

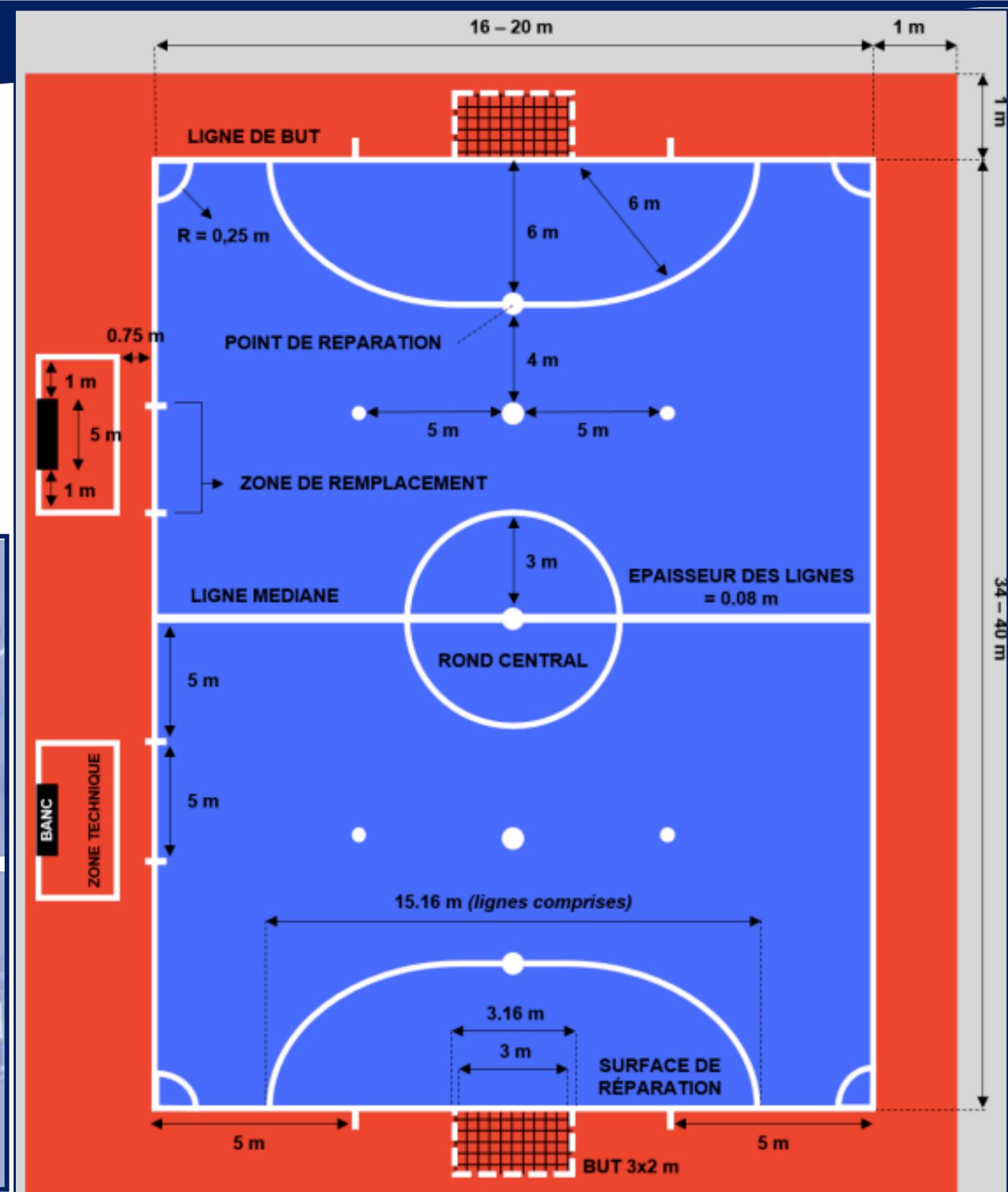
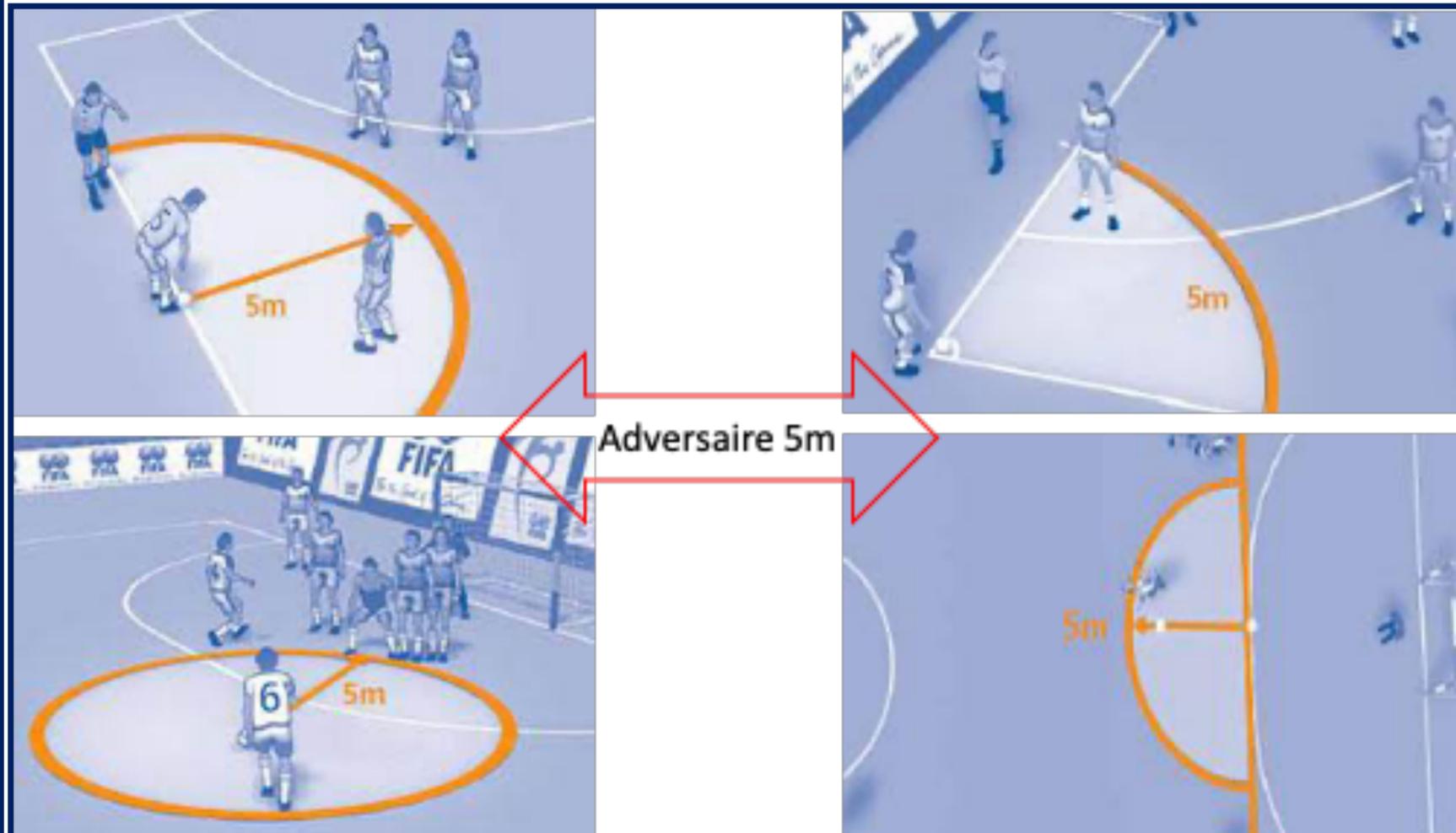


# Futsal

*Saison 2023-2024*

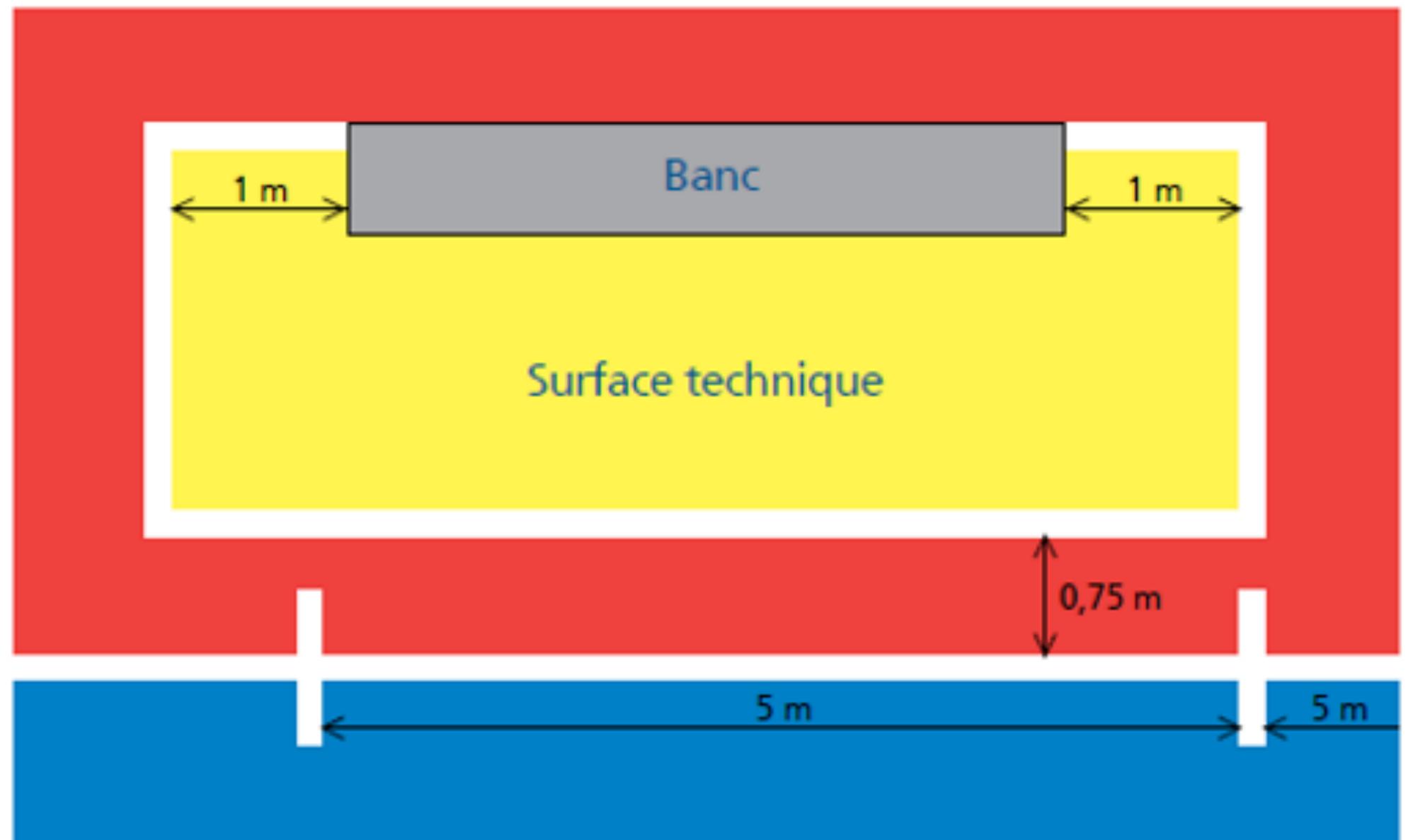


# Loi 1 : LE TERRAIN



# Loi 1: LE TERRAIN

## La zone de remplacements et la surface technique



## Loi 2 : Le ballon



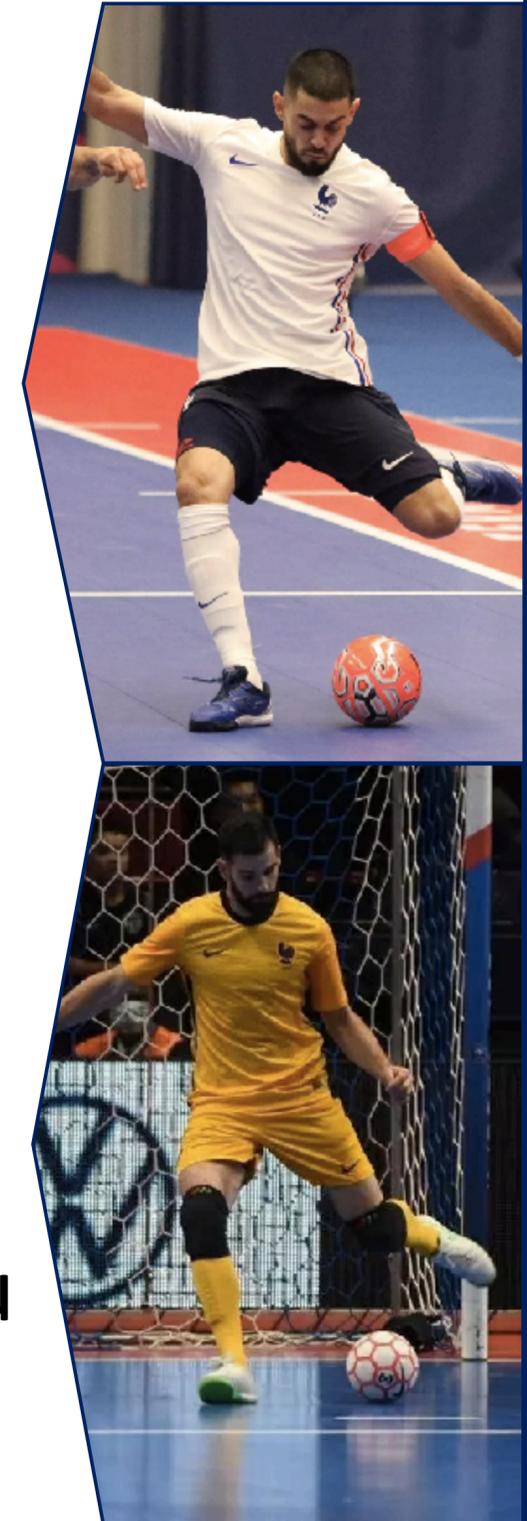
Ballon spécifique Futsal en cuir T4

## Loi 3 : Nb joueurs par équipe

- 5 joueurs dont 1GB (7 remplaçants max)
- 3 joueurs minimum dont 1 GB (sinon arrêt de la rencontre)
- Remplacements illimités à la volée (pas d'arrêt de jeu, le remplaçant entre lorsque le remplacé est sorti du terrain)

# Loi 4 : Équipements des joueurs

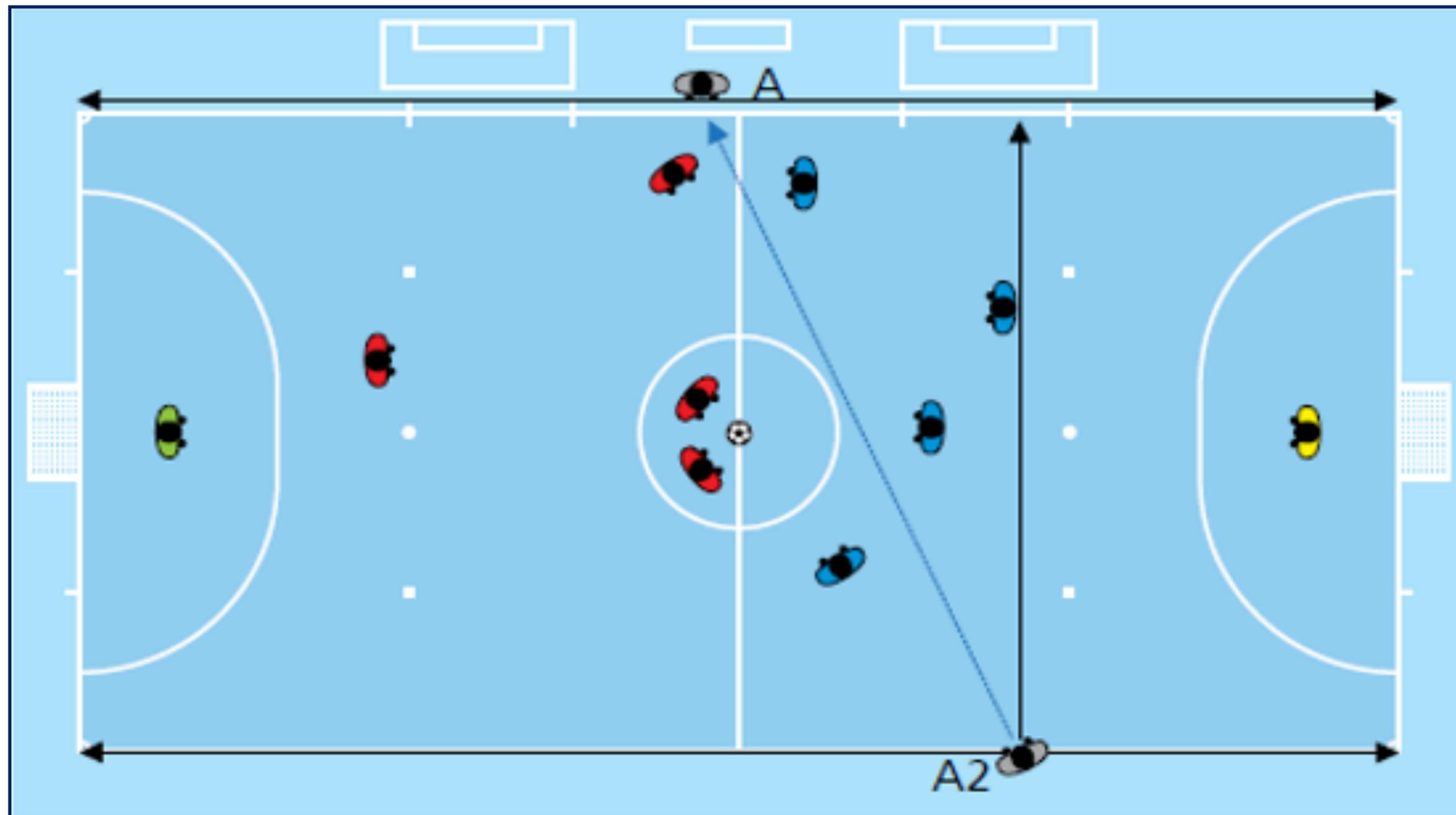
- Maillots numérotés par rapport à la feuille de match
- Protèges-tibias obligatoires
- Chaussures avec semelles claires **OBLIGATOIRES**
  
- **Gardien** : maillot d'une couleur différente
- **Si Power-play (gardien volant)** : maillot d'une couleur différente ou chasuble (garder son numéro visible)

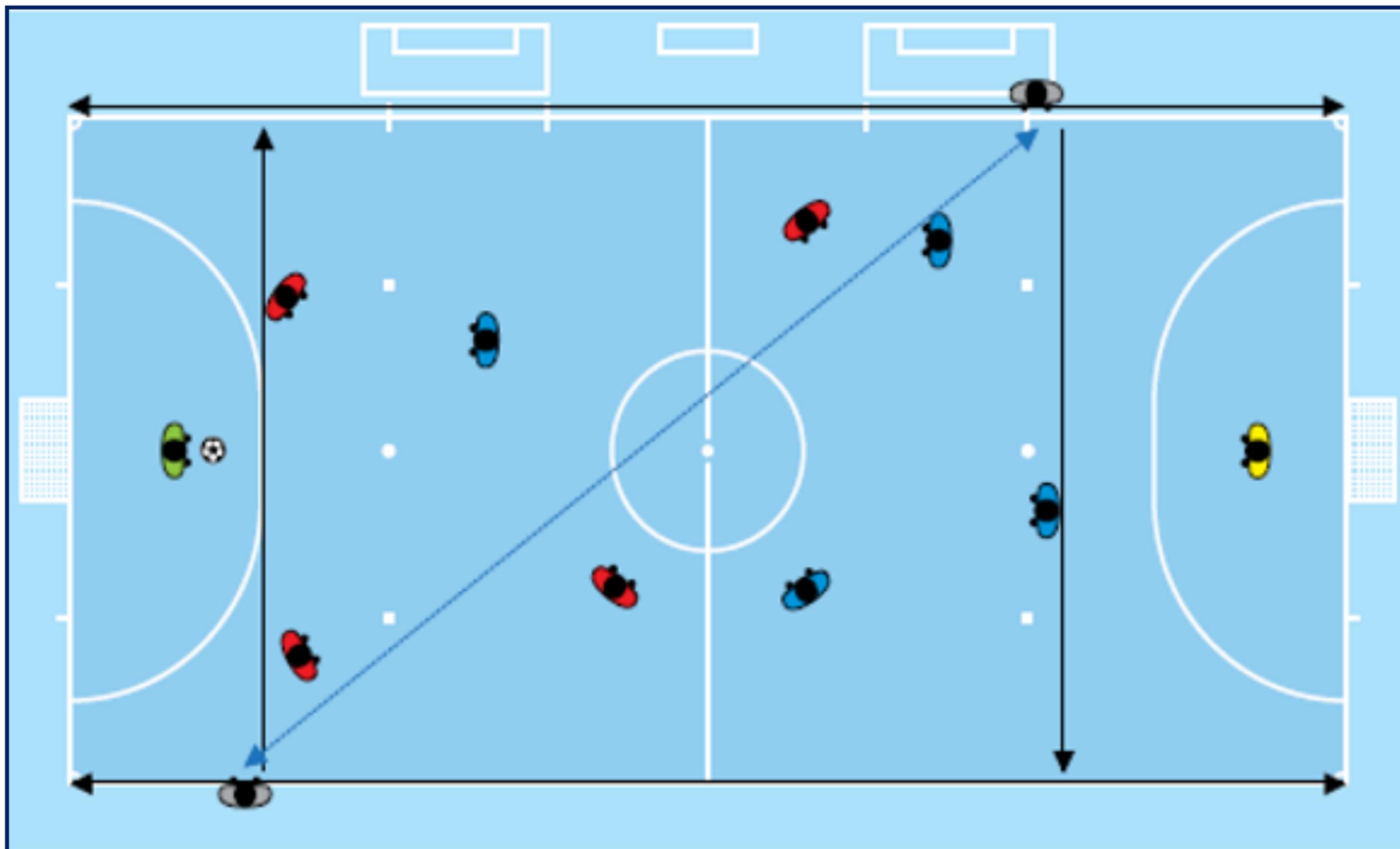


# Loi 5 : Arbitrage

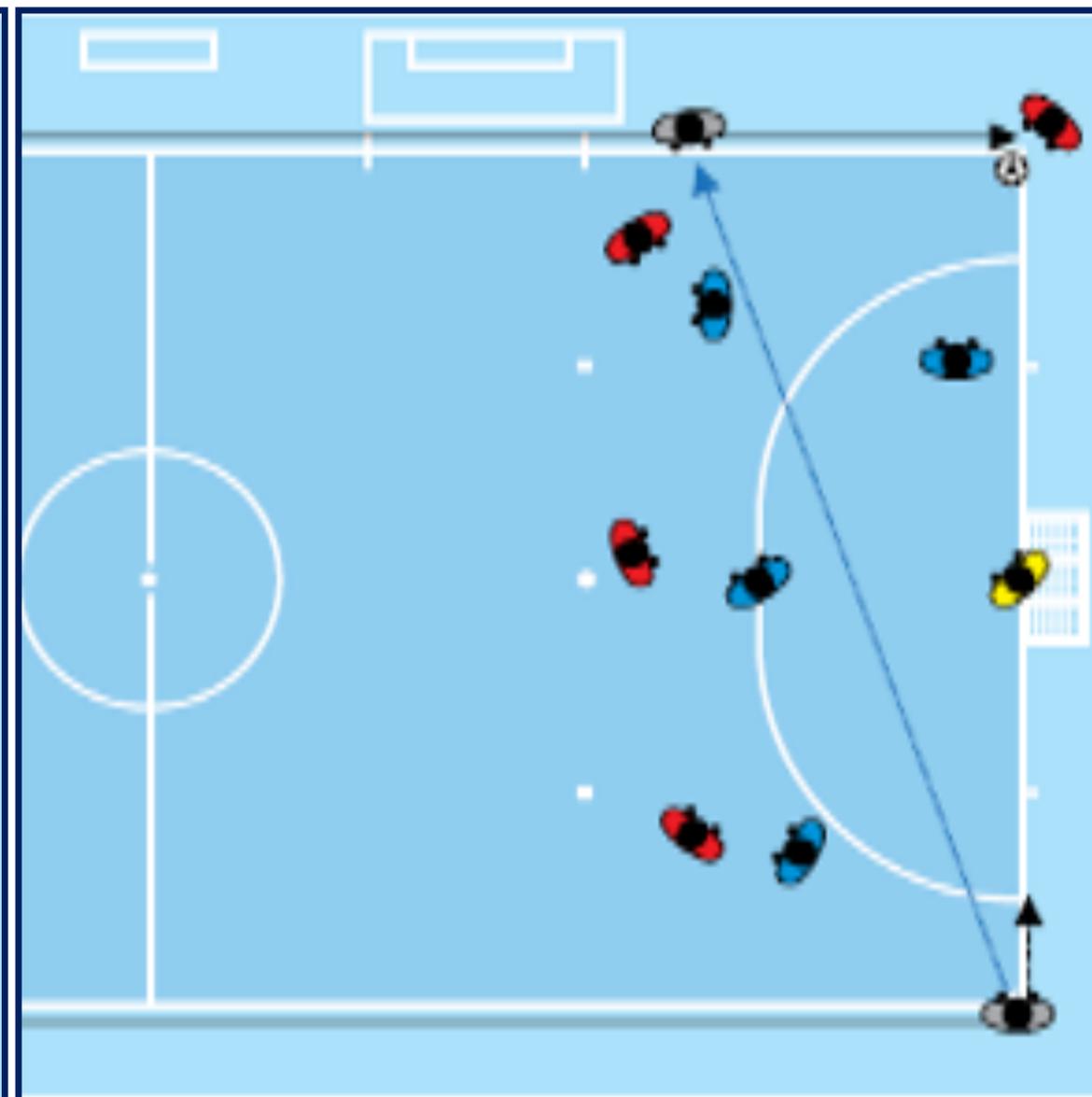
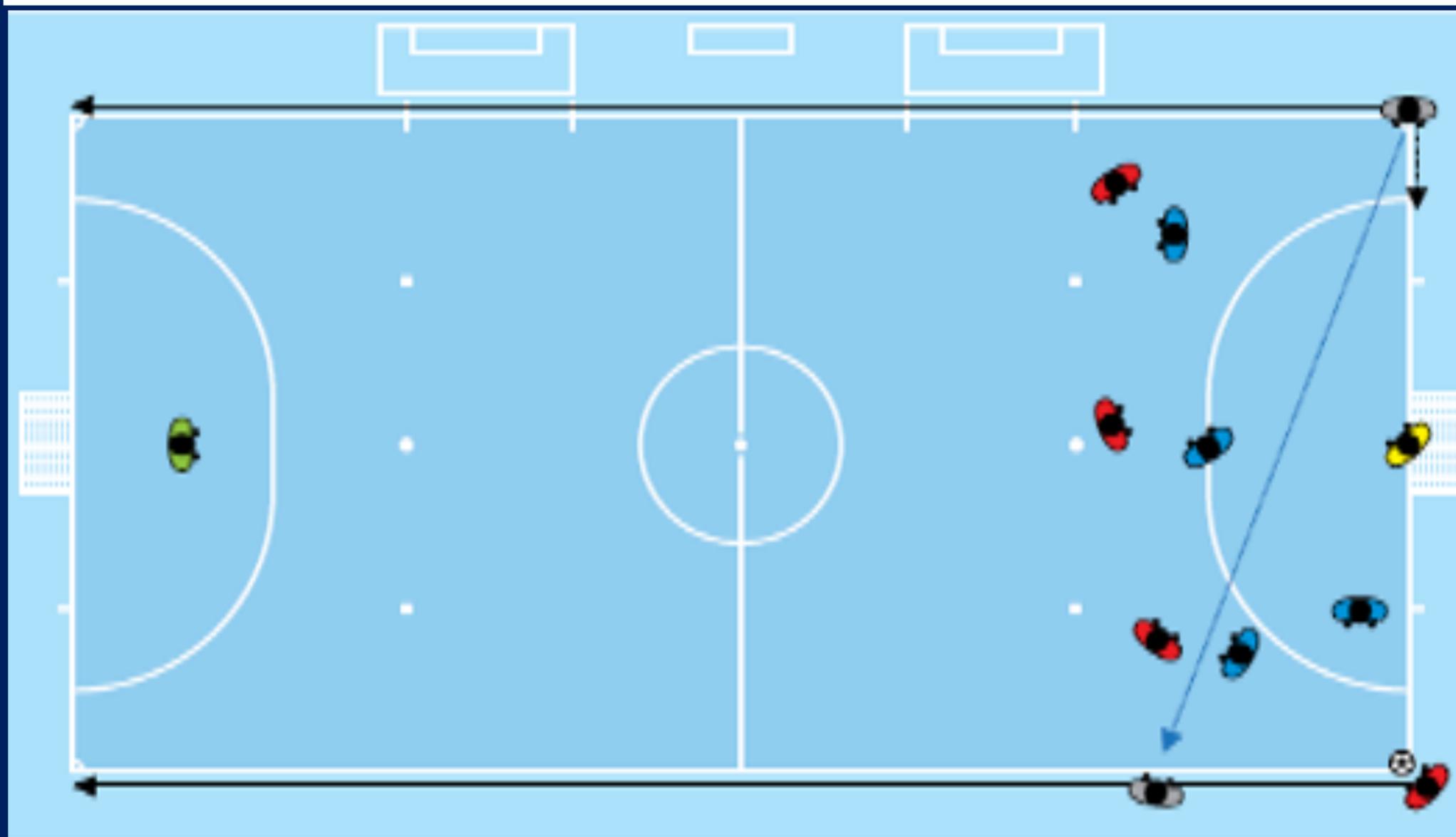
2 arbitres  
par match

+ 1 à la table de  
marque

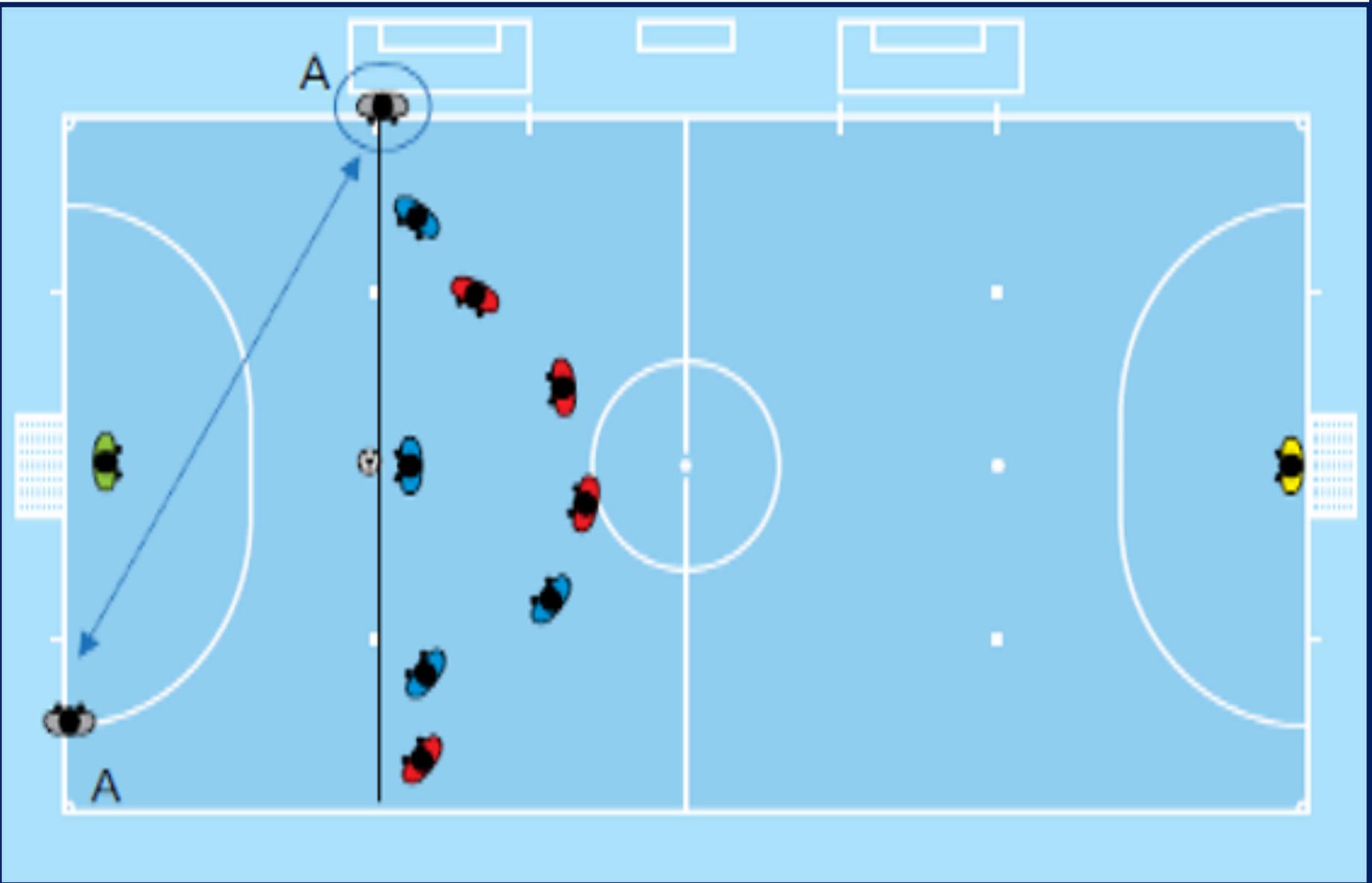
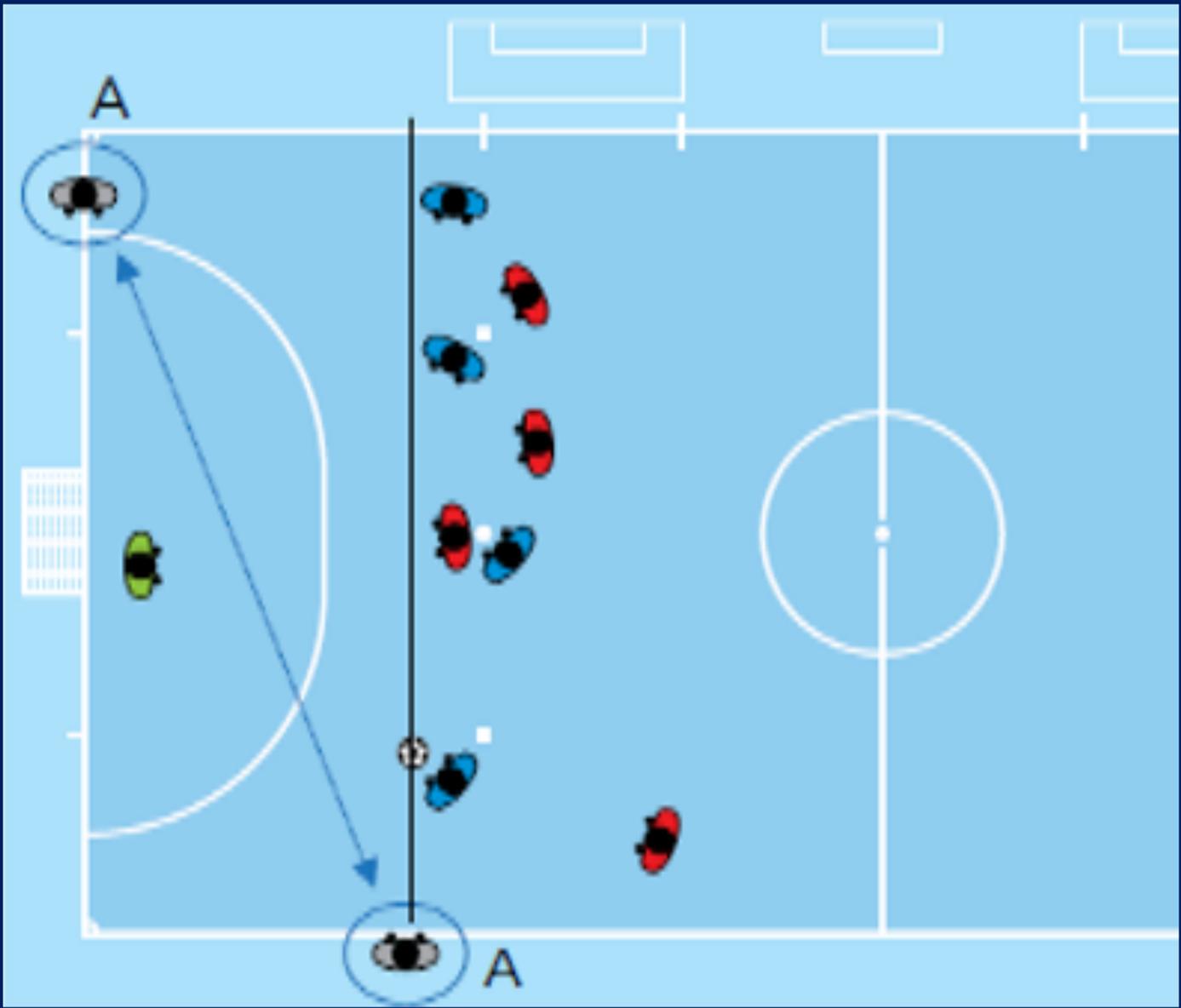




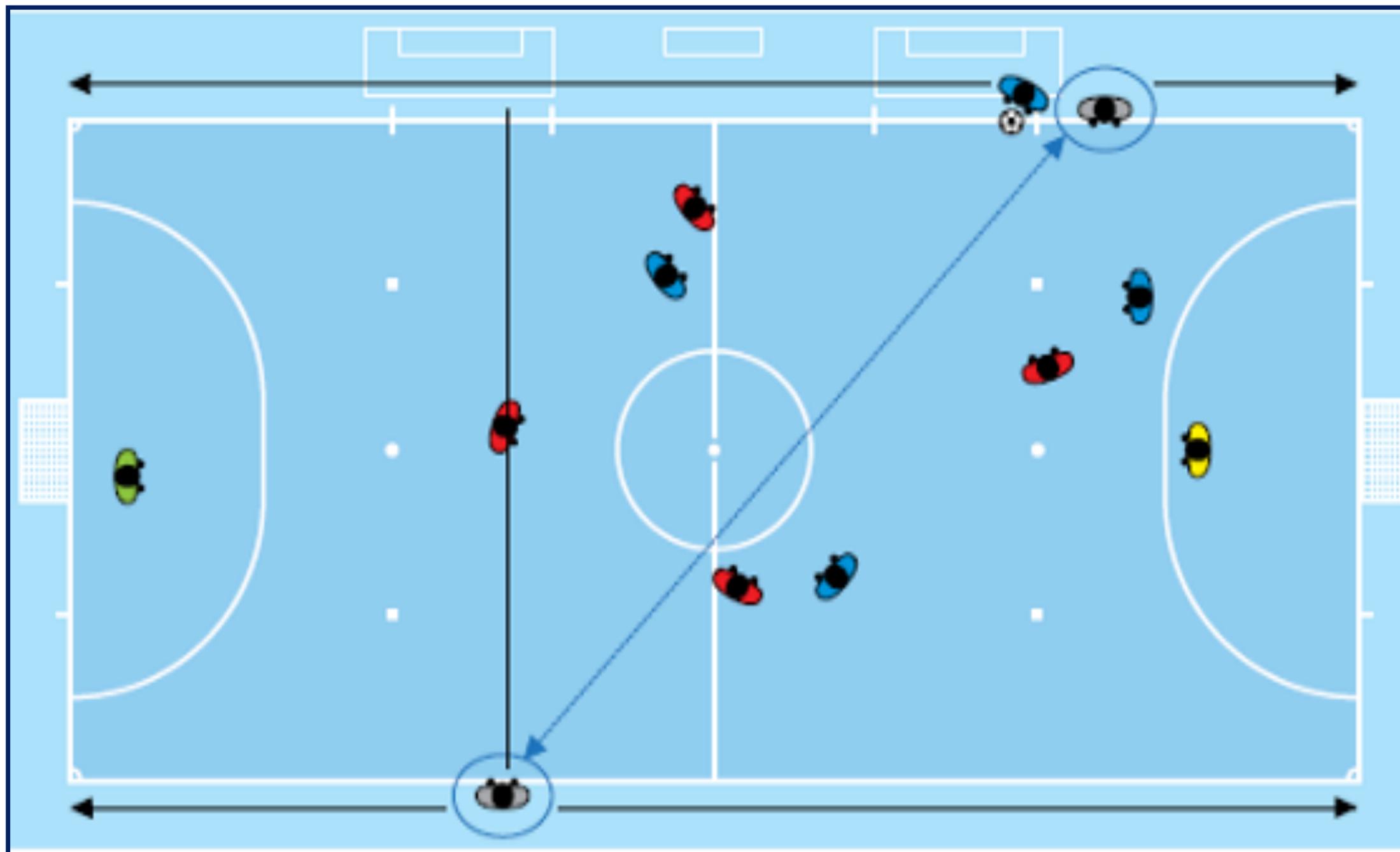
# Positionnement sur coups de pieds de coin



# Positionnement sur Tir de pénalité à 10m



# Positionnement sur rentrées de touche



## **Loi 6 : Table de marque et officiels**

- Assurer par un (ou deux) membre(s) de la commission Futsal
- 1 arbitre en soutien (vérification licences, ...)
- Si possible (ou besoin), 1 personne du club accueil

## **Loi 7 : Durée des matchs**

- Durée des matchs fixée en début de saison en fonction de la compétition et de la catégorie
- Temps morts : 1 par période uniquement sur les matchs de championnats Futsal Séniors
- Fin des matchs au buzzer (CF et Pénaltys tirés après si la faute est subie avant le buzzer).

## Loi 8 : Coup d'envoi

- Tous les joueurs dans leur moitié de terrain (excepté le joueur qui exécute le coup d'envoi)
- Peut se faire en avant, en arrière ou latéralement
- Adversaires à 3m (derrière ou sur le côté)
- Possibilité de marquer directement

## Loi 9 : Ballon en jeu ou hors jeu

- Ballon touche le plafond = remise en touche à l'équipe adverse au plus proche

## Loi 10 : But marqués

- Un GB ne peut pas marquer de la main sinon sortie de but
- Idem extérieur

## Loi 11 : Hors-jeu

- Inexistants au Futsal

# Loi 12 : Fautes et Incorrections

## CFD

- Idem football
- Interdiction de charger irrégulièrement
- Pas de tacle en pratique associée (sauf si pas d'adversaire a proximité)

## CFI

- Idem football extérieur
- Si GB garde le ballon 4" dans son camp
- Si le GB touche 2 fois le ballon dans son camp lors d'une possession

# Loi 13 : Coups-francs et cumul des fautes (CDF)

Adversaire à 5m puis 4" pour jouer (décompte par l'arbitre) sinon CFI pour l'adversaire

- Règle de l'avantage mais la faute est comptabilisée
- Tous les CFD sont comptabilisés sur l'ensemble du match
- Tir de pénalité à 10m (7m pour U11 et U13) :
  - À partir de la 4<sup>ème</sup> faute pour des matchs de 15min ou moins
  - À partir de la 5<sup>ème</sup> faute pour des matchs de 16min à 19 min
  - À partir de la 6<sup>ème</sup> faute pour des matchs de 20min ou plus

## Loi 14 : Penalty

Faute dans la surface de réparation = pénalty à 6m (ligne continue) face au but

## Loi 15 : Rentrée de touche

- Au pied, ballon immobile sur la ligne de touche
- Impossible de marquer directement sur touche sinon sortie de but
- Adversaire à 5m puis 4" pour jouer (si le joueur choisit de jouer alors que l'adversaire n'est pas à distance, le jeu se poursuit)

## **Loi 16 : Sorties de but**

- Remise en jeu à la main par le GB (4" pour jouer sinon CFI sur ligne des 6m)
- Adversaire hors de la surface de réparation
- Ballon en jeu lorsque le ballon est lancé ou dégagé (plus obligé de sortir de la surface pour être en jeu)
- Impossibilité de marquer directement sur une sortie de but

## **Loi 17 : Coups de pieds de coin**

Adversaire à 5m puis 4" pour jouer sinon sortie de but pour l'équipe adverse

# Loi 18 : Passe au gardien

- Le gardien ne peut pas reprendre le ballon à la main sur une passe en retrait (U11 à Séniors) sinon CFI sur ligne des 6m au plus proche et perpendiculairement à la faute
- Possibilité de jouer 1 fois avec le gardien par possession dans son camp

# Précisions :

- Le gardien peut relancer à la main à n'importe quel endroit du terrain
- Le gardien, **après avoir capté le ballon**, peut jouer de volée ou demie-volée
- Le tacle n'est pas autorisée en pratique associée mais il l'est en pratique spécifique (à l'appréciation de l'arbitre)

# GESTUELLE DE L'ARBITRE



Gestuelle vue par  
tous et expliquée  
(pédagogie)



## 1. Signaux à effectuer par au moins un arbitre



Coup d'envoi/reprise du jeu



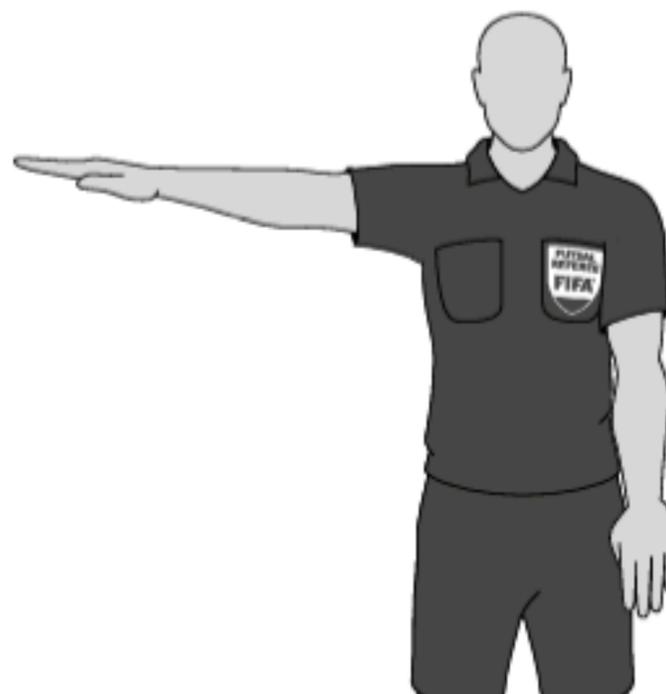
Rentrée de touche (Option 1)



(Option 2)



Coup franc direct/penalty (Option 1)



(Option 2)



Corner (Option 1)



(Option 2)



**Sortie de but (Option 1)**



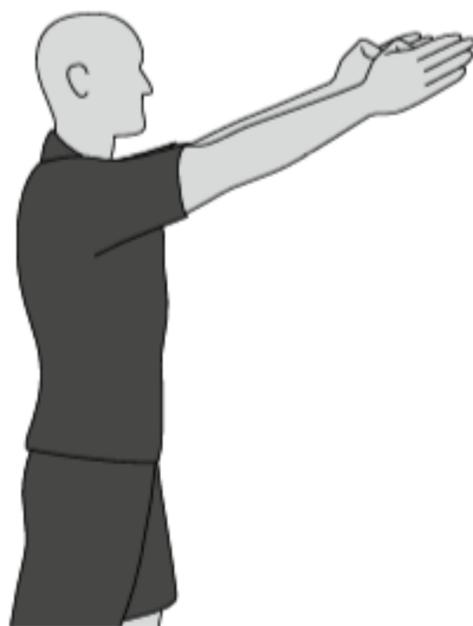
**(Option 2)**



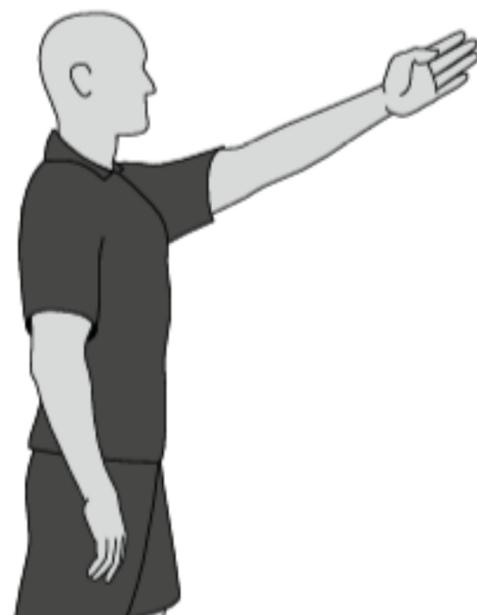
**Avertissement  
(carton jaune)**



**Exclusion  
(carton rouge)**



**Avantage pour une  
infraction possible  
d'un coup franc direct**



**Avantage pour une  
infraction possible  
d'un coup franc indirect**



**Coup franc indirect**



**Temps mort**

## DÉCOMPTE DES QUATRE SECONDES



(Étape I)



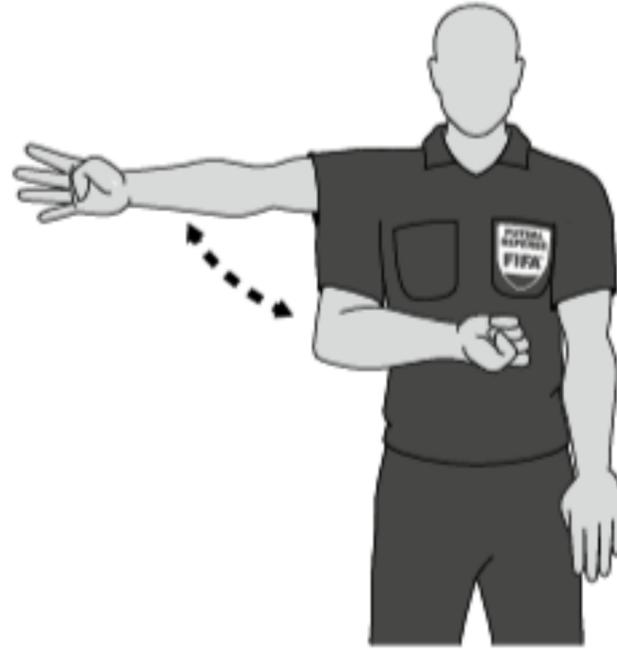
(Étape II)



(Étape V)



(Étape III)



(Étape IV)

Au moins un des arbitres doit clairement indiquer le décompte des quatre secondes :

- lors des reprises du jeu suivantes :
  - corners ;
  - rentrées de touche ;
  - sorties de but ;
  - coups francs directs ou indirects (y compris les coups francs directs à partir de la sixième faute cumulée) ;
- lorsque le gardien a le contrôle du ballon dans sa propre moitié de terrain.

Les arbitres ne font pas le décompte des quatre secondes pour les reprises du jeu suivantes :

- coups d'envoi ;
- penalties.



# CONCLUSION



- Connaissance des règles
- Connaissance du jeu
- Bienveillance et pédagogie
- Explications claires et précises
- Rigueur et humilité



*"Au plus près des clubs Vosgiens"*