

3/ Temps Mort :

- Les équipes ont la possibilité de demander 1 minute de temps mort par période (capitaine ou entraîneur). L'arbitre accordera ce temps mort lorsque le ballon est en possession de l'équipe qui demande et n'est plus en jeu. **Les remplacements peuvent s'effectuer uniquement à la reprise du jeu.**
- N.B : aucun remplacement de joueur ne peut être effectué pendant le temps mort. Les joueurs ne peuvent pas quitter le terrain et l'entraîneur doit donner ses instructions sans pénétrer sur le terrain.

4/ Equipement des joueurs :

- Maillots numérotés, chaussures « non marking », shorts, chaussettes, protège tibias.
- Les numéros des maillots **doivent correspondre à ceux inscrits sur la feuille** de match ; Le port des bijoux est strictement interdit.

5/ Ballon :

- L'emploi d'un ballon Futsal est obligatoire.
- Chaque club doit posséder un ballon Futsal, un chronomètre et un sifflet.

6/ Arbitre :

- Les rencontres seront dirigées par des arbitres officiels ayant suivi la formation de futsal. Si pas d'arbitres officiels, les équipes ne jouant pas assurent l'arbitrage et la gestion de la table de marque (fautes, chrono, score).
- N.B : sur les plateaux de jeunes, il convient de favoriser l'arbitrage par les jeunes.

7/ Fautes et incorrection : idem football à 11, **sauf** :

- Tacles et charges ne pas sont autorisés dans la compétition départementale (sauf tacle de « barrage »)
- Si un joueur est **exclu** (carton rouge), l'équipe joue à 4 pendant 2min. Elle pourra ensuite se compléter avec un joueur remplaçant.
- Si, durant ces 2 minutes, l'équipe encaisse un but, elle pourra se compléter sans attendre la fin des 2 minutes ; Si elle marque un but, elle reste à 4 jusqu'à la fin des 2 min. sauf si elle encaisse ensuite un but.
- Si 2 équipes sont à 4, impossibilité de se compléter avant la fin des 2 mn, même si un but est encaissé par une équipe.

8/ Gardien de but :

- **Sortie de but** : par le gardien et uniquement à la main dans les 4 secondes ; un but ne peut pas être marqué directement sur sortie de but.
- Un gardien ne peut se saisir du ballon avec les mains suite à une passe volontaire du pied d'un partenaire (coup franc indirect sur la ligne de 6 mètres dans l'axe de la faute si le gardien de but est dans sa surface de réparation quand il se saisit du ballon) (**voir schéma ci-dessous**).
- Si le gardien s'empare du ballon avec les mains hors de sa surface (coup franc direct pour l'équipe adverse à l'endroit de la faute).
- Lors d'un dégagement du gardien (sortie de but), il doit remettre le ballon en jeu exclusivement et obligatoirement **à la main** dans un délai de 4 secondes ; Si le gardien ne remet pas le ballon en jeu dans les 4 secondes son équipe sera sanctionnée d'un coup franc indirect sur la ligne de la surface de réparation.
- Sur un dégagement effectué à la main, le gardien ne peut pas retoucher le ballon après sa relance sauf si un joueur de l'équipe adverse l'a touché auparavant.
- Dans une phase de jeu, l'équipe peut jouer seulement une fois avec son gardien dans sa propre moitié de terrain. Si le gardien retouche une seconde fois le ballon avant que celui-ci ait été touché par un adversaire : un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où le gardien a retouché le ballon.

- A chaque fois que le gardien touche le ballon dans sa moitié de terrain (à la main dans sa SDR ou au pied), il dispose de 4 secondes pour jouer le ballon. Si ce délai est dépassé, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où le gardien se trouvait (sauf dans sa SDR où le CFI sera joué suivant le schéma ci-dessous).
- Dans une phase de jeu, si le gardien de but se trouve dans la moitié de terrain de l'équipe adverse, il pourra jouer autant de fois qu'il le désire avec ses partenaires sans être sanctionné **et le délai des 4 secondes pour jouer le ballon ne s'applique plus.**
Par contre, si dans la même phase de jeu où il a échangé à plusieurs reprises le ballon avec ses coéquipiers dans la moitié de terrain de l'équipe adverse, il retourne dans sa moitié de terrain et là il reçoit une passe d'un partenaire, il sera sanctionné d'un coup franc indirect à l'endroit où il a touché le ballon. Idem s'il retourne ballon aux pieds dans sa moitié de terrain, il sera sanctionné d'un coup franc indirect à l'endroit où il a franchi la ligne médiane avec le ballon.

9/ Cumul des fautes :

- **Seules les fautes entraînant un CFD sont comptabilisées pour le cumul des fautes.**
- Après qu'une équipe aura cumulé un nombre de fautes prédéfinies en fonction de la durée de la rencontre (**voir tableau à la fin du règlement**), il sera accordé un coup franc direct à 10 m en face du but, sans mur (tous les joueurs doivent se situer derrière la ligne des 10 m et à au moins 5 m du ballon, le gardien pourra s'avancer jusqu'à 5m du ballon). Un penalty sera accordé conformément au règlement, si une faute est commise dans la SDR du fautif, sans tenir compte du nombre de fautes cumulées.
- Il est possible de jouer le coup franc direct à l'endroit de la faute. Le cumul des fautes est remis à 0 à chaque début de mi-temps.

10/ Coups francs :

- Les coups francs sont directs ou indirects : l'adversaire du tireur doit se trouver au moins à 5 mètres du ballon. Si le joueur chargé d'exécuter le coup franc utilise plus de 4 secondes pour le faire, l'arbitre accordera un coup franc indirect à l'équipe adverse.

a) Coup Franc Direct : Le joueur qui commet intentionnellement l'une des 11 fautes suivantes sera pénalisé d'un coup franc direct à l'endroit où la faute a été commise ou d'un penalty si la faute a été commise dans la surface de réparation du fautif :

- Donner ou essayer de donner un coup de pied à adversaire.
- Faire ou essayer de faire trébucher un adversaire.
- Sauter sur un adversaire.
- Charger un adversaire par mégarde, avec imprudence ou avec violence.
- Frapper ou essayer de frapper un adversaire.
- Bousculer un adversaire.
- Tacler un adversaire ou lui disputer le ballon en touchant ce dernier.
- Tenir un adversaire.
- Cracher sur un adversaire.
- Toucher délibérément le ballon de la main (excepté le gardien de but dans sa propre SDR).
- Faire obstacle à la progression d'un adversaire avec contact.

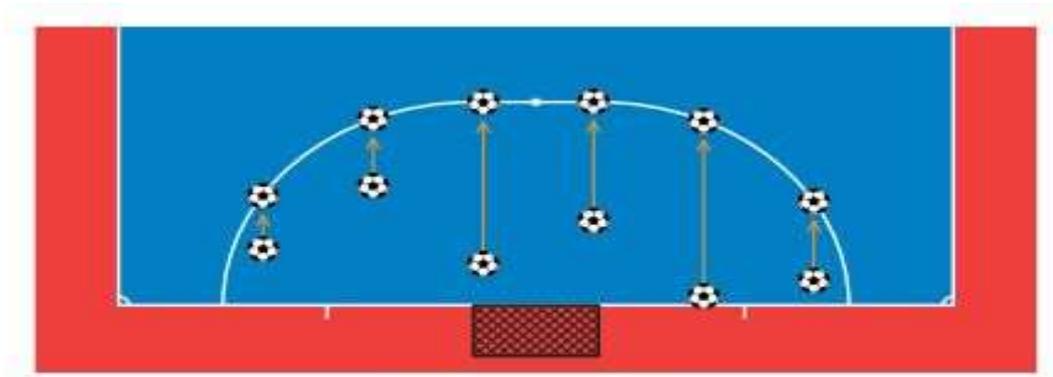
b) Coup Franc Indirect : un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du gardien de but qui :

- Garde le ballon **en main ou au pied** pendant plus de 4 secondes dans sa propre moitié de terrain.
- Après avoir joué le ballon, le retouche dans sa propre moitié de terrain sur une passe volontaire du pied 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.

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

- Joue d'une manière dangereuse.
- Fait obstacle à la progression d'un adversaire sans contact.
- Empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains.
- Commet contre un coéquipier, une des 10 fautes sanctionnées d'un coup franc direct.
- Commet d'autres infractions non mentionnées dans la loi 12, pour lesquelles le match est interrompu afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

Un coup franc indirect concédé dans la surface de réparation doit être exécuté sur la ligne de la surface réparation depuis le point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.



Les motifs d'avertissement et d'exclusion sont les mêmes que ceux appliqués dans le football à 11.

- Sauf pour l'anéantissement où il y a lieu de considérer les critères suivants :
 - .. Distance avec le but.
 - .. Direction de l'attaquant vers le but.
 - .. Supériorité numérique des attaquants.
 - .. Contrôle technique du ballon par l'attaquant.
 - .. Faute avec intention de jouer le ballon ou pas.
 - .. Gardien qui garde son but.

11/ Coup d'envoi :

Le ballon peut être botté dans n'importe quelle direction. Avant le match l'arbitre fera le TOSS au début du match uniquement pour connaître l'équipe qui engagera en premier. Le gagnant du TOSS peut choisir de donner le coup d'envoi ou le laisser à l'adversaire.

12/ Ballon en jeu ou hors du jeu :

Mêmes règles que le football à 11.
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.

13/ Rentrée de Touche :

Au pied, ballon à l'arrêt sur la ligne de touche (ou 50 cm à l'extérieur) à l'endroit de la sortie du ballon. Dans le cas contraire la remise en jeu sera exécutée par un joueur de l'équipe adverse.

Exécution dans les **4 secondes** (si elle n'est pas exécutée dans le temps imparti, le ballon est donné à l'équipe adverse). Si le ballon ne rentre pas sur le terrain de jeu et reste à l'extérieur, le ballon est donné à l'équipe adverse.

Adversaire à 5 m.

Un but ne peut pas être marqué directement sur Rentrée de Touche.

14/ Corner :

Au pied, ballon à l'arrêt à l'intersection de la ligne de touche et de la ligne de sortie de but.

Adversaire à 5 m.

Doit être exécuté dans les 4 secondes sinon reprise du jeu par le gardien en sortie de but (sauf si l'adversaire n'est pas à 5 m).

15/ Penalty :

Exécution sur la ligne des 6 m au point de penalty fixé.

Joueurs derrière la ligne imaginaire des 6 m et à 5 m minimum du point de réparation (sauf gardien et tireur).

Le gardien de but devra rester sur sa ligne de but.

L'exécution de ce penalty sera effectuée au coup de sifflet.



N.B : les hors-jeux n'existent pas en Futsal.

Tableau Cumul des Fautes (Temps de jeu avec chrono en continu)

Temps de jeu	Nombre de fautes collectives maximum (sans sanction)	Coup Franc à 10m
6 minutes	2 fautes	à la 3 ^{ème} faute
8 minutes	2 fautes	à la 3 ^{ème} faute
10 minutes	3 fautes	à la 4 ^{ème} faute
12 minutes	3 fautes	à la 4 ^{ème} faute
13 minutes	3 fautes	à la 4 ^{ème} faute
15 minutes	4 fautes	à la 5 ^{ème} faute
17 minutes	4 fautes	à la 5 ^{ème} faute
20 minutes	4 fautes	à la 5 ^{ème} faute
25 minutes	5 fautes	à la 6 ^{ème} faute
30 minutes	5 fautes	à la 6 ^{ème} faute

Pour tout autre temps de jeu défini, les organisateurs se réservent le droit de définir le nombre de fautes cumulées avant pénalité, en accord avec le précédent tableau.

Nous souhaitons néanmoins apporter quelques précisions concernant certaines règles spécifiques :

- **Sur une sortie de but** (6m), le ballon est relancé (uniquement) à la main par le gardien vers un partenaire qui se trouve en dehors de la surface de réparation (zone des 6m). A ce moment, on considère que **le gardien a joué une fois le ballon dans la possession de son équipe** et donc ne peut plus le retoucher sur une passe d'un partenaire. Sauf si un adversaire touche le ballon ou si le jeu est arrêté (ballon sorti des limites du terrain ou coup de sifflet de l'arbitre).
- **Sur une récupération du ballon**, un joueur peut jouer avec son **gardien** (ballon contrôlé au pied), et ce dernier **peut remettre le ballon à n'importe quel joueur de son équipe** (y compris celui qui vient de lui faire la passe).

Ensuite, il ne peut plus retoucher le ballon tant qu'un adversaire ne le touche pas ou que le jeu est arrêté (ballon sorti des limites du terrain ou coup de sifflet de l'arbitre).

- **Sur une touche**, le joueur peut jouer avec son gardien. Également, **le gardien peut venir effectuer la touche**, mais à ce moment, **il est considéré comme ayant touché une fois le ballon dans la possession de son équipe** et ne pourra le rejouer que si un adversaire touche le ballon ou que le jeu s'arrête.
- **La fin du match** est annoncée par un buzzer (ou le coup de sifflet des arbitres si pas de système de chrono mural).
Dès lors qu'il commence à retentir, le match est terminé et si le ballon n'est pas entré dans le but au moment du début du buzzer, alors pas de but accordé.
Seul un pénalty ou Coup franc à 10 mètres peut être tiré après le buzzer.
- **Sur B.A.T**, les autres joueurs doivent se trouver à 2m de l'exécutant. Si le ballon se trouve dans la SDR au moment de l'arrêt par l'arbitre, et si :
 - Le ballon était en possession de la défense => BAT peut être effectuée par n'importe quel joueur de l'équipe
 - Le ballon était en possession de l'attaque => BAT sur la ligne des 6m pour l'attaque (au point le plus proche)
- Lorsqu'un **Coup Franc à 10m** est accordé à une équipe (pour accumulation de fautes collectives), **le joueur exécutant est obligé de tirer directement au but**. Pas de possibilité de jouer à 2 en effectuant une passe.
- Lorsqu'un **Coup Franc à 10m** est accordé à une équipe, si **l'endroit de la faute commise est plus proche du but que la marque à 10m**, l'équipe peut choisir de tirer le « coup franc à 10m », **depuis l'endroit de la faute ou depuis la marque à 10m prévue à cet effet**. Pas de mur sur le tir.
- Lors d'une série de TAB, si une équipe possède plus de joueurs, elle peut choisir de rétablir l'égalité numérique en sélectionnant le même nombre que l'adversaire.