



DISTRICT DU CANTAL DE FOOTBALL

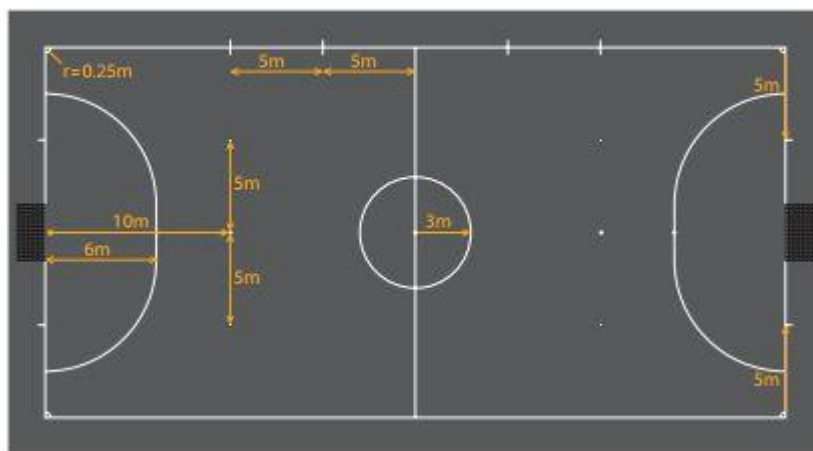
RÈGLEMENT FUTSAL

Saison 2022 - 2023

U11-U13-U15-U18

1/ Le terrain

Les dimensions du terrain de jeu



2/ Equipe :

- Chaque équipe peut présenter 12 joueurs (10 en U13)
- 4 joueurs + 1 gardien de but et 7 remplaçants (5 en U13)
- Les joueurs doivent obligatoirement présenter une licence
- Prévoir **deux jeux de maillots** de couleurs distinctes

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 une blessure.

Remplacements :

Les remplacements sont **illimités** durant la partie et peuvent se faire en jeu.

Les joueurs remplaçants et remplacés doivent entrer et sortir par la zone de remplacement située devant les bancs de touche (voir schéma ci-dessus), 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 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.

Les bancs de touche des équipes sont toujours positionnés « côté défense ».

Changement de côté pour la seconde période.

3/ Temps de jeu et Temps Mort :

Le temps de jeu par match est de 20 min en U15 et U18. En U11 et U13, elle sera de 12min.

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 le demande et n'est plus en jeu.

Les remplacements peuvent s'effectuer uniquement à la reprise du jeu.

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, chaussure « non marking », shorts, chaussettes, protège tibias sont obligatoire.
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 chrono et un sifflet.

6/ Arbitres :

Les rencontres seront dirigées par des arbitres officiels ayant suivi la formation de FUTSAL.
S'il n'y a pas d'arbitres officiels, une des équipes ne jouant pas doit proposer un arbitre central coté table de marque et un juge de touche côté opposé.

7/ Fautes et incorrections :

Le même règlement que pour la pratique extérieure est applicable

Sauf : Tacles et charges sont autorisés, mais règlementés de la façon suivante :

- **Charges** -> épaules contre épaules, sans témérité, excès d'engagement ou imprudence
- **Tacles** -> autorisés à condition de ne toucher **QUE** le ballon et pas le joueur.

Le tacle s'applique aussi pour le gardien dans sa surface

Si un joueur est **exclu** (carton rouge), l'équipe joue à 4 pendant 2 minutes. Elle pourra ensuite se compléter avec un joueur remplaçant. **Le joueur expulsé ne peut plus participer a aucune des rencontres du plateau et son dossier transmis a la commission sportive.**

Si, durant ces 2 minutes, l'équipe encaisse un but, elle pourra se compléter, sans attendre la fin des 2 mn.

Si elle marque un but, elle reste à 4 jusqu'à la fin des 2 mn 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.

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 et le ballon doit sortir de la zone des 6 mètres de la surface de réparation. 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. Si le ballon ne sort pas de la dite surface, le dégagement sera à rejouer.

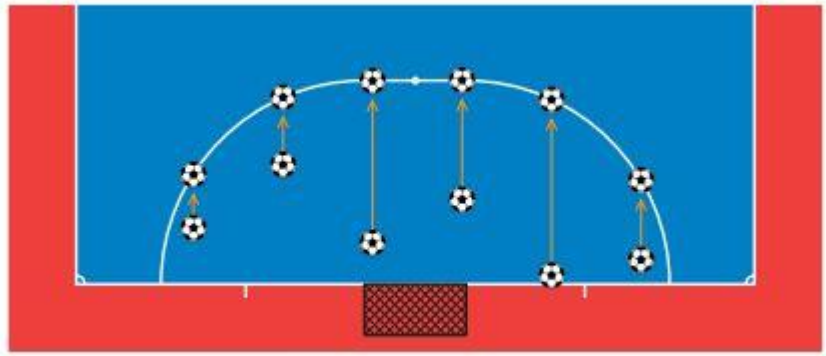
Sur un dégagement effectué à la main, le gardien ne peut pas retoucher le ballon après sa relance sauf si un joueur de l'équipe adverse l'a touché auparavant.

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.

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.

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.



Cumul des fautes :

Seules les fautes entraînant un CFD sont comptabilisées pour le cumul des fautes.

Après qu'une équipe aura cumulée 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 5m 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 surface de réparation 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.

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.

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

Coup Franc Indirect

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du gardien de but qui :

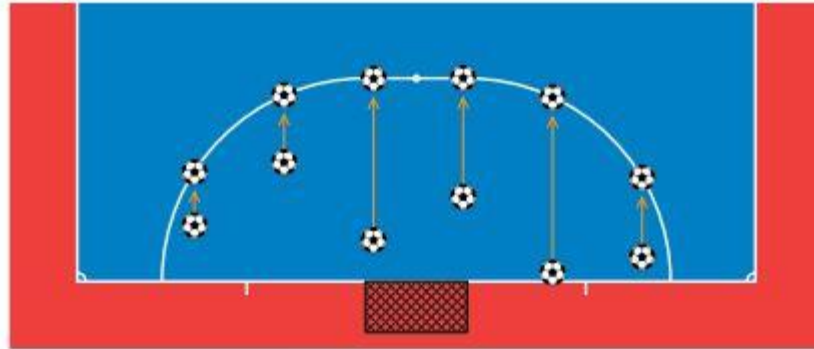
- Garde le ballon **en main ou au pied** pendant plus de 4 sec dans sa propre moitié de terrain
- Après avoir joué le ballon, le retouche dans sa propre moitié de terrain sur une passe volontaire du pied d'un coéquipier, avant que le ballon n'ait été joué ou touché par un adversaire
- Touche le ballon 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.

Les évolutions concernant la suppression de la double peine lors d'actions d'anéantissement d'occasion de but sur des fautes de pied où le joueur a tenté de jouer le ballon, dans sa surface de réparation, ne sont pas prises en compte en FUTSAL. Ce sera systématiquement exclusion + Pénalty.

8/ Coup d'envoi :

Le ballon doit avoir été botté vers l'avant et avoir clairement bougé, adversaires à 3 mètres. **Il est interdit de marquer sur le coup d'envoi.**

9/ Ballon en jeu ou hors du jeu :

Mêmes règles que pour 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/ Rentrée de Touche :

Au pied, ballon à l'arrêt sur la ligne de touche (ou 25 cm en dehors du terrain) à l'endroit de la sortie du ballon (pieds à l'extérieur du terrain pour la prise d'élan). 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.

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

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 en sortie de but (sauf si l'adversaire n'est pas à 5 m).

12/ 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.



Nota : les hors-jeu 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 3ème faute
8 minutes	2 fautes	à la 3ème faute
10 minutes	3 fautes	à la 4ème faute
12 minutes	3 fautes	à la 4ème faute
13 minutes	3 fautes	à la 4ème faute
15 minutes	3 fautes	à la 4ème faute
17 minutes	4 fautes	à la 5ème faute
20 minutes	4 fautes	à la 5ème faute
25 minutes	5 fautes	à la 6ème faute
30 minutes	5 fautes	à la 6ème faute

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. Egalement, **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.
- 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. **Même chose sur un penalty à 6m**.
- 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