

# REGLEMENT FUTSAL

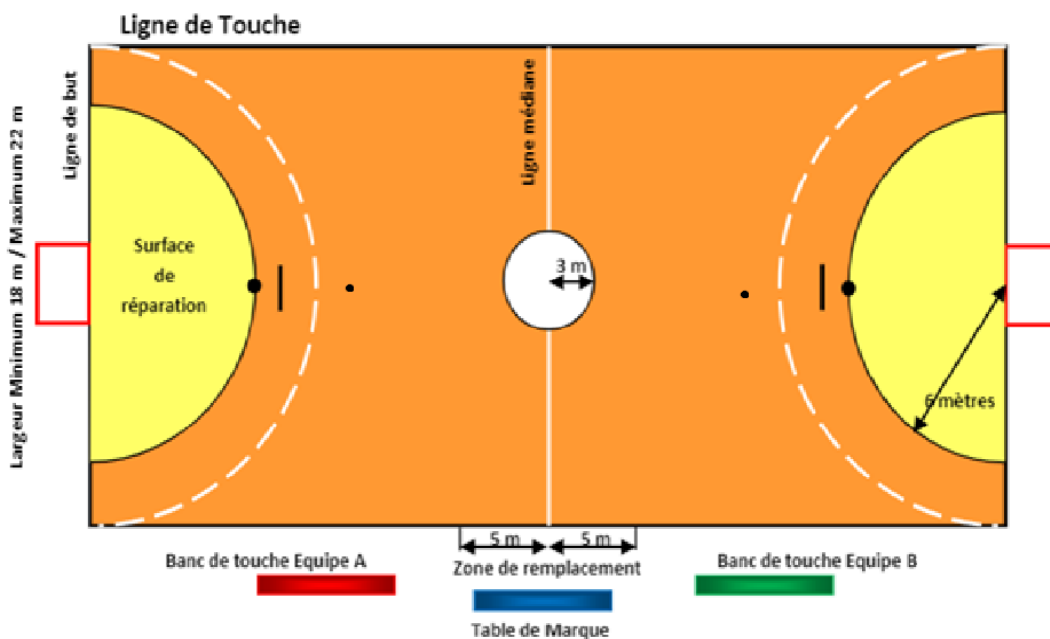
**Niveau District**

**Inter-district**

**Départemental**

Le Futsal est un sport collectif avec ses règles spécifiques, qui diffèrent de celles du Football. Il est basé sur un jeu rapide (règle des 4s), sans charge (le tackle étant interdit dans les pieds d'un joueur), où le fair-play est demandé.

Le terrain



## La règle des 4 s : le joueur a jusqu'à 4 s pour : si 5s, CFI

- **jouer une touche** : la balle doit être arrêtée sur la ligne ou à 25cm en dehors des limites (on conseille de l'arrêter avec la main). On peut accepter un ballon très légèrement en mouvement si le joueur a fait l'effort de l'immobiliser auparavant

- **jouer un 6m** : le gardien, obligatoirement à la main, a 4 s pour dégager n'importe où sur le terrain (la balle doit néanmoins sortir de la surface de réparation)

- **jouer un corner (si 5s balle au gardien et 6m)**

- **jouer un coup franc** : dans le cas où l'arbitre intervient et rentre sur le terrain pour placer le mur à distance réglementaire (5m), exemple sur un CFD dangereux, ou s'il considère qu'il y a contestation et tension, le joueur doit attendre le coup de sifflet de l'arbitre.

## **La règle des 5 m**

-sur tous les ballons arrêtés, l'adversaire doit se mettre à 5m. S'il n'est pas à distance réglementaire ou s'il fait action de jeu, la touche ou le CF peut être à refaire. En cas de récidive ou de contestation, l'arbitre peut siffler un CFD (à l'endroit où le défenseur touche le ballon). Il est demandé aux défenseurs de faire l'effort de reculer à 5m sous les conseils de l'arbitre

## **Les Coups Francs Directs ou Indirects**

Ils sont tous directs sauf dans 3 cas :

1- passe volontaire d'un joueur en direction de son gardien (prise à la main de celui-ci) : dans ce cas-là, on siffle un CFI au 6m, là on est rentré le ballon.

2-quand le gardien touche une seconde fois le ballon : (ex : après un 6m), sans que l'adversaire l'ai touché ou qu'il n'est pas franchi la ligne médiane). Un CFD est alors sifflé à 7m, sans mur, et tous les autres joueurs se placent en retrait du ballon sur une ligne parallèle à la ligne de touche.

3- en cas de changement de joueurs non réglementaire

Pour les fautes collectives (uniquement au Départemental : à la 4<sup>ème</sup> ou à la 5<sup>ème</sup> faute, en fonction du temps de jeu-10 ou 12mn) : dans ce cas, on siffle un pénalty au 7 m (tous les autres joueurs sont en retrait de 5 m sur une ligne parallèle à la ligne de touche.

Le compteur est remis à 0 pour la seconde mi-temps,

## **Le Gardien**

-lorsque le gardien joue au pied comme un joueur de champ, il a 4 s pour donner son ballon (règle spécifique du gardien)

-pour lui aussi, le tackle au duel est interdit (dans les pieds de l'adversaire).

## **Les Remplacements**

-les remplaçants portent un chasuble et l'échange sur la ligne

-ils peuvent se faire à n'importe quel moment du match ; il faut simplement que les 2 joueurs *concernés* se croisent sur la ligne de touche dans la zone prévue (voir schéma) délimitée par des plots (une équipe ne doit pas être 6 sur le terrain),

-si un des arbitres se rend compte que le changement n'est pas valable et s'il ne pénalise pas l'équipe adverse (ce qui n'est pas évident,,), il peut siffler un CFI à l'endroit où se trouvait le ballon,

## **L'exclusion temporaire (ou définitive pour le match) :**

-en cas de mauvais geste, de contestations répétées, l'arbitre peut exclure un joueur 2 mn . En cas de fautes plus grave, l'arbitre peut sortir un carton rouge, Lorsque le joueur est exclu pour un jaune, il entre à nouveau lorsque l'adversaire marque un but,

-seul le professeur peut mettre un carton

## **L'engagement**

-on ne peut pas marquer directement, L'adversaire, après 1 but doit faire l'effort de revenir rapidement dans son camp, au coup de sifflet, il doit se mettre à 3 m,

En cas de perte de temps volontaire d'un attaquant, l'arbitre peut siffler un CFD du centre du terrain

## **L'arbitrage**

On se sert la main au début et à la fin du match (fair-play)

-il se fait à 2 dans toutes les catégories : 1 professeur qui est l'arbitre principal et 1 élève

Au Collège, cette organisation est obligatoire

Au lycée, 2 élèves peuvent arbitrer si le professeur responsable juge qu'ils sont compétents et aptes à le faire, Dans ce cas, le professeur supervise le match et peut intervenir à n'importe quel moment,

Au Départemental, l'équipe qui arbitre prévoit 2 élèves supplémentaire à la table de marque afin de comptabiliser les fautes collectives,

En cas d'arrêt de jeu par l'arbitre (pour une raison quelconque), l'on redémarre par une balle à terre

## **Le temps-mort**

-le professeur peut en demander 1 par mi-temps (durée : 1mn) ; il le fait sur une sortie de balle

## **L'équipement**

-le port de protège-tibia est fortement conseillé

-il existe des chaussures spécifiques futsal assez utiles

## **Conclusion**

Sur les 1ères compétitions (inter-districts), les professeurs et les arbitres pourront faire preuve de pédagogies en expliquant les règles au départ du tournoi ou en cours de match, afin d'arriver au Départemental avec une bonne connaissance des règles et dans un bon état d'esprit nécessaire à la pratique sportive, Insister sur ces valeurs auprès de nos jeunes,

Pour les organisateurs, prendre 2 couleurs de chasuble (pour les remplaçants) et un jeu complet pour différencier les équipes (en cas de couleur de maillots trop proche) et 5x2 plots pour le Départemental (fautes collectives),

Chaque professeur prévoit ses sifflets et ses arbitres (1 ou 3 selon la compétition),

J'encourage les collègues à bien expliquer tous ces points sur leurs différents entraînements, merci.

Responsables Futsal 22,

Olivier MEUDIC et Eric JOSSET.