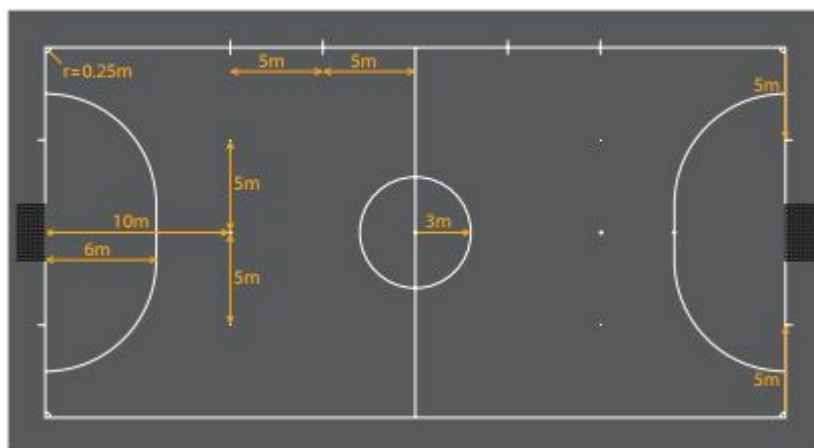


REGLEMENT DEPARTEMENTAL DE FUTSAL

1/ Le terrain

Les dimensions du terrain de jeu



- 2/ Equipe :
- - Chaque équipe peut présenter 12 joueurs
 - - 4 joueurs + 1 gardien de but et 7 remplaçants
 - - Les joueurs doivent obligatoirement présenter une licence
 - - Prévoir **deux jeux de maillots** de couleur distincte
- Pour débiter la partie chaque équipe doit comporter au moins 3 joueurs équipés dont 1 gardien sur le terrain. La rencontre doit être arrêtée si une équipe réunie **moins de 3 joueurs** sur le terrain (gardien compris) suite à une exclusion ou blessures.

Remplacement :

Les joueurs remplaçants et remplacés doivent entrer et sortir par la zone centrale de remplacement, le remplaçant n'entrant que lorsque le joueur remplacé est sorti. **Tout remplacement non conforme est sanctionné d'un coup franc indirect et d'un avertissement au joueur fautif.**

Le gardien peut également être remplacé de la même façon que n'importe quel autre joueur (zone centrale) mais doit être identifiable.

Tous les joueurs inscrits sur la feuille de match peuvent participer aux tirs aux buts sauf si ils ont été définitivement exclus de la partie.

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.

4/ Equipement des joueurs : Maillots numérotés, chaussures « non marking », culottes courtes, bas, protèges tibias.
Les numéros des maillots **doivent correspondre à ceux inscrits sur la feuille** de Match.

5/ Ballon :..... L'emploi d'un ballon Futsal est obligatoire.
..... Chaque **club doit posséder** un ballon Futsal, un chrono et un sifflet.

6/ Arbitre : Le ou les équipes ne jouant pas doivent proposer un arbitre principal, un arbitre assistant et un arbitre à la table de marque, Il fera fonction de chronométreur et devra comptabiliser le nombre de faute. Sur les plateaux de jeunes il convient de favoriser l'arbitrage par les jeunes.

7/ Fautes et incorrections :..... idem foot à 11

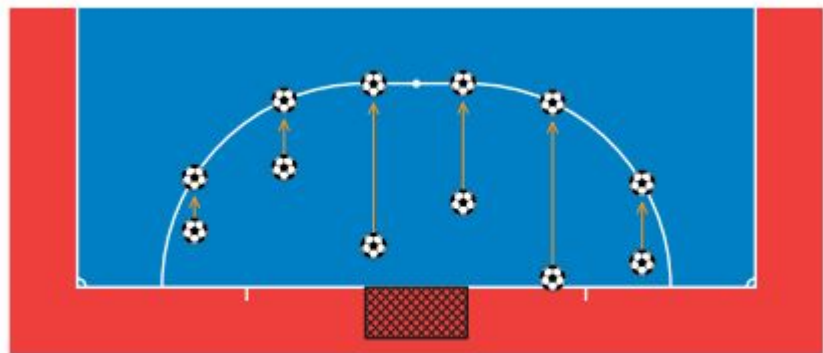
Sauf :..... Tacles et charges sont interdits. Le tacle est uniquement toléré s'il n'y a pas d'adversaire à proximité.
Si un joueur est exclu, l'équipe joue à 4 pendant 2mn maximum sans encaisser de but.

Expulsion pour faute grave (carton rouge), le joueur est exclu jusqu'à la fin du tournoi, mais son équipe pourra être complétée au bout de 2mn ou après avoir encaissé un but.

Gardien de but :

.....

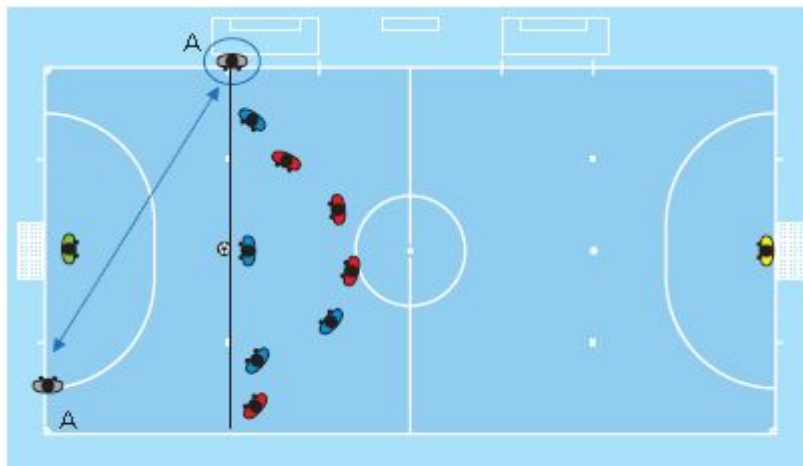
Sortie de but : par le gardien et uniquement à la main dans les 4 secondes.
Un but ne peut pas être marqué directement sur sortie de but. Le gardien de but ne peut jouer qu'une seule fois le ballon par possession. Si le ballon est en jeu et que le gardien de but le reçoit en retour d'un coéquipier une 2^e fois : un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse et doit être exécuté depuis la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit où la faute a été commise.



→ Dans son camp, le gardien ne peut toucher le ballon qu'une fois par possession, par exemple : remise de 6m du GB, il ne peut plus retoucher le ballon tant que l'équipe n'a pas perdu le ballon.
Dans le camp adverse, le GB est considéré comme un joueur de champ : échange illimité et pas de limite de temps.
Dans son camp, le GB a 4 secondes pour jouer même au pied.

Cumul des fautes :

Toutes les fautes sanctionnées d'un coup franc direct sont comptabilisées. Après qu'une équipe aura cumulé un nombre de fautes prédéfinies en fonction de la durée de la rencontre, il ne sera plus accordé que des coups francs directs à 10 m et il ne sera plus possible de former un mur de joueurs devant le tireur. (Tous les joueurs doivent se situer derrière la ligne des 10 m, le gardien à 5m du ballon). 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.



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 coup de pied de réparation si la faute a été commise dans la surface de réparation.

- * Donner ou essayer de donner un coup de pied à adversaire.
- * Passer un croc enjambe à un adversaire c'est à dire, le faire tomber ou essayer de le faire au moyen de la jambe où en se baissant devant ou derrière lui.
- * Sauter sur un adversaire (tout contact physique volontaire est interdit).
- * Charger un adversaire violemment ou dangereusement.
- * Charger par derrière un adversaire où le pousser.
- * Frapper ou essayer de frapper un adversaire ou cracher sur lui.
- * Tenir un adversaire.
- * Pousser un adversaire.
- * Charger un adversaire de l'épaule (spécifique football en Salle)
- * Tacler pour tenter de jouer le ballon alors que celui-ci est déjà joué par un adversaire ou sur le point de l'être
- * Toucher le ballon intentionnellement avec la main ou le bras sauf pour le gardien dans sa surface de réparation.

b) Coup Franc Indirect

Un joueur qui commet l'une des 3 fautes suivantes sera sanctionné d'un coup franc indirect :

- a) Jouer d'une manière jugée dangereuse par l'arbitre (Même sans contact physique).
- b) Faire intentionnellement obstruction à un adversaire sans jouer le ballon ou s'interpose de façon à constituer un obstacle pour l'adversaire.
- c) Etant gardien de but et :

Touche ou contrôle le ballon avec les mains dans sa surface de réparation après qu'un coéquipier l'ait délibérément botté dans sa direction.

Touche ou contrôle le ballon avec les mains dans sa surface de réparation après que celui-ci lui ait été directement adressé à la suite d'une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.

Touche ou contrôle le ballon avec les mains dans sa surface de réparation ou avec les pieds dans sa moitié de terrain pendant plus de 4 secondes

Après l'avoir dégagé ou l'avoir clairement lancé, il reçoit à nouveau le ballon d'un coéquipier sans que le dit ballon n'ait tout d'abord franchi la ligne médiane ou ait été tout d'abord, maîtrisé par un adversaire.

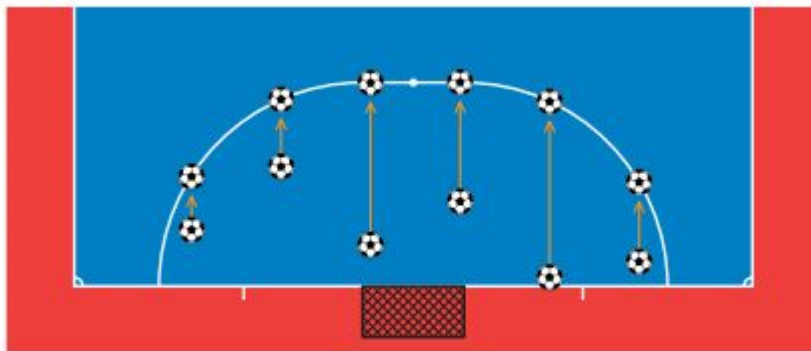
Pour ces 4 dernières fautes le gardien sera pénalisé d'un coup franc indirect à l'endroit où la faute a été commise sauf si elle s'est produite à l'intérieur de la surface de réparation. Dans ce cas le coup franc indirect sera exécuté sur la ligne des 6 mètres au point le plus proche de l'endroit de la faute.

Un joueur recevra un avertissement s'il :

- pénètre sur le terrain au moment d'un remplacement "volant" avant la sortie complète du joueur remplacé ou entre par un endroit illicite.
- enfreint avec persistance les lois du jeu, - désapprouve par ses paroles ou ses gestes toute décision de l'arbitre.
- est coupable de comportement anti-sportif.

Pour ces 3 infractions, il sera accordé en plus à l'équipe adverse un coup franc indirect.

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



Un joueur sera exclu du terrain si dans l'opinion des arbitres :

- il se rend coupable de conduite violente (coup franc direct)
- il se rend coupable de brutalité (coup franc direct)
- il tient des propos, injurieux ou grossiers (coup franc indirect se rend coupable pour la seconde fois d'une faute méritant un avertissement (coup franc indirect).
- s'il empêche intentionnellement et illégalement un adversaire ayant une occasion évidente

8/ Coup d'envoi : identique au football à 11, mais adversaire à 3 mètres. Il est interdit de marquer sur le coup d'envoi

9/ 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.

10/ Touche : Au pied, ballon à l'arrêt sur la ligne de touche ou derrière 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
..... Adversaire à 5 m.
..... Doit être exécutée dans les 4 secondes. (sauf si l'adversaire n'est pas à 5m)
..... On ne peut pas marquer directement sur une touche.
..... **(But adverse =Sortie de but / But contre son camp = Corner)**

11/ 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. (sauf si l'adversaire n'est pas à 5m)

12/ Coup de pied de réparation (Pénalty): Exécution sur la ligne des 6 m au point de réparation 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 coup de pied de réparation sera effectuée au coup de sifflet



Nota : les hors jeu n'existent pas en Futsal.