu afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

Le coup franc indirect sera exécuté à l'endroit où la faute a été commise (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

Incorrections

Les incorrections sont passibles d'avertissement ou d'expulsion.

Sanctions disciplinaires

Le carton jaune est utilisé pour indiquer qu'un joueur ou un remplaçant est averti.

Le carton rouge est utilisé pour indiquer qu'un joueur ou un remplaçant est expulsé.

Incorrections passibles d'avertissement

Un joueur sera averti s'il :

- se rend coupable d'un comportement antisportif ;
- manifeste sa désapprobation par la parole ou par gestes ;
- enfreint avec persistance les Lois du Jeu de Futsal ;
- retarde la reprise du jeu ;
- ne respecte pas la distance réglementaire lors de l'exécution par l'équipe adverse d'un coup de pied de coin, d'un coup franc ou d'une rentrée de touche ;
- 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 :

- se rend 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.

Incorrections passibles d'expulsion

Un joueur ou un remplaçant sera expulsé s'il :

- 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 de but manifeste en commettant délibérément une faute de main (cela 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 :

- annihile une occasion de but manifeste.

Tout joueur ou remplaçant ayant été exclu doit quitter la proximité du terrain de jeu ainsi que la surface technique.

Spécificité U7 à U11 : Pas de Coups Francs Indirects



Loi 13 - Coups francs

Les coups francs sont soit directs soit indirects.

Pour le coup franc direct comme pour le coup franc indirect, le ballon doit être immobile au moment de la frappe, et l'exécutant ne doit pas toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

COUP FRANC DIRECT

Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, le but est accordé.

COUP FRANC INDIRECT

Un but ne peut être marqué que si le ballon entre dans le but après avoir touché un autre joueur.

LIEU D'EXÉCUTION DU COUP FRANC

Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 5 m du ballon, jusqu'à ce qu'il soit en jeu.

Le ballon est en jeu, dès qu'il est touché ou joué.

INFRACTIONS/SANCTIONS

Quand un joueur de l'équipe adverse ne se trouve pas à la distance requise lors de l'exécution du coup franc; le coup franc doit être recommencé.

Quand le ballon est en jeu et que l'exécutant touche le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse, qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

Toutefois, si le ballon se trouvait dans la surface de réparation, le coup franc est exécuté depuis la ligne de réparation, et ce au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

Si l'équipe exécutant le coup franc met plus de 4 secondes à le faire, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse.



Loi 13 - Coups francs

Coups francs directs à partir de la sixième faute cumulée de chaque équipe

Tous les coups francs directs mentionnés à la Loi 12 sont des fautes cumulables. Les cinq premières fautes cumulées par chaque équipe sont enregistrées dans le rapport de match.

LIEU D'EXÉCUTION DU COUP FRANC

- Les coups francs accordés pour les cinq premières fautes cumulées par chaque équipe peuvent être parés par un mur de joueurs, tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 5 m du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu.
- Un but peut être marqué directement sur coup franc à compter de la sixième faute cumulée par une équipe au cours d'une mi-temps :
- Les coups francs accordés pour ces fautes ne peuvent plus être parés par un mur de joueurs.
- Le joueur exécutant le coup franc doit être clairement identifié
- Le gardien de but doit rester dans sa surface de réparation à une distance d'au moins 5 m du ballon
- Tous les autres joueurs doivent rester sur le terrain de jeu, en dehors de la surface de réparation, et derrière une ligne imaginaire parallèle à la ligne de but traversant le ballon. Ils doivent rester à 5 m du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu

EXÉCUTION (POUR LA SIXIÈME FAUTE CUMULÉE ET AU-DELÀ)

- Le joueur exécutant le coup franc doit botter le ballon avec l'intention de marquer un but et ne peut passer le ballon à un autre joueur.
- Une fois que le coup franc a été exécuté, aucun joueur ne doit toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par le gardien de but ou qu'il ait rebondi sur le terrain de jeu après avoir touché le montant de but ou la barre transversale, ou qu'il ait quitté le terrain de jeu.
- Aucun coup franc ne sera exécuté à moins de 6 m de la ligne de but (voir Loi 13). Si une infraction donnant lieu normalement à un coup franc indirect est commise dans la surface de réparation, ce coup franc doit être exécuté depuis la ligne de réparation, et ce au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.
- Si, après qu'une équipe ait déjà commis cinq fautes, un joueur se rend coupable d'une nouvelle infraction dans la moitié de terrain adverse ou dans sa propre moitié de terrain, devant une ligne imaginaire parallèle à la ligne médiane mais passant par le second point de réparation à 10 m de la ligne de but, le coup franc doit être exécuté depuis ce point sur le terrain de jeu.

Le second point de réparation est indiqué dans la Loi 1 et le coup franc doit être exécuté en conformité avec les dispositions énoncées sous "Lieu d'exécution du coup franc".

- Après que la cinquième faute ait été commise par l'une des équipes, si un joueur se rend coupable d'une nouvelle faute dans sa propre moitié de terrain entre la ligne des 10 m et la ligne de but, le coup franc sera exécuté depuis le second point de réparation ou à l'endroit où a été commise l'infraction, selon le choix de l'équipe.

Spécificité U7 à U13 : Pas de décompte des fautes.



Loi 14 - Coups de pied de réparation

Un coup de pied de réparation est infligé à l'équipe qui, dans sa propre surface de réparation et lorsque le ballon est en jeu, commet l'une des infractions pour lesquelles un coup franc direct doit être accordé.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de réparation.

Du temps additionnel doit être accordé pour tout coup de pied de réparation devant être exécuté à la fin d'une des périodes du temps réglementaire ou à la fin d'une des périodes de prolongation.

Positions du ballon et des joueurs

Le ballon :

- doit être placé sur le point de réparation.

Le joueur exécutant le coup de pied de réparation :

- doit être clairement identifié.

Le gardien de but de l'équipe en défense :

- doit rester sur sa ligne de but, face à l'exécutant et entre les poteaux jusqu'à ce que le ballon ait été botté.

Tous les joueurs autres que l'exécutant doivent se trouver :

- sur le terrain de jeu ;
- hors de la surface de réparation ;
- derrière le point de réparation ;
- au moins à cinq mètres du point de réparation.

Exécution

- Une fois que les joueurs sont positionnés conformément à la présente Loi, un des arbitres donne le signal de tirer le coup de pied de réparation.
- L'exécutant botte le ballon en direction du but.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé en direction du but adverse.



Loi 15 - Rentrées de touche

La rentrée de touche est une façon de reprendre le jeu.

Lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de touche au sol ou en l'air, ou lorsqu'il heurte le plafond, une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier.

Un but ne peut être marqué directement sur une rentrée de touche.

Positionnement des joueurs

Les joueurs adverses doivent se trouver :

- sur le terrain de jeu ;
- à une distance d'au moins cinq mètres du lieu d'exécution de la rentrée de touche.



Loi 15 - Rentrées de touche

Exécution

Il existe un seul type de rentrée de touche :

- la rentrée de touche au pied.

Positionnement lors d'une rentrée de touche

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 ou tout au plus, hors du terrain, à 25 cm dudit endroit.
- effectuer la rentrée de touche dans les quatre secondes suivant le moment où il est prêt à l'exécuter.

Le ballon est en jeu dès l'instant où il se trouve dans le terrain de jeu.

Spécificité U7—U9 : Possibilité de rentrer en conduite de balle



Loi 16 - Sortie de but

La sortie de but est une façon de reprendre le jeu.

Une sortie de but est accordée lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui attaque, franchit entièrement la ligne de but adverse, que ce soit à terre ou en l'air et sans qu'un but ait été marqué conformément à la Loi 10.

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

Positionnement des joueurs

Les joueurs adverses doivent se trouver :

- sur le terrain de jeu et hors de la surface de réparation de l'exécutant tant que le ballon n'est pas en jeu.

Exécution

- Le ballon est dégagé à la main d'un point quelconque de la surface de réparation par le gardien de but de l'équipe qui défendait.
- La sortie de but doit s'effectuer dans les quatre secondes suivant le moment où le gardien est prêt à l'exécuter.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est lancé directement hors de la surface de réparation.

Spécificité U7—U9 : La surface est une zone de relance protégée. Deux partenaires peuvent y solliciter le ballon et sont inattaquables tant qu'ils n'ont pas touché le ballon.



Loi 17 - Coups de pied de coin

Le coup de pied de coin est une façon de reprendre le jeu.

Un coup de pied de coin (corner) est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui défend, franchit entièrement la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air et sans qu'un but ait été marqué conformément à la Loi 10.

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

Positions du ballon et des joueurs

Le ballon doit être :

- à l'intérieur de l'arc de cercle de coin le plus proche de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de but.

Les joueurs adverses doivent se tenir :

- au moins à cinq mètres de l'arc de cercle de coin tant que le ballon n'est pas en jeu.

Exécution

- Le ballon doit être botté par un joueur de l'équipe qui attaque.
- L'exécutant doit effectuer le coup de pied de coin dans les quatre secondes suivant le moment où il est prêt à l'exécuter.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé.



Coup d'envoi / reprise du jeu



Coup franc direct / Coup de pied de réparation



Rentrée de touche (1)



Rentrée de touche (2)



Coup de pied de coin (1)



Coup de pied de coin (2)



Sortie de but (1)



Sortie de but (2)



Temps mort



Décompte des quatre secondes (1)



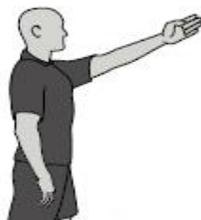
Décompte des quatre secondes (2)



Cinquième faute cumulée



Avantage pour une faute cumulée



Avantage pour une faute non-cumulative



Faute cumulée après application de la règle de l'avantage (1)



Faute cumulée après application de la règle de l'avantage (2)



Faute cumulée après application de la règle de l'avantage (3)



Faute cumulée après application de la règle de l'avantage (4)



Avertissement (carton jaune)



Expulsion (carton rouge)



Coup franc indirect

Signal effectué par les deux arbitres pour la reprise du jeu



Coup franc indirect

Signaux effectués par les arbitres assistants



Temps mort



Cinquième faute cumulée