



DISTRICT DE LOIRE
ATLANTIQUE
ESPACE FERNAND SASTRE
ERDRE ACTIVE LA BOULAIS
14 rue du leinster
BP 4205
44242 LA CHAPELLE sur ERDRE

LE FUTSAL ...

C'est un véritable football, à effectif réduit, avec des règles et un ballon, spécifiques.

Il se pratique aussi bien en salle qu'en plein air, sur un terrain de handball, avec quelques tracés supplémentaires et équipé de buts de handball.

Le FUTSAL favorise le jeu sans contact physique (tacles et charges interdits) et la priorité est donnée, à la technique, en mouvement. Les joueurs touchent fréquemment le ballon et les tirs au but sont nombreux.

En Futsal, tout le monde attaque, tout le monde défend !

Le règlement est conçu pour favoriser le jeu rapide et exiger des joueurs, un comportement **FAIR-PLAY**.

Sur tout coup franc, coup de pied de coin ("corner"), dégagement du ballon, rentrée de touche (au pied), le joueur a 4 secondes pour remettre la balle en jeu, l'adversaire recule au minimum à **5 mètres** du ballon.



Copyright © 2002 - Patrice Mizzi

L'ARBITRE...



A retenir:

- ⇒ Je siffle uniquement lorsque cela est nécessaire !!! (sifflet Fox)
- ⇒ J'indique la **direction** de l'équipe qui bénéficie du coup franc, de la remise en jeu (bras tendu à l'horizontal et dans le sens de l'équipe qui attaque ou qui devient attaquante)
- ⇒ Je décompte les 4 secondes avec les doigts (bras fléchi en montrant 1 doigt, puis 2, ...)
- ⇒ J'indique à l'adversaire qu'il n'est pas à 5 mètres, sur la touche, le coup franc, le coup de pied de coin (main avec les doigts écartés)
- ⇒ Je ne rentre sur le terrain que si cela est strictement nécessaire, sinon je risque de ralentir le jeu.
- ⇒ Je favorise le **jeu rapide**
- ⇒ Je suis **intransigeant sur les tacles et les charges**, le long de la ligne de touche
- ⇒ Je me **déplace** pour être très près de l'action
- ⇒ Je reste très attentif et prêt à intervenir
- ⇒ Je peux faire des erreurs mais je m'informe sur le **règlement**
- ⇒ Si le gardien n'a pas le droit de recevoir le ballon, l'arbitre maintient un bras levé à la verticale.

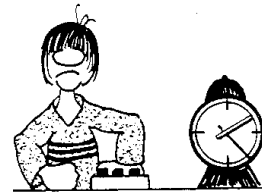
Rôle du deuxième arbitre :



- ⇒ Il couvre le côté du terrain opposé à celui de l'arbitre. Il est également autorisé à utiliser le sifflet. Il aide le 1^{er} arbitre à veiller à l'application des Lois du Jeu dans le match.
- ⇒ Il a le pouvoir d'arrêter le jeu pour toute infraction aux Lois du Jeu.
- ⇒ Il s'assure que les remplacements sont effectués correctement.

Et la table de marque ...

Rôle du chronométrateur :



- ⇒ Il gère le temps de jeu en :
 - enclenchant le chronomètre à partir du coup d'envoi
 - si on joue en temps décompté, en :
 - arrêtant le chrono lorsque le ballon est hors jeu
 - ré-enclenchant le chrono après une rentrée de touche, une remise en jeu, un coup de pied de coin, un coup franc,...
- ⇒ Il gère le temps d'exclusion du joueur puni (2 minutes)
- ⇒ Il assure le chronométrage des périodes de temps mort de 1 minute
- ⇒ Il annonce par un coup de sifflet (ou signal acoustique) la fin du temps de jeu réglementaire

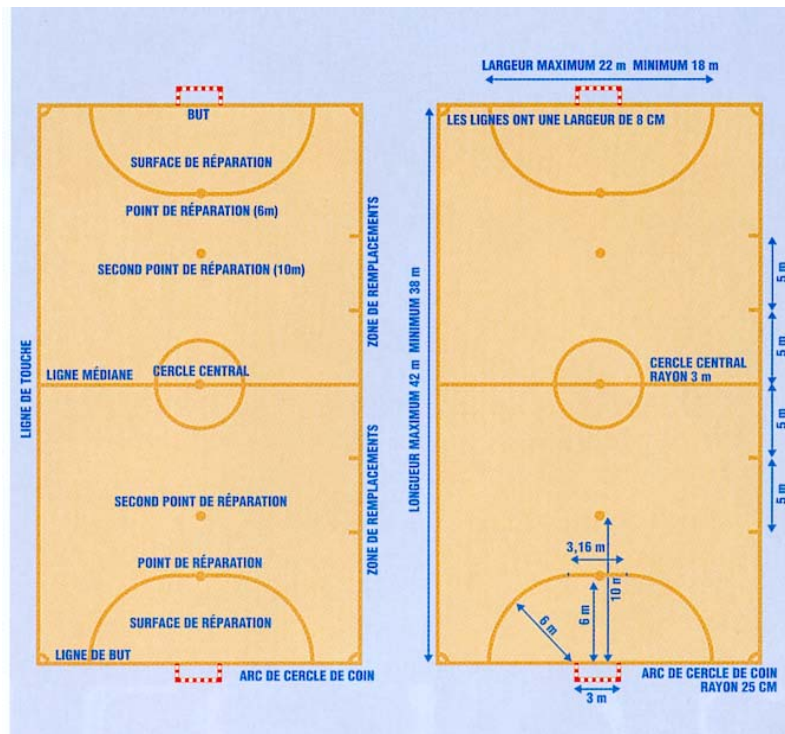
Rôle du 3^{ème} arbitre ou secrétaire :



- ⇒ Il fait le compte des 5 premières fautes commises par chacune des équipes, lors de chaque mi-temps et les affiche.
- ⇒ Il fait le compte des arrêts de jeu, en prenant note des raisons les ayant entraînés
- ⇒ Enregistre le numéro des joueurs qui ont marqué des buts, qui ont été avertis ou exclus

QUELQUES LOIS DU JEU....

Loi 1 • TERRAIN DE JEU



Loi 12 • FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF

⇒ Coup franc direct :

Le joueur qui commet par inadvertance, par imprudence ou par excès de combativité l'une des dix 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 (exécution sur la ligne des 6 mètres) si la faute a été commise dans la surface de réparation.

- Donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire
- Faire ou essayer de faire un croche-pied
- Sauter sur un adversaire
- Charger un adversaire, même avec l'épaule
- Frapper ou essayer de frapper un adversaire ou cracher sur lui
- Bousculer un adversaire

Un coup franc direct est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui commet l'une des fautes suivantes :

- Tenir un adversaire
- Cracher sur un adversaire
- S'élaner pour tenter de jouer le ballon alors que celui-ci est déjà joué ou tenté d'être joué par un adversaire (tacle glissé), à l'exception du gardien de but dans sa propre surface de réparation, à condition qu'il ne commette pas de faute par inadvertance, par imprudence ou par excès de combativité
- Toucher le ballon des mains (ceci ne s'applique pas au gardien dans sa surface de réparation)

⇒ Coup franc indirect :

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

- Jouer d'une manière dangereuse
- Faire obstacle à l'évolution d'un adversaire, lorsque le ballon n'est pas joué
- Empêcher délibérément le gardien de but de lâcher le ballon des mains
- Commettre d'autres fautes non mentionnées dans la loi 12, pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'expulser un joueur

Un coup franc indirect est également accordé à l'équipe adverse du gardien de but qui, de l'avis de l'arbitre, commet l'une des fautes suivantes :

- Après avoir touché le ballon, il le reçoit de nouveau, en retour d'un coéquipier avant qu'il n'ait franchi la ligne médiane ou n'ait été joué par un adversaire
- Il touche ou contrôle le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par un coéquipier
- Il touche ou contrôle le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier
- Il touche ou contrôle le ballon des mains ou des pieds, à un point quelconque du terrain de jeu, pendant plus de quatre secondes, sauf si cela se passe dans la moitié de terrain adverse.

Pour ces 3 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.

⇒ Fautes passibles d'avertissement (carton jaune) :

- Le joueur se rend coupable d'un comportement antisportif
- Manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes
- Enfreint avec persistance les Lois du Jeu
- Retarde la reprise du jeu
- Ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, d'une rentrée de touche de pied, d'un coup franc ou d'un dégagement du ballon.
- Pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre
- Quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre

Pour toutes ces fautes, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse.

⇒ Fautes passibles d'exclusion (carton rouge) :

- Faute grossière
- Acte de brutalité
- Crachats, injures
- Annihile une occasion manifeste de but en touchant le ballon délibérément de la main ou en commettant une faute passible d'un coup franc direct ou d'un coup de pied de réparation
- 2nd avertissement

Le joueur exclu ne peut plus participer au match, ni prendre place sur le banc. Son équipe jouera à 1 de moins pendant 2 minutes (un joueur peut rentrer avant ces 2 minutes si son équipe en INFÉRIORITÉ NUMÉRIQUE encaisse un but).

Loi 13 • COUPS FRANCS

Les coups francs sont soit directs ou indirects. Le ballon doit être immobile au moment de la frappe et l'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Loi 14 • CUMUL DE FAUTES

Tous les coups francs directs sont des fautes cumulables. Les 5 premières fautes cumulées par équipe durant chaque mi-temps sont enregistrées dans le rapport du match.

A compté de la sixième faute cumulée par une équipe au cours d'une mi-temps :

- les coups francs accordés pour ces fautes ne peuvent plus être parés par un mur de joueurs
- l'exécutant doit être clairement identifié
- le gardien de but doit rester dans sa surface de réparation à 5 mètres minimum du ballon.
- Tous les autres joueurs doivent rester sur le terrain de jeu, en dehors de la surface de réparation et derrière une ligne imaginaire parallèle à la ligne de but et située à une distance d'au moins 5 mètres du ballon.

Le joueur exécutant le coup franc doit botter le ballon avec l'intention de marquer un but.

JEU DU GARDIEN DE BUT

→ Il ne peut conserver pas le ballon au pied ou à la main, plus de **4 secondes**.

→ Le **dégagement du ballon** est la manière de reprendre le jeu après une sortie de but. Le gardien de but doit remettre le ballon en jeu, **à la main** exclusivement et ne peut retoucher le ballon que si celui-ci a été touché par un adversaire.

Les joueurs ont le droit de donner le ballon, **une seule fois**, à leur gardien de but. Pour la redonner une seconde fois, le ballon doit avoir **franchi la ligne médiane** ou avoir été **touché par un adversaire**.

