

# FUTSAL : Lois du jeu simplifiées

## **Loi 1 : Le terrain de jeu**

Il s'agit d'un terrain de Hand Ball.

La surface de réparation est celle de Hand Ball (le gardien de but peut se saisir de la balle à la main dans cette zone).

## **Loi 2 : Le ballon**

- De préférence la partie devra se dérouler avec un ballon spécifique de Futsal Taille n° 4 (rebond limité) ;
- A noter qu'un ballon de Futsal taille n°3 est en cours de réalisation pour les petites catégories et féminines ;
- A défaut, un ballon en feutre sera autorisé.

## **Loi 3 : Nombre de joueurs**

- Chaque équipe se compose donc de 5 joueurs, dont 1 gardien de but.
- Chaque équipe peut présenter 5 remplaçants volants.
- Les remplaçants et remplacés doivent entrer et sortir par leur zone de remplacement, le remplaçant n'entrant que lorsque le joueur remplacé est sorti (il n'est pas obligatoire d'attendre un arrêt de jeu pour effectuer le remplacement). Les remplacements se font au milieu du terrain. Tout remplacement non conforme est sanctionné d'un coup de franc et d'un carton blanc pour le joueur fautif.

## **Loi 4 : Equipement des joueurs**

- L'équipement de base d'un joueur comprend : protèges tibias, maillot numéroté de même couleur, short, chaussettes ;
- Objet dangereux interdits (montre, bijoux.....) ;
- Chaussures type tennis ou cuir moulé à semelles claires sans crampons, lacées, nouées et serrées ;
- Le gardien est autorisé à porter un bas de survêtement.

## **Loi 5 : L'Arbitre ou les Arbitres**

- arbitrage en doublette comme les sports collectifs de petit terrain (2 élèves, 1 Prof et 1 élève), ce second arbitre aura lui le rôle d'assistant (cf : loi 6) ;
- Il peut communiquer avec le second arbitre (s'il y en a) et non avec les joueurs et le public.
  
- Il dirige le match depuis le bord du terrain sous la responsabilité d'un professeur ;
- Il est le sportif qui contrôle le jeu et veille à la sécurité des joueurs ;
- Il doit siffler fort et rapidement ;
- Il peut indiquer la faute verbalement ;
- Montrer du bras le sens de l'attaque ;
- Mettre les défenseurs à distance après une faute
- Indiquer le numéro du joueur fautif à la table de marque

## **Loi 6 : L'arbitre assistant**

- Son rôle consiste à se déplacer du côté opposé à celui de l'arbitre principal, à contrôler les remplacements, les périodes d'expulsions temporaires, les temps morts et signaler les sorties de jeu de son côté.

## **Loi 7 : Durée des matchs**

- La durée de la partie est fonction du nombre d'équipes engagées et présentes sur le site ;
- Possibilité de jouer la rencontre avec le temps réel (type Basket-ball) ;
- Possibilité pour chaque équipe de demander un temps mort de 1 minute par période ;

Système de compétition (identique au Football à 7 UNSS):

- En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, les 2 équipes sont départagées par les points de pénalités (cartons jaunes et rouges).
  - Si l'égalité persiste, une épreuve de Tirs au but selon le principe de la « Mort subite » est alors organisée à la fin de la partie : Arrêt de l'épreuve au 1<sup>er</sup> écart de but pour un nombre de tirs équivalents entre les deux équipes.
- N.B : Tous les joueurs inscrits sur la feuille de match peuvent y participer.

### **Loi 8 : Coup d'envoi**

- Avant le coup d'envoi, l'arbitre effectue un tirage au sort, l'équipe gagnante choisit son terrain.
- C'est à l'équipe qui a encaissé le but de ramener le ballon au centre du terrain pour donner le coup d'envoi.
- Après un but et au coup d'envoi, l'équipe qui a le ballon doit obligatoirement envoyer le ballon vers l'avant.
- L'équipe adverse est à plus de 3 mètres.
- Il est possible de marquer un but sur le coup d'envoi

### **Loi 9 : Ballon en jeu et hors jeu**

- Le ballon est hors jeu quand il dépasse entièrement les limites du jeu ou après un coup de sifflet de l'arbitre ;
- Le reste du temps il est en jeu ;
- Si le ballon touche le plafond où des éléments suspendus à celui-ci (panneaux de Basket-ball par exemple), l'arbitre fera effectuer une touche en faveur de l'équipe qui n'a pas commis cette « erreur » à l'endroit « touché ».

### **Loi 10 : But marqué**

- Un but est marqué lorsque le ballon a entièrement franchi la ligne de but (en l'air ou au sol).

### **Loi 11 : Le hors-jeu** : Pas de Hors-Jeu en Futsal

### **Loi 12 : Fautes et comportement antisportif**

- ⌘ Si une faute est commise dans la surface de réparation, l'arbitre sifflera un **Coup de Pied de Réparation** à 7 m (le gardien doit rester sur sa ligne);
- ⌘ Si une faute est commise en dehors de sa propre surface de réparation mais dans sa moitié de terrain défensive, l'arbitre devra alors siffler un **Coup de Pied de Pénalité** à 10 m sans mur ;
- ⌘ Tout tacle sur un joueur est interdit sur le terrain (sauf le gardien de but dans sa zone, si le tacle n'est pas dangereux pour l'intégrité du joueur) et sera sanctionné également d'un **C.P.R.** + carton blanc du joueur fautif

#### **Sanctions disciplinaires** :

- L'arbitre peut accorder un Carton Blanc, Jaune ou Rouge comme dans le foot à 7. Les sanctions blanches et jaunes entraînent la sortie temporaire du joueur concerné pendant 2 minutes (sans changement possible), le carton rouge entraîne la sortie définitive du joueur pour le match et celui qui suit. Et mettre la couleur correspondant à la gravité de la faute : Contestation des Décisions de l'Arbitre, récidive d'un joueur sur ses actes de jeu ou de paroles (envers ses partenaires, adversaires, arbitre, banc de touche et spectateurs) ;
- Après avoir reçu un carton blanc et en cas de récidive, le joueur fautif écoperà au minimum d'un carton jaune (1 pt de pénalité). Un 2<sup>ème</sup> carton jaune équivaut à un carton rouge (3 pts de pénalités).
- **N.B** : Si un joueur perd sa chaussure lors de la rencontre, celui-ci sera exclu 2mn du terrain sans changement possible et écoperà d'un carton blanc.

### **Loi 13 : Les Coups Francs** : Tous les Coups Francs seront directs

- Les coups francs se jouent ballon arrêté à l'endroit de la faute ;
- L'équipe adverse est à 5 m ;
- L'équipe qui bénéficie de cette faute n'a que 4 sec pour effectuer cette remise en jeu (sinon l'arbitre inverse le sens du coup Franc).
- Une faute commise dans sa propre moitié de terrain défensive (hors surface de réparation) entraîne un CPP à 10m.
- La passe bottée au pied à son gardien (qui s'en saisit à la main), sera sanctionnée d'un CPP.

### **Loi 14 : Cumul des Fautes :**

- Tous les coups francs sont des fautes cumulables ;
- Collectivement : Après 5 fautes cumulées pour une équipe, les suivantes seront alors des C.P.P ;
- Individuellement : À la 2de faute d'un même joueur, celui-ci écoperà d'un carton blanc (exclusion de la rencontre pendant 2mn sans remplacement possible).

### **Loi 15 : Rentrée de touche**

- Ballon arrêté, remise effectuée au pied, à l'intérieur du terrain à l'endroit de la sortie du ballon.
- Le joueur qui exécute cette touche n'a que 4 sec pour la remise en jeu, sinon l'arbitre inversera le sens de la touche ;
- Les adversaires doivent se trouver à 5 m.
- On ne peut pas marquer directement sur une rentrée en touche ;
- Si le gardien prend à la main une rentrée de touche effectuée par un coéquipier, l'équipe fautive sera sanctionnée d'un C.P.P.

### **Loi 16 : Dégagement du ballon :**

- Sur une sortie de but, le gardien renvoie la balle à la main, les adversaires devant se trouver en dehors de la surface de réparation tant que le ballon n'est pas en jeu. (Le gardien n'a que 6 sec pour dégager sinon C.P.P)
- Un but ne peut être marqué directement sur dégagement de gardien à la main.

### **Loi 17 : Corner ou coup de pied de coin**

- La balle doit être arrêtée à l'intersection de la ligne de touche et de la ligne de but.
- Les adversaires doivent se trouver à 5 m, exécution en moins de 4 sec.

**Faire appel au professeur en cas de litige**