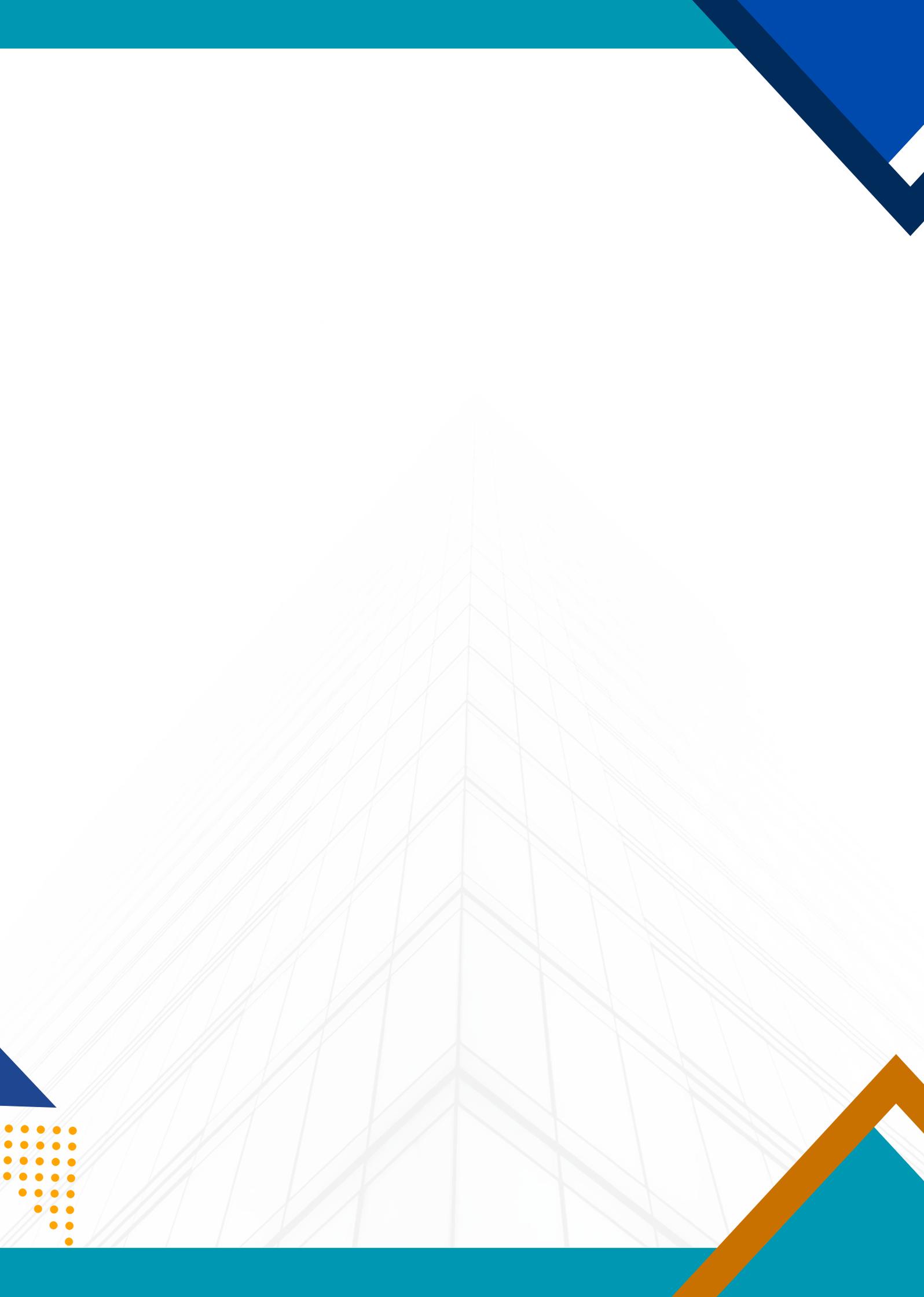


GUIDE LOIS DU JEU

FUTSAL

www.district75foot.fff.fr





LES LOIS DU FOOTBALL

LOI 1 - Le Terrain	_____	2
LOI 2 - Le Ballon	_____	4
LOI 3 - Les joueurs	_____	6
LOI 4 - L'équipement des joueurs	_____	8
LOI 5 - L'Arbitre	_____	10
LOI 6 - Les autres arbitres	_____	14
LOI 7 - Durée de la partie	_____	16
LOI 8 - Coup d'envoi et reprise de jeu	_____	18
LOI 9 - Ballon en jeu et hors jeu	_____	20
LOI 10 - Issue d'un match	_____	22
LOI 11- Hors-Jeu	_____	24
LOI 12 - Fautes et incorrections	_____	26
LOI 13- Coups francs	_____	30
LOI 14 - Penaltys	_____	34
LOI 15 - Rentrée de touche	_____	36
LOI 16 - Coup de pied de but	_____	38
LOI 17- Corner	_____	40
Gestuelle	_____	42
Placements	_____	46

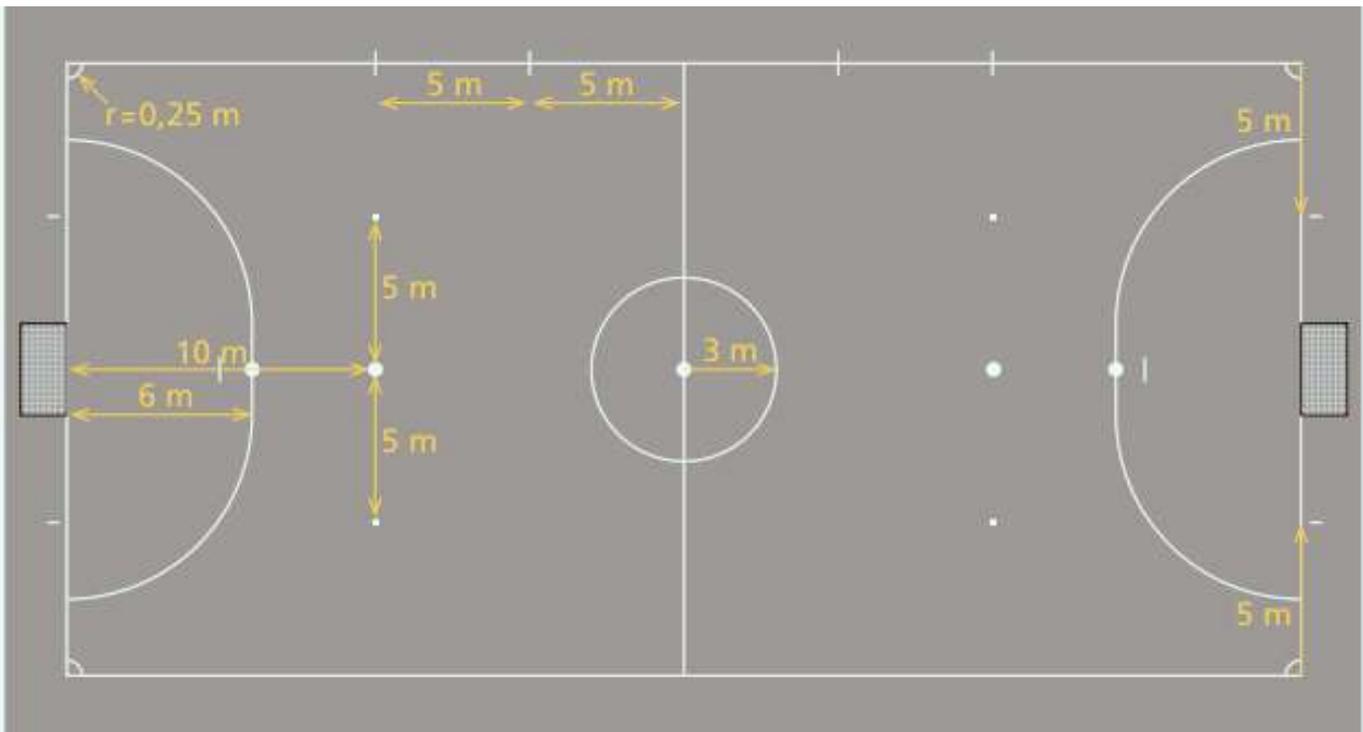


LOI 1

LE TERRAIN

FUTSAL

- DIMENSIONS :



- Toutes les lignes doivent avoir une largeur de 8 cm.
- Pour les rencontres qui ne sont pas des matches internationaux, les dimensions à respecter sont les suivantes :
 - Longueur (ligne de touche) :
 - minimum 25 m
 - maximum 42 m
 - Largeur (ligne de but) :
 - minimum 16 m
 - maximum 25 m



LOI 1

LE TERRAIN

FUTSAL FOOT REDUIT

• PRATIQUES U7/U9 :

- Terrain : 20 X 16 m (but de 3 m)
- Utilisation : 1/2 terrain
- Zone GdB : 4 m (avec cônes)
- Penalty : 4 m
- Point coup franc (fautes cumulées) : inexistant
- Zones de remplacement : de part et d'autre des buts fixes

• PRATIQUES U11/U13 :

- Terrain :
 - Longueur : 38 (mini.) - 42 (maxi)
 - Largeur : 18 (mini.) - 25 (maxi)
 - But : 3 X 2 m
- Utilisation : terrain entier
- Zone GdB : 6 m
- Penalty : ligne des 6 m (face au but)
- Point coup franc (fautes cumulées) : 6 m (gardien à 5 m)
- Zones de remplacement : 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 LE BALLON FUTSAL



- T4
- Sphérique
- En matière adéquate (cuir et non en feutrine)
- Circonférence comprise entre 62 et 64 cm ;

• Quelques règles :

- Les ballons sont fournis **par le club visité**
 - Sur terrain neutre : chaque équipe fournira un ballon
- L'arbitre est le **seul habilité** à désigner le ballon de jeu.
- Le ballon ne doit pas rebondir à **moins de 50 cm** ni à plus de **65 cm** lors de son premier rebond lorsqu'il est lâché à une hauteur de 2 m.

• Ballon endommagé :

- **En cours de match** : Arrêt de jeu puis changement du ballon par l'arbitre. **Reprise par une balle à terre qui est remis par l'arbitre à l'équipe qui avait le ballon au moment où ce dernier a arrêté le jeu.**
- **En dehors du jeu** : Le jeu sera repris consécutivement à l'arrêt.



LOI 2

LE BALLON

FUTSAL FOOT REDUIT

- **PRATIQUES U6/U7**
 - Ballon T3
- **PRATIQUES U8/U9**
 - Ballon T3
- **PRATIQUES U10/U11**
 - Ballon T4
- **PRATIQUES U12/U13**
 - Ballon T4





LOI 3

LES JOUEURS

FUTSAL



- **Nombre de joueurs :**

Une équipe se compose de **5 joueurs** maximum dont un gardien de but.

En dessous de 3 joueurs : Match annulé ou arrêté.

- **Remplaçants :**

- **Illimités et volants**, un remplacement peut s'effectuer sans arrêt de jeu.
- **Effectués par la zone de remplacement**
- Les remplaçants doivent porter des chasubles. Lors du remplacement, le joueur entrant donne la chasuble de la main à la main au joueur sortant
- Tout remplaçant est **sous l'autorité de l'arbitre** (qu'il joue ou non)

- **Gardien de but (permutations):**

- Un remplaçant peut **prendre la place du gardien de but** sans que les arbitres en soient avertis et sans que le jeu soit interrompu.
- Un joueur **peut prendre la place du gardien de but (power play)**. Cependant, il doit le faire quand le jeu a été interrompu et après en avoir informé préalablement les arbitres, et disposer d'un maillot de couleur différente.
- Un joueur ou un remplaçant qui prend la place du gardien de but doit porter un **maillot de gardien de but** sur lequel figure son propre numéro (au dos).



LOI 3 LES JOUEURS FUTSAL



- **Les Postes**

- **Gardien** : Peut toucher le ballon à la main dans la surface de réparation mais est plus engagé dans le jeu que dans le football à onze, la petite taille du terrain rendant la relance à la main cruciale, c'est pourquoi les gardiens ne portent pas toujours de gants.
- **Meneur / Fixe** : sans surprise, le dernier joueur devant le gardien de but mais aussi important pour lancer les attaques et s'y mêler
- **Ailier** : souvent les joueurs les plus habiles et les plus créatifs, et qui jouent un rôle crucial tant en attaque qu'en défense.
- **Pivot** : généralement, le joueur le plus en pointe sur le terrain. Son rôle n'est pas seulement de marquer des buts, mais aussi d'être capable de tenir le ballon et de trouver ses coéquipiers.





LOI 3

LES JOUEURS

FUTSAL FOOT REDUIT

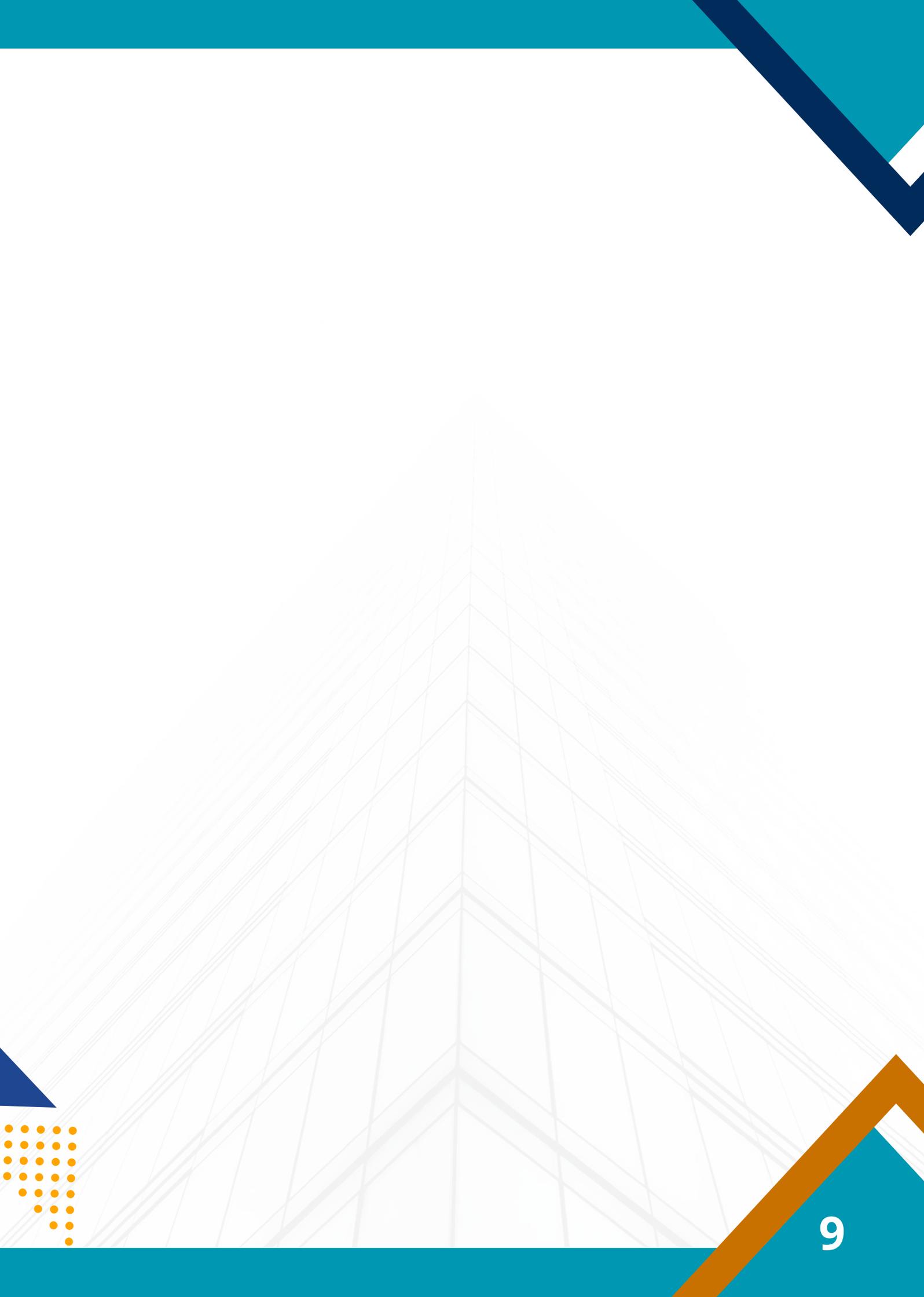


• PRATIQUES U7/U9

- **Nbre de joueurs** : 4vs4 (dont GdB)
- **Nbre de joueurs début de rencontre** : 3 joueurs minimum (dont GdB).
- **Arrêt de rencontre** : Si une équipe compte moins de 3 joueurs (dont GdB).
- **Remplacements** :
 - Illimités et volants sans arrêts de jeu.
 - Effectués dans la zone de remplacement
 - Les remplaçants portent des chasubles qu'ils échangent lors du changement.
- **Encadrement** : 2 responsables maximum par équipe.

• PRATIQUES U11/U13

- **Nbre de joueurs** : 5vs5 (dont GdB) + 7 remplacements (maxi)
- **Nbre de joueurs début de rencontre** : 3 joueurs minimum (dont GdB).
- **Arrêt de la rencontre** : Si une équipe compte moins de 3 joueurs (dont GdB).
- **Remplacements** :
 - Illimités et volants sans arrêts de jeu.
 - Effectués dans la zone de remplacement
 - Les remplaçants portent des chasubles qu'ils échangent lors du changement.
- **Encadrement** :
 - Présence sur le banc minimum d'un responsable d'équipe de jouant pas, majeur et licencié
 - En seniors' à défaut d'un responsable, un joueur qui ne jouera pas la rencontre.
 - Un seul responsable d'équipe peut être debout et donner des consignes aux joueurs.





LOI 4

L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

FUTSAL



- **Sécurité :**

- **Tous les bijoux sont interdits !**

- Recouvrir un bijou de sparadrap n'est pas autorisé.

- Les joueurs doivent être inspectés **avant de jouer**.
- Si port d'objet ou bijou, l'arbitre doit **ordonner au joueur** :
 - d'enlever l'objet
 - de quitter le terrain au prochain arrêt de jeu s'il ne peut ou ne veut pas.

- **Equipement :**

- **Maillot avec des manches**

- Les joueurs d'une même équipe doivent porter la même couleur
 - En cas de conflit : **le club recevant doit changer de couleur !**

- **Short**

- En cas de port de cuissard : ce dernier doit être de la couleur **dominante du short ou de la partie inférieure du short**.

- **Protège tibias (obligatoires !)**

- en cas de perte lors d'une action, le joueur doit le remplacer le plus rapidement possible (au plus tard lors du prochain arrêt de jeu). **Si but marqué à ce moment là : but accordé.**

- **Chaussures**

- **crampons vissés et métalliques interdits en foot animation**

- **Chaussettes**

- Tout ruban adhésif ou matériau appliqué ou porté à l'extérieur doit être de la **même couleur que la partie de la chaussette sur lequel il est appliqué**



LOI 4

L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

FUTSAL

• Gardien :

- Le gardien doit porter des **couleurs différentes** de celles portées par les autres joueurs des deux équipes et par l'arbitre.
- Le gardien peut porter des **pantalons de survêtement**.

• Autres :

- Le port d'un **serre-tête** n'est pas autorisé.
- Les protections **non dangereuses** sont autorisées.
- Interdiction, en France, pour un joueur ou une joueuse de porter un **couvre-chef**.

• Infractions :

Pour toute infraction, l'arbitre n'arrêtera pas nécessairement le jeu :

- Il demandera au joueur de **quitter le terrain** pour corriger sa tenue.
- Le joueur devra quitter le terrain sauf s'il a déjà corrigé sa tenue.

S'il quitte le terrain :

- Un joueur doit **laisser un arbitre vérifier** son équipement avant de regagner le terrain.
- **Attendre l'autorisation** de l'arbitre principal pour regagner le terrain.





LOI 5 L'ARBITRE FUTSAL



- **Autorité et décisions :**

- **Les décisions de l'arbitre sont définitives** (validation but et/ou résultat)
- L'arbitre ne peut **pas revenir** sur sa décision si :
 - Le jeu à repris
 - S'il a signalé la fin de la 1ère ou 2ème mi-temps et a quitté le terrain
 - Si le match est terminé

- **Pouvoirs et devoirs :**

- L'arbitre **contrôle le match** en collaboration avec les autres arbitres.
- L'arbitre est le **chronométrateur**.
- **Note les évènements du match** (discipline...)
 - Infliger des sanctions (cartons, avertissements verbaux, rappels à l'ordre...)
 - Infliger des sanctions jusqu'après la fin du match.



LOI 5 L'ARBITRE FUTSAL



- **Blessures**
- **Blessure légère :**
 - L'arbitre n'intervient que lors d'un arrêt de jeu
- **Blessure grave :**
 - L'arbitre arrête le jeu pour que le joueur dispose des soins.
 - Si saignement : l'arbitre doit s'assurer que le joueur ne saigne plus avant de lui donner le signal de revenir sur le terrain.
- **Procédure :**
- **Avant le match, l'arbitre vérifie :**
 - Le terrain
 - Les ballons
 - Le feuille de match
 - L'équipement des joueurs
- **Après le match, l'arbitre :**
 - Complète la feuille de match (score, blessés, observations...) et la signera en présence des capitaines (si majeurs) ou dirigeants responsables (si joueurs mineurs).



LOI 5 L'ARBITRE FUTSAL

- **Reserve technique :**

- **Pour être recevable :**

- Une réserve doit être **déposée à l'arrêt de jeu** qui est la conséquence de la décision contestée, ou au **1er arrêt de jeu** s'il s'agit d'un fait sur lequel il n'est pas intervenu.

- **Dépôt de la réserve :**

- L'arbitre appelle les **deux capitaines** ainsi que l'arbitre assistant.
- Il note sur sa carte d'arbitrage, précisément les informations données par le capitaine de l'équipe plaignante en précisant la minute et le score au moment du dépôt.
- Après le coup de sifflet final : il invite les deux capitaines à son vestiaires pour transcription de la réserve.
- **Il inscrit lui-même la réserve.**
- **Il effectuera un rapport à la commission compétente**



LOI 5 L'ARBITRE

FUTSAL FOOT REDUIT

- **PRATIQUES U6/U9**

- 1 arbitre

- **PRATIQUES U11/U13**

- 2 arbitres



LOI 6

LES AUTRES ARBITRES

FUTSAL

- **Généralités :**

- 2 autres arbitres assistants peuvent être désignés (un troisième arbitre, un chronométreur).
- Ils doivent se positionner en dehors du terrain à hauteur de la ligne médiane et du côté de la zone des remplacements.

- **Arbitres assistants :**

- **Le 3ème arbitre :**

- assiste les arbitres et le chronométreur
- contrôle le matériel (ballons) et équipements (remplaçants)
- consigne par écrit les numéros des buteurs, les temps morts, les fautes, les sanctions
- informe le chronométreur d'un temps mort demandé par une équipe
- informe le chronométreur qu'une équipe a commis cinq fautes cumulables sur une même période

- **Le chronométreur :**

- il enclenche le chronomètre lorsque le coup d'envoi est donné
- il arrête le chronomètre lorsque le ballon n'est pas en jeu
- il indique sur le panneau d'affichage l'ensemble des fautes cumulées, les buts ainsi que les périodes
- il chronomètre la minute de temps mort
- il annonce la fin de la minute de temps mort à l'aide d'un sifflet ou de tout autre signal sonore différent de celui utilisé par les arbitres



LOI 6

LES AUTRES ARBITRES

FUTSAL FOOT REDUIT

- **PRATIQUES U6/U9**
 - Gestion du temps

- **PRATIQUES U11/U13**
 - Gestion du temps
 - Cumul des fautes



LOI 7

DURÉE DE LA PARTIE

FUTSAL



- **Périodes de jeu :**

2 X 20 min

Si les arbitres accordent un coup franc direct après une sixième faute cumulée ou un penalty alors qu'une période de jeu est sur le point de se terminer, celle-ci ne **sera considérée comme tel qu'une fois le coup franc direct ou le penalty exécuté.**

- **Mi-temps :**

- Les joueurs ont droit à une pause entre les deux périodes : **ne doit pas excéder 15 min.**
 - Elle ne peut être que modifiée qu'avec l'accord de l'arbitre.

- **Temps-mort**

- Chaque équipe dispose **d'un temps mort d'1 minute** pour chaque période
 - Les officiels de chaque équipe sont autorisés à solliciter ce temps mort auprès d'un **arbitre de la rencontre.**
 - Les remplacements de joueur ne peuvent s'effectuer **qu'après la fin du temps mort.**
 - Si une équipe ne réclame pas de temps mort pendant la première période, elle disposera tout de même **d'un seul temps mort lors de la deuxième.**
 - **Pas de temps mort pendant la prolongation.**



LOI 7

DURÉE DE LA PARTIE

FUTSAL FOOT REDUIT

• PRATIQUES U6/U7 et U8/U9

- Temps de jeu max. sur une journée : 40 min
- Arrêt du chronomètre : uniquement sur décision de l'arbitre (blessures, ballon non disponible, gain de temps...) Pas d'arrêts de jeu
- Pas de temps mort (possible si temps de matchs supérieur à 16min)
- Fin de période : au buzzer.

• PRATIQUES U10/U11

- Temps de jeu max. sur une journée : 50 min
- Arrêt du chronomètre : uniquement sur décision de l'arbitre (blessures, ballon non disponible, gain de temps...) Pas d'arrêts de jeu
- Pas de temps mort (possible si temps de matchs supérieur à 16min)
- Fin de période : au buzzer.



• PRATIQUES U12/U13

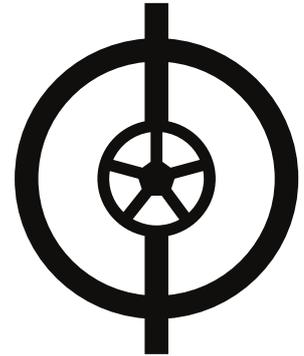
- Temps de jeu max. sur une journée : 60 min
- Arrêt du chronomètre : uniquement sur décision de l'arbitre (blessures, ballon non disponible, gain de temps...) Pas d'arrêts de jeu
- Pas de temps mort (possible si temps de matchs supérieur à 16min)
- Fin de période : au buzzer.



LOI 8

COUP D'ENVOI ET REPRISE DE JEU

FUTSAL



- **Coup d'envoi :**

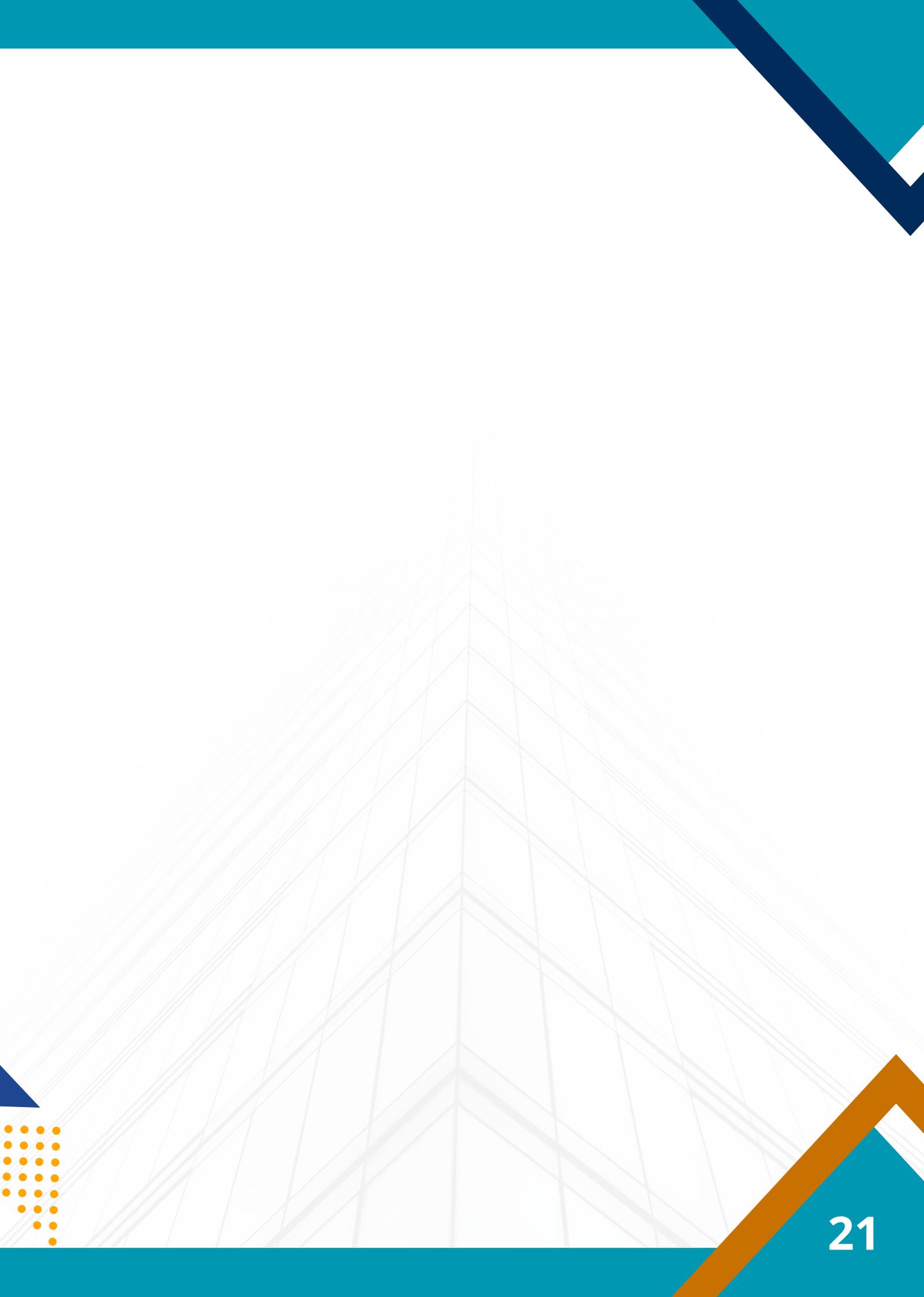
- Le coup d'envoi à lieu :
 - Au début du match (après le tirage au sort)
 - Au début de la seconde période
 - Après chaque but marqué
- En seconde période, **les équipes changent de camp.**
- Lorsqu'une équipe marque un but, l'adversaire procède au coup d'envoi.

- **Procédure :**

- **Avant le coup d'envoi :**

- Tous les joueurs doivent se situer **dans leur propre terrain** (à l'exception des deux joueurs qui effectuent le coup d'envoi).
- Les adversaires de l'équipe procédant au coup d'envoi doivent se tenir à **au moins 3 m.**
- Le ballon doit être positionné sur le point central et être immobile.
- Le ballon est en jeu une fois qu'il est botté dans n'importe quelle direction.

Il est possible de marquer directement sur un coup d'envoi.





LOI 9

BALLON EN JEU ET HORS JEU

FUTSAL

- **Ballon hors du jeu :**

- Quand il a franchi **ENTIEREMENT** les limites du terrain au sol ou en l'air.
- Le jeu a été arrêté par l'arbitre.
- Il touche le plafond
- Il touche un arbitre :
 - une équipe peut entamer une attaque prometteuse
 - entre directement dans le but
 - est récupéré par l'équipe adverse. (reprise par une balle à terre)

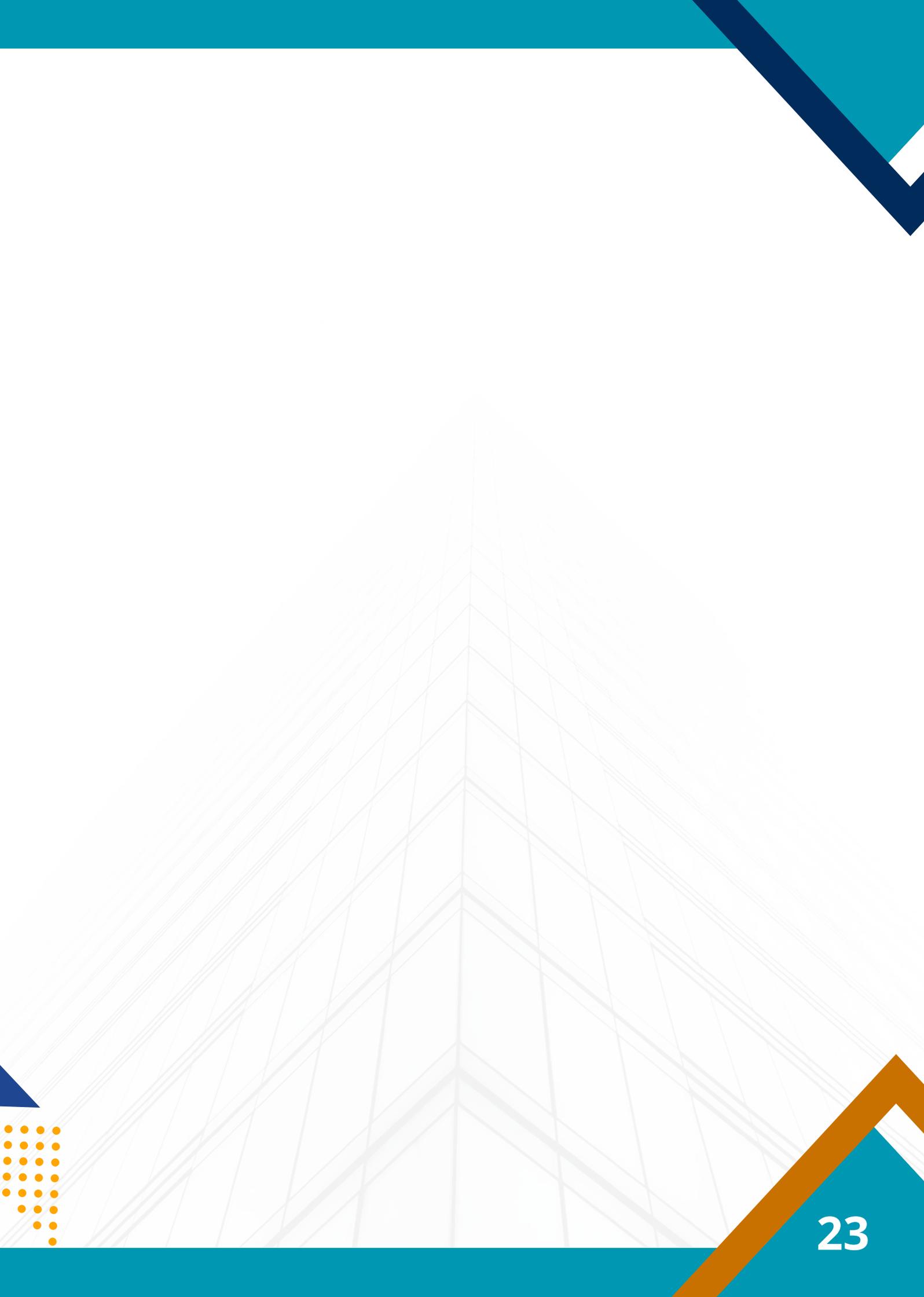
=> Pour ces trois cas, reprise par une balle à terre

- **Ballon en jeu :**

- Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations où il touche un arbitre, de même que lorsqu'il rebondit dans le terrain après avoir touché un poteau ou la barre transversale.

- **Terrain couvert :**

- Si le ballon touche le plafond alors qu'il est en jeu, le jeu reprendra par une rentrée de touche accordée à l'équipe adverse du joueur qui a touché le ballon en dernier.
- La rentrée de touche doit être exécutée sur la ligne de touche, au point le plus proche de l'endroit au-dessus duquel le ballon a touché le plafond

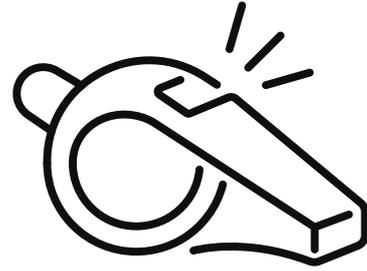




LOI 10

ISSUE D'UN MATCH

FUTSAL



- **But**

- **Un but est valable quand :**

- le ballon a franchi **entièrement la ligne de but** au sol ou en l'air ou entre les montants et sous la barre transversale.
- sous réserve **qu'aucune infraction aux lois du jeu** n'ai été préalablement commise par un joueur de l'équipe attaquante.

- L'équipe qui marque le plus de but est déclarée **vainqueur du match**.

- Dans le cas où aucun but n'est marqué ou qu'il y a le même nombre de but à l'issue du temps de jeu, le match est **déclaré nul**.

- Certaines compétitions peuvent permettre une **prolongation et une séance de tirs aux buts**.

- Si le but a été déplacé ou renversé, de manière accidentelle ou délibérée, par un joueur de l'équipe qui défend (y compris le gardien) et les arbitres confirment que le ballon a franchi la ligne de but et serait entré dans le but entre les poteaux dans leur position normale (comme énoncé à la Loi 1), les arbitres **accorderont le but**.

- Si le but a été déplacé ou renversé délibérément, les arbitres avertiront le joueur fautif. Si un joueur de l'équipe qui attaque (y compris le gardien) déplace ou renverse le but, les arbitres **annuleront le but**.

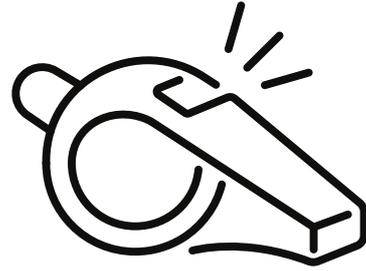
- Si ledit joueur l'a fait délibérément, **il doit être averti**



LOI 10

ISSUE D'UN MATCH

FUTSAL



- **Epreuve des tirs aux buts**

- **Avant l'épreuve :**

- 1er tirage au sort par l'arbitre : **déterminer le but sur lequel aura lieu l'épreuve** (sauf si cas exceptionnel pour raisons de sécurité)
- 2ème tirage au sort : **déterminer l'équipe qui tirera en premier.**
- En cas d'un nombre supérieur de joueurs dans l'une des deux équipes : déterminer et communiquer à l'arbitre le nom et numéro de chaque joueur exclu de la séance.

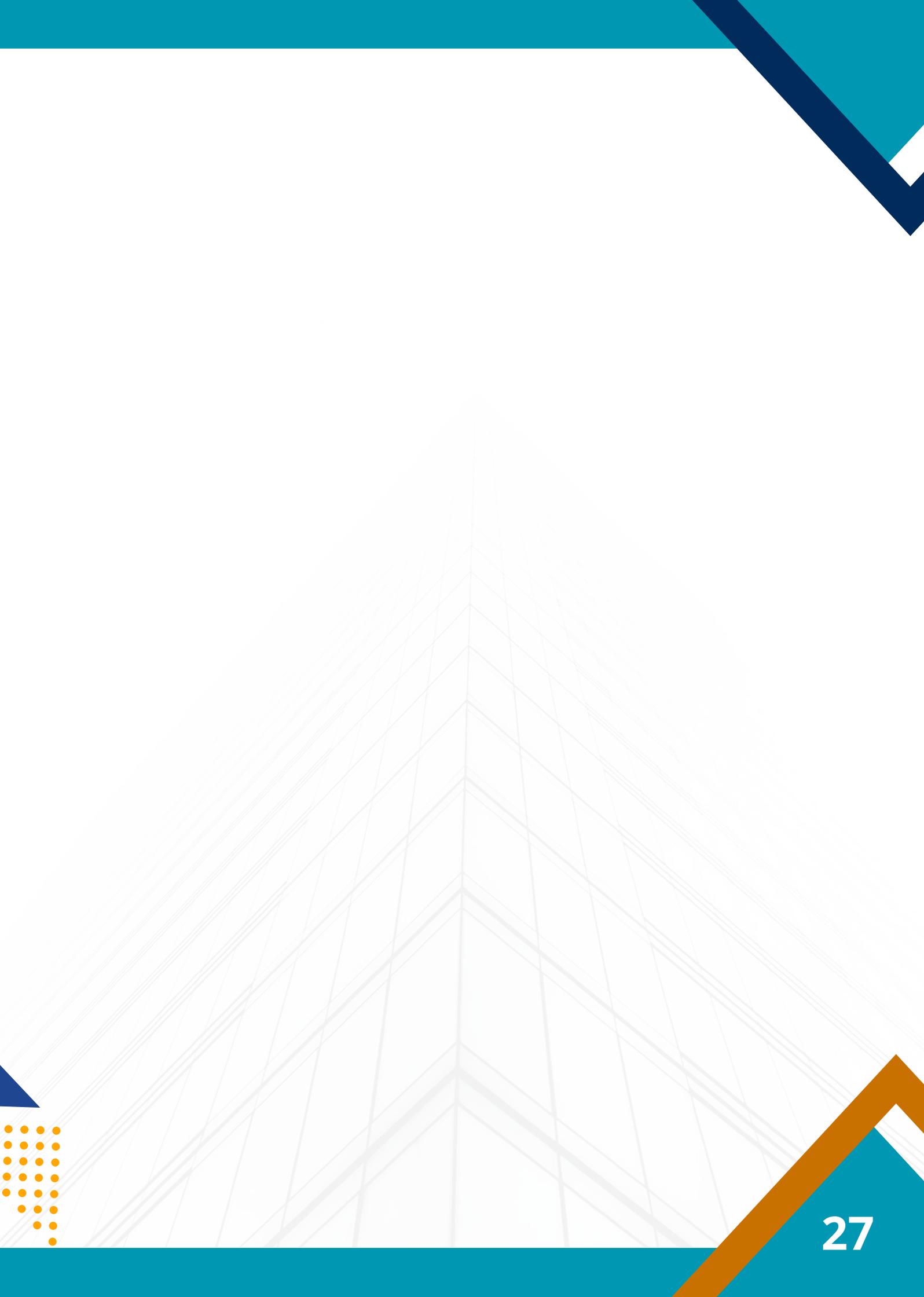
- **Pendant l'épreuve :**

- Tous les joueurs autorisés (sauf le tireur et les deux gardiens) **doivent rester dans le rond central, sur la ligne médiane ou derrière celle-ci.**
- Le gardien de l'équipe du tireur doit rester sur le terrain mais en dehors de la surface de réparation.
- Les deux équipes exécutent chacune **5 tirs** alternativement
- Avant ces 5 tirs, si une équipe a marqué plus de buts que l'autre et ne peut plus être rejointe : **elle est déclarée vainqueur.**
- Au terme des 5 tirs, les deux équipes sont à égalité, la **séance continue** jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre au terme du même nombre de tirs.



LOI 11 **HORS-JEU** *FUTSAL*

**LE HORS JEU N'EXISTE
PAS EN FUTSAL**

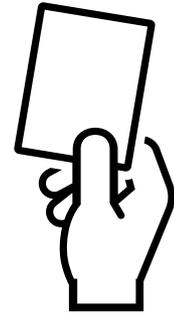




LOI 12

FAUTES ET INCORRECTIONS

FUTSAL



- **Fautes sanctionnées d'un coup franc direct ou pénalty**

- Charger un adversaire
- Sauter sur un adversaire
- Donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire.
- Bousculer un adversaire
- Frapper ou essayer de frapper un adversaire
- Tacler un adversaire ou lui disputer le ballon
- Faire ou essayer de faire trébucher un adversaire
- Commettre une main
- Tenir ou retenir un adversaire
- Faire obstacle à la progression d'un adversaire
- Mordre ou cracher sur un adversaire
- Lancer un objet sur/vers le ballon, un adversaire ou un arbitre.

- **Fautes sanctionnées d'un coup franc indirect**

- Jouer d'une manière jugée dangereuse
- Faire obstacle à l'évolution d'un adversaire sans qu'il y ait contact.
- Manifester sa désapprobation en tenant des propos blessants, injurieux ou grossiers.
- Empêcher le gardien de but de relâcher le ballon
- Commettre d'autres fautes non mentionnées au préalable dans les lois du jeu et pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'exclure un joueur.



LOI 12

FAUTES ET INCORRECTIONS

FUTSAL

- **Infractions passibles d'averstissement**



- Retarder la reprise du jeu.
- Manifester sa désapprobation en paroles ou en actes.
- Pénétrer ou revenir délibérément sur le terrain ou quitter délibérément le terrain sans l'autorisation de l'arbitre.
- Ne pas respecter la distance réglementaire lors d'une remise en jeu (balle à terre, corner, coup franc, rentrée de touche...)
- Enfreindre de manière répétée les Lois du Jeu
- Se rendre coupable de comportement antisportif.

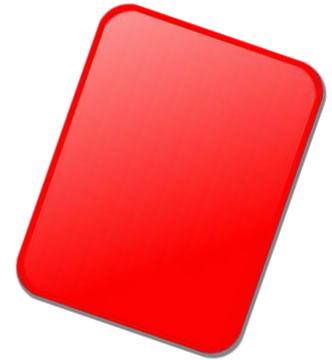


LOI 12

FAUTES ET INCORRECTIONS

FUTSAL

- **Infractions passibles d'exclusion**



- Empêcher l'équipe adverse de marquer un but, ou annihiler une occasion de but manifeste en commettant une main.
- Empêcher de marquer un but ou annihiler une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers le but.
- Comme une faute grossière
 - Tacler ou disputer le ballon tout en mettant en danger l'intégrité physique d'un adversaire ou en agissant avec violence ou brutalité.
- Cracher sur/vers ou mordre quelqu'un
- Commettre un acte de brutalité
 - Si un joueur agit ou essaie d'agir avec violence ou brutalité envers un adversaire, alors qu'ils ne disputent pas le ballon, ou envers un officiel, un dirigeant ou tout autre acteur.
- Tenir des propos ou faire des actes blessants, injurieux et/ou grossiers
- Recevoir un second avertissement



LOI 12

FAUTES ET INCORRECTIONS

FUTSAL FOOT REDUIT

- **PRATIQUES U8/U9**
 - Tous les coups francs sont directs jusqu'en U9

- **PRATIQUES U10/U11 ET U12/U13**
 - Possibilité selon les fautes de siffler un coup-franc direct ou indirect.



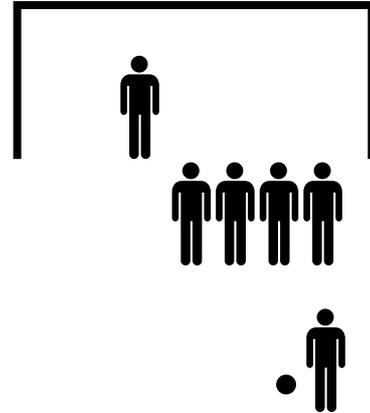
LOI 13

LES COUPS FRANCS

FUTSAL

- **Coups francs indirects**

- **Signalisation :**



- **Décision :**

- Coup franc direct botté directement dans le but adverse : **but accordé.**
- Coup franc indirect botté directement dans le but adverse : **coup de pied de but.**
- Coup franc direct ou indirect botté directement dans le but de l'exécutant (contre son camp) : **corner**

- **Procédure :**

- Dans les quatre secondes,
- Depuis l'endroit où l'infraction a été commise,
 - sauf :
 - **Les coups francs accordés à l'équipe qui défend** dans sa propre surface de réparation, qui peuvent être exécutés depuis n'importe quel endroit de cette surface
 - **Les coups francs indirects accordés pour une infraction commise par l'équipe qui défend** dans sa propre surface de réparation, ou pour une infraction pour laquelle le jeu a été interrompu alors que le ballon se trouvait dans la surface de réparation de l'équipe qui défend.



LOI 13

LES COUPS FRANCS

FUTSAL

• Fautes cumulées

- Toutes les fautes sanctionnées par un coup franc direct ou par un penalty qui sont mentionnées dans la Loi 12 sont des fautes cumulées.
- Les fautes cumulées qui sont commises par chaque équipe au cours de chaque période sont consignées dans le rapport de match.
- Les arbitres peuvent appliquer la règle de l'avantage tant que l'équipe fautive n'a pas encore commis cinq fautes cumulées et que la faute n'annihile pas une occasion de but manifeste de l'équipe adverse ou ne l'empêche pas de marquer.
- Si la règle de l'avantage a été appliquée, les arbitres attendent que le ballon ne soit plus en jeu pour indiquer au chronométrateur et au troisième arbitre, en effectuant le signal obligatoire, que la faute cumulée doit être comptabilisée.
- En cas de prolongation, toutes les fautes cumulées commises lors de la deuxième période du match sont maintenues pendant la prolongation.



LOI 13

LES COUPS FRANCS

FUTSAL

- **Coup franc direct à partir de la 6ème faute**

Dans chaque période, les arbitres accordent un coup franc direct à chaque faute commise **après la cinquième faute** cumulée par une équipe dans chaque période.

Néanmoins, si ladite faute cumulée est commise dans la surface de réparation de l'équipe du joueur fautif, **un penalty est accordé.**

Un but peut être marqué directement sur un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée et le tireur doit tenter de le faire.

Dans le cadre d'un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée, les joueurs de l'équipe qui défend ne peuvent pas former de mur.

Le ballon doit être immobile sur le point des 10 m ou à l'endroit où la faute entraînant le coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée a été commise (si elle l'a été dans la zone comprise entre la ligne de but et la ligne imaginaire située en dehors de la surface de réparation de l'équipe qui défend, à 10 m de la ligne de but et parallèle à celle-ci).

Si la faute entraînant le coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée est commise dans cette zone, le tireur peut choisir l'endroit depuis lequel exécuter le coup franc : sur le point des 10 m ou à l'endroit où la faute a été commise.



LOI 13

LES COUPS FRANCS

FUTSAL FOOT REDUIT

• PRATIQUES U6/U7 ET U8/U9

- Distance des joueurs adverses : 5 mètres sinon à refaire
- Pas de cumul de fautes

• PRATIQUES U10/U11 ET U12/U13

- Distance des joueurs adverses : 5 mètres
- Temps d'exécution : 4 secondes (si délai dépassé, CFI pour l'équipe adverse)
- Tous les coups franc directs sont comptabilisés sur l'ensemble du match
 - A partir de la 3ème faute : pour les matchs de - de 10 min
 - A partir de la 4ème faute : pour les matchs durant ente 10 et 14 min
 - A partir de la 5ème faute : pour les matchs entre 15 et 20 min
- Distance coup franc (mur interdit):
 - U11/U13 : 6 mètres
 - à partir de U15 : 10 mètres





LOI 14

LE PENALTY

FUTSAL



Les conditions pour sanctionner un joueur d'un penalty :

Sanctionner une des 12 fautes (voir loi 12) commise par un joueur de l'équipe qui défend dans sa propre surface de réparation

• Procédure :

- Le ballon doit être **immobile**
- Le tireur est **clairement identifié** de tous
- Au moment du tir, le gardien de but doit avoir **au moins un pied sur ou derrière sa ligne face au tireur** et ne toucher ni les poteaux ni la barre transversale ni les filets de but avant que le tir ne soit effectué.
- Tous les joueurs se trouvent sur le terrain, en dehors de la surface de réparation, au moins à 5 m du ballon et derrière le point de réparation :
 - Au moins à 5 m du point de penalty
 - Derrière le point de penalty
 - Dans les limites du terrain
 - Hors de la surface de réparation



LOI 14

LE PENALTY

FUTSAL FOOT REDUIT

- **PRATIQUES U6/U9 :**
 - Distance du penalty : **4 mètres** face au but
- **PRATIQUES U11/U13 :**
 - Distance du penalty : **6 mètres** face au but





LOI 15

LA RENTRÉE DE TOUCHE

FUTSAL

- **Cause :**

- Lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de touche au sol ou en l'air, une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier.
- La rentrée de touche se fait à l'endroit où le ballon est sorti du terrain.
- Il n'est pas possible de marquer un but directement sur une rentrée de touche :
 - si le ballon entre dans le but adverse, une sortie de but doit être accordée
 - si le ballon entre dans le but de l'exécutant, un corner doit être accordé.

- **Exécution :**

- Se fait au pied.
- Le ballon doit être immobile et positionné sur la ligne de touche à l'endroit où il a quitté le terrain, ou au point le plus proche de l'endroit au-dessus duquel il a touché le plafond.
- Seul le joueur qui effectue la rentrée de touche peut se trouver **en dehors du terrain**.
- Tous les adversaires doivent se trouver **à au moins 5 m** du point de la ligne de touche où la rentrée de touche doit être exécutée.

Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a clairement bougé.



LOI 15

LA RENTRÉE DE TOUCHE

FUTSAL FOOT REDUIT

- **PRATIQUES U6/U7 ET U8/U9 :**

- Adversaire à 5 m, sinon à refaire.
- Possibilité de rentrer dans le terrain en conduite de balle (sans marquer)

- **PRATIQUES U10/U11 ET U12/U13 :**

- Adversaire à 5 m
- 4 secondes pour jouer la rentrée de touche.

=> **Si délai dépassé, rentrée de touche pour l'adversaire.**



LOI 16

LE COUP DE PIED DE BUT

FUTSAL

Un coup de pied de but est accordé lorsque le ballon, touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe attaquante, à entièrement franchi la ligne de but, en dehors du but, soit à terre, soit en l'air.



• Exécution :

- Le ballon est lancé ou lâché depuis n'importe **quel point de la surface de réparation** par le gardien de l'équipe qui défendait.
- **Le ballon est en jeu lorsqu'il a été lancé ou lâché et a clairement bougé.**
- Le ballon doit être mis en jeu dans les **quatre secondes** suivant le moment où l'équipe est prête à l'exécuter ou après que les arbitres ont signalé que l'équipe est prête à l'exécuter.
- Les adversaires doivent se trouver **en dehors de la surface de réparation** jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

• Infractions :

- Si un joueur entre dans la surface de réparation avant que le ballon soit en jeu et commet ou subit une faute, la sortie de but doit être de **nouveau exécutée** et le joueur fautif **peut être averti ou exclu en fonction de la nature de l'infraction.**
- Si la sortie de but n'est pas effectuée dans les quatre secondes, **un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse.**

**Un but ne peut pas être marqué directement,
Sinon : sortie de but pour l'équipe adverse.**



LOI 16

LE COUP DE PIED DE BUT

FUTSAL FOOT REDUIT

- **PRATIQUES U6/U7 ET U8/U9 :**

Relance gardien de but : à la main ou au pied (ballon posé au sol) depuis sa surface de réparation

- **PRATIQUES U10/U11 ET U12/U13 :**

- A la main par le gardien de but
- 4 secondes pour jouer (si temps dépassé, CFI pour l'équipe adverse depuis la ligne des 6m).
- 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).

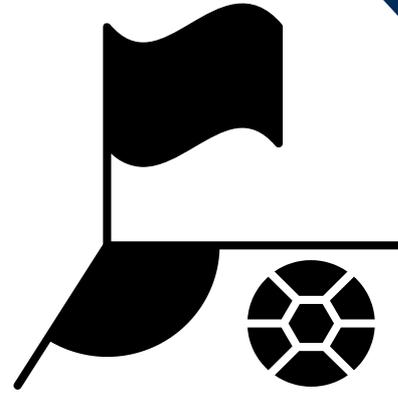




LOI 17

LE CORNER

FUTSAL



Un corner est accordé quand le ballon, touché en dernier lieu par l'équipe qui défend, a entièrement franchi la ligne de but, en dehors du but, soit à terre soit en l'air.

• Exécution :

- Le ballon doit être positionné dans la **surface de coin la plus proche de l'endroit** où il a franchi la ligne de but.
- Le ballon doit être **immobile** et botté par un joueur de l'équipe qui attaque.
- Le ballon doit être mis en jeu dans les **quatre secondes** suivant le moment où l'équipe est prête à l'exécuter ou après que les arbitres ont signalé que l'équipe est prête à l'exécuter.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il a **été botté** et a clairement bougé, même s'il n'est pas sorti de la surface de coin.
- Au moment où le ballon est mis en jeu, seul le tireur peut se trouver en dehors du terrain (sauf cas prévus par les Lois du Jeu de Futsal – cf. Directives pratiques pour les arbitres de Futsal, rubrique « Sortie du terrain avec autorisation »).
- Les adversaires doivent se tenir au **moins à 5 m** de la surface de coin jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.



LOI 17

LE CORNER

FUTSAL FOOT REDUIT

- **PRATIQUES U6/U9 :**

- Au pied
- Les adversaires doivent se trouver au moins à **5 mètres**.

- **PRATIQUES U11/U13 :**

- Au pied.
- Les adversaires doivent se trouver au moins à 5 mètres.
- Durée d'exécution : 4 secondes

=> Si délai dépassé, sortie de but pour l'adversaire





GESTUELLE

FUTSAL



Rentrée de touche (Option 1)



(Option 2)



Corner (Option 1)



(Option 2)



Sortie de but (Option 1)



(Option 2)



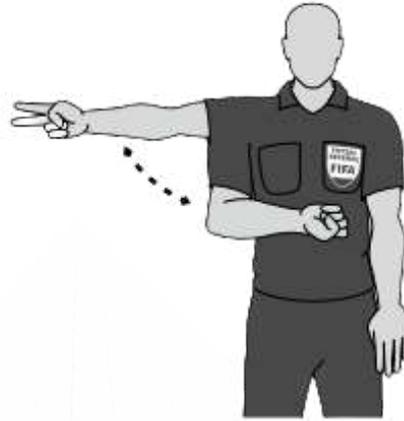
GESTUELLE

FUTSAL

DÉCOMPTE DES QUATRE SECONDES



(Étape I)



(Étape II)



(Étape III)



(Étape IV)



(Étape V)



GESTUELLE

FUTSAL



Coup d'envoi/reprise du jeu



Cinquième faute cumulée



Coup franc direct/penalty (Option 1)



Temps mort



GESTUELLE

FUTSAL

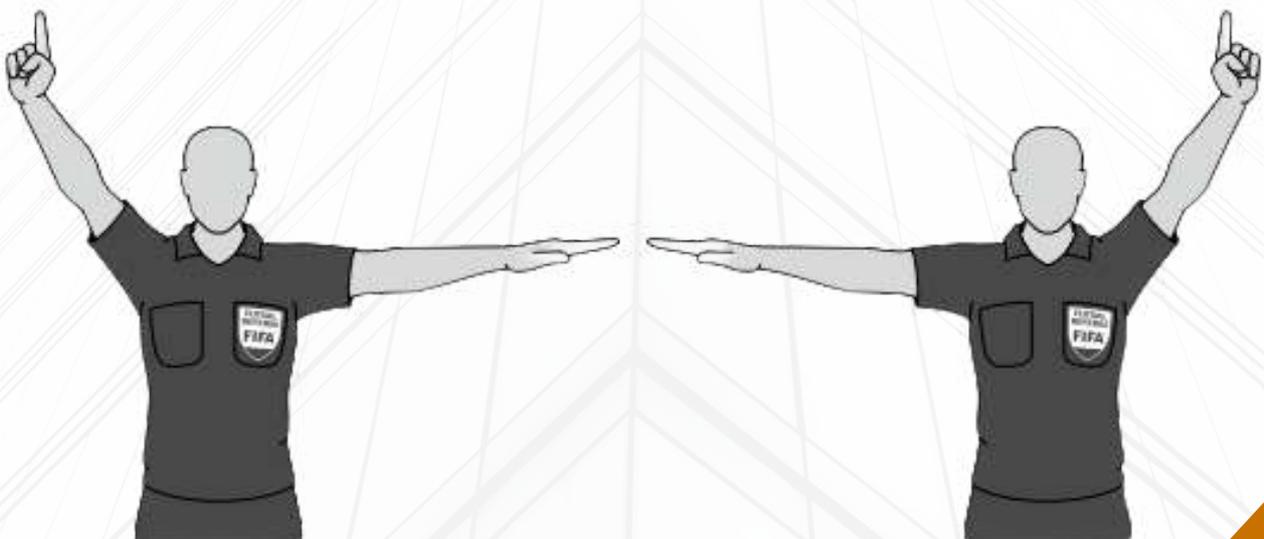
Faute cumulée : signal à montrer au chronométreur et au troisième arbitre après que la règle de l'avantage a été appliquée et que le ballon n'est plus en jeu



(Étape I)



(Étape II)



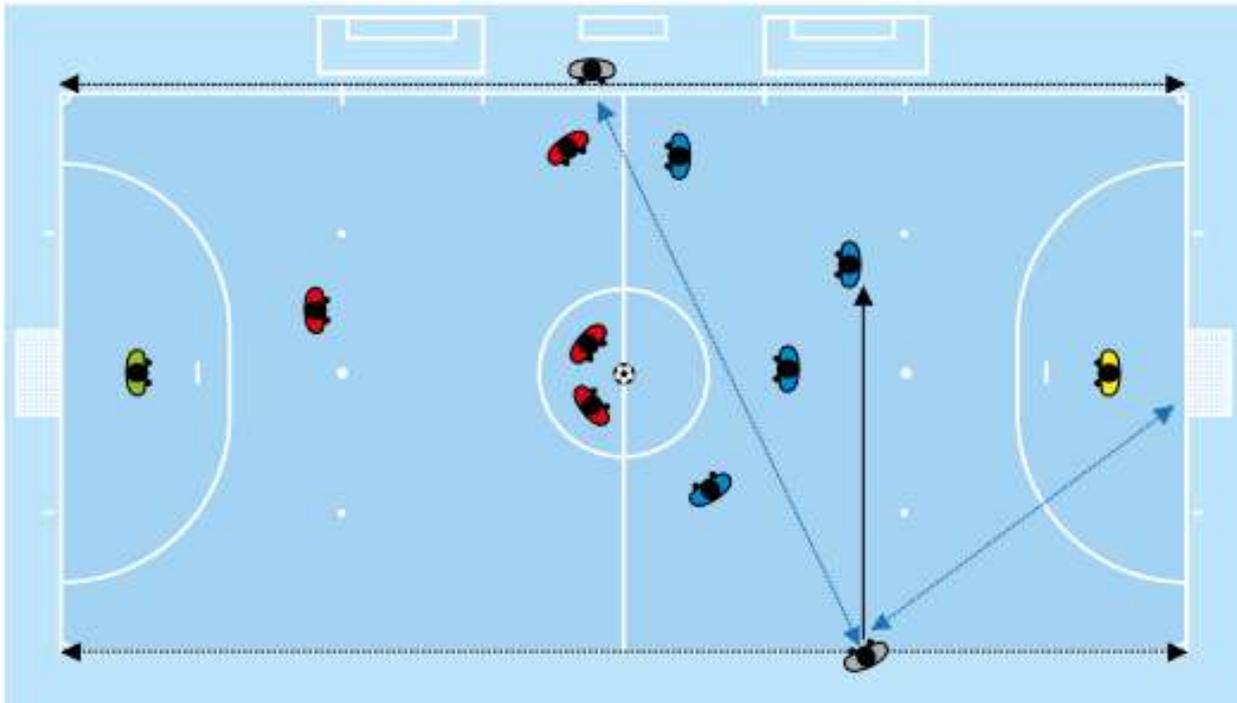
(Étape III : deux options)



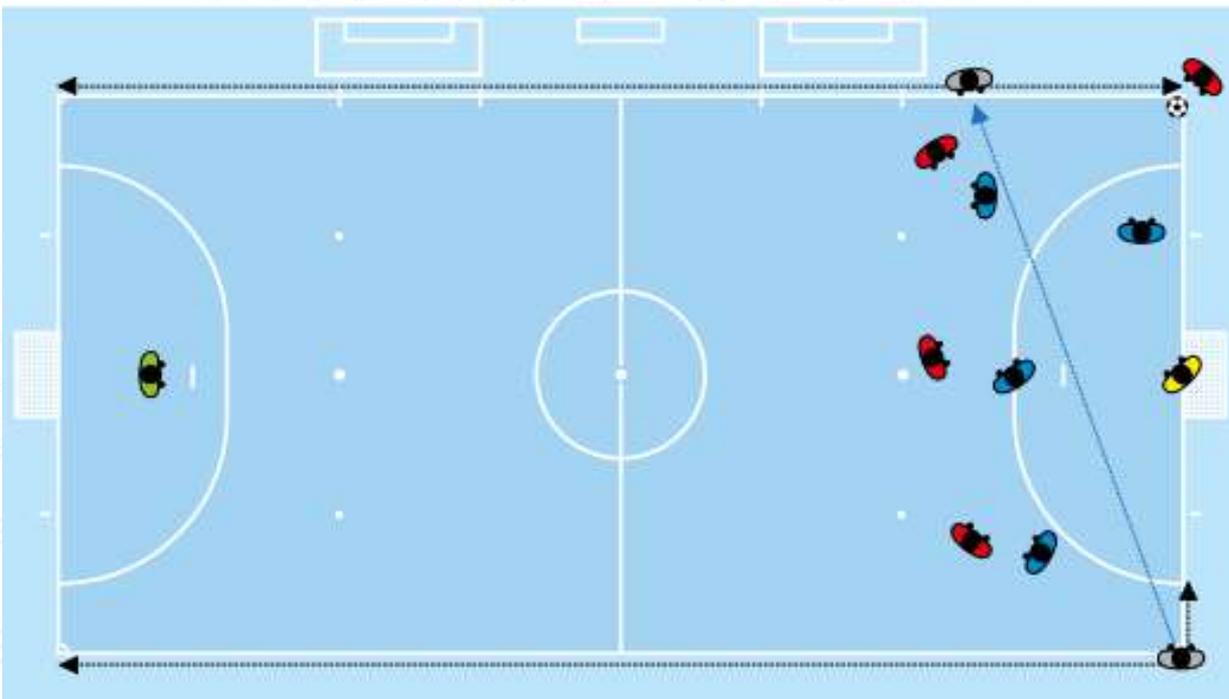
PLACEMENTS

FUTSAL

- Coup d'envoi :



- Corner :





PLACEMENTS

FUTSAL

- Coup Franc :



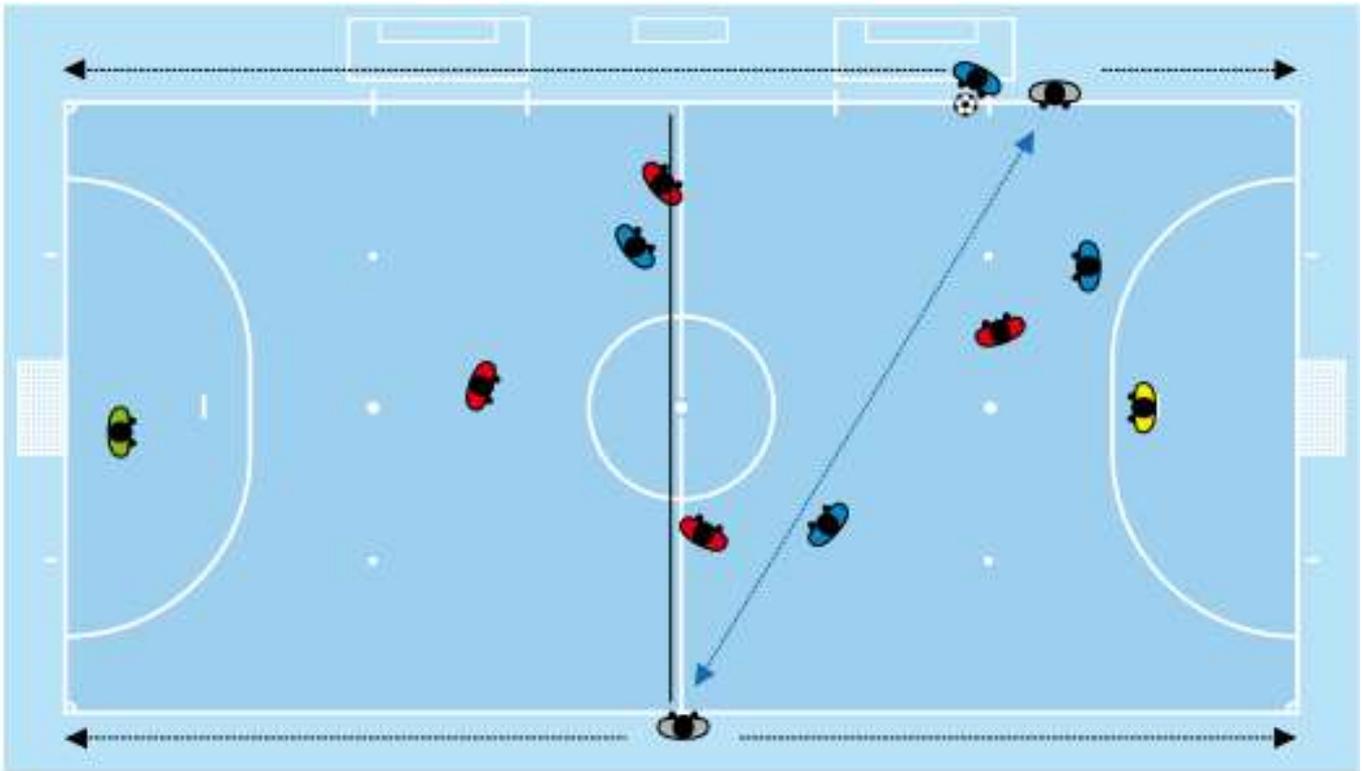
- Penalty :



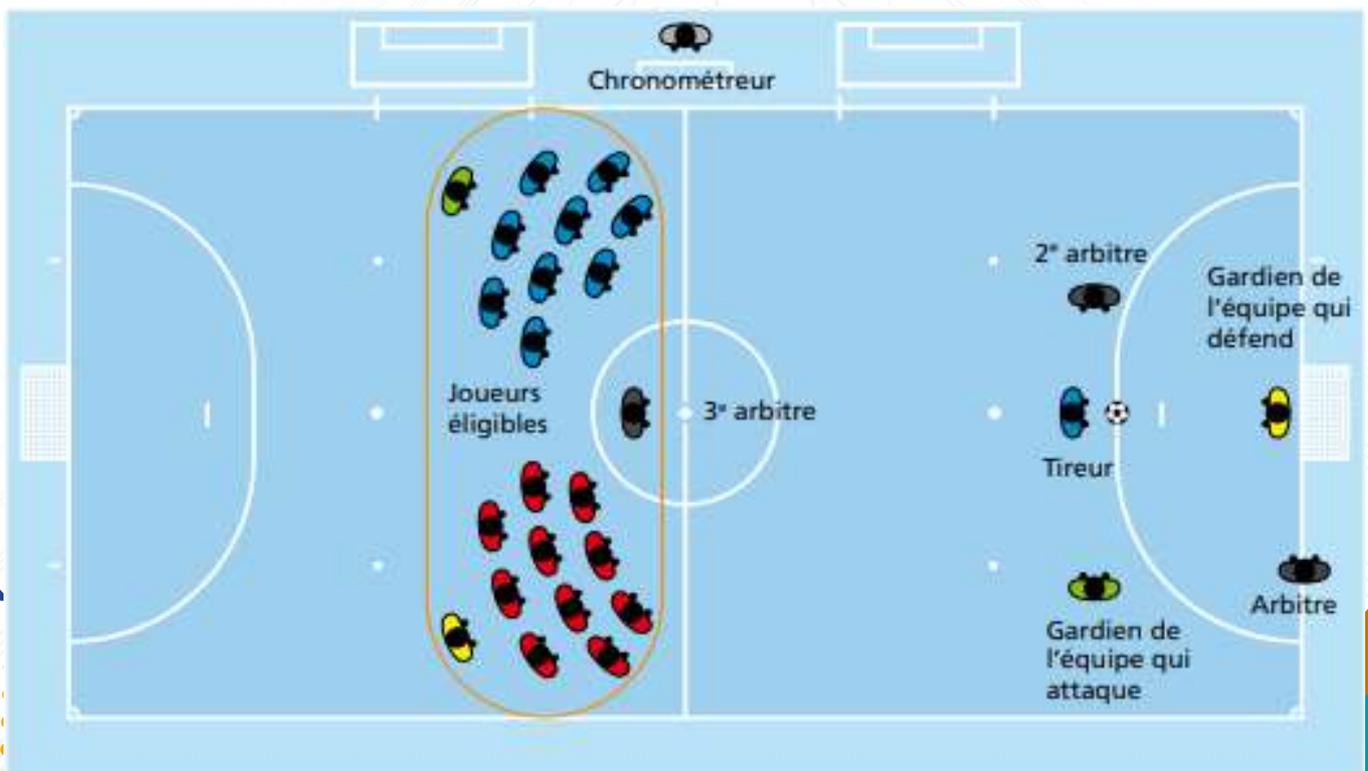


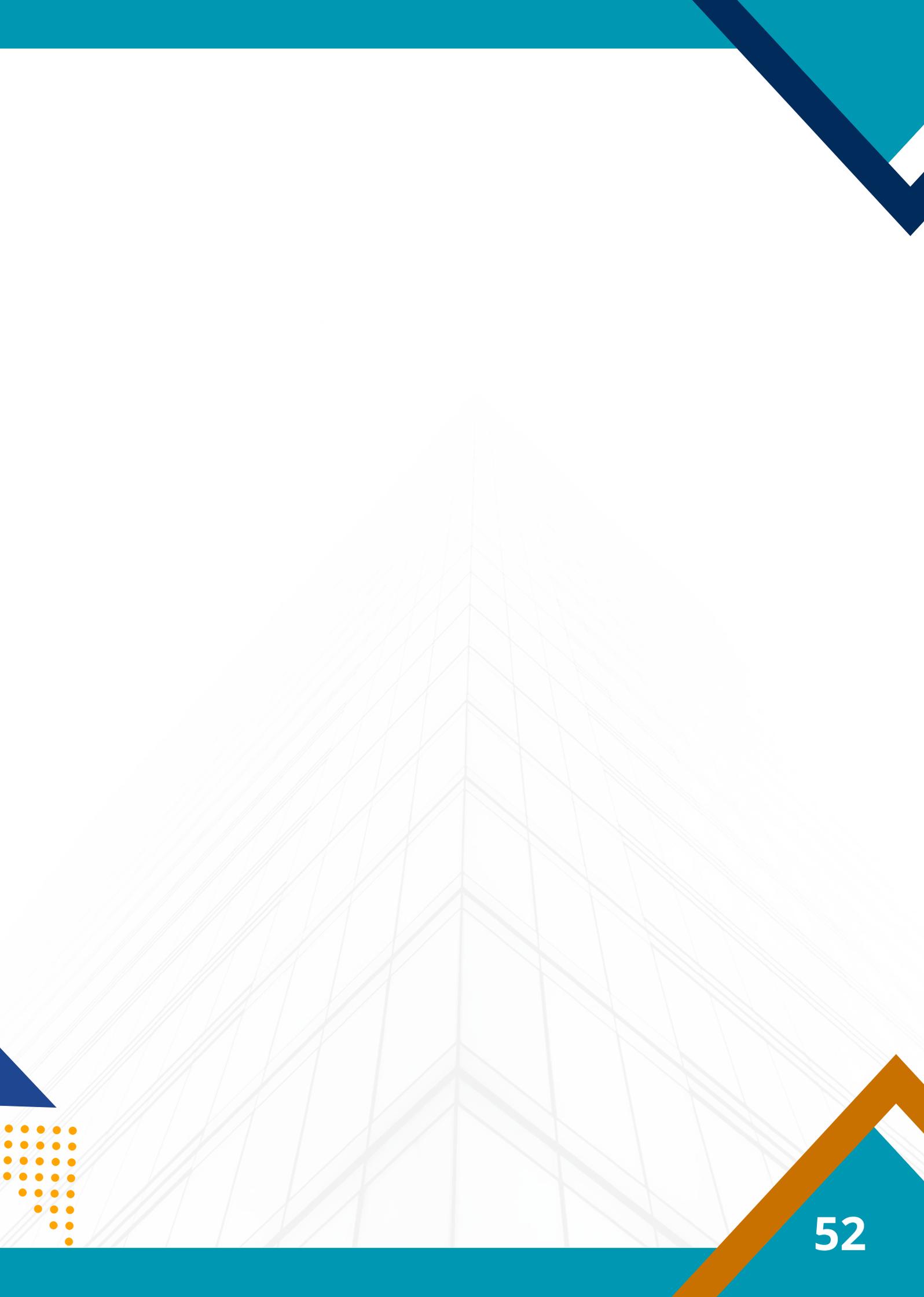
PLACEMENTS FUTSAL

- Rentrée de touche :



- Séance de tirs aux buts :





BLOC-NOTES



NOTES





NOTES





NOTES





NOTES





NOTES





DISTRICT PARISIEN DE FOOTBALL

6, AVENUE JOSEPH BEDIER - 75013 PARIS
TÉL. : 01 88 61 98 41 / MAIL: CDA@DISTRICT75FOOT.FFF.FR

www.district75foot.fff.fr