

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

I DECLINAISON EN FONCTION DES CATEGORIES D'AGE

LOIS DU JEU FUTSAL		U7	U9	U11	U13	U15 / U18 / Seniors / Vétérans
Loi 1	TERRAIN	Longueur mini 38m, maxi 42m - largeur mini 18m, maxi 25m ; Buts de 3 x 2 m				
	. Utilisation	Terrain entier				
	. Surface de réparation	4m (avec cônes)				
	. Point de pénalty	4m				
	. Point pour le CF après fautes cumulées	N'existe pas				
	. Zones de remplacement	De part et d'autre des buts fixes				
Loi 2	BALLON	Spécifique Futsal en cuir (pas de ballon en feutrine)				
	. Taille	T3 préconisé				
Loi 3	NOMBRE DE JOUEURS PAR EQUIPE	4x4 dont GB possibilité de jouer à 3x3 ou 4x4 sans gardien				
	. Au début de la rencontre	5x5 dont GB + 7 remplaçants maxi (5 joueurs maxi peuvent s'échauffer en même temps)				
	. Arrêt de la rencontre (voir § 2-1)	Minimum 3 dont GB				
	. Remplacements	Si une équipe compte moins de 3 joueurs dont GB				
Loi 3	. Encadrement	Illimités et volants : sans arrêt de jeu, le remplacé devient remplaçant, le remplaçant entre après 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				
	. Encadrement	2 responsables maxi par équipe				
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				
	. Cas du power-play (gardien volant)	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 5	ARBITRAGE	1 arbitre				
Loi 6	TABLE DE MARQUE et des OFFICIELS	2 arbitres				
Loi 7	TABLE DE MARQUE et des OFFICIELS	Gestion du temps				
	DUREE DES MATCHES (lors de plateaux)	Gestion du temps et cumul des fautes (chez les jeunes, inciter ces derniers à être acteurs de la table de marque)				
	. Durée maxi sur 1 journée	Entre 6' et 25' par match sans arrêt du chronomètre, sauf cas particulier : voir § "Arrêt du chronomètre", fixée par l'organisateur avant la compétition				
	. Arrêt du chronomètre	40'				
	. Temps-mort	50'				
Loi 7	. Arrêt du chronomètre	60'				
	. Temps-mort	80' en U15				
	. Fin de la période ou rencontre	90' à partir de U16				
	. Après le buzzer	Arrêt du chronomètre uniquement sur décision de l'arbitre (blessures, ballon non disponible, gain de temps, sanction...) ; Pas d'arrêts de jeu				
Loi 8	COUP D'ENVOI (voir § 2-3)	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	COUP D'ENVOI (voir § 2-3)	Seuls les pénaltys 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				
Loi 9	BALLON EN JEU OU HORS DU JEU	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 peut être marqué directement sur le coup d'envoi.				
Loi 10	BUT MARQUE	Si le ballon touche le plafond : touche à l'équipe adverse, à l'endroit le plus proche				
Loi 11	HORS-JEU	Idem Football - Le gardien ne peut marquer de la main dans le but adverse ; dans ce cas, reprise par sortie de but				
Loi 12	FAUTES ET INCORRECTIONS (voir § 2-4)	Pas de hors-jeu				
	. C.F.D	Tous les coups-francs sont directs : CFD				
	. C.F.I	Directs (CFD) ou indirects (CFI)				
Loi 13	COUPS FRANCS ET CUMUL DES FAUTES : C.F.D	Idem Football et Interdiction : . De charger irrégulièrement . De tacler un adversaire, y compris tacle glissé (sauf si pas d'adversaire et pour le gardien dans sa surface de réparation si tacle régulier)				
	COUPS FRANCS ET CUMUL DES FAUTES : C.F.D	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 14	PENALTY	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				
	RENTREE DE TOUCHE	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 3ème faute et les suivantes pour les matches de - de 10 min . A partir de la 4ème faute et les suivantes pour les matches de 10,11,12,13 et 14 min . A partir de la 5ème faute et les suivantes pour les matches de 15 à 20 min Sanction : coup franc sans possibilité de mur (6 m en U11 et U13 ; 10 m à partir de U15) tiré avec intention de marquer				
Loi 15	RENTREE DE TOUCHE	à 4 mètres, face au but				
	RENTREE DE TOUCHE	En cas de faute dans la surface de réparation ; ballon tiré depuis le point de pénalty (6 m - ligne pleine - face au but)				
Loi 16	SORTIE DE BUT	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				
	SORTIE DE BUT	Adversaire à 5 m ; sinon : à refaire Possibilité de rentrer dans le terrain en conduite de balle (sans marquer)				
Loi 17	CORNER	Adversaire à 5 m puis 4" pour jouer ; Si délai dépassé : rentrée de touche pour l'adversaire				
	CORNER	A la main, par le GB et 4" pour jouer (si temps dépassé : CFI pour l'adversaire depuis la ligne des 6 m)				
Loi 17	PASSE AU GARDIEN (sauf U7 et U9)	A la main ou au pied (ballon mis au sol) par le GB depuis sa surface de réparation				
	PASSE AU GARDIEN (sauf U7 et U9)	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				
Loi 17	CORNER	Au pied, adversaire à 5 m puis 4" pour jouer ; si délai dépassé : sortie de but à l'équipe adverse				
Loi 17	PASSE AU GARDIEN (sauf U7 et U9)	N'existe pas				
Loi 17	PASSE AU GARDIEN (sauf U7 et U9)	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				