

**En UFOLEP 31** : toutes agressions, crocs en jambe, brutalités ou jeu dangereux à n'importe quel point du terrain : PENALTY

Penalty si les fautes sont en zone

Les coups francs sont joués à l'endroit de la faute

L'arbitre peut disqualifier un joueur pour jeu violent

## **LE REGLEMENT TECHNIQUE DU FUTSAL ( vue complète )**

- CHAPITRE I : LE TERRAIN DE JEU
- CHAPITRE II : LE BALLON
- CHAPITRE III : LE NOMBRE DE JOUEURS
- CHAPITRE IV : L'ÉQUIPEMENT
- CHAPITRE V : LE CHANGEMENT DE JOUEUR
- CHAPITRE VI : LES DÉCOMPTES DE TEMPS
- CHAPITRE VII : LA DURÉE DE LA RENCONTRE
- CHAPITRE VIII : LE BUT
- CHAPITRE IX : LES INFRACTIONS
- CHAPITRE X : LES FAUTES CUMULABLES
- CHAPITRE XI : LE PENALTY
- CHAPITRE XII : LE DÉGAGEMENT DE BUT
- CHAPITRE XIII : LES LANCERS
- CHAPITRE XIV : LES RESPONSABLES DE LA RENCONTRE
- Annexe 1 : Les signes conventionnels
- Annexe 2 : Plan du terrain
- L'ESPRIT FUTSAL
- DE LA THÉORIE À LA PRATIQUE : EXEMPLES
- ABC des règles

### **CHAPITRE I : LE TERRAIN DE JEU**

Le terrain et la salle (enceinte de jeu) auront les caractéristiques suivantes :

#### **ARTICLE 1 : FORME ET DIMENSIONS DU TERRAIN**

Il sera de forme rectangulaire. Longueur : 35m (+/- 5m) (Max 40m-Min 30m) Largeur : 18m (+/- 2m) (Max 20m-Min 16m) Les fédérations nationales pourront décider de réduire ces dimensions jusqu'à un minimum de 24x16 pour leurs propres compétitions internes.

**R.F. : A partir des phases finales d'une compétition nationale (1/4, 1/8...) les dimensions minimales seront de 30 x 16.**

#### **ARTICLE 2 : CARACTÉRISTIQUES DU SOL**

Il sera homogène, permettant le rebond régulier du ballon et le déplacement contrôlé des joueurs, sans être glissant. Il sera nivelé et sans déclivité perceptible. Il pourra être en bois, en ciment, en asphalte, en dalles ou en surfaces synthétiques et artificielles.

#### **ARTICLE 3 : TRACÉ DU TERRAIN**

Le tracé sera réalisé en accord avec le plan ci-joint (schéma n°1). Toutes les lignes feront partie de la superficie qu'elles délimitent. Ces lignes mesureront 8 centimètres de large. La couleur des tracés devra se détacher très clairement de la couleur du sol.

*a) Lignes extérieures*

Les règles du jeu

Les deux grands côtés s'appelleront « lignes latérales » et les petits côtés « lignes de fond ». Les parties des lignes de fond comprises entre les poteaux des cages recevront le nom de « lignes de but ».

*b) Ligne centrale ou de milieu de terrain*

Les milieux des lignes latérales seront reliés par une ligne droite, perpendiculaire à celles-ci. Elle sera appelée « ligne centrale » et divisera la surface en deux parties égales.

*c) Cercle central et centre*

Au milieu de la ligne centrale, on tracera un petit cercle appelé « centre » qui mesurera 10 centimètres de rayon et représentera le centre géométrique du terrain. Autour de ce centre sera tracé un cercle de 3 mètres de rayon appelé « cercle central ».

*d) Surface de but ou de réparation « La zone »*

Elle sera déterminée par 3 tracés autour de chaque but : Une ligne de 3 mètres de longueur, parallèle à la ligne de but et tracée à 4 mètres de cette ligne. Les deux autres tracés seront deux courbes de 4 mètres de rayon ayant pour centres les poteaux de but correspondants. Elles relieront les extrémités de la ligne parallèle et de la ligne de fond.

*e) Point de penalty*

A une distance de 6 mètres du centre de chaque but, sera tracé un cercle, de 10 centimètres de rayon, appelé « point de penalty ».

*f) Point de réparation*

A une distance de 9 mètres du centre de chaque but, sera tracé un cercle, de 5 centimètres de rayon, d'où s'exécuteront les coups de pieds de réparation (jets francs) si telle est l'option choisie réglementairement.

*g) Zone de changement de joueurs*

A partir de la ligne latérale qu'occupent les bancs et à 3 mètres de la ligne centrale, on tracera dans chaque camp un trait de 15 centimètres qui délimitera l'espace destiné aux changements de joueurs.

**ARTICLE 4 : COULOIRS EXTÉRIEURS DE SÉCURITÉ**

Pour la sécurité des joueurs, il y aura une zone libre d'obstacle, d'un mètre au minimum le long des lignes latérales et de 2 mètres derrière les lignes de fond.

**ARTICLE 5 : HAUTEUR LIBRE D'OBSTACLE**

Dans les enceintes de jeu couvertes, la hauteur minimale admise du plafond sera de 5 mètres.

**ARTICLE 6 : TABLE DE CONTRÔLE**

Les terrains de jeu disposeront obligatoirement, dans un endroit central, proche d'une ligne latérale et inaccessible aux spectateurs, d'une table et du matériel nécessaire pour que le juge de table (chronométrateur/marqueur) puisse exercer convenablement ses fonctions. Elle sera séparée de la ligne latérale d'un mètre au minimum.

**R.F. : la règle française exige un marqueur et un chronométrateur.**

**ARTICLE 7 : BANC DE TOUCHE**

C'est le lieu qu'occuperont les joueurs remplaçants, jamais plus de sept, et les techniciens, entraîneur, médecin, auxiliaire et/ou dirigeants et délégués

de chaque équipe, jamais supérieurs au nombre de cinq.

**R.F. : le nombre maximum de techniciens est de 3 personnes. Les remplaçants doivent porter un vêtement d'une couleur différente de celle de leur maillot pour éviter toute confusion.**

Ils seront situés à proximité de la ligne latérale qu'occupe la table de contrôle, dans chaque camp, et à une distance minimale de deux mètres de cette table. Ils devront être inaccessibles aux spectateurs.

L'équipe locale, organisatrice, ou qui figure en premier dans l'appellation officielle de la partie, occupera le banc droit et la deuxième nommée, ou l'adversaire, le banc gauche. Elles y resteront durant toute la partie.

Les dispositions antérieures, attribuant le camp par tirage au sort, sont supprimées.

On pourra éventuellement marquer au sol une zone limite permettant à l'entraîneur ou au technicien principal de chaque équipe d'intervenir. Cette zone se définit comme suit : 2 mètres de chaque côté du banc, et 1 mètre devant et derrière.

### **ARTICLE 8 : LES BUTS**

Ils devront être centrés sur la ligne de fond. Les poteaux seront en bois, en métal ou en synthétique, de forme carrée ou circulaire, de 8 centimètres de côté ou de diamètre. Ils seront peints entièrement en blanc ou de bandes de deux couleurs alternatives.

On devra distinguer clairement du fond du terrain.

Leurs dimensions intérieures seront de 2 mètres de hauteur et de 3 mètres de largeur.

Ils seront dotés de filets à maille élastique pour récupérer et arrêter le ballon.

**R.F. la législation française oblige la fixation des buts au sol.**

### **ARTICLE 9 : LE FILET**

Il sera fait en matériau malléable, corde ou synthétique, avec des mailles carrées empêchant de passer le ballon. Il sera accolé et fixé aux poteaux, à la transversale et au sol, de façon à ne pas gêner les mouvements du gardien, et non tendu, pour éviter autant que possible que le rebond du ballon ne le renvoie dans l'enceinte du jeu.

### **ARTICLE 10 : TABLEAU DE MARQUE**

Il devra y avoir, au moins, un tableau de marque bien visible, pour les arbitres, les juges de table, les joueurs et les spectateurs, où seront notés les buts à mesure qu'ils seront inscrits, de même que les autres informations techniques si cela est possible.

## **CHAPITRE II : LE BALLON**

Le ballon sera en cuir ou en matériau similaire, ou en synthétique souple, avec une chambre à air. Il devra avoir un revêtement intérieur, en mousse ou autre, dense et uniforme. Il devra avoir les caractéristiques physiques et dynamiques suivantes :

- o Couleur blanche majoritaire.
- o Laissé tomber de deux (2) mètres de haut, son premier rebond ne

devra pas excéder trente (30) centimètres et le deuxième, s'il y en a un, ne devra pas dépasser dix (10) centimètres.

- Dimension et poids d'un ballon réglementaire :

**R.F. : 350/450**

**R.F. : 250/350**

Catégorie	Circonférence	Poids
Senior Vétéran Junior	53/55 cm	450/500g
Féminine Cadet Minime	53/55 cm	350/500g
Benjamin Poussin	43/45 cm	250/300g

Pour leur homologation en compétition, les ballons devront être clairement identifiés pour chaque catégorie.

**R.F. : au niveau français, seuls seront autorisés les ballons agréés par la Commission Nationale.**

Les fédérations nationales pourront autoriser les jeunes de moins d'onze (11) ans à jouer avec un ballon de la catégorie supérieure.

### CHAPITRE III : LE NOMBRE DE JOUEURS

#### **ARTICLE 1 : SUR LE TERRAIN**

Chaque équipe comprendra 5 joueurs sur le terrain : 1 gardien de but et 4 joueurs de « champ ». Un des cinq exercera la fonction de capitaine d'équipe.

#### **ARTICLE 2 : LES FONCTIONS DE CAPITAINE**

a) Représenter son équipe, en étant responsable de la conduite que doivent observer les joueurs, avant, pendant et après la rencontre.

b) Fournir obligatoirement au juge de table (chronométreur/marqueur) avant le début de la rencontre, le nom et le numéro de chaque joueur de son équipe ainsi que la composition de l'équipe technique qui sera autorisée à rester sur le banc. Il signera la feuille de match avant le début de celui-ci, se portant ainsi garant que tous les inscrits soient présents dans la salle.

**R.F. : fournir également les licences, et les numéros du « cinq » qui débute la partie. Les licences restant à la table de marque tout le temps du match.**

c) Lui **seul** peut se diriger vers l'arbitre pour demander un renseignement essentiel et toujours en termes courtois. Cela est valable également pour aviser le chronométreur/marqueur des changements de joueurs et de position du gardien de sa propre équipe. Aucun autre joueur ne peut s'adresser à l'arbitre ou au juge de table.

d) Être identifié par un brassard bien visible autour du bras gauche. Il doit également identifier celui qui va le remplacer en cas de changement.

e) Prendre la décision sur le lieu optionnel d'un coup de pied de réparation favorable à son équipe.

#### **ARTICLE 3 : PRÉSENCE MINIMALE**

La partie ne commencera pas avant que les équipes ne se présentent avec un minimum de 4 joueurs. De même, elle ne se poursuivra pas si l'une des deux équipes se voit réduite à moins de quatre joueurs. Dans ce cas, l'arbitre donnera un terme à la partie.

#### **ARTICLE 4 : PRÉSENCE MAXIMALE**

Chaque équipe pourra inscrire un maximum de douze (12) joueurs sur la feuille de match. Parmi eux, cinq joueurs commenceront en tant que cinq majeur et les autres demeureront sur le banc des remplaçants avec le reste de l'équipe technique identifiée et autorisée.

### **CHAPITRE IV : L'ÉQUIPEMENT**

#### **A/ JOUEURS**

##### **ARTICLE 1 : JOUEUR DE CHAMP**

L'équipement d'un joueur consistera en :

Un maillot à manches courtes ou longues, un short, des chaussettes montantes jusqu'aux genoux, des chaussures, de toile ou de cuir souple, qui devront satisfaire aux conditions autorisées pour la pratique du sport en salle, notamment semelles en caoutchouc et sans crampon.

Il sera possible d'utiliser des éléments élastiques ou orthopédiques, suspensoir, protège-dents, sous-vêtements chauds, à la condition qu'ils ne se distinguent pas de l'uniforme et restent parfaitement intégrés à la couleur ou à la teinte de l'uniforme ou de la peau, sans offrir à l'œil de contraste chromatique ou esthétique.

##### **ARTICLE 2 : GARDIEN**

Le gardien de but utilisera un équipement de couleur différente de celle des autres joueurs. Il pourra utiliser un pull et un pantalon long, s'il n'y a ni fermeture éclair, ni poche, ni un autre élément métallique ou susceptible de blesser.

##### **ARTICLE 3 : NUMÉRO**

Sur le dos des maillots sera inscrit un numéro de 15 à 20 centimètres de haut, compris entre les numéros 1 et 20. Il devra y avoir une différence nette de couleur entre le maillot et le numéro. Tous les joueurs d'une même équipe auront des numéros différents. Lors de certaines compétitions de haut niveau, les autorités compétentes pourront décider, en leur juridiction, de l'utilisation complémentaire de numéros de 10 x 12 cm placés sur le côté droit de la poitrine.

##### **ARTICLE 4 : AUTRE**

On ne permettra pas à un joueur, de porter quelque objet que ce soit, jugé dangereux ou gênant pour la pratique du sport par l'arbitre. Si le joueur refuse de retirer cet objet, il pourra être disqualifié.

##### **ARTICLE 5 : CONFORMITÉ**

Le joueur qui ne se présentera pas équipé conformément à la règle, sera temporairement retiré du terrain de jeu. Il pourra réintégrer le match, si son équipement est correct, lors d'un arrêt de jeu.

**R.F. : les joueurs ne pourront enlever leur équipement que lors d'une blessure et uniquement pendant le temps nécessaire aux soins.**

## **B/ ARBITRES ET JUGES**

### **ARTICLE 1 : ARBITRES**

La tenue des arbitres est composée :

- o
- o D'un maillot à manches courtes ou longues, de couleur noir, à col et parements blancs. A partir de ces couleurs de base, les fédérations nationales pourront déterminer des designs spéciaux pour les compétitions de haut niveau national et international avec l'autorisation de la fédération internationale.
- o D'un pantalon long et ceinture blancs. Chaussettes et chaussures blanches également.

### **ARTICLE 2 : JUGES**

Le marqueur/chronométreur est vêtu d'un maillot gris ou, exceptionnellement, de couleur noire, similaire à celui des arbitres. Le reste de sa tenue, chaussures comprises, demeure blanc.

### **ARTICLE 3 : EXCEPTION**

Lorsqu'une équipe utilise des maillots qui pourraient être confondus avec ceux des arbitres, ces derniers devront utiliser leur tenue de réserve, avec la chemise grise, similaire à celle des chronométreurs/marqueurs.

### **ARTICLE 4 : ÉCUSSON**

Les arbitres doivent, en principe, arborer sur la poitrine, du côté gauche de leur maillot, l'écusson de la formation à laquelle ils appartiennent, selon les règles propres à leur pays.

Les arbitres des associations continentales ou de la fédération internationale utiliseront les écussons respectifs de ces institutions.

### **ARTICLE 5 : CLIMAT**

En hiver ou en été, ou dans des régions aux conditions climatiques extrêmes, les arbitres et les juges seront autorisés à porter des maillots adaptés au climat, conservant néanmoins les caractéristiques fondamentales, et approuvés par les autorités compétentes.

## **CHAPITRE V : LE CHANGEMENT DE JOUEUR**

### **ARTICLE 1 : NOMBRE**

Durant le déroulement d'une partie, chaque équipe peut effectuer des changements ou substitutions en nombre illimité. Ces changements peuvent avoir lieu lorsque le jeu est interrompu et après information préalable du marqueur ; ils ne peuvent être la cause de retard pour quelque action que ce soit.

**R.F. : Durant le déroulement d'une partie, chaque équipe pourra effectuer 10 changements ou remplacements au maximum.**

### **ARTICLE 2 : RETOUR**

Le retour sur le terrain d'un joueur remplacé sera noté comme un nouveau changement.

### **ARTICLE 3 : EXPULSION**

Le joueur disqualifié peut être remplacé.

Le joueur expulsé par l'arbitre durant le match ne sera pas remplacé et devra également quitter le banc.

**R.F. : Le joueur disqualifié pourra être remplacé, pour autant que son équipe n'ait pas encore dépassé les dix changements autorisés.**

### **ARTICLE 4 : GARDIEN**

Le changement de position entre le gardien et un autre joueur sur le terrain ne sera pas considéré comme un remplacement, mais devra être communiqué à et autorisé par l'arbitre, puis noté par le juge de table. Cet échange ne peut intervenir que lors d'une interruption de match et que le ballon n'est pas en jeu.

### **ARTICLE 5 : PENALTY**

Le changement de position ou le remplacement du gardien n'est pas autorisé en cas de penalty (pénalité maximale), exception faite d'une blessure grave constatée par l'arbitre et confirmée par un médecin ou du personnel médical qualifié.

### **ARTICLE 6 : FORMALITÉ**

Le joueur remplaçant doit d'abord informer le marqueur et attendre l'arrêt du jeu ainsi que la sortie complète du remplacé avant de pénétrer sur le terrain.

Une infraction à cette règle (6 joueurs sur le terrain) sera pénalisée en tant que faute disciplinaire (carton jaune) imputée au joueur qui entre irrégulièrement (cf. chapitre IX C) 1) a).

**R.F. : Le joueur remplaçant devra, avant d'entrer sur le terrain de jeu, se présenter au juge de table pour les formalités réglementaires (numéro des joueurs, objets du changement). Le juge de table informera l'arbitre par un bref signal sonore. Puis, suivront la présentation à l'arbitre et son autorisation.**

**Les temps pour le changement de joueurs (pour quelque raison que ce soit) seront de 15 secondes maximum. Cette limite de temps passée, on considérera cela comme une demande de temps mort pour l'équipe qui l'a provoquée.**

**Le remplacement sera néanmoins inscrit sur la feuille de match (cf. chapitre VI - article 6).**

**Si le temps mort a déjà été utilisé, il y aura sanction disciplinaire envers le ou les fautif(s).**

### **ARTICLE 7 : ARRÊT**

Les remplacements pourront avoir lieu uniquement quand le ballon sera hors du terrain et le match interrompu. Les joueurs devront entrer et sortir par leur zone de remplacement respective.

**R.F. : le joueur entrant doit attendre que le joueur sortant soit**

**complètement hors du terrain pour y pénétrer.**

#### **ARTICLE 8 : CAPITAINE**

Si le joueur remplacé est le capitaine de l'équipe, le remplaçant devient le nouveau capitaine. A moins que le « capitaine sortant » donne son brassard à un autre joueur (déjà sur le terrain) avant de sortir.

**R.F. : ... en informant l'arbitre et le juge.**

#### **ARTICLE 9 : DÉBUT DU MATCH**

Les fonctions de l'arbitre commenceront dès son entrée dans l'enceinte sportive. Il pourra dès lors avertir un joueur, ou un technicien, qui aurait une attitude inconvenante, voire même le disqualifier, selon la nature de la faute commise. Si un joueur, ou un technicien, est expulsé avant le commencement de la rencontre, il pourra être remplacé. A l'inverse s'il est expulsé durant la rencontre, il ne pourra pas être remplacé.

### CHAPITRE VI : LES DÉCOMPTES DE TEMPS

#### **A/ DEMANDES ET DÉCOMPTES DES TEMPS MORTS**

##### **ARTICLE 1 : NOMBRE**

Chaque équipe a le droit de demander un temps mort de une (1) minute par mi-temps. Le chronomètre et la partie sont alors arrêtés. Ce temps peut être accordé à la demande de l'officiel/délégué de l'équipe, du technicien/entraîneur ou du capitaine, pour donner des conseils aux joueurs.

##### **ARTICLE 2 : PRIORITÉ**

Les temps morts sont accordés en priorité :

- au délégué / officiel ou à l'entraîneur / technicien qui les demande au juge de table,
- au capitaine qui s'adresse à l'arbitre.

##### **ARTICLE 3 : ARRÊT DU BALLON**

Les temps morts seront concédés une fois le ballon mis hors jeu.

##### **ARTICLE 4 : ZONE À RESPECTER**

Le droit pour les techniciens/entraîneurs de donner des instructions aux joueurs ne leur permettra pas cependant de pénétrer sur le terrain ; les joueurs auront par contre le droit de sortir mais seulement pour la minute accordée et uniquement dans la zone de leur banc respectif.

**R.F. : de même, les remplaçants ne sont pas autorisés à pénétrer sur le terrain lors des temps morts.**

##### **ARTICLE 5 : DROITS**

Les techniciens/entraîneurs sont autorisés à parler et à diriger leurs joueurs durant la partie, assis sur le banc. Ils peuvent se lever par instants, mais sans rester debout trop longtemps, et ils doivent rester discrets afin de ne pas perturber le déroulement de la partie.

Ils ne peuvent ni sortir de la zone définie précédemment (chapitre 1 article 7), ni interférer, ni faire obstacle ou gêner le juge.

Les règles du jeu

- a) Le technicien/entraîneur disqualifié pourra être remplacé par un autre directeur technique du même club, dûment accrédité.
- b) Si les joueurs restent sans directeur technique, ils n'auront pas le droit de se déplacer près du banc de réserve lors du temps mort. Ils devront rester réunis dans le cercle central du terrain et recevoir des instructions seulement de la part du capitaine de l'équipe.
- Dans ce cas, l'arbitre autorisera un médecin ou un masseur à aller prodiguer ses soins aux joueurs sur le terrain.

**R.F. : toutes les personnes du banc de touche doivent rester assises (excepté pour le joueur remplaçant et le responsable lors d'un changement) et ne pas crier. S'ils peuvent parler, à voix normale, ils doivent cependant respecter les règles du chapitre IX - article 2 B) point F.**

#### **ARTICLE 6 : PRÉCISION**

En ce qui concerne les demandes de temps morts, une prolongation (ou une phase supplémentaire de jeu) sera considérée comme la continuation de la seconde mi-temps réglementaire.

#### **ARTICLE 7 : CHRONOMÉTRAGE**

Les temps d'arrêt de jeu et de la partie sont décomptés par l'interruption du chronomètre à l'occasion :

- des avertissements ou sanctions disciplinaires en direction des joueurs ou des techniciens,
- des « temps morts » proprement dits ou de ceux demandés par l'arbitre,
- des accidents ou blessures ou de tout autre arrêt de jeu décidé par l'arbitre.

### **B/ DÉCOMPTE DE TEMPS EN CAS D'ACCIDENT**

#### **ARTICLE 1 : CAS D'ARRÊT DE JEU**

Les temps d'arrêt de jeu sont décomptés par arrêt du chronomètre à l'occasion :

- des changements,
- des avertissements ou des sanctions disciplinaires envers les joueurs ou les techniciens,
- des temps morts demandés ou infligés,
- des accidents ou blessures,
- de quelqu'autre arrêt décidé par l'arbitre.

#### **ARTICLE 2 : CONTINUITÉ**

Si durant la partie, un joueur est blessé, l'arbitre laissera l'action se terminer. S'il estime que la blessure est grave, il arrêtera immédiatement la partie pour porter assistance au(x) blessé(s).

Le jeu redémarrera en « ballon neutre » (ballon à terre).

#### **ARTICLE 3 : SOINS**

En cas de blessure d'un joueur de champ, les soins médicaux ne peuvent se

Les règles du jeu

prolonger sur le terrain. On disposera de quinze (15) secondes pour écarter le joueur et procéder à son remplacement (**R.F. : si on le désire**) ou bien à son retour en position de jeu.

**R.F. : le joueur remis de sa blessure, après avoir été sorti des limites du terrain, pourra de nouveau entrer en jeu (s'il n'y a pas eu de changement) en respectant la procédure définie au chapitre V article 6. Ce retour ne sera alors pas comptabilisé comme un changement.**

La blessure du gardien donnera droit à une minute d'arrêt de jeu maximum, décidée par l'arbitre.

#### **ARTICLE 4 : ARBITRE**

Les arbitres ont la faculté de demander un temps mort autant de fois que nécessaire. Mais ils ne doivent le décider que si la situation le justifie et lorsque le ballon et la partie sont arrêtés après une action de jeu.

#### **ARTICLE 5 : SIMULATION**

En cas de simulation d'accident ou d'une quelconque tentative préméditée pour gagner du temps, l'arbitre fera continuer la partie et sanctionnera les responsables pour faute disciplinaire.

#### **ARTICLE 6 : TENUE**

La partie ne sera pas arrêtée si un joueur doit arranger ses vêtements. Si cela arrive, il doit le faire hors du terrain ou lors d'arrêts de jeu.

### **CHAPITRE VII : LA DURÉE DE LA RENCONTRE**

#### **ARTICLE 1 : TEMPS RÉGLEMENTAIRE**

La durée d'une rencontre sera de 40 minutes de jeu effectif, divisée en deux périodes de 20 minutes chacune, avec 10 minutes de repos entre les deux, pour les catégories senior, junior, cadet, minime pour les garçons et pour les catégories senior et junior pour les filles.

Pour les autres catégories d'âge, la durée d'une rencontre sera de 30 minutes, divisée en deux périodes de 15 minutes chacune, avec 10 minutes de repos entre les deux périodes.

#### **ARTICLE 2 : PROLONGATION**

La durée de n'importe quelle période sera prolongée pour permettre l'exécution d'un penalty (faute maximale) sans possibilité de reprise d'aucun joueur (si ce n'est le gardien en défense !).

La mi-temps ou la fin du match sera sifflée tout de suite après cette phase. Cette même règle s'appliquera pour l'exécution d'un jet franc s'effectuant dans les mêmes conditions.

#### **ARTICLE 3 : TIRAGE AU SORT**

Au début de la rencontre, le choix de la moitié du terrain ou du coup d'envoi sera effectué par tirage au sort. Ce sera l'arbitre qui lancera une pièce de monnaie en l'air. Le capitaine de l'équipe gagnante choisira entre les deux possibilités.

**R.F. : le salut est obligatoire avant et après la rencontre. Toutes les personnes inscrites sur la feuille de match se placent debout,**

**derrière leur ligne latérale (devant leur banc de touche), et au coup de sifflet s'inclinent face aux deux arbitres qui se trouvent dans le rond central et qui exécutent le même salut.**

**ARTICLE 4 : MISE EN JEU**

Une fois le coup de sifflet donné par l'arbitre, un des joueurs mettra le ballon en jeu (au pied), en direction du camp opposé au sien. Il devra être à ce moment là immobile, au centre du terrain de jeu.

Le juge fera alors démarrer le chronomètre.

Chaque équipe devra être dans sa propre moitié de terrain et les joueurs de l'équipe adverse devront être hors du cercle central et à plus de 3 mètres du ballon, jusqu'à ce que le ballon soit mis en jeu, et qu'il ait parcouru une distance égale à sa circonférence.

**ARTICLE 5 : MISE EN JEU CORRECTE**

Le joueur qui effectue le coup d'envoi ne pourra dépasser le ballon ou le retoucher avant que celui-ci ne soit touché, ou joué par un autre joueur. L'infraction à cette règle oblige à recommencer et si cette faute se renouvelle, elle sera sanctionnée de façon disciplinaire.

**ARTICLE 6 : BUT**

Après un but, le jeu recommencera de façon identique, mais par un joueur de l'équipe ayant encaissé le but.

**ARTICLE 7 : DEUXIÈME MI-TEMPS**

Après le repos réglementaire, les équipes changeront de moitié de terrain. Le ballon sera mis en jeu par un joueur de l'équipe opposée à celle qui aura effectuée le coup d'envoi initial.

**ARTICLE 8 : ENTRE-DEUX (BALLON À TERRE)**

L'arbitre fera recommencer la rencontre par un entre-deux, après n'importe quelle interruption pour des motifs exceptionnels, non mentionnés dans ce règlement.

Ceci à la condition qu'immédiatement avant l'arrêt du jeu, le ballon soit sur le terrain.

L'entre-deux se fera à l'endroit où se trouvait le ballon quand la rencontre fut interrompue (sauf à l'intérieur des zones de but).

Le ballon, laissé tomber par l'arbitre, sera considéré en jeu, seulement lorsqu'il touchera le sol. Aucun joueur ne pourra se trouver à moins d'un (1) mètre du point de contact, ni devancer le ballon avant que celui-ci n'atteigne le sol. Si cette condition n'est pas remplie, l'arbitre fera rejouer l'entre-deux.

Si l'interruption se produit alors que le ballon est dans la zone de but, l'arbitre ordonnera l'entre-deux sur le point de la ligne d'en-but le plus proche de la position du ballon.

**ARTICLE 9 : LE BALLON SERA CONSIDÉRÉ HORS DU JEU :**

a) Quand il franchit entièrement, soit au sol, soit en l'air, les lignes latérales ou de fond.

b) Quand la partie est interrompue par le coup de sifflet de l'arbitre.

c) Quand, dans une salle couverte, le ballon touche le plafond (ou toute autre structure). Le jeu recommencera par une remise en touche en faveur de l'équipe opposée à celle qui a touché le ballon en dernier, et au point le plus proche de l'endroit où le ballon a touché le plafond.

**R.F. : il n'y a pas, par contre, de hors-jeu de joueur.**

#### **ARTICLE 10 : LE BALLON SERA EN JEU**

a) dans tous les autres cas, le ballon sera considéré en jeu : il sera également considéré en jeu ;

b) S'il rentre en contact avec un arbitre situé sur le terrain.

c) S'il rebondit sur les poteaux ou la barre horizontale des buts.

#### **ARTICLE 11 : TEMPS RESTANT**

Seuls les officiels et les entraîneurs, sur le banc des remplaçants, pourront demander au juge de table combien de temps il reste à jouer.

Ils pourront le faire seulement quand le ballon ne sera pas en jeu.

A défaut d'entraîneur ou d'officiel, le capitaine le fera auprès de l'arbitre, dans les mêmes conditions.

### CHAPITRE VIII : LE BUT

#### **ARTICLE 1 : VALIDATION**

Le but sera validé si le ballon franchit totalement la ligne de but, entre les poteaux et sous la transversale de la cage, et s'il n'est pas lancé, touché ou poussé par la main ou le bras du joueur attaquant.

On emploiera les termes: « but concédé » ou « but marqué ».

#### **ARTICLE 2 : REFUS**

Il ne sera pas validé, s'il résulte d'un tir effectué depuis l'intérieur de la zone de but adverse, à moins que le ballon, dans sa trajectoire, n'ait touché un joueur de l'équipe défensive (qui ne soit pas le gardien), posté à l'intérieur ou à l'extérieur de la zone de but.

**R.F. : Il est interdit de tirer en direction du but lorsqu'on est dans la zone de but (de l'adversaire).**

**Un joueur à l'arrêt à l'intérieur de la zone de but adverse n'a pas le droit de jouer le ballon s'il provient directement :**

- o d'une remise en touche,
- o d'un lancer de coin,
- o d'un lancer à la main du gardien,
- o d'un coup franc,
- o d'une remise en jeu aux 4 mètres.

**Il n'a pas le droit non plus de faire une obstruction visuelle ou physique.**

**Il a, par contre, parfaitement le droit de jouer s'il rentre dans la zone après que le ballon ait été mis en jeu ou si le ballon a été touché par un joueur de l'équipe adverse.**

De même, le but ne sera pas validé s'il provient :

a) D'une remise en touche, d'un lancer de coin, ou d'un lancer du gardien de l'équipe adverse (chapitre XIII art. 3), à moins que le ballon, dans sa trajectoire n'ait touché ou n'ait été joué par un défenseur, (autre que le gardien), posté à l'intérieur de sa propre zone de but.

b) D'un dégagement de but ou de (re)mise en jeu centrale, à moins que le ballon dans sa trajectoire ne soit touché ou joué par un défenseur, (même si c'est le gardien posté à l'intérieur de sa propre zone de but), ou de quelqu'autre joueur hors de cette dernière.

**R.F. : le gardien n'a pas le droit de sortir de sa zone (voir chapitre IX article 2) A) I).**

#### **ARTICLE 3 : REMISE EN JEU**

A l'occasion de ces actions, non validées par l'obtention d'un but (telles que définies à l'article 2), le jeu reprendra par une remise en jeu exécutée par l'équipe mise en danger.

#### **ARTICLE 4 : AUTRES CAS**

Le but est valable si le gardien, dans l'intention de jouer, attraper ou dégager le ballon dans sa zone d'en-but, le laisse passer la ligne de but. De même, lors d'une remise en jeu aux 4 mètres si le ballon franchit la ligne de but, touché ou non par un joueur de la même équipe (gardien inclus), le but est valable.

#### **ARTICLE 5 : CAGE DÉPLACÉE**

Durant la partie, si la cage des buts était déplacée pour quelque raison accidentelle que ce soit, au moment où un tir est effectué, l'arbitre pourra accorder le but s'il considère que le ballon a franchi la ligne de but réglementaire.

#### **ARTICLE 6 : RÉSULTAT DE LA PARTIE**

C'est le décompte final des buts accordés et concédés respectivement par chaque équipe durant la partie. Le vainqueur est l'équipe obtenant le plus grand nombre de buts marqués.

Si personne n'a marqué, ou si les deux équipes ont obtenu le même nombre de buts, la partie est considérée comme « match nul ».

#### **Dispositions complémentaires**

Selon les critères de l'arbitre et en des circonstances précises, émotionnelles et sportives, il est permis de fêter, pendant de brèves secondes, l'obtention d'un but. Ceci toujours avec le respect dû à l'adversaire, aux arbitres, au public et au spectacle sportif en général.

#### **CHAPITRE IX : LES INFRACTIONS**

##### **ARTICLE 1 : LES INFRACTIONS RELEVANT DE CETTE RÈGLE SONT DIVISÉES EN :**

A) FAUTES TECHNIQUES. B) FAUTES PERSONNELLES. C) FAUTES DE DISCIPLINE.

##### **ARTICLE 2 : SERA SANCTIONNÉ LE JOUEUR QUI COMMET LES FAUTES SUIVANTES :**

###### **A) FAUTES TECHNIQUES**

Toutes les fautes techniques sont cumulables et notées obligatoirement sur la feuille de match.

a) Donner ou essayer de donner un coup de pied à son adversaire.

- b) Faire un « croc en jambe », renverser ou essayer de renverser un joueur avec les jambes par-devant, par-derrière ou sur le côté.
- c) Se jeter ou sauter sur l'adversaire.
- d) Charger l'adversaire par-derrière, sauf s'il gêne le jeu ou fait obstruction.
- e) Charger l'adversaire d'une manière violente et dangereuse.
- f) Frapper ou essayer de frapper l'adversaire, l'agresser, cracher, insulter.
- g) Accrocher l'adversaire avec la main ou empêcher l'action avec son bras ou sa jambe.
- h) Pousser l'adversaire à l'aide des mains ou des bras.
- i) Faire un tacle, par-devant ou latéralement, semelle(s) en avant.

**R.F. : toute forme de tacle (avec ou sans joueur) est interdite.**

- j) Toucher, dévier, porter ou conduire le ballon avec la main ou le bras (à l'exception du gardien posté à l'intérieur de sa zone de but).

**Pénalité des fautes de a) à j)**

- Toutes ces fautes seront punies par un coup franc exécuté par l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise. Si la faute a été faite à l'intérieur de sa propre zone, elle sera sanctionnée par un penalty en faveur de l'équipe adverse.

- k) Essayer de faire lâcher le ballon au gardien de l'équipe adverse.

**Pénalité de la faute k)**

- On sanctionnera cette faute par un coup franc, à l'endroit où celle-ci a été commise.

- l) Si le gardien intervient hors de sa zone de but pour disputer le ballon et, qu'il touche le ballon ou un adversaire, ou empêche un joueur de l'équipe adverse d'intervenir.

**Interprétation** : Le gardien qui intervient pour intercepter le ballon dans sa zone et qui, par sa propre inertie, glisse ou fait un faux pas hors de sa zone, ne commet pas d'infraction s'il lâche ou dégage le ballon au moment de sortir de celle-ci. Mais s'il continue à tenir ou contrôler le ballon, il sera sanctionné. Il n'y a pas infraction si le gardien, lors d'un dégagement à la main, touche la ligne d'en-but. Par contre, il y a faute si son pied d'appui passe complètement au-delà de cette ligne.

**R.F. : le gardien n'a pas le droit de sortir de sa zone de but.**

**Pénalité de la faute l)**

- On sanctionnera le gardien par un coup franc à l'endroit exact de sa participation au jeu.

**R.F. : le coup franc sera joué, à l'endroit de la sortie du gardien, sur la ligne des 4 mètres.**

- m) Charger un adversaire de l'épaule lorsque le ballon est inaccessible aux deux joueurs.

- n) Faire une obstruction intentionnelle, visuelle ou physique, sans avoir la possession ou la maîtrise du ballon, en courant entre le ballon et un adversaire.

- o) Faire un ciseau arrière (bicyclette), élever trop le pied vers l'avant ou l'arrière, à proximité d'un adversaire au risque de l'atteindre dangereusement.

- p) Pratiquer un jeu dangereux, même sans préméditation.

- q) Mettre le pied sur le ballon ou l'immobiliser au sol pendant plus de cinq (5) secondes, empêchant qu'il soit joué, dans le but délibéré de perdre du

temps.

**Pénalité des fautes de m) à q)**

- Toutes ces fautes seront sanctionnées par un coup franc à l'endroit où la faute a été commise. Si elle est commise dans la zone, le tir s'effectuera au point le plus proche hors de la zone.

**R.F. : si ces fautes (m à q) sont commises dans la zone d'en-but par un attaquant, un coup franc sera sifflé sur la ligne des 4 mètres (au point le plus proche de la faute). De même, pour les fautes n et q commises par un défenseur. Les fautes m, o et p commises dans la zone de but par un défenseur seront sanctionnées par un penalty. Quand le ballon est en jeu, il est strictement interdit de parler (ou d'émettre un son vocal quelconque dans le but de perturber l'adversaire ou d'alerter un partenaire - notion d'action volontaire). Si un joueur commet cette faute on sifflera un coup franc qui s'effectuera soit à l'emplacement de la faute soit sur la ligne des 4 mètres (faute commise dans l'en-but par un joueur de l'équipe attaquante ou défensive). Les joueurs sur le terrain ont toutefois le droit de se parler lorsque le ballon est hors-jeu.**

## **B) FAUTES PERSONNELLES**

Toutes les fautes personnelles sont cumulables et notées obligatoirement sur la feuille de match, à l'exception de celles traitées dans les paragraphes (B) h) B h bis) qui seront seulement pénalisées par la **pénalité** prévue pour les fautes a) à h).

- a) Le gardien garde le ballon plus de 5 secondes, à partir du moment où il l'a contrôlé et qu'il peut le jouer.
- b) Gêner le jeu en bloquant le ballon au sol avec les pieds, les jambes ou le corps, et en l'empêchant d'être joué librement, à l'exception du gardien dans sa zone.
- c) Lorsqu'un joueur qui effectue une remise en touche, un lancer de coin, un coup franc, ou une remise en jeu, touche le ballon avant qu'un autre joueur ne l'ait fait.
- d) Lorsqu'un joueur retarde plus de 5 secondes la remise en jeu du ballon dans l'exécution d'un coup franc, d'un tir au but, d'un penalty, etc..., dès que l'arbitre a donné le signal d'exécution.
- e) Lorsqu'un joueur qui n'est pas convenablement équipé touche le ballon.
- f) Parler ou crier, faire des mouvements de bras, pour tenter de distraire ou de tromper l'adversaire, feignant d'être un coéquipier pour obtenir le ballon. Retenir le ballon pour regagner sa place et, de ce fait, obtenir un avantage stratégique.
- g) Le gardien, à partir du moment où il a reçu le ballon et l'a remis en jeu depuis sa zone, ne peut le recevoir directement en retour ou le retoucher, à moins qu'il n'ait été joué par un adversaire. Le gardien pourra rejouer le ballon s'il est envoyé en touche ou si l'arbitre siffle une faute.
- h) Chaque équipe dispose de quinze (15) secondes de possession du ballon pour franchir la ligne centrale depuis sa zone défensive ; ce décompte de quinze secondes cesse lorsque le ballon a franchi la ligne ou qu'il a été

touché par un adversaire ou accidentellement par un arbitre.

*h-bis*) Pour les jeunes âgés de quinze ans et moins, ce temps est de trente (30) secondes.

Enfreignent également la règle, les joueurs qui ont recours au « jeu passif » ; c'est-à-dire lorsque les joueurs, dans le but de perdre du temps ou de casser le rythme de la partie, ne cessent de s'échanger des passes sans chercher à progresser.

***Pénalité des fautes de a) à h)***

- La possession du ballon passera à l'équipe adverse qui remettra le ballon en jeu par un lancer de touche, le plus près possible de l'endroit où la faute a été commise.

**R.F. : Les fautes b, d, f, g, ainsi que le jeu passif indiqué à l'alinéa précédent seront pénalisés par un COUP FRANC.**

*i)* Quand le gardien effectue un lancer plus loin que le centre du terrain sans que le ballon touche le sol ou un joueur situé dans sa moitié de terrain.

***Pénalité de la faute i)***

- Perte du ballon et touche à l'équipe adverse, depuis l'un des deux coins de la ligne centrale (le plus proche de la position du ballon au moment de la faute).

La faute est cumulable et notée sur la feuille de match.

***En application de la règle de l'avantage*** : si le ballon reste en possession d'un joueur de l'équipe opposée au gardien qui a effectué le lancer, l'arbitre permettra de continuer le jeu, sans autre conséquence.

***Dispositions complémentaires***

1. Le joueur qui commettra 5 fautes techniques ou personnelles sera disqualifié de la partie et ne pourra pas revenir en jeu. Il pourra être remplacé (si son équipe n'a pas atteint les dix changements autorisés).
2. Les fautes techniques ou personnelles, cumulées pour la disqualification des joueurs, seront notées obligatoirement au cours de la partie par le juge de table sur la feuille de match. Celui-ci devra avertir l'arbitre qui avisera le capitaine de l'équipe lorsqu'un de ses joueurs atteindra l'avant-dernière faute (4e). Il devra également avertir l'arbitre lorsqu'un joueur commet la 5e faute, afin que celui-ci quitte le terrain.
3. Le joueur disqualifié ne pourra rester sur le banc destiné aux joueurs de réserve.
4. L'arbitre pourra décider, sans avertissement préalable, la disqualification d'un joueur qui pratiquerait un jeu dangereux ou qui transgresserait de façon réitérée les règles de jeu ou qui aurait un comportement violent.

**C) FAUTES DE DISCIPLINE**

Sont nommées ainsi les fautes individuelles de discipline dans le jeu qui se répartissent dans les trois catégories suivantes :

***1) Fautes de discipline des joueurs***

- a)* Rejoindre (pour un joueur) son équipe après le commencement de la rencontre, sans se présenter à l'arbitre et recevoir l'autorisation de celui-ci.
- b)* Transgresser d'une manière persistante les règles du jeu.
- c)* Manifester avec des mots ou des gestes son désaccord avec les décisions de l'arbitre.

d) Être coupable d'actes d'indiscipline.

e) Tenter de tromper son adversaire par des manœuvres antisportives ou changer son numéro sans prévenir l'arbitre ou le chronométrateur.

f) S'adresser à l'arbitre, au juge de table, ou au public pour faire une réclamation ou une remarque sur les décisions arbitrales ; et ce, que ce soit durant la partie ou à la fin de celle-ci.

**R.F. : également, faute d'équipement sur le banc de touche (cf.**

**Chapitre I - Article 7).**

**Pénalité des fautes de a) à f)**

- Les sanctions suivantes, classées en ordre croissant d'importance, peuvent être appliquées :

1. **Avertissement** disciplinaire (carton jaune) - **Disqualification** (carton bleu), en cas de récidive ou directement - **Expulsion** (carton rouge), seulement en cas de gravité extrême.

2. Les comportements anormaux ou légèrement incorrects, sans constituer une infraction, peuvent être signalés par l'arbitre au moyen d'un **avertissement verbal**, avant de donner un **avertissement** disciplinaire.

3. La remise en jeu, si le jeu a été interrompu pour appliquer les dispositions ci-dessus, s'effectuera par un entre-deux au point de la faute.

4. L'interruption de la rencontre ne devra jamais avantager le club fautif. En application de la règle de l'avantage, l'arbitre attendra la fin de la phase de jeu, selon son avis, pour appliquer les sanctions opportunes. Un entre-deux ne peut-être décidé dans ce cas.

**2) Fautes de discipline des directeurs techniques ou des entraîneurs**

a) Entrer sur le terrain pour donner des instructions, ou réprimander, ou porter secours aux joueurs sans l'autorisation de l'arbitre.

b) S'adresser irrespectueusement à l'arbitre, au juge de table, à l'équipe adverse ou au public.

c) Conseiller, de façon ostentatoire, à ses joueurs de pratiquer un jeu illégal, violent ou antisportif.

**Pénalité des fautes de a) à c)**

- Les fautes seront sanctionnées de la même façon que dans le 1)

**3) Fautes disciplinaires graves**

Sera, selon l'avis de l'arbitre, disqualifié ou même expulsé, sans avertissement préalable ou avertissement disciplinaire, celui qui commet de façon intentionnelle ou en traître :

a) Une action violente, dangereuse et agressive qui cause un dommage ou une blessure ou bien qui consiste en des gestes et des mots insultants ou bien encore des actes d'atteinte à l'intégrité des joueurs, techniciens, arbitres juges ou du public.

b) Une réaction démesurée, en réponse à de tels actes, au travers d'actes similaires.

**Interprétation :**

1. Une fois prise la sanction disciplinaire de disqualification, ou en cas extrême d'expulsion, le jeu redémarre par un entre-deux à l'endroit de la faute. Si celle-ci se produit dans la zone d'en-but, le jeu redémarrera au point extérieur le plus proche de la faute.

2. Si, lors d'une de ces fautes, se produit une infraction caractérisée, il conviendra d'appliquer des sanctions simultanées, selon la gravité de chaque faute. Le jeu recommencera sans jamais bénéficier à l'équipe qui a commis la première faute.  
Il n'y aura pas, dans ce cas, d'entre-deux.

### **Dispositions complémentaires - éléments de contrôle disciplinaire**

Les arbitres, pour un meilleur contrôle technique et disciplinaire de la partie, utiliseront, de façon complémentaire visant l'efficacité et l'information des joueurs, des équipes, de la table de juge et des spectateurs, les éléments suivants :

**Préalable** : Avertissement verbal, simple intervention en cas de conduite inadéquate, ne donnant pas lieu à une faute.

#### **1. Avertissement avec carton jaune**

Lors de fautes disciplinaires et techniques - spécifiées en 2)a) -, ayant une importance significative (fautes qui, en général, perturbent le jeu ou sont faites à l'encontre de l'adversaire, sans volonté de jouer le ballon : main volontaire, tractions ou fautes violentes ou dangereuses sur l'adversaire).

#### **2. Disqualification avec carton bleu**

Lors de l'exclusion et de l'élimination d'un joueur qui pourra être remplacé si son équipe n'a pas utilisé tous ses changements.

Ceci s'applique lors de l'accumulation de cinq fautes techniques ou lors du deuxième avertissement avec carton jaune d'un même joueur.

Action violente, le ballon étant en jeu, ou acte dangereux pour l'intégrité de l'adversaire (carton bleu direct).

Acte d'indiscipline d'importance, par geste, attitude ou mots injurieux et agressifs en général.

**R.F. : y compris les fautes définies en 2) et 3).**

#### **3. Expulsion avec carton rouge**

Pour expulser définitivement du terrain, **sans changement possible**, celui qui se comporte violemment et brutalement, sans cesser son action, causant une blessure grave.

**R.F. : Si une équipe se voit pénalisée par 2 cartons rouges lors d'un même match, elle sera obligatoirement déclarée perdante.**

Ceci est seulement utilisé dans des cas exceptionnels, graves, préjudiciables et persistants de la part du fautif.

**R.F. : y compris les fautes définies en 2) et 3).**

**R.F. : si un joueur disqualifié continue à avoir une attitude contraire aux règles il pourra être de nouveau pénalisé, et ce, par un carton rouge.**

4. L'expulsion et la disqualification font l'objet d'un rapport écrit de l'arbitre sur les incidents. Ce rapport relatara l'attitude du fautif, les causes et les circonstances, et restera le reflet exact des incidents, narration de faits, en évitant de donner une opinion subjective.

**R.F. : la commission de discipline de 1<sup>re</sup> instance pourra être saisie après une expulsion.**

Il n'y a pas de rapport dans les cas de disqualification pour causes exclusivement techniques, déjà relatées sur la feuille de match (deuxième

ou double avertissement avec carton jaune/ cinquième faute technique/ carton bleu direct pour cause moins grave).

**R.F. : Les cartons ne sont pas cumulés dans le système de fautes cumulables. Ils sont simplement inscrits à l'endroit prévu sur la feuille de match.**

#### CHAPITRE X : LES FAUTES CUMULABLES

**ARTICLE 1 :** Seront considérées comme fautes cumulables, toutes les fautes techniques ou personnelles indiquées au chapitre 9 - 2 A et 2 B (exceptées celles des paragraphes B) h) et B) h) bis).

**ARTICLE 2 :** Toutes les fautes cumulables seront obligatoirement notées sur la feuille de match au cours de la rencontre. Et ce, aussi bien individuellement pour chaque joueur que collectivement pour l'ensemble de chaque équipe.

a) Les fautes techniques sont sanctionnées par **un coup franc direct** (autorisant le tir au but direct), ou par un **penalty** (dans le cas d'une faute dans la zone d'en-but).

b) Les fautes personnelles donnent lieu à une remise en touche.

**R.F. : ou un coup-franc (voir Chapitre IX B).**

**ARTICLE 3 :** Dans la réalisation d'un coup franc, aucun défenseur ne pourra s'approcher à moins de 3 mètres du ballon, jusqu'à ce que celui-ci soit mis en jeu. On ne devra pas non plus gêner la trajectoire du joueur qui va le tirer.

**ARTICLE 4 :** Si un joueur de l'équipe adverse ne respecte pas cette distance avant l'exécution, l'arbitre devra retarder la réalisation du coup franc jusqu'à ce que la règle soit observée.

En cas de récidive, cette faute est punie par un avertissement (carton jaune) et, en cas de nouvelle récidive, par la disqualification du joueur (carton bleu).

**ARTICLE 5 :** Le ballon sera considéré comme mis en jeu, dès qu'il aura parcouru une distance égale à sa circonférence.

**ARTICLE 6 :** Au cas où, un coup franc serait accordé à l'équipe en défense à l'intérieur de sa propre zone de but, le ballon devra franchir celle-ci. Si cela n'est pas respecté ou si le gardien reçoit le ballon sans que ce dernier ne soit sorti de la zone, le tir devra être recommencé. Si la faute se renouvelle, un avertissement sera donné au fautif. En cas de récidive, le joueur sera disqualifié pour indiscipline, s'il y a une évidente volonté de « jeu passif » ou illégal.

**ARTICLE 7 :** Le gardien ne peut jouer un coup franc accordé hors de sa surface de but ni exécuter de penalty.

**ARTICLE 8 :** Chaque équipe peut, dans la même période, commettre jusqu'à 5 fautes cumulées, et conserver le droit à la formation d'un mur de joueurs.

**ARTICLE 9 : JET FRANC :** à partir de la 6<sup>e</sup> faute cumulée, la formation du mur ne sera plus autorisée. Il y aura alors un jet franc n'autorisant aucun joueur entre le but de l'équipe pénalisée et le ballon posé et immobile. Sauf, bien sur, le gardien défenseur.

Le coup de pied de pénalité pourra s'effectuer, au choix depuis les deux positions possibles, dans les conditions suivantes :

a) Le capitaine de l'équipe exécutante prend la décision du point d'où sera effectué le tir (depuis le point situé à 9 mètres de la cage du fautif ou depuis le point de la faute), et l'indique immédiatement à l'arbitre.

b) Tous les joueurs, sauf le gardien défenseur, se situent derrière la ligne imaginaire que détermine le ballon parallèlement au but de l'équipe sanctionnée. Les adversaires restent à trois (3) mètres minimum du ballon, et ne gênant pas la visibilité du tireur ou l'exécution de son geste.

**R.F. : Avant la remise en jeu, aucun joueur (ni attaquant ni défenseur) ne peut se placer dans la zone hormis les défenseurs constituant le mur (composition libre).**

c) Seul le gardien défenseur pourra rester dans la zone ainsi définie, avant que le ballon soit « jouable ».

**R.F. : Sur un jet franc ou un coup de pied de pénalité (en référence au petit a)), le gardien se place où il veut à condition d'être à 3 mètres minimum du ballon et immobile.**

d) Le coup de pied de pénalité (jet franc) est un tir **direct** vers le but et ne peut être effectué indirectement ou latéralement vers un partenaire. En cas de faute, il y aura entre-deux au point d'exécution.

e) Le ballon sera considéré en jeu s'il est repoussé par le gardien ou les poteaux ou la barre transversale ou touché accidentellement par un arbitre.

f) Si une fois le coup de sifflet donné et avant que le ballon soit en jeu, un joueur pénètre dans cette **zone neutralisée**, on sanctionnera de la façon suivante :

1) Avertissement avec carton jaune et, en cas de récurrence, disqualification (carton bleu).

2) Si le ballon pénètre dans le but alors qu'un défenseur a commis la faute, le but sera accordé et on avertira le fautif, avec carton jaune.

3) Si c'est le fait d'un attaquant et que le ballon pénètre dans le but, il y aura annulation du but et avertissement du fautif avec carton jaune. Le ballon sera remis en jeu par un dégagement de but aux 4 mètres.

4) Si c'est le fait d'un défenseur, le ballon n'entrant pas dans les cages, on recommencera le tir. Même sanction.

5) Si un attaquant pénètre dans la zone et que le but n'est pas marqué, le jeu continuera normalement et au prochain arrêt de jeu il y aura, carton jaune et avertissement au fautif.

**ARTICLE 10 :** Le marqueur utilisera des plaquettes numérotées de 1 à 5, qu'il lèvera pour indiquer, au fur et à mesure, les fautes cumulables commises respectivement par les deux équipes.

**ARTICLE 11 :** Quand la 5<sup>e</sup> faute cumulée sera atteinte, le juge de table le signalera à l'arbitre, et mettra un drapeau ou un signe indicatif sur la table, du côté de l'équipe qui a commis cette 5<sup>e</sup> faute.

**ARTICLE 12 :** Pour la signalisation d'une faute, sanctionnée par un coup franc avec formation du mur, l'arbitre lèvera le bras et le descendra seulement lorsque ce mur aura été formé et qu'il donnera le coup d'envoi au moyen du sifflet.

**ARTICLE 13 :** En cas de prolongation du temps réglementaire, celle-ci sera considérée comme la continuité de la seconde mi-temps, en conservant les conditions techniques, fautes individuelles, cumulables de chaque équipe, temps morts accordés, avertissements, sanctions et cartons.

#### CHAPITRE XI : LE PENALTY

**ARTICLE 1 :** Le penalty est un tir **direct** (sans passes possibles), qui s'effectuera depuis la marque correspondante, aux six mètres. Tous les joueurs, devront se trouver à l'intérieur du terrain, à plus de 3 mètres derrière la ligne du ballon (à l'exception du gardien et du joueur chargé de tirer le penalty).

**ARTICLE 2 :** Le gardien devra se poster (sans bouger les pieds) sur la ligne de fond, entre les poteaux de la cage, jusqu'à ce que le tir soit effectué.

**R.F. : le gardien peut bouger à partir du moment où le ballon a été touché et a parcouru une distance égale à sa circonférence.**

**ARTICLE 3 :** Le joueur devra tirer vers l'avant, il ne lui sera pas permis de toucher le ballon une seconde fois, avant qu'un autre joueur ne le fasse.

**R.F. : ... ou que le ballon soit renvoyé par les poteaux ou la barre transversale.**

**ARTICLE 4 :** Le ballon sera mis en jeu dès qu'il sera touché, après avoir parcouru une distance égale à sa circonférence.

**R.F. : A partir de ce moment là, les autres joueurs pourront bouger.**

**ARTICLE 5 :** Si cela s'avère nécessaire, à la fin de la première ou de la deuxième période, on prolongera la partie pour permettre l'exécution stricte d'un penalty. De même, si lors de l'exécution d'un penalty, la période venait à se terminer et que le ballon entre dans les cages, le but serait accordé.

**R.F. : [voir chapitre VII art. 2.](#)**

#### CHAPITRE XII : LE DÉGAGEMENT DE BUT

**ARTICLE 1 :** Quand le ballon franchit complètement la ligne de fond, (en excluant la ligne intérieure des buts), après avoir été joué en dernier par un joueur de l'équipe attaquante, il y aura remise en jeu par un défenseur depuis le point de la zone de son choix.

**ARTICLE 2 :** Lors de l'exécution d'une remise en jeu de but, le gardien ne pourra recevoir le ballon directement. Dans ce cas, la remise en jeu sera refaite. De même si le ballon ne sort pas de la zone d'en-but.

**ARTICLE 3 :** Le joueur qui exécutera une remise en jeu ne pourra toucher une 2<sup>e</sup> fois le ballon, avant que celui-ci ne soit touché ou joué par un autre joueur.

**ARTICLE 4 :** La remise en jeu réalisée par le gardien ne pourra s'effectuer qu'avec les mains.

a) si le ballon est lancé directement dans la moitié de terrain adverse, la faute notifiée au chapitre IX 2 B) i) sera sanctionnée.

b) de même si le gardien reçoit le ballon d'un partenaire directement en retour, on sifflera la faute mentionnée au chapitre IX 2 B) g.

**ARTICLE 5 :** La remise en jeu ne pourra être suivi d'un but directement, à moins que le ballon, dans sa trajectoire, n'ait touché ou n'ait été joué par un autre joueur.

**R.F. :** [voir chapitre VIII art. 2 b\)](#)

**ARTICLE 6 :** Les joueurs de l'équipe opposée devront rester hors de la zone de but et à une distance supérieure à 3 mètres du ballon, quand la remise en jeu sera effectuée, ballon immobile et posé au sol (à l'intérieur des 4 mètres) pour être dégagé au pied par un joueur de champ.

#### CHAPITRE XIII : LES LANCERS

*Les lancers s'effectueront lorsque le ballon sort complètement du terrain. On distingue 3 catégories.*

**R.F. rappel : tous les lancers doivent être effectués dans les 5 secondes qui suivent le signal d'exécution de l'arbitre, sinon balle à l'adversaire.**

#### **ARTICLE 1 : LANCER LATÉRAL OU REMISE EN TOUCHE**

a) Quand le ballon franchit entièrement les lignes latérales, soit par le sol soit en l'air. Son retour sur le terrain se fera par un lancer avec les mains depuis le lieu exact où le ballon est sorti, dans n'importe quelle direction. C'est un joueur de l'équipe qui n'a pas touché le ballon pour la dernière fois qui effectuera ce lancer.

Il devra le faire face au terrain, avec une partie de chaque pied appuyé sur le sol, et à l'extérieur de la ligne latérale. **R.F. : pieds perpendiculaires à la ligne et talons au sol.**

b) Le lanceur devra utiliser ses deux mains et lancer le ballon, par-dessus sa tête, de l'arrière vers l'avant.

c) Le ballon sera considéré en jeu, dès qu'il perdra contact avec les deux mains du lanceur. Le lanceur ne pourra le toucher une seconde fois que s'il est joué ou touché par un autre joueur.

d) Un but résultant d'une remise en touche directe ne sera pas accordé, même si le ballon avant de pénétrer dans la cage touche le gardien. Le jeu reprendra soit par une remise en jeu depuis la zone de but adverse soit par un lancer de coin si le ballon est entré dans les propres cages du lanceur.

#### **ARTICLE 2 : LANCER DE COIN (JET DE COIN)**

Quand le ballon, touché en dernier par un défenseur, franchit entièrement la ligne de fond (exception faite de la ligne des buts), le lancer s'effectuera de la manière suivante :

a) Le lancer de coin sera réalisé, depuis le coin correspondant au côté des cages où le ballon est sorti, par un des joueurs de l'équipe attaquante.

Quand le ballon passe au-dessus de la barre horizontale, c'est l'arbitre qui

Les règles du jeu

désigne le coin d'où s'effectuera le lancer.

b) Il s'effectue de la même façon que le lancer latéral mais avec les pieds à angle droit, coïncidant avec les lignes latérales et de fond, et derrière ces lignes.

**R.F. : talons au sol.**

c) Même règle que l'article 1) d) de ce chapitre.

### **ARTICLE 3 : LANCER DU GARDIEN**

C'est l'action par laquelle le gardien relance le ballon avec la ou les mains, après l'avoir complètement contrôlé.

**R.F. : Si le gardien arrête le ballon au pied, il peut le prendre à la main pour le relancer. S'il l'arrête à la main, il le relance à la main ou le pose au sol mais ne peut le rejouer (ni à la main ni au pied).**

a) Le lancer du gardien s'effectue exclusivement avec les mains, sans frappe du pied. Le gardien devra remettre le ballon en jeu dans les 5 secondes.

b) Si le gardien lâche le ballon, ou le pose au sol, immobile ou en train de rouler, celui-ci se trouve de nouveau en jeu et pourra être frappé par un autre joueur, le gardien ne pouvant le toucher au pied.

La transgression de cette règle entraîne la perte du ballon et le lancer depuis le milieu du terrain pour l'équipe adverse.

c) Le gardien peut utiliser les pieds dans les actions de jeu, afin de faire progresser une phase de jeu, pour intercepter, dégager ou repousser le ballon.

d) Le lancer du gardien est sujet aux dispositions du chapitre IX 2 B) g) et B) i) et à, celles du chapitre XII article 5.

Le but obtenu depuis un lancer du gardien n'est pas valide si le ballon ne touche pas un autre joueur.

**R.F. : [voir chapitre VIII art 2 a\)](#). R.F. : si le geste lors des lancers latéraux ou de coin est mal exécuté, la mise en jeu sera refaite par l'adversaire.**

## CHAPITRE XIV : LES RESPONSABLES DE LA RENCONTRE

### **ARTICLE 1 : LES RESPONSABLES DE LA DIRECTION ET DU CONTRÔLE D'UNE RENCONTRE DE FUTSAL SONT**

deux arbitres, désignés arbitre 1 et arbitre 2, assistés d'un marqueur/chronométrateur qui pourra doubler sa fonction. Ainsi cette fonction pourra être occupée par deux personnes.

**R.F. : la Commission Nationale se réserve le droit d'envoyer un délégué sur toute manifestation. Le rôle de ce délégué sera de compléter et d'aider le travail des arbitres (voir règlements sportifs).**

**ARTICLE 2 :** La responsabilité principale d'une rencontre de Futsal incombera aux arbitres qui dirigent le jeu sur le terrain. Ils jugent les fautes et autres événements de la partie.

**ARTICLE 3 :** Les deux arbitres sont responsables à parts égales, suivant et jugeant les incidents qui contreviennent aux règles du jeu, sur le terrain et autour. Toutefois la désignation « arbitre 1 » et « arbitre 2 » permet

d'apporter une solution ferme aux divers aspects contenus dans ce chapitre 14. Cette désignation sera déterminée par des critères de qualification, niveau ou date de création de la formation nationale ou internationale de qui ils dépendent.

**ARTICLE 4 :** Ils sont assistés, pour la prise de notes sur la feuille de match et pour le chronométrage, d'un marqueur/chronométreur dont la fonction pourra être occupée par deux personnes et exceptionnellement par une seule. Ils devront se trouver en un lieu jouxtant de préférence le terrain et à l'extérieur de ses lignes latérales, disposer d'une table de marque et avoir une visibilité parfaite du terrain.

**R.F. : pour toutes les compétitions nationales, il est exigé 2 juges de tables, un marqueur plus un chronométreur.**

**ARTICLE 5 : LES DROITS ET DEVOIRS DE L'ARBITRE :**

a) Appliquer et faire appliquer les règles du FUTSAL et prendre des décisions sur les aspects techniques et disciplinaires de la partie en cours. Ses décisions seront définitives et sans appel. Ses fonctions commenceront au moment de son entrée sur le terrain et se termineront à sa sortie (ou jusqu'à la transmission de la feuille de match à l'autorité compétente).

**R.F. : il vérifie les licences et leur concordance avec la feuille de match.**

Dès qu'il donnera le signal pour débiter la rencontre, son pouvoir de sanction s'étendra jusqu'aux fautes commises antérieurement au début du match ainsi qu'à celles commises durant les interruptions.

En général, et en application de la « règle de l'avantage », il doit éviter de sanctionner lorsqu'il juge que la sanction ou ses conséquences immédiates favorisent le fautif.

b) Noter ou demander l'annotation de tous les événements de la rencontre sur la feuille de match et en assurer la transmission aux autorités compétentes.

c) Interrompre le jeu, à l'aide du sifflet, en cas d'infractions aux règles, suspendre ou arrêter la rencontre pour n'importe quelle cause (terrain en mauvaise condition, conditions atmosphériques, intervention de spectateurs, ou tout autre cause de force majeure) qu'il jugerait insurmontable.

d) Donner un avertissement, verbal ou non, à n'importe quel joueur coupable de procédés irréguliers ou ayant une attitude incorrecte et en cas de récidive, l'empêcher de participer à la partie, conformément au règlement.

Également dans les cas prévus, faire figurer sur la feuille de match le numéro du joueur fautif et, avec la plus grande concision et précision, les faits qui se sont produits, de façon objective et sans tenter de les clarifier ou d'émettre des jugements de valeur.

e) Disqualifier et éliminer de la partie, sans avertissement ou admonestation, celui qui se rend coupable de violence et d'atteinte intentionnelle à l'intégrité physique de l'adversaire.

f) Expulser définitivement, sans changement possible, le joueur ou la personne responsable d'une équipe qui agit brutalement et violemment sans cesser son action, causant des dommages graves ou des blessures à

une autre personne.

Expulser l'auteur de faits ou d'une conduite qui attentent gravement à la morale ou à l'éthique sportive.

*g)* Interdire l'entrée sur le terrain sans son autorisation, de toute personne autre que les joueurs, et exceptionnellement les médecins, assistants ou soigneurs.

*h)* Donner le signal, avec son sifflet, pour recommencer le jeu, après toutes les interruptions ; un coup de sifflet pour les coups d'envoi des touches, des remises en jeu des 4 mètres, ou des lancers de coin n'étant pas nécessaire pour remettre le ballon en jeu.

**R.F. : Rappel : le ballon doit être remis en jeu dans les 5 secondes qui suivent le signal d'exécution de l'arbitre.**

*i)* Quand il sifflera une faute, il devra désigner l'infraction et le numéro du fautif et les faire inscrire sur la feuille de match, à la table de marque.

*j)* Vérifier la distance de 3 mètres en « pas ». Seul l'arbitre à l'autorité pour établir la distance réglementaire.

*k)* Refuser (ne pas admettre) les propositions pour modifier les règles officielles.

*l)* Inspecter et approuver l'équipement des joueurs, l'état du terrain et ses équipements, avant le début du match et s'il est sollicité par qui de droit.

*m)* Utiliser en cas d'absence de sifflet, ou en cas de panne, n'importe quel autre moyen disponible pour interrompre la partie ou la continuer.

*n)* Décider si le ballon choisi pour la partie correspond aux exigences officielles.

*o)* Interrompre le jeu, si, à son avis, un joueur est sérieusement blessé, afin que lui soient donnés les soins nécessaires. Et s'il le faut, il le fera conduire à l'extérieur de la ligne latérale ou de fond pour terminer le traitement ou pour qu'il soit remplacé.

*p)* Faire poursuivre la partie, si un joueur n'est que légèrement blessé, jusqu'à ce que le ballon cesse d'être en jeu. Moment où le joueur devra être conduit en dehors du terrain pour être soigné et/ou remplacé.

#### **ARTICLE 6 : TECHNIQUE ET GESTUELLE ARBITRALES**

*a)* Chaque arbitre couvre, suit, juge et résout les incidents et infractions du jeu sur chacune des deux moitiés du terrain. Il contrôle ses propres lignes latérales et sa ligne de fond, sa zone d'en-but, son but. Il aide son collègue si nécessaire. Il doit se trouver à l'opposé, en diagonale, de ce dernier, sur les limites du terrain et entrer dans le terrain quand cela est nécessaire.

*b)* Chacun des arbitres agit depuis sa propre moitié de terrain, contrôlant sa ligne latérale dans toute sa longueur et aidant notamment son collègue lors des sorties en touche.

*c)* En cas de décisions contradictoires et simultanées, la décision de l'arbitre 1 prévaut, sauf si les deux arbitres s'entendent pour donner une décision finale commune. Si les arbitres doivent se consulter de façon verbale, ils pourront le faire. Ceci devant être exceptionnel.

*d)* L'arbitre 1 effectue le tirage au sort et donne le coup de sifflet d'envoi de chaque mi-temps. Il se placera, pour faire cela, sur la ligne latérale qu'occupe la table de marque et sur son côté droit. Il s'assure de la relation des incidents et des informations nécessaires sur la feuille de match, qui sera toutefois signée par les deux arbitres.

e) En sifflant une infraction, un arbitre indiquera la direction dans laquelle sera faite la remise en jeu, s'adressant à la table de marque pour indiquer le numéro du fautif. Immédiatement, son collègue contrôlera les distances réglementaires et donnera le signal d'envoi.

f) A l'occasion de ces situations, les arbitres permuteront de position chaque fois que des infractions donnant :

- o faute technique
- o faute personnelle cumulable
- o entre-deux
- o demande de temps mort

auront été signalées, et lorsqu'un but aura été marqué.

### **ARTICLE 7. LES « MARQUEURS/CHRONOMÉTREURS »**

Ils seront eux aussi désignés par l'échelon compétent. Ils auront en charge la tenue de la feuille de match et le chronométrage de la partie. Ils seront seuls ou deux par match.

**R.F. : obligatoirement 2 par match pour les compétitions nationales.**

- o **Leurs fonctions seront les suivantes :**

a) Noter, avant le début de la rencontre, la date de celle-ci, le nom des joueurs avec leurs numéros, le nom des capitaines et des responsables techniques accrédités de chaque équipe.

**R.F. : ainsi que les numéros de licences et la composition des « cinq » de départ.** Ils devront les faire signer. Ils pourront demander la vérification scrupuleuse par les arbitres de la feuille de match, s'ils le jugent nécessaire.

**R.F. : Obligation de vérification par les arbitres (cf. chapitre XIV article 5 a) RF).**

b) Vérifier l'identité et le numéro dorsal du cinq de départ ainsi que des autres joueurs et des techniciens et identifier les capitaines de chaque équipe inscrits sur la feuille de match.

**R.F. : Également, lors des changements réglementaires, celles et ceux des remplaçants.**

c) Noter, sur la feuille de match, les buts de la rencontre, dûment validés par les arbitres, à chaque période ainsi que le score final.

d) Enregistrer les fautes cumulées, techniques et personnelles signalées par les arbitres, les temps morts concédés, les joueurs qui ont marqué et tout ce qui est en relation technique avec le jeu et sera demandé par l'arbitre.

**R.F. : Ils devront indiquer tout ce qui a une relation technique avec le jeu et qui est indiqué par les arbitres.**

e) Utiliser un sifflet qui a une autre sonorité que celle de l'arbitre

f) Utiliser le sifflet seulement si le ballon n'est pas en jeu, pour que son retentissement n'arrête pas le jeu. Et en respectant le précepte suivant 7) h).

g) Annoncer aux arbitres, le numéro et l'équipe des joueurs qui commettent l'avant-dernière, 4<sup>e</sup>, faute personnelle cumulable. Ils devront pour cela attirer l'attention des arbitres au moyen de leur sifflet.

h) Siffler une fois pour annoncer le début de la partie, et donner 3 coups brefs à la fin des temps de jeu, afin d'avertir l'arbitre. Ces signaux orienteront les arbitres pour qu'ils puissent conclure réellement les périodes réglementaires avec leur sifflet.

Les règles du jeu

- i) Siffler pour avertir l'arbitre lorsqu'un joueur commettra sa 5<sup>e</sup> faute cumulée, afin qu'on puisse le remplacer.
- j) Noter le début de chaque période de la rencontre et avertir les arbitres 3 minutes avant, afin que ceux-ci puissent avertir les deux équipes au moins deux minutes avant.
- k) Contrôler avec précision le temps du jeu, en décomptant les interruptions prévues dans ce règlement. Arrêter et déclencher le chronomètre à l'occasion des sorties du ballon, des fautes, des temps morts, des interventions des médecins et quand les arbitres le détermineront.
- l) Déclencher le chronomètre lorsque l'arbitre sifflera pour indiquer le début du jeu ou dans n'importe quelle occasion, quand les arbitres font reprendre le jeu, après des décomptes de temps et, en règle générale, chaque fois que le ballon aura parcouru une distance égale au développement de sa circonférence.
- m) Il conviendra de porter une attention toute particulière au chapitre 10 article 9) c) et 9) e) (jet franc sur faute cumulable), qui considère que le jeu reprend chaque fois que le ballon est en condition d'être joué ; c'est-à-dire, dans ces cas quand le ballon touchera le gardien, les poteaux ou la barre ou aura été remis en jeu après une sortie de terrain, ou après un but marqué. Dans les 2 derniers cas, le chronomètre est remis en marche lorsque le lancer latéral ou le dégagement de but ou la remise en jeu au centre (selon le cas) a été effectué.

**R.F. : de même après une remise en jeu suite à une faute.**

**ARTICLE 8 :** Si les fédérations nationales le désirent, elles pourront confier l'arbitrage à une seule personne, pour les catégories des jeunes, en faisant toutefois respecter le règlement dans sa totalité. De même et de façon exceptionnelle, pour le rôle de chronométreur/marqueur.

#### **ARTICLE 9 : CODE DE TECHNIQUE ARBITRALE**

(voir les schémas)

Ce sont des signes et des gestes d'interprétation, d'information et d'aide, nécessaires pour l'exercice arbitral et pour faciliter la communication entre les arbitres, avec les joueurs, les équipes, la table de contrôle et également pour une meilleure compréhension des spectateurs.

#### **Annexe 1 : Les signes conventionnels**



Invalide

Les règles du jeu



Coup franc avec mur



Changement



Arrêt du chronomètre



Faute cumulable

Les règles du jeu



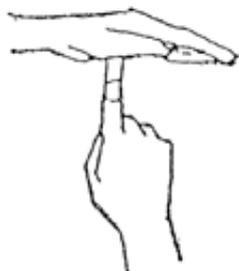
4 fautes



5 fautes ou  
5 secondes



direction du ballon



temps mort

Les règles du jeu



**carton jaune** : avertissement

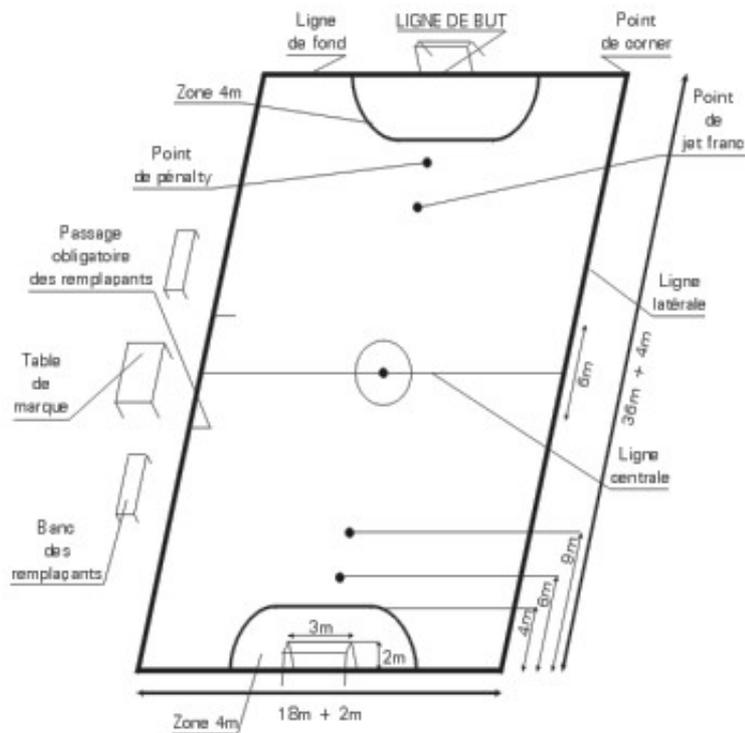
**carton bleu** : disqualification

**carton rouge** : expulsion

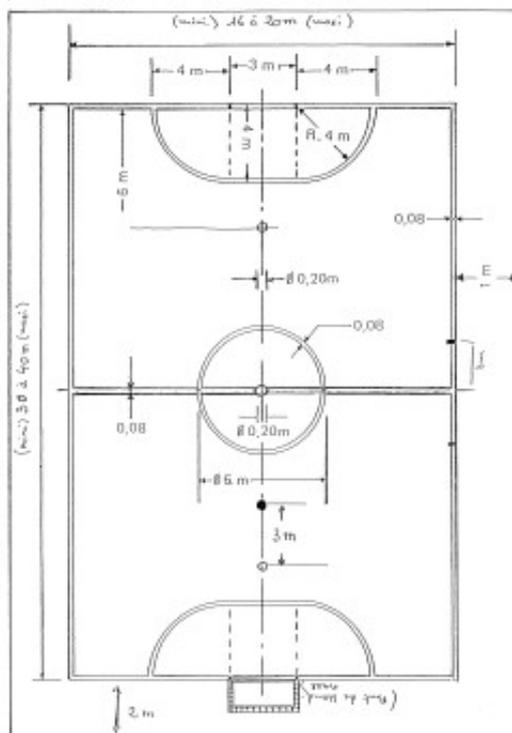


Fin de la période

### Annexe 2 : Plan du terrain



## Les règles du jeu



### L'ESPRIT FUTSAL

#### C'EST

- le salut avant et après une rencontre pour tous ceux qui sont inscrits sur la feuille de match
- lever le bras pour reconnaître sa faute
- l'application du contrat moral signé
- l'effort, le respect, et la maîtrise de soi en toutes circonstances
- RESPECTER :
  - - *l'arbitre, l'homme et ses décisions*
  - - *l'adversaire*
  - - *les règles du jeu*
  - - *le public*
  - - *la table de marque*
  - - *les horaires*
  - - *les installations*
  - - *les organisateurs*
  - - *les lieux d'hébergements, l'hôte*
- être loyal et rusé (**différent de tricheur**)
- avoir une tenue sportive correcte (vestimentaire et comportementale)
- jouer Franc-Jeu (Fair-Play), car le Futsal est un sport basé sur la non-violence
- être un joueur citoyen
- être tolérant et accepter la différence
- avoir l'esprit d'équipe
- 3 paliers d'éducation

#### Les règles du jeu

- o - esprit critique
- o - esprit d'équipe et de solidarité
- o - esprit de décision et d'initiative
  
- o être sanctionné d'un carton bleu ou rouge, je rentre au vestiaire
- o serrer la main de tous, quelque soit le résultat du match (partenaires ; adversaires ; arbitres ; entraîneurs)
- o joueur tu seras, responsable de tes supporters TU ES
- o invité tu seras, respectueux de ton hôte TU ES

#### DE LA THÉORIE À LA PRATIQUE : EXEMPLES

1. Lorsqu'un joueur commet une faute, il s'arrête et reconnaît sa faute (demande d'un maximum d'honnêteté, tout en sachant que le joueur est dans le jeu, donc pas toujours en capacité de juger l'action). Idem lorsque la balle sort des limites du terrain (reconnaissance du minimum lorsque le joueur sait qu'il a mis la balle en touche ou en jet de coin).
2. Les bras et les coudes restent le long du corps. Lever le bras pour réclamer l'avantage du ballon et/ou d'une faute sanctionne le joueur qui commet ce geste par une faute personnelle et la balle passe à l'adversaire, même si le joueur a raison. Le joueur joue, l'arbitre arbitre. L'arbitre ne voit pas tout, ne voit pas l'action sous le même angle, ni du même point de vue, alors, il a le droit à l'erreur, comme un joueur qui rate une action.
3. Toute contestation verbale et gestuelle d'une décision arbitrale est sanctionnée automatiquement par un carton jaune.
4. Respect sans limite de l'arbitre ; il n'est pas là pour subir la pression, ni se faire insulter ou chahuter. Même s'il commet des erreurs d'arbitrage, il est une partie du jeu tout en revendiquant le droit de se tromper.
5. Les sanctions à l'égard d'un joueur ou d'une équipe (entraîneur, dirigeant y compris) sont sans appel. Au delà, c'est la commission de discipline du département qui suivra le dossier dans le cadre des procédures générales de l'UFOLEP Nationale.
6. Pourquoi l'entraîneur et le dirigeant en plus des joueurs ? Si une équipe est coachée, il est du devoir éducatif de ceux-là d'intervenir et d'aider l'arbitre à faire respecter les règles, les lieux, l'organisation, les conditions de jeu optimal et enfin et surtout, les comportements et l'esprit Futsal ainsi que le contrat moral signé par chaque joueur. Si ce n'est pas le cas, ils sont considérés comme complices de l'attitude de leurs joueurs donc de l'équipe (sanction : arrêt du match, match perdu, exclusion temporaire ou définitive de la compétition du joueur et ou de l'équipe).
7. L'insulte, envers un adversaire ou envers soi-même, est sanctionnée par une faute personnelle, car le premier des principes du respect est de se respecter soi-même pour apprendre à aussi respecter les autres

#### ABC des règles

Les règles du jeu

L'ABC des règles est à télécharger ci-dessous :



### **LE REGLEMENT TECHNIQUE DU FUTSAL ( vue rapide )**

- Terrain (20 m x 40 m) et cages de but sont ceux du Hand-ball.
- Zone de 4 m devant le but (interdiction pour le gardien d'en sortir (R.F.\*) et aux attaquants d'y entrer pour marquer).
- Le ballon est spécifique (54 cm de circonférence, pèse – selon les catégories – de 220 à 500 gr) et ne rebondit pas.
- 5 joueurs, par équipe, sur le terrain (plus 7 remplaçants) – 10 changements de joueur par match.
- Durée des rencontres (officielles) : deux fois 20 minutes avec arrêt du chronomètre lors des sorties du ballon hors du terrain et lors des «temps morts» (une minute par équipe, par période).
- Silence verbal de tous les joueurs sur le terrain (R.F.\*).
- Interdiction absolue des tâcles. Sanction lors des bousculades et autres mauvais gestes.
- Le gardien ne peut toucher le ballon deux fois de suite sur passe d'un partenaire ou après un tir d'un adversaire. Il ne peut dégager le ballon au delà de la ligne médiane.

#### **3 types de cartons :**

- jaune: avertissement
- bleu : joueur expulsé mais pouvant être remplacé
- rouge : joueur expulsé ne pouvant être remplacé.

#### **Les fautes personnelles sont additionnées**

(expulsion du joueur à la 5e faute).

Les fautes de l'équipe sont cumulées (interdiction du mur de défense à partir de la 6ème).