

# LOIS DU JEU FUTSAL ASSOCIE U7-U9 2021-2022

(pratique organisée de manière irrégulière, durant la trêve hivernale principalement, ≠ du futsal spécifique se déroulant sur l'année)



en police orange, les modifications des lois du jeu effectuées par la FIFA en 2020

LOIS DU JEU FUTSAL		U7 ET U9
Loi 1	TERRAIN	20x16 m ; buts de 3m
	. Utilisation	1/2 terrain
	. Surface de réparation	4m (avec cônes)
	. Point de pénalty	4m
	. Point pour le CF après fautes cumulées	N'existe pas
	. Zones de remplacement	De part et d'autre des buts fixes
Loi 2	BALLON	Spécifique Futsal en cuir (pas de ballon en feutrine)
	. Taille	T3 préconisé
Loi 3	NOMBRE DE JOUEURS PAR EQUIPE	4x4 dont GB possibilité de jouer à 3x3 ou 4x4 sans gardien
	. Au début de la rencontre	Minimum 3 dont GB
	. Arrêt de la rencontre (voir § 2-1)	Si une équipe compte moins de 3 joueurs dont GB
	. Remplacements	Illimités et volants : sans arrêt de jeu, le remplacé devient remplaçant, le remplaçant entre <u>après</u> la sortie du remplacé. Ils sont effectués par la zone de remplacement ; il est préconisé que les remplaçants portent des chasubles . Lors du remplacement, le joueur entrant donne la chasuble de la main à la main au joueur sortant
	. Encadrement	2 responsables maxi par équipe
Loi 4	EQUIPEMENT DES JOUEURS (voir § 2-2)	Maillots numérotés correspondant à la feuille de match. Chaussettes, protèges-tibias, shorts, chaussures de salle ne laissant pas de trace Couleur collants/cuissards identique à la couleur dominante du short
	. Pour les gardiens	Pantalon, coudières, genouillères autorisés, maillot de couleur différente de celle des 2 équipes
Loi 5	ARBITRAGE	1 arbitre
Loi 6	TABLE DE MARQUE et des OFFICIELS	Gestion du temps
Loi 7	DUREE DES MATCHES (lors de plateaux)	Entre 6' et 15' par match sans arrêt du chronomètre, sauf cas particulier : voir § "Arrêt du chronomètre", fixée par l'organisateur avant la compétition
	. Durée maxi sur 1 journée	40'
	. Arrêt du chronomètre	Arrêt du chronomètre uniquement sur décision de l'arbitre (blessures, ballon non disponible, gain de temps, sanction...) ; Pas d'arrêts de jeu
	. Temps-mort	Pas de temps-mort (possible si temps de matchs ≥ à 16')
	. Fin de la période ou rencontre	La période prend fin lorsque le buzzer commence à retentir
Loi 8	COUP D'ENVOI (voir § 2-3)	Tous les joueurs dans leur propre moitié de terrain excepté le joueur exécutant le coup d'envoi. Il peut se faire en avant, en arrière ou latéralement. Adversaires à au moins 3 mètres du ballon ; sinon : à refaire. Un but peut être marqué directement sur le coup d'envoi.
Loi 9	BALLON EN JEU OU HORS DU JEU	Si le ballon touche le plafond : touche à l'équipe adverse, à l'endroit le plus proche
Loi 10	BUT MARQUE	Idem Football - Le gardien ne peut marquer de la main dans le but adverse ; dans ce cas, reprise par sortie de but
Loi 11	HORS-JEU	Pas de hors-jeu
Loi 12	FAUTES ET INCORRECTIONS (voir § 2-4)	Tous les coups-francs sont directs : CFD
	. C.F.D	Idem Football et Interdiction : . De charger irrégulièrement . De tacler un adversaire, y compris tacle glissé (sauf si pas d'adversaire et pour le gardien dans sa surface de réparation si tacle régulier)
Loi 13	COUPS FRANCS ET CUMUL DES FAUTES : C.F.D	Adversaire à 5 m sinon : à refaire Pas de cumul des fautes en U7-U9
Loi 14	PENALTY	à 4 mètres, face au but
Loi 15	RENTREE DE TOUCHE	Au pied, ballon immobile sur la ligne de touche (peu importe la position du pied du botteur). Un but ne peut pas être marqué directement ; sinon : sortie de but
		Adversaire à 5 m ; sinon : à refaire ; Possibilité de rentrer dans le terrain en conduite de balle (sans marquer)
Loi 16	SORTIE DE BUT	A la main ou au pied (ballon mis au sol) par le GB depuis sa surface de réparation Un but ne peut être marqué directement. Sinon : sortie de but pour l'adversaire
Loi 17	CORNER	Au pied, adversaire à 5 m