

# LOIS DU JEU FUTSAL ASSOCIE

(pratique organisée de manière irrégulière, durant la trêve hivernale principalement, ≠ du futsal spécifique se déroulant sur l'année)



Adaptation des lois du jeu FIFA

Catégories U7, U9, U11, U13, U15, U18, seniors, vétérans et compétitions féminines

LOIS DU JEU FUTSAL		U7	U9	U11	U13	U15 / U18 / Seniors / Vétérans	
Loi 1	TERRAIN	20x16 m ; buts de 3m		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 penalty	4m		Sur la ligne des 6 m (ligne pleine) face au but ; Gardien ayant au moins un pied sur sa ligne de but au moment du tir			
	. Point pour le CF après fautes cumulées (voir loi N°13 : cumul des fautes)	N'existe pas		7 m (1 m derrière ligne pleine)	A 10 m (ou à l'endroit de la faute si entre la zone des 6 m et le point de 10 m)		
	. Zones de remplacement	De part et d'autre des buts fixes		Gardien à 5 m minimum 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	Si Possible Futsal light			Spécifique Futsal en cuir (pas de ballon en feutrine)		
	. Taille	T3 préconisé			T4		
Loi 3	NOMBRE DE JOUEURS PAR EQUIPE	4x4 dont GB possibilité de jouer à 3x3 ou 4x4 sans gardien		5x5 dont GB + 7 remplaçants maxi (5 joueurs/équipes maxi peuvent s'échauffer en même temps)			
	. 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. Couleur collants/cuissards identique à la couleur dominante du short					
	. Pour les gardiens	Pantalon, coudières, genouillères autorisés, maillot de couleur différente de celle des 2 équipes					
Loi 5	ARBITRAGE	1 arbitre		2 arbitres			
	. Cas du power-play (gardien volant)	N'existe pas		Le joueur se substituant au gardien doit avoir une tenue de couleur différente des autres joueurs mais avec son numéro de maillot (chasuble autorisée)			
Loi 6	TABLE DE MARQUE et des OFFICIELS	Gestion du temps		Gestion du temps et cumul des fautes (chez les jeunes, inciter ces derniers à être acteurs de la table de marque)			
Loi 7	DUREE DES MATCHES (lors de plateaux)	Entre 6' et 10' par match		Entre 6' et 25' par match sans arrêt du chronomètre, sauf cas particulier : voir § "Arrêt du chronomètre", fixée par l'organisateur avant la compétition, 4 équipes = 12min, 5 équipes = 10min, 6 et 7 équipes = 8min			
	. Durée maxi sur 1 journée	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 d'arrêts de jeu					
	. Temps-mort	Pas de temps-mort		Pas de temps-mort (possible si temps de matchs ≥ à 16')			
	. Fin de la période ou rencontre	La période prend fin lorsque le buzzer commence à retentir					
Loi 8	. Après le buzzer	Seuls les penaltys 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					
	COUP D'ENVOI (voir § 2-3)	Tous les joueurs dans leur propre moitié de terrain excepté le joueur exécutant le coup d'envoi. Il peut se faire en avant, en arrière ou latéralement. Adversaires à au moins 3 mètres du ballon ; sinon : à refaire. Un but ne peut pas être marqué directement sur le coup d'envoi.					
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		Directs (CFD) ou indirects (CFI)			
	. C.F.D	Idem Football et Interdiction : . De charger irrégulièrement . De tacler un adversaire <b>avec imprudence, témérité ou excès d'engagement</b> , y compris tacle glissé (sauf si pas d'adversaire et pour le gardien dans sa surface de réparation si tacle régulier)					
	. C.F.I	Pas de CFI		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			
Loi 13	COUPS FRANCS ET CUMUL DES FAUTES : C.F.D	Adversaire à 5 m sinon : à refaire		Le décompte des 4 secondes se fait clairement par l'arbitre. Adversaires à 5 m puis 4" pour jouer ; si délai dépassé : CFI pour l'adversaire			
		Pas de cumul des fautes		Règle de l'avantage possible mais la faute sera comptabilisée Tous les coups franc directs sont comptabilisés sur l'ensemble du match . A partir de la 4ème faute et les suivantes pour les matches de 10 min et - . A partir de la 5ème faute et les suivantes pour les matches de 11 à 19 min . A partir de la 6ème faute et les suivantes pour les matches de 20 min et + Sanction : coup franc sans possibilité de mur (7 m en U11 et U13 ; 10 m en U15 et +) tiré avec intention de marquer			
Loi 14	PENALTY	à 4 mètres, face au but		En cas de faute dans la surface de réparation ; ballon tiré depuis le point de penalty (6 m - ligne pleine - face au but)			
Loi 15	RENTREE DE TOUCHE	Au pied, ballon immobile sur la ligne de touche (peu importe la position du pied du botteur) Un but ne peut pas être marqué directement ; sinon : sortie de but					
		Adversaire à 5 m ; sinon : à refaire Possibilité de passer ou de rentrer dans le terrain en conduite de balle (+ possibilité de marquer en U7)		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 ballon au sol, par le GB depuis sa surface de réparation (Application de la relance protégée)		A la main, par le GB et 4" pour jouer (si temps dépassé : CFI pour l'adversaire depuis la ligne des 6 m) Adversaires hors de la surface de réparation ; le ballon est en jeu lorsqu'il a été lancé ou dégagé par le gardien (plus d'obligation que le ballon sorte de la surface de but pour être en jeu)			
		Un but ne peut être marqué directement. Sinon : sortie de but pour l'adversaire					
Loi 17	CORNER	Au pied, adversaire à 5 m ; En U7, possibilité de passer mais aussi de rentrer dans le terrain en conduite de balle et de marquer		Au pied, adversaire à 5 m puis 4" pour jouer ; si délai dépassé : sortie de but à l'équipe adverse			
	PASSE AU GARDIEN	N'existe pas		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			