



ANNEXE AUX REGLEMENTS DES COMPETITIONS FUTSAL DU DEF

Préambule : Ce texte a pour vocation de venir en complément des règlements particuliers de chacune des compétitions Futsal du District de l'Eure de Football. Il s'impose à toutes et précise l'ensemble des lois du jeu qui régit cette pratique.

LOIS DU JEU FUTSAL

Loi 1 : Le terrain

Utilisation des terrains de hand appropriés aux gymnases utilisés, filets obligatoires et convenablement attachés sur les buts.

Point de réparation à 6 mètres au centre perpendiculaire à la ligne de but.

Zone de remplacement sur la touche côté bancs à 5 mètres de chaque côté de la ligne médiane.

Loi 2 : Le ballon

Ballon en cuir **de taille 4** adapté au Futsal avec rebond limité.

Chaque équipe devra s'en munir.

Loi 3 : Les joueurs (ou les joueuses)

Chaque joueur (ou joueuse) doit obligatoirement être licencié **(e)** dans son club et posséder une licence validée médicalement. Le joueur (ou la joueuse) licencié **(e)** dans un club n'ayant pas engagé d'équipe dans une compétition officielle Futsal du D.E.F., peut obtenir une licence Futsal dans un club spécifique Futsal sous réserve d'en avoir informé son club d'origine.

5 joueurs (ou joueuses) dont un gardien de but + 7 remplaçants volants. Lors des changements de joueur (ou de joueuse), l'équipe devra obligatoirement conserver un gardien (une gardienne) de but sur le terrain, en tenue différente le (ou la) distinguant de ses coéquipiers (ou coéquipières).

Un match peut débuter avec 3 joueurs (ou joueuses) minimum. La rencontre doit être arrêtée si une équipe réunit moins de 3 joueurs (ou joueuses) sur le terrain (gardien compris) suite à exclusions ou blessures.

Loi 4 : Equipements des joueurs

Maillots numérotés en corrélation avec la feuille de match.

Chaussures type tennis – Protèges tibias obligatoires – ~~Bas~~ Chaussettes – ~~Culottes-courtes~~ Short.

Le gardien de but est autorisé à porter un pantalon long, des coudières et des genouillères. Si des genouillères et des coudières sont portées, elles doivent être de même couleur que la couleur dominante des manches de maillots, pour les coudières, ou de la même couleur dominante du short/pantalon, pour les genouillères. Dans le cas d'impossibilité d'harmonisation des couleurs, des protections noires ou blanches peuvent être portées et dans ce cas elles doivent être toutes de la même couleur.

Les remplaçants devront obligatoirement porter une chasuble de couleur différente de leur maillot.

Pour que les gymnases restent propres, chaque joueur devra se munir d'une paire de tennis différente pour jouer de celle utilisée lorsqu'il se déplacera à l'extérieur du gymnase.

Les équipes qualifiées pour la Finale devront se prémunir d'un deuxième jeu de maillots de couleur différente.

Lors des compétitions féminines, le port d'un voile sur la tête n'est pas autorisé (Application des Règlements généraux des compétitions FFF).

Loi 5 : Arbitres

Deux arbitres, un de chaque côté le long de la ligne de touche. Pour tout litige, l'arbitre désigné numéro 1 aura la décision finale.

Les arbitres se chargent du chronométrage.

Loi 6 : Remplacements

Entrée et sortie par la zone des 5 mètres de chaque côté de la ligne médiane sans interruption de jeu. Le remplaçant n'entrant que lorsque le joueur remplacé est entièrement sorti et a transmis sa chasuble au titulaire sortant de la main à la main.

Infraction à cette loi : Coup Franc Indirect (CFI) et avertissement.

Loi 7 : Durée du match

La durée des matchs est précisée dans le règlement particulier de la compétition.

Loi 8 : Coup d'envoi et fin d'un match

Le coup d'envoi peut être joué en avant ou en arrière. Chaque joueur, à l'exception du botteur du coup d'envoi, devra se situer dans sa propre moitié de terrain. Les adversaires devront se situer à 3 mètres.

Le but marqué directement dans le but adverse est valable.

Le but marqué directement dans son propre but sera refusé. Reprise par Corner.

La fin de chaque période est sifflée par l'arbitre au terme du temps réglementaire, sauf dans les cas suivants :

- Exécution d'un penalty sifflé avant la fin du temps réglementaire de la période
- Exécution du coup-franc à 10m (cumul de fautes) sifflé avant la fin temps réglementaire de la période.

~~Lorsque les installations sont équipées d'un signal sonore (sirène) afin de signaler la fin de période, le jeu doit être considéré comme arrêté lorsque le signal sonore retentit (et non au coup de sifflet de l'arbitre), exception faite des 2 situations précédemment citées.~~

Loi 9 : Ballon en jeu et hors du jeu

Le ballon frappe le toit : rentrée de touche à la verticale de l'impact par l'équipe adverse.

Loi 10 : Issue du match

En cas d'égalité ~~pendant les coupes~~, les équipes ~~peuvent être~~ **seront** départagées par une séance de tirs au but. ~~Les deux équipes effectuent cinq tirs.~~

Si, à la fin du match ~~ou de la prolongation~~, et avant les tirs au but, une équipe se retrouve en supériorité numérique (remplaçants compris), elle peut choisir de réduire le nombre de ses joueurs (ou joueuses) afin d'être à égalité avec son adversaire, et doit en informer, le cas échéant, les arbitres du nom et du numéro de chaque joueur (ou joueuse) **à retirer**. (A l'exception des cas présentés ci-après, tout joueur retiré ne peut participer aux tirs au but).

Les deux équipes exécutent, chacune, cinq tirs au but conformément aux dispositions mentionnées ci-après :

Les tirs sont exécutés alternativement par chaque équipe.

Chaque tir est exécuté par un tireur différent. Dans le cas d'une égalité après les 5 premiers tirs, ~~et~~ tous les joueurs remplaçants autorisés doivent avoir exécuté un premier tir avant que l'un d'eux ne puisse en exécuter un second.

Si, pendant les tirs au but, une équipe se retrouve en infériorité numérique, celle qui est en supériorité numérique peut choisir de réduire son nombre de joueurs jusqu'à atteindre celui de son adversaire, les arbitres devant alors, le cas échéant être informés du nom et du numéro de chaque joueur exclu. Tout joueur (ou joueuse) retiré ne pourra plus prendre part à la séance de tirs au but. (Sauf dans les cas susmentionnés).

Loi 11 : Hors-jeu

Les hors-jeux n'existent pas en Futsal.

Loi 12 : Fautes et incorrections

Le tacle sera toléré sous réserve qu'il soit exécuté avec l'intention de jouer le ballon, les pieds collés au sol. A aucun moment, le joueur victime ne devra être touché. (Avant, pendant ou après le tacle). Sanction : coup-franc direct à l'endroit de la faute **et avertissement. exclusion de 2 mn.**

Les fautes commises sont toujours laissées à l'appréciation de l'arbitre.

Les règles applicables concernant le cumul des fautes sont les suivantes :

Tous les coups francs directs sont comptabilisés sur l'ensemble du match :

A compter de la 4^{ème} faute et les et les suivantes pour les matchs de 10 mn et moins

A compter de la 5^{ème} faute et les et les suivantes pour les matchs de 11 mn à 19 mn

A compter de la 6^{ème} faute et les et les suivantes pour les matchs de 20 mn et plus

Loi 13 : Coups francs

Coup franc direct ou indirect identique au foot à 11 (ou à 8 suivant la catégorie d'âge), adversaire à 5 mètres minimum du ballon. Ballon arrêté au bon endroit, exécution dans les 4 secondes après le signal de l'arbitre.

Loi 14 : Penalty

Au moment de l'exécution du penalty, le gardien (ou la gardienne) de but doit avoir, au moins un pied sur la ligne de but, entre les montants (ou au même niveau que celle-ci si le pied ne touche pas le sol)

Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté en direction du but adverse et a clairement bougé.

Loi 15 : Rentrée de touche

Les rentrées de touche s'effectuent au pied, ballon immobile sur la ligne dans les 4 secondes, de l'endroit où le ballon est sorti, adversaire situé à 5 mètres. Infraction : remise en jeu effectuée par l'adversaire.

Lorsque le ballon ne pénètre pas sur le terrain ou lorsqu'il en ressort sans qu'aucun joueur (ou joueuse) n'y ait touché, la remise en touche sera à refaire par l'équipe adverse.

But direct non valable reprise du jeu par une sortie de but.

Loi 16 : Coup de pied de but (Dégagement du gardien)

Remise en jeu à la main du gardien (ou gardienne) si le ballon est sorti en ligne de but.

Le gardien (ou gardienne) ne peut jouer qu'un seul ballon dans sa propre moitié de terrain, que ce soit par un dégagement à la main sur sortie de but ou en tant que joueur de pied y compris sur une passe adressée de la tête, du genou, ou de la poitrine sauf s'il a été touché par un joueur adverse. Passé la moitié du terrain, le gardien devient un joueur (ou joueuse) normal. L'équipe sera sanctionnée par un coup franc indirect à l'endroit où le gardien (ou gardienne) a touché le ballon **une deuxième fois**. Si le gardien (ou gardienne) touche le ballon dans sa surface de réparation pour le coup franc indirect, le ballon sera alors placé sur la ligne de la surface à l'endroit le plus proche de l'infraction. Cette modification a pour but de pénaliser les comportements trop défensifs des joueurs (ou joueuses) qui font de nombreuses passes à leur gardien (ou gardienne). Dans toutes les circonstances de jeu, le gardien (ou gardienne) de but dispose de 4 secondes pour jouer le ballon dans sa propre moitié de terrain **sous peine d'être sanctionné d'un Coup Franc Indirect (CFI)**. Le gardien (ou gardienne) ne peut

pas mettre de but direct sur remise en jeu à la main, le ballon est remis en jeu en sortie de but pour l'adversaire.

Loi 17 : Coup de pied de coin

Adversaire à 5 mètres minimum du ballon, exécution dans les 4 secondes.

Infraction : coup franc indirect, la remise en jeu est effectuée par le gardien (ou gardienne) comme une sortie de but.

But direct valable.

Loi 18 : Réserve

Loi 18 : Exclusion temporaire

~~Les arbitres ont la possibilité d'exclure temporairement tout joueur (ou joueuse) qui selon leur opinion se rendrait coupable de fautes intentionnelles d'anti-jeu, de contestation des décisions, d'attitude d'énervement etc.~~

~~L'exclusion temporaire est de 2 minutes. Un joueur (ou joueuse) exclu temporairement laisse son équipe en infériorité numérique durant ces 2 minutes.~~

~~Le joueur (ou joueuse) exclu temporairement ne pourra revenir en jeu que lors d'un arrêt de jeu.~~

~~Un joueur (ou joueuse), qui reçoit une deuxième exclusion temporaire dans le même match, sera exclu définitivement du match.~~

~~Important : L'équipe sanctionnée évoluera en infériorité numérique pendant 2 minutes complètes, y compris en cas de but encaissé.~~

~~Moins de 3 joueurs (ou joueuses) gardien (ne) compris, arrêt définitif du match.~~

Proposition de supprimer cet article afin d'être au même niveau de réglementation que la LFN

Loi 19 : Exclusion

Un joueur (ou joueuse) exclu pendant un match sera systématiquement suspendu pour le match suivant. Il devra quitter le terrain, le banc de touche et les abords immédiats du terrain. A l'issue de 2 minutes d'infériorité numérique, l'équipe, en sous nombre, pourra se compléter par un des remplaçants inscrit sur la feuille de match. Cette complétion ne pourra se faire que lors d'un arrêt de jeu.

Important : L'équipe sanctionnée évoluera en infériorité numérique pendant 2 minutes complètes, ~~y compris en cas de but encaissé.~~

Lors des 2 minutes d'exclusion, si l'équipe en infériorité numérique encaisse un but, elle pourra se compléter. Toutefois si l'équipe évolue en double infériorité numérique (5 contre 3), un seul joueur pourra compléter son équipe et dans ce cas au bout des 2 minutes l'équipe pourra de nouveau être à 5.

Dans le cas où les deux équipes se trouvent en infériorité numérique, ce n'est qu'au bout des 2 minutes que le complément pourra s'effectuer.

Loi 20 : Avertissement – exclusion

Les avertissements ou exclusions pris durant toutes les compétitions futsal du District de l'Eure de Football, ne sont pas cumulables avec les cartons pris au foot à 11 et réciproquement sauf faute grave.

Concernant les sanctions prononcées par les instances disciplinaires dans le cadre des compétitions Futsal, les dispositions de l'article 226 des RG de la FFF s'appliquent de plein droit.
