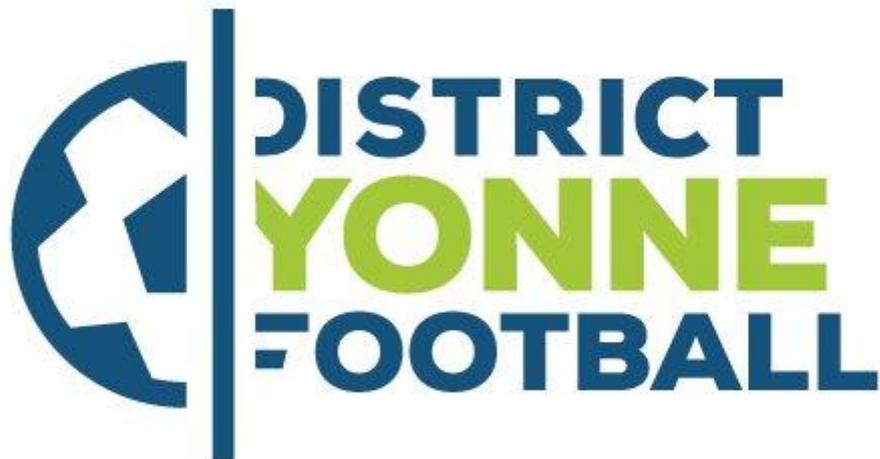


# RÈGLEMENTS DU FUTSAL

Championnats et Coupes



---

Saison 2025-2026

# SOMMAIRE

COMPÉTITIONS.....	3
COMMISSION D'ORGANISATION.....	3
LE CHAMPIONNAT DÉPARTEMENTAL FUTSAL.....	3
FORFAIT.....	4
LA COUPE DÉPARTEMENTALE DE FUTSAL.....	8
LA COUPE DÉPARTEMENTALE FUTSAL U13, U15 et U18.....	10
CAS NON PRÉVUS.....	11

## COMPÉTITIONS

Le District de l'Yonne de Football organise chaque saison, pour les clubs de football un championnat et une coupe FUTSAL

Ces compétitions sont ouvertes aux clubs Futsal ou Libres. Les joueurs devront détenir une licence « libre » ou « futsal ».

Les règlements fédéraux, régionaux et départementaux s'appliquent dans leurs intégralités

## COMMISSION D'ORGANISATION

Le Département Futsal de la Commission Technique est chargée, avec la collaboration de l'administration du District de l'organisation et de l'administration de ces épreuves.

Le calendrier de ces compétitions est constitué par le Département Futsal de la Commission Technique sous couvert du Comité de Direction ou son bureau.

# LE CHAMPIONNAT DÉPARTEMENTAL FUTSAL

## DÉPARTEMENT FUTSAL DE LA COMMISSION TECHNIQUE

La commission dénommée ci-après « département Futsal » est chargée avec la collaboration du Secrétariat et du Comité de Direction du District de l'Yonne de Football de l'organisation et de la gestion de l'épreuve. Ses membres sont nommés par le Comité de Direction.

## ENGAGEMENT

Les engagements sont établis par l'intermédiaire de FOOTCLUBS pour la date fixée chaque année par la commission compétente.

Les clubs sont redevables d'une cotisation fixée (cf. Droits financiers et amendes) chaque saison par le District pour chaque équipe.

Les clubs qui annulent leur engagement après la parution des calendriers sont passibles d'une amende suivant les droits financiers et amendes révisable chaque année, exception faite pour les cas de force majeure qui sont examinés par le Comité de Direction.

## SYSTEME DE L'ÉPREUVE

L'épreuve se déroule en 2 phases.

Pour la 1<sup>ère</sup> phase, les équipes se rencontrent en match aller ou aller-retour. A l'issue de cette phase, x équipes pourront accéder au championnat futsal R2. (le nombre d'équipe est défini par la LBFC en fonction du nombre de clubs engagés). La seconde phase départementale se déroulera en match aller ou aller-retour.

Les clubs pourront s'engager pour la 2<sup>ème</sup> phase à la date fixée par le Département Futsal de la commission technique.

Le classement se fait par addition de points. Les points sont comptés comme suit :

Dans toutes les compétitions le classement se fait par addition de points. Les points sont comptés comme suit :

- match gagné ..... 3 points
- match nul.....1 point
- match perdu.....0 point
- match perdu en cas d'insuffisance de joueurs en cours de partie...0 point
- match perdu par forfait ou pénalité..... -1 point

### En cas de match perdu par pénalité :

Le club adverse ne bénéficie des points correspondant au gain du match que dans les cas suivants :

- s'il avait formulé des réserves conformément aux dispositions des articles 142 ou 145 des Règlements Généraux et qu'il les avait régulièrement confirmées,
- s'il s'agit d'une des infractions qui permettent l'évocation par la Commission compétente, dans les conditions fixées par les dispositions de l'article 187.2 des Règlements Généraux.
- sanctions prises par la Commission de Discipline ou la Commission Sportive.

Il bénéficie du maintien des buts marqués au cours de la partie, buts dont le nombre est en tout état de cause fixé à un minimum de 3.

Les buts marqués au cours de la rencontre par l'équipe du club fautif sont annulés. Dans le cas où la perte du match intervient à la suite d'une réclamation formulée dans les conditions fixées par l'article 187.1 des Règlements Généraux :

- le club réclamant ne bénéficie pas des points correspondant au gain du match,
- il conserve le bénéfice des points acquis et des buts marqués lors de la rencontre,
- les buts marqués au cours de la rencontre par l'équipe du club fautif sont annulés.

4. Un match perdu par forfait est réputé l'être par 3 buts à 0. Toutefois lorsque l'écart des buts en faveur du club déclaré vainqueur au moment de l'arrêt du match sera supérieur à 3, le score restera acquis pour le calcul du goal average quelle que soit la durée de la partie.

5. Les dispositions des alinéas précédents sont appliquées lorsqu'il est établi un classement pour départager des clubs participant à un championnat ou à un groupe différent.

## FORFAIT

### 1. Disposition particulière applicable au District :

Forfait Déclaré : lorsque le club avise le District et le club concerné en temps utile : Match perdu 0-3, - 1 pt. Amende prévue au Droits financiers et amendes.

Forfait Non Déclaré : Match perdu 0-3, - 1 pt. Amende prévue au Droits financiers et amendes. Dans le cas où le forfait se produit lors du match aller, il appartient seulement à la commission compétente de décider d'inverser le match retour.

Forfait Général (amende prévue au Droits financiers et amendes) qui intervient au quatrième forfait

ou au 1er forfait, si celui-ci se produit à l'occasion de l'un des trois derniers matchs à jouer dans le groupe.

Lorsqu'en cours d'épreuve, un club est exclu du championnat, déclaré forfait général, mis hors compétition, il est classé dernier et comptabilisé comme tel.

Si une telle situation intervient avant les trois dernières journées de la compétition à laquelle le club concerné participe, tous les buts pour et contre ce club sont annulés.

Si une telle situation intervient au cours des trois dernières journées de la compétition à laquelle le club concerné participe, les buts pour et contre et les points acquis lors de tous les matchs joués restent acquis, les matchs non encore disputés sont donnés gagnés au club adverse sur le score de 3 - 0.

Il est généralement fait application de l'article 130 des Règlements Généraux sans

préjudice des sanctions complémentaires pouvant être prises par la commission compétente.

Tout club ayant à subir un forfait simple ou un forfait général est tenu d'envoyer dans les 10 jours suivant le forfait simple ou dans le mois suivant la notification du forfait général, les justifications de remboursement ou indemnité d'arbitre (frais de déplacement, frais d'arbitrage, ...etc.). Passé ce délai, aucune réclamation ne sera étudiée.

2. Si un club ne peut présenter son équipe sur le terrain à l'heure fixée, en raison de circonstances exceptionnelles dûment constatées, et alors que toutes les dispositions ont été prises pour arriver au lieu de la rencontre en temps utile, le délégué officiel (s'il y en a un de désigné) et l'arbitre, jugent si le match peut se jouer. En tout état de cause, tout doit être mis en œuvre pour que la rencontre puisse se dérouler.

3. En cas d'absence de l'une des équipes (ou des deux), celle-ci est constatée par l'arbitre un 1/4 d'heure après l'heure fixée pour le commencement de la partie. Les heures de constatation de la ou des absences sont mentionnées sur la feuille de match par l'arbitre.

En cas d'absence d'une équipe, l'arbitre vérifie les licences des joueurs présents (8 au moins). L'arbitre du match ne doit quitter le terrain que trente minutes après l'heure officielle prévue au calendrier. Les frais de déplacement de l'arbitre officiel lui seront remboursés et imputés au club défaillant.

4. Il appartient seulement à la commission compétente de décider de l'application du forfait à l'équipe défaillante, avec possibilité laissée à la commission compétente de décider, après enquête, de donner match perdu par pénalité avec éventuellement l'attribution d'un point.

#### 5. Disposition particulière au district

Une équipe ne présentant pas au coup d'envoi le nombre minimum de joueurs sera déclarée battue par forfait ou pénalité. Les frais de déplacement des officiels désignés seront à la charge exclusive du club dont l'équipe est déclarée battue par forfait ou pénalité.

Une équipe ne présentant pas en cours de match le nombre minimum de joueurs sera déclarée battue par pénalité.

Dans le cas de la pénalité, la commission, après enquête, peut attribuer au club défaillant 0 point.

6. Dans le cas où une équipe abandonne la rencontre, il appartient seulement à la commission compétente de décider de l'application du forfait à l'équipe défaillante. L'amende prévue au Droits financiers et amendes s'applique

7. Un club déclarant forfait ne peut organiser ou disputer, le jour où il devait jouer, un match de championnat ou une autre rencontre, sous peine de suspension du club et des joueurs.

## FEUILLE DE MATCH

Pour toutes les rencontres de compétition pour lesquelles l'utilisation de la feuille de match informatisée (FMI) est rendue obligatoire, la feuille de match est établie

sur la tablette électronique du club recevant (« la tablette »).

Les utilisateurs doivent se servir pour ces rencontres d'une application dédiée qui contiendra toutes les données nécessaires pour établir la feuille de match.

Les données concernant ces rencontres doivent impérativement être récupérées par synchronisation entre la tablette et les serveurs fédéraux.

A titre exceptionnel, en cas d'impossibilité d'accès à la FMI le jour du match, le club recevant doit toujours disposer d'une feuille de match papier de substitution. En tout état de cause, le motif de l'impossibilité d'utiliser la FMI sera examinée par la commission compétente et sera susceptible d'entraîner une sanction pouvant aller jusqu'à la perte du match par pénalité.

Lorsqu'il y a recours à la procédure d'exception, l'arbitre, le club recevant et le club visiteur ont l'obligation de consigner dans un rapport, leur propre version des faits qui ont provoqué l'échec de l'utilisation de la FMI et le recours à la procédure d'exception.

Ce rapport est établi sur l'imprimé prévu à cet effet par le district et sera transmis au district par le club recevant, joint à la feuille de match, sous peine d'amende prévue à l'annexe 1 de l'annuaire du district pour retard d'envoi de document demandé.

Le service compétition fournira à la commission Sportive les dates et heures des opérations effectuées en connexion internet sur la tablette pour la rencontre en objet (demande de synchronisation, transmission...).

## HOMOLOGATION

1. Il est fait application des règles édictées à l'article 147 des Règlements Généraux de la F.F.F.
2. Sauf urgence dûment justifiée, une rencontre ne peut être homologuée avant le 15<sup>ème</sup> jour qui suit son déroulement. Cette homologation est de droit le 30<sup>ème</sup> jour, si aucune instance la concernant n'est en cours et si aucune demande visant à ouvrir une procédure n'a été envoyée avant cette date.

## LOIS DU JEU ET DUREE DES RENCONTRES - CALENDRIER

Les rencontres se déroulent aux dates fixées par le calendrier général de la saison arrêté par le Comité de Direction.

La Commission Sportive peut, en cours de saison, reporter ou avancer toute journée de Championnat qu'elle juge utile afin d'assurer la régularité sportive de la compétition.

Le calendrier des rencontres est affiché sur le site Internet officiel du District de l'Yonne de Football huit jours au moins avant la date prévue, et ne peut plus être modifié, sauf cas exceptionnel, apprécié par la Commission Sportive. Il est alors communiqué aux intéressés, selon les modalités en vigueur pour la compétition

concernée.

## ARBITRAGE

1. Les arbitres sont désignés par la CDA.
2. Les frais d'arbitrage sont réglés aux arbitres directement par le District et facturés aux clubs concernés à part égale.

## DISCIPLINE

### Article 226 des R.G.

Les sanctions prononcées lors des matchs de Futsal doivent être purgées, selon les modalités de purges telles que définies à l'article 226 des Règlements Généraux :

- les sanctions inférieures ou égales à deux matchs de suspension ferme sont exclusivement purgées dans la pratique où elles ont été prononcées (Football Libre, Futsal, Football d'Entreprise, Beach-Soccer, Football Loisir),
- les sanctions supérieures à deux matchs de suspension, même assorties en partie de sursis, sont purgées dans chacune des pratiques pour laquelle l'intéressé est licencié (Football Libre, Futsal, Football d'Entreprise, Beach Soccer, Football Loisir),

(A titre d'exemples :

- un joueur sanctionné de 3 matchs de suspension ferme en Libre devra, s'il veut jouer dans une équipe de Futsal, purger sa suspension au regard du calendrier de cette dernière ;
- alors qu'un joueur sanctionné de 2 matchs de suspension ferme en Football Libre pourra jouer dans une équipe Futsal sans avoir à purger sa suspension avec ladite équipe Futsal).

Dans le cadre des tournois de Futsal, les sanctions prononcées sont :

- Avertissement
- Exclusion (2ème avertissement ou exclusion directe).

Le joueur exclu ne peut pas revenir dans le match, ni s'asseoir sur le banc des remplaçants. Il sera de plus suspendu automatiquement pour le match suivant de son équipe. (ou surdécision de la commission organisatrice)

L'équipe peut être complétée après deux minutes de jeu effectives avec l'autorisation du chronométreur ou après un but marqué par l'équipe adverse avant ces deux minutes.

Si l'équipe en infériorité numérique marque un but, elle poursuit le jeu sans modification jusqu'au terme des deux minutes.

Si les deux équipes jouent avec quatre ou trois joueurs et qu'un but est marqué, elles gardent le même nombre de joueurs.

En ce qui concerne les faits disciplinaires non directement liés aux faits de jeu exposés ci avant, les dossiers sont transmis à la Commission de Discipline compétente pour suite à donner. Toutefois en cas d'incident grave, la Commission d'Organisation est habilitée à prendre toutes mesures conservatoires utiles dans le cadre du tournoi.

## HORAIRES

Les rencontres se disputent à l'heure prévu sur le rappel de journée. Ce dernier est établi en fonction de la disponibilité des installations.

Lorsque, pour une cause tout à fait exceptionnelle, et relevant de l'appréciation de la Commission, un club se trouve amené par la suite à solliciter un changement de date ou une inversion de match, la demande ne peut être examinée qu'à la condition sine qua non d'avoir été formulée 13 jours au moins avant la date fixée pour le match, accompagnée de l'accord du club adverse. Les demandes de report de matches devront obligatoirement être faites sur FOOT CLUBS ou exceptionnellement sur les imprimés fournis à cet effet par le district avec signature lisible, nom et qualité (président, secrétaire, trésorier ou correspondant du club).

Tout manquement aux délais visés par les différents alinéas ci-dessus peut entraîner un refus, ou, en cas d'accord des frais de dossier dont le montant est précisé au Droits financiers et amendes. La Commission Sportive, en tout état de cause, prend la décision définitive pour toute modification de date ou d'heure.

## COULEURS DES ÉQUIPES

1. Les maillots des joueurs des équipes en présence doivent porter un numéro apparent, d'une hauteur minimum de 20cm, maximum de 25cm, et d'une largeur minimum de 3cm, maximum de 5cm. Les joueurs portent le numéro correspondant à l'ordre de présentation des équipes figurant sur la feuille de match.
2. Les joueurs doivent être numérotés de 1 à XX aucune contestation ultérieure ne sera acceptée.
3. Le capitaine de chaque équipe doit porter un brassard apparent d'une largeur n'excédant pas 4cm, et d'une couleur opposée au maillot.
4. Si les couleurs indiquées dans leur demande d'engagement prètent à confusion, le club visiteur devra utiliser une autre couleur.
5. Pour parer à toute éventualité, et notamment à la demande de l'arbitre, les clubs recevant doivent avoir à leur disposition avant chaque match, un jeu de maillots numérotés de 1 à XX, sans publicité, d'une couleur différente de la leur, qu'ils prêteront aux joueurs de l'équipe visiteuse.
6. Les gardiens de but doivent porter un maillot d'une couleur les distinguant nettement des autres joueurs et des arbitres. Pour parer à toute éventualité, et notamment à la demande de l'arbitre ou du délégué, les gardiens de but doivent avoir à leur disposition deux maillots de couleurs différentes.
8. Les clubs ne peuvent pas modifier la disposition des couleurs de leurs équipements en cours de saison sans en avertir le district de l'Yonne de Football par courrier recommandé (ou par tout autre moyen permettant de faire la preuve de sa réception, tel que le courriel avec accusé).
9. Nonobstant les éventuelles sanctions sportives, la non-application du présent article est passible d'une amende figurant (Droits financiers et amendes).

## BALLONS

1. Les ballons sont mis à disposition par l'équipe recevant sous peine de match perdu.
2. Lorsque les ballons sont fournis par le District de l'Yonne de Football, les clubs sont tenus de les utiliser.

## REGLEMENTS GENERAUX – QUALIFICATIONS – DEROGATIONS

1. Les dispositions des Règlements Généraux, de leurs Statuts ainsi que l'Annuaire de District de l'Yonne de Football s'appliquent à l'ensemble des championnats départementaux sauf dispositions particulières prévues au présent règlement.
2. Les joueurs doivent être qualifiés en conformité avec les Règlements Généraux et leurs Statuts.
3. Les joueurs remplacés peuvent continuer à participer à la rencontre en qualité de remplaçant et à ce titre revenir sur le terrain.
4. Conformément aux lois du jeu, les remplaçants doivent être inscrits avant le coup d'envoi. Pour les compétitions départementales, une équipe incomplète, pourra à titre dérogatoire inscrire les joueurs titulaires après le coup d'envoi.
5. La date réelle de la rencontre sera prise en considération pour toutes les dispositions relatives à la qualification des joueurs et à l'application des sanctions.
6. En cas de match à rejouer (et non de match remis), seuls sont autorisés à y participer les joueurs qualifiés au club à la date de la première rencontre.

# LA COUPE DÉPARTEMENTALE FUTSAL

## ENGAGEMENT

Les engagements sont à adresser au secrétariat du District de l'Yonne de Football qui le transmettra à la commission compétente avant la date fixée chaque par la commission départementale statuts règlements et obligations des clubs. Le montant des frais de dossier pour engagement sont définis à l'annexe I de l'Annuaire du District. En cas d'annulation d'engagement ou de forfaits les frais demandés sont définis à l'annexe I de l'Annuaire du District.

## SYSTEME DE L'EPREUVE

L'organisation de cette coupe est gérée par la commission compétente en fonction des engagements.

## HOMOLOGATION

1. Il est fait application des règles édictées à l'article 147 des Règlements Généraux de la F.F.F.
2. Sauf urgence dûment justifiée, une rencontre ne peut être homologuée avant le 15<sup>e</sup> jour qui suit son déroulement. Cette homologation est de droit le 30<sup>e</sup> jour, si aucune instance la concernant n'est en cours et si aucune demande visant à ouvrir une procédure n'a été envoyée avant cette date.

## CALENDRIER

Le calendrier est défini après les engagements par la Commission compétente sous couvert du Comité de direction.

## ARBITRAGE

1. Les arbitres seront désignés par la CDA.
2. Les frais d'arbitrage seront réglés aux arbitres directement par le District et facturés aux clubs concernés à part égale.

## DISCIPLINE

Article 226 des R.G.

Les sanctions prononcées lors des matchs de Futsal doivent être purgées, selon les modalités de purges telles que définies à l'article 226 des Règlements Généraux :

- les sanctions inférieures ou égales à deux matchs de suspension ferme sont exclusivement purgées dans la pratique où elles ont été prononcées (Football Libre, Futsal, Football d'Entreprise, Beach-Soccer, Football Loisir),
- les sanctions supérieures à deux matchs de suspension, même assorties en partie de sursis, sont purgées dans chacune des pratiques pour laquelle l'intéressé est licencié (Football Libre, Futsal, Football d'Entreprise, Beach Soccer, Football Loisir),

(A titre d'exemples :

- un joueur sanctionné de 3 matchs de suspension ferme en Libre devra, s'il veut jouer dans une équipe de Futsal, purger sa suspension au regard du calendrier de cette dernière ;

- alors qu'un joueur sanctionné de 2 matchs de suspension ferme en Football Libre pourra jouer dans une équipe Futsal sans avoir à purger sa suspension avec ladite équipe Futsal).

Dans le cadre des tournois de Futsal, les sanctions prononcées sont :

- Avertissement

- Exclusion (2ème avertissement ou exclusion directe).

Le joueur exclu ne peut pas revenir dans le match, ni s'asseoir sur le banc des remplaçants. Il sera de plus suspendu automatiquement pour le match suivant de son équipe. (ou sur décision de la commission organisatrice)

L'équipe peut être complétée après deux minutes de jeu effectives avec l'autorisation du chronométreur ou après un but marqué par l'équipe adverse avant ces deux minutes.

Si l'équipe en infériorité numérique marque un but, elle poursuit le jeu sans modification jusqu'au terme des deux minutes.

Si les deux équipes jouent avec quatre ou trois joueurs et qu'un but est marqué, elles gardent le même nombre de joueurs.

En ce qui concerne les faits disciplinaires non directement liés aux faits de jeu exposés ci avant, les dossiers sont transmis à la Commission de Discipline compétente pour suite à donner. Toutefois en cas d'incident grave, la Commission d'Organisation est habilitée à prendre toutes mesures conservatoires utiles dans le cadre du tournoi.

Lors des matchs à élimination directe les sanctions disciplinaires relèvent de la procédure figurant au règlement disciplinaire.

## FEUILLE DE MATCH

Pour toutes les rencontres de compétition pour lesquelles l'utilisation de la feuille de match informatisée (FMI) est rendue obligatoire, la feuille de match est établie sur la tablette électronique du club recevant (« la tablette »).

Les utilisateurs doivent se servir pour ces rencontres d'une application dédiée qui contiendra toutes les données nécessaires pour établir la feuille de match.

Les données concernant ces rencontres doivent impérativement être récupérées par synchronisation entre la tablette et les serveurs fédéraux.

A titre exceptionnel, en cas d'impossibilité d'accès à la FMI le jour du match, le club recevant doit toujours disposer d'une feuille de match papier de substitution. En tout état de cause, le motif de l'impossibilité d'utiliser la FMI sera examinée par la commission compétente et sera susceptible d'entraîner une sanction pouvant aller jusqu'à la perte du match par pénalité.

Lorsqu'il y a recours à la procédure d'exception, l'arbitre, le club recevant et le club visiteur ont l'obligation de consigner dans un rapport, leur propre version des faits

qui ont provoqué l'échec de l'utilisation de la FMI et le recours à la procédure d'exception.

Ce rapport est établi sur l'imprimé prévu à cet effet par le district et sera transmis au district par le club recevant, joint à la feuille de match, sous peine d'amende prévu à l'annexe 1 de l'annuaire du district pour retard d'envoi de document demandé.

# LA COUPE DÉPARTEMENTALE FUTSAL U13, U15 et U18

## ENGAGEMENT

Une équipe par club engagé en championnat U13, U15 et U18 peut s'engager dans la coupe Futsal U13, U15 et U18.

La coupe n'est pas obligatoire et est réservée à toutes les équipes disputant les divers championnats de la compétence du District de l'Yonne. La participation fera l'objet d'une demande d'engagement à la date fixée par la commission départementale statuts règlements et obligations des clubs.

## SYSTEME DE L'EPREUVE

L'organisation de cette coupe est gérée par la commission compétente en fonction des engagements.

## HOMOLOGATION

Il est fait application des règles édictées à l'article 147 des Règlements Généraux de la F.F.F.

Sauf urgence dûment justifiée, une rencontre ne peut être homologuée avant le 15<sup>e</sup> jour qui suit son déroulement. Cette homologation est de droit le 30<sup>e</sup> jour, si aucune instance la concernant n'est en cours et si aucune demande visant à ouvrir une procédure n'a été envoyée avant cette date.

## CALENDRIER

Le calendrier est défini après les engagements par la Commission compétente sous couvert du Comité de direction.

## ARBITRAGE

1. Les arbitres seront désignés par la CDA pour les finales
2. Les frais d'arbitrage seront réglés aux arbitres directement par le District.

## DISCIPLINE

Article 226 des R.G.

Les sanctions prononcées lors des matchs de Futsal doivent être purgées, selon les modalités de purges telles que définies à l'article 226 des Règlements Généraux :

- les sanctions inférieures ou égales à deux matchs de suspension ferme sont exclusivement purgées dans la pratique où elles ont été prononcées (Football Libre, Futsal, Football d'Entreprise, Beach-Soccer, Football Loisir),
- les sanctions supérieures à deux matchs de suspension, même assorties en partie de sursis, sont purgées dans chacune des pratiques pour laquelle l'intéressé est licencié (Football Libre, Futsal, Football d'Entreprise, Beach Soccer, Football

Loisir),

(A titre d'exemples :

- un joueur sanctionné de 3 matchs de suspension ferme en Libre devra, s'il veut jouer dans une équipe de Futsal, purger sa suspension au regard du calendrier de cette dernière ;

- alors qu'un joueur sanctionné de 2 matchs de suspension ferme en Football Libre pourra jouer dans une équipe Futsal sans avoir à purger sa suspension avec ladite équipe Futsal).

Dans le cadre des tournois de Futsal, les sanctions prononcées sont :

- Avertissement

- Exclusion (2ème avertissement ou exclusion directe).

Le joueur exclu ne peut pas revenir dans le match, ni s'asseoir sur le banc des remplaçants. Il sera de plus suspendu automatiquement pour le match suivant de son équipe. (ou sur décision de la commission organisatrice).

L'équipe peut être complétée après deux minutes de jeu effectives avec l'autorisation du chronométreur ou après un but marqué par l'équipe adverse avant ces deux minutes.

Si l'équipe en infériorité numérique marque un but, elle poursuit le jeu sans modification jusqu'au terme des deux minutes.

Si les deux équipes jouent avec quatre ou trois joueurs et qu'un but est marqué, elles gardent le même nombre de joueurs.

En ce qui concerne les faits disciplinaires non directement liés aux faits de jeu exposés ci avant, les dossiers sont transmis à la Commission de Discipline compétente pour suite à donner. Toutefois en cas d'incident grave, la Commission d'Organisation est habilitée à prendre toutes mesures conservatoires utiles dans le cadre du tournoi.

Lors des matchs à élimination directe les sanctions disciplinaires relèvent de la procédure figurant au règlement disciplinaire.

## FEUILLE DE MATCH

Une feuille de match spécifique à l'épreuve est systématiquement remplie par les équipes en présence.

Règles de jeu du futsal en Annexe selon les catégories

## CAS NON PRÉVUS

Les cas non prévus aux présents règlements relèveront de l'appréciation du comité de direction du District de l'Yonne ou par délégation à la Commission compétente.



## LOIS DU JEU FUTSAL

### DIFFERENCES ENTRE PRATIQUE ASSOCIEE ET PRATIQUE SPECIFIQUE

La pratique associée se déroule durant la période hivernale (décembre, janvier, février); elle regroupe les finales régionales jeunes et seniors et la coupe nationale

La pratique spécifique se déroule sur l'année (septembre ou octobre à avril ou mai); elle regroupe la R1, la R2, le championnat senior féminin, la coupe Bourgogne Franche-Comté et les championnats régionaux U15 et U18

- Encadrement :
  - Futsal jeunes district, championnat régional futsal U15 et U18, et finale régionales jeunes: présence obligatoire d'un responsable d'équipe sur le banc, majeur et licencié (et maximum 3)
  - Coupe nationale et finale régionale seniors: présence obligatoire d'un responsable d'équipe sur le banc ne jouant pas, majeur et licencié
  - R1, R2, coupe Bourgogne Franche-Comté, seniors féminines: pas d'obligation d'un responsable d'équipe sur le banc
- Temps de jeu :
  - Pratique associée: défini par l'organisation
  - Pratique spécifique championnat régional futsal U15, U18 et seniors féminines: 2x 20' avec arrêt du chrono dans les 2 dernières minutes et 1 temps mort par équipe par match
  - Pratique spécifique R1, R2, coupe Bourgogne Franche-Comté: 2x 25' avec arrêt du chrono dans les 2 dernières minutes et 1 temps mort par équipe par mi-temps
  - Lois du jeu FIFA: 2x 20' en chrono arrêté; 1 temps mort par équipe par mi-temps
- Fautes et incorrections :
  - Pratique associée: Interdiction des blocs, charges et tacles (sauf si pas d'adversaire et gardien dans sa surface si correct)
  - Pratique spécifique: Blocs, charges et tacles autorisés si correctement réalisés et à l'appréciation de l'arbitre
- Chasubles obligatoires pour les remplaçants en pratique spécifique

# LOIS DU JEU FUTSAL ASSOCIE

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



Adaptation des lois du jeu FIFA

Catégories U7, U9, U11, U13, U15, U18, seniors, vétérans et compétitions féminines

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

## I. DECLINAISON EN FONCTION DES CATEGORIES D'AGE

LOIS DU JEU FUTSAL		U7	U9	U11	U13	U15 / U18 / Seniors / Vétérans
Loi 1	TERRAIN	Longueur mini 38m, maxi 42m - largeur mini 18m, maxi 25m ; Buts de 3 x 2 m				
	. Utilisation	1/2 terrain		Terrain entier		
	. Surface de réparation	4m (avec cônes)		Correspondant à la surface des 6 m		
	. Point de pénalty	4m		Sur la ligne des 6 m (ligne pleine) face au but ; Gardien ayant au moins un pied sur sa ligne de but au moment du tir		
	. Point pour le CF après fautes cumulées (voir loi N°13 : cumul des fautes)	N'existe pas		6 m (ligne pleine)	A 10 m (ou à l'endroit de la faute si entre la zone des 6 m et le point de 10 m)	
	. Zones de remplacement	De part et d'autre des buts fixes		Gardiens à 5 m minimum Au bord de la ligne de touche devant les bancs des équipes. De 5 à 10 m de part et d'autre de la ligne médiane . Longueur 5 m		
Loi 2	BALLON	Spécifique Futsal en cuir (pas de ballon en feutrine)				
	. Taille	T3 préconisé		T4		
Loi 3	NOMBRE DE JOUEURS PAR EQUIPE	4x4 dont GB <small>possibilité de jouer à 3x3 ou 4x4 sans gardien</small>		5x5 dont GB + 7 remplaçants maxi (5 joueurs maxi peuvent s'échauffer en même temps)		
	. 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		Présence sur le banc au minimum d'un responsable d'équipe ne jouant pas, majeur et licencié (et maximum 3) En seniors, à défaut d'un responsable, cette fonction sera assurée par un joueur qui ne pourra pas jouer cette rencontre Un seul responsable d'équipe peut être debout et donner des consignes aux joueurs		
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. <b>Couleur collants/cuissards identique à la couleur dominante du short</b>				
	. Pour les gardiens	Pantalon, <b>coudières, genouillères autorisés</b> , maillot de couleur différente de celle des 2 équipes				
	. Cas du power-play (gardien volant)	Le joueur se substituant au gardien doit avoir une tenue de couleur différente des autres joueurs mais avec son numéro de maillot (chasuble autorisée)				
Loi 5	ARBITRAGE	1 arbitre		2 arbitres		
Loi 6	TABLE DE MARQUE et des OFFICIELS	Gestion du temps		Gestion du temps et cumul des fautes (chez les jeunes, inciter ces derniers à être acteurs de la table de marque)		
Loi 7	DUREE DES MATCHES (lors de plateaux)	Entre 6' et 25' <b>par match sans arrêt du chronomètre, sauf cas particulier : voir § "Arrêt du chronomètre"</b> , fixée par l'organisateur avant la compétition				
	. Durée maxi sur 1 journée	40'	50'	60'	80' en U15	90' à partir de U16
	. 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	<b>La période prend fin lorsque le buzzer commence à retentir</b>				
	. Après le buzzer	Seuls les pénaltys et CF après fautes cumulées (6 ou 10 m selon catégories) sont tirés après le buzzer de fin de match (ou de la période) si la faute correspondante a été commise avant le buzzer				
Loi 8	COUP D'ENVOI (voir § 2-3)	<b>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.</b>				
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		Directs (CFD) ou indirects (CFI)		
	. C.F.D	Idem Football et Interdiction : . De charger irrégulièrement . De tacler un adversaire, y compris taclé glissé (sauf si pas d'adversaire et pour le gardien dans sa surface de réparation si taclé régulier)				
	. C.F.I	Pas de CFI en U7-U9		Idem Football et Interdiction : Pour le gardien, de garder le ballon (au pied et à la main) + de 4" dans son camp . Pour le gardien, de retoucher dans son camp, le ballon donné par un coéquipier, si celui-ci n'a pas été touché par 1 adversaire . De faire un bloc		
Loi 13	COUPS FRANCS ET CUMUL DES FAUTES : C.F.D	Adversaire à 5 m sinon : à refaire		<b>Le décompte des 4 secondes se fait clairement par l'arbitre. Adversaires à 5 m puis 4" pour jouer ; si délai dépassé : CFI pour l'adversaire</b>		
		Pas de cumul des fautes en U7-U9		Règle de l'avantage possible mais la faute sera comptabilisée Tous les coups franc directs sont comptabilisés sur l'ensemble du match . A partir de la 3 <sup>ème</sup> faute et les suivantes pour les matches de - de 10 min . A partir de la 4 <sup>ème</sup> faute et les suivantes pour les matches de 10,11,12,13 et 14 min . A partir de la 5 <sup>ème</sup> faute et les suivantes pour les matches de 15 à 20 min Sanction : coup franc sans possibilité de mur (6 m en U11 et U13 ; 10 m à partir de U15) tiré avec intention de marquer		
Loi 14	PENALTY	à 4 mètres, face au but		En cas de faute dans la surface de réparation ; ballon tiré depuis le point de pénalty (6 m - ligne pleine - face au but)		
Loi 15	RENTREE DE TOUCHE	Au pied, <b>ballon immobile sur la ligne de touche (peu importe la position du pied du botteur)</b> . 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)		Adversaire à 5 m puis 4" pour jouer ; Si délai dépassé : rentrée de touche pour l'adversaire		
Loi 16	SORTIE DE BUT	A la main ou au pied (ballon mis au sol) par le GB depuis sa surface de réparation		A la main, par le GB et 4" pour jouer (si temps dépassé : CFI pour l'adversaire depuis la ligne des 6 m)		
				Adversaires hors de la surface de réparation ; <b>le ballon est en jeu lorsqu'il a été lancé ou dégagé par le gardien (plus d'obligation que le ballon sorte de la surface de but pour être en jeu)</b> Un but ne peut être marqué directement. Sinon : sortie de but pour l'adversaire		
Loi 17	CORNER	Au pied, adversaire à 5 m		Au pied, adversaire à 5 m puis 4" pour jouer ; si délai dépassé : sortie de but à l'équipe adverse		
	PASSE AU GARDIEN (sauf U7 et U9)	N'existe pas		Passe volontaire du pied au gardien qui reprend le ballon à la main : sanction : CFI sur la ligne des 6m, à l'endroit le + proche de la faute, perpendiculaire à la ligne de but		

## ANNEXES LOIS DU JEU FUTSAL ASSOCIE

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



### II - LES PARTICULARITES

#### 2-1 - Arrêt d'une rencontre si une équipe compte moins de 3 joueurs dont GB.

Le match est perdu par forfait par l'équipe concernée et elle est créditée de 0 point et de 0 but. L'autre équipe a match gagné et marque 3 points et 3 buts ou ses buts effectivement marqués au moment de l'arrêt si le nombre est supérieur à 3

#### 2-2 - Couleur des maillots des 2 équipes semblable

C'est l'équipe 1ère nommée qui change de couleur de maillots (chasubles possibles)

#### 2-3 - Coup d'envoi - choix du terrain

A l'équipe 1ère nommée qui se situe à gauche du responsable de la table de marque.

#### 2-4 - Fautes et incorrections : modalités

Elles sont identiques à celles du football avec en + les interdictions du tableau Loi N°12

#### Fautes possibles d'un coup franc direct CFD

Les coups-francs sont tirés à l'endroit de la faute ou au point de pénalty (6 m) si la faute est commise dans la surface de réparation.

Ces fautes sont cumulables (voir loi N°13).

#### Fautes possibles de coup franc indirect CF

Les CFI sont tirés à l'endroit de la faute ou sur la ligne de réparation si la faute est commise par l'équipe défendante dans sa surface de réparation. Ces fautes ne sont pas cumulables.

Fautes possibles d'avertissement (carton jaune) : 2 cartons jaunes = 1 carton rouge. En plus de celles du football

L'adversaire retarde la reprise du jeu : avertissement et coup franc (ou autre) à faire exécuter en reprenant le comptage au début

Entreint la procédure de remplacement

-> Après 3 cartons jaunes au cours de la même journée, le joueur est suspendu le match suivant.

Fautes possibles d'exclusion (carton rouge) : Idem celles du football

-> tout joueur ou responsable d'équipe qui manifeste avec véhémence sa désapprobation des décisions en paroles et/ou actes.

Le joueur exclu ne peut plus participer au match en cours et sera suspendu automatiquement le match suivant.

Il ne peut y avoir d'occasion manifeste de but si le gardien défend son but (sauf si en dehors de sa surface de réparation car ne pouvant utiliser ses mains/bras)

L'équipe peut se compléter par un remplaçant après 2' de jeu ou après 1 but marqué par l'équipe adverse avant ces 2' mais seulement si cette dernière est en supériorité numérique.

#### 2-5 Qualification des joueurs et des Dirigeants

ils doivent être licenciés et régulièrement qualifiés (voir § 4)

le nombre de mutation maximum est de 4 dont 2 maximum hors période (football à effectif réduit)

sous 2 jours consécutifs, possibilité d'effectuer une rencontre Futsal et une rencontre de Football (ou 2 rencontres Futsal si licence Futsal)

nombre de double-licence illimité

### III - FAITS DISCIPLINAIRES

Ils sont jugés à 2 niveaux :

Sur le lieu de la compétition, pour les faits mineurs avec 2 matches de suspension maxi. La commission de discipline propre à la compétition Futsal sur le site est composée des membres de l'organisation et d'1 arbitre.

Pour les faits graves. Le dossier est transmis aux commissions officielles de la ligue ou des districts. Le joueur est suspendu de toutes compétitions jusqu'à jugement (football et futsal). Pour ces cas, un rapport sera établi par l'arbitre et un par la commission de discipline sur le site.

### IV - PURGE DES SANCTIONS

Sanctions prononcées suite aux compétitions futsal

2 matches maxi : purge uniquement en futsal.

Au delà de 2 matchs : purge en futsal et en football dans toutes les catégories concernées par le joueur : art. 226. des RG de la FFF

Sanctions prononcées suite aux compétitions football : art. 226 alinéa 7 des RG de la FFF

Un joueur sous le coup d'une suspension supérieure ou égale à 8 matches depuis le début de la saison en cours doit purger sa sanction également en futsal (1 match de suspension ferme = 1 match de championnat ou de coupe si match entier ou 1 plateau).

Toutes les suspensions prononcées à terme (mois, années) sont applicables sur les rencontres futsal pendant la période définie.

### V - EQUIPES A EGALITE A LA FIN DU TEMPS REGLEMENTAIRE

Pour les compétitions régionales de type tournoi : le résultat reste en l'état sauf pour les matches de classement, les 1/2 finales croisées et les finales où les équipes sont départagées par une épreuve de tirs au but exécutés depuis le point de pénalty

Tous les joueurs (sauf les exclus) sont concernés. Le capitaine peut décider d'aligner le nombre de joueurs concernés sur l'équipe ayant le moins de joueurs.

L'épreuve s'arrête à la première avance, pour un nombre de tirs identique à chaque équipe (mort-subite).

### VI - CLASSEMENT

Match gagné à la fin du temps réglementaire : 3 points

Match nul à la fin du temps réglementaire : 1 point

Match perdu à la fin du temps réglementaire : 0 point

Match perdu par pénalité : 0 point

Match perdu par pénalité ou forfait : - 1 point, score 0 - 3

### VII - DEPARTAGE DES EQUIPES EX-AEQUO SELON LES CRITERES SUIVANT DANS L'ORDRE

Points obtenus lors des matches joués entre ces équipes

Différence de buts particulière entre ces équipes

Plus grand nombre de buts marqués entre ces équipes

Différence de buts générale de toute la poule

Plus grand nombre de buts marqués de toute la poule

### VIII - FEUILLE DE MATCH

Une feuille de match sera établie par chaque équipe et pour chaque journée de Futsal

# LOIS DU JEU FUTSAL ASSOCIE U15 A SENIORS

(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		U15 ET +
Loi 1	TERRAIN	Longueur mini 38m, maxi 42m - largeur mini 18m, maxi 25m ; Buts de 3 x 2 m
	. Utilisation	Terrain entier
	. Surface de réparation	Correspondant à la surface des 6 m
	. Point de pénalty	Sur la ligne des 6 m (ligne pleine) face au but ; Gardien ayant au moins un pied sur sa ligne de but au moment du tir
	. Point pour le CF après fautes cumulées (voir loi N°13 : cumul des fautes)	A 10 m (ou à l'endroit de la faute si entre la zone des 6 m et le point de 10 m) Gardien à 5 m minimum
Loi 2	BALLON	Spécifique Futsal en cuir (pas de ballon en feutrine)
	. Taille	T4
Loi 3	NOMBRE DE JOUEURS PAR EQUIPE	5x5 dont GB + 7 remplaçants maxi (5 joueurs maxi peuvent s'échauffer en même temps)
	. 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 après 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	Présence sur le banc au minimum d'un responsable d'équipe ne jouant pas, majeur et licencié (et maximum 3) En seniors, à défaut d'un responsable, cette fonction sera assurée par un joueur qui ne pourra pas jouer cette rencontre Un seul responsable d'équipe peut être debout et donner des consignes aux joueurs
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
	. Cas du power-play (gardien volant)	Le joueur se substituant au gardien doit avoir une tenue de couleur différente des autres joueurs mais avec son numéro de maillot (chasuble autorisée)
Loi 5	ARBITRAGE	2 arbitres
Loi 6	TABE DE MARQUE et des OFFICIELS	Gestion du temps et cumul des fautes (chez les jeunes, inciter ces derniers à être acteurs de la table de marque)
Loi 7	DUREE DES MATCHES (lors de plateaux)	Entre 6' et 25' 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	80' en U15 90' à partir de U16
	. 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
	. Après le buzzer	Seuls les pénaltys et CF après fautes cumulées (6 ou 10 m selon catégories) sont tirés après le buzzer de fin de match (ou de la période) si la faute correspondante a été commise avant le buzzer
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)	Directs (CFD) ou indirects (CFI)
	. C.F.D	Idem Football et Interdiction : . De charger irrégulièrement . De tacler un adversaire, y compris taclé glissé (sauf si pas d'adversaire et pour le gardien dans sa surface de réparation si taclé régulier)
	. C.F.I	Idem Football et Interdiction : Pour le gardien, de garder le ballon (au pied et à la main) + de 4" dans son camp Pour le gardien, de retoucher dans son camp, le ballon donné par un coéquipier, si celui-ci n'a pas été touché par 1 adversaire . De faire un bloc
Loi 13	COUPS FRANCS ET CUMUL DES FAUTES : C.F.D	Le décompte des 4 secondes se fait clairement par l'arbitre. Adversaires à 5 m puis 4" pour jouer ; si délai dépassé : CFI pour l'adversaire Règle de l'avantage possible mais la faute sera comptabilisée Tous les coups franc directs sont comptabilisés sur l'ensemble du match . A partir de la 3ème faute et les suivantes pour les matches de - de 10 min . A partir de la 4ème faute et les suivantes pour les matches de 10,11,12,13 et 14 min . A partir de la 5ème faute et les suivantes pour les matches de 15 min à 20 min Sanction : coup franc sans possibilité de mur (6 m en U11 et U13 ; 10 m à partir de U15) tiré avec intention de marquer
Loi 14	PENALTY	En cas de faute dans la surface de réparation ; ballon tiré depuis le point de pénalty (6 m - ligne pleine - 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 puis 4" pour jouer ; Si délai dépassé : rentrée de touche pour l'adversaire
Loi 16	SORTIE DE BUT	A la main, par le GB et 4" pour jouer (si temps dépassé : CFI pour l'adversaire depuis la ligne des 6 m) Adversaires hors de la surface de réparation ; le ballon est en jeu lorsqu'il a été lancé ou dégagé par le gardien (plus d'obligation que le ballon sorte de la surface de but pour être en jeu) Un but ne peut être marqué directement. Sinon : sortie de but pour l'adversaire
Loi 17	CORNER	Au pied, adversaire à 5 m puis 4" pour jouer ; si délai dépassé : sortie de but à l'équipe adverse
	PASSE AU GARDIEN	Passé volontaire du pied au gardien qui reprend le ballon à la main : sanction : CFI sur la ligne des 6m, à l'endroit le + proche de la faute, perpendiculaire à la ligne de but

# LOIS DU JEU FUTSAL ASSOCIE U11-U13

(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		U11 ET U13
Loi 1	TERRAIN	Longueur mini 38m, maxi 42m - largeur mini 18m, maxi 25m ; Buts de 3 x 2 m
	. Utilisation	Terrain entier
	. Surface de réparation	Correspondant à la surface des 6 m
	. Point de pénalty	Sur la ligne des 6 m (ligne pleine) face au but ; Gardien ayant au moins un pied sur sa ligne de but au moment du tir
	. Point pour le CF après fautes cumulées (voir loi N°13 : cumul des fautes)	6 m (ligne pleine) Gardien à 5 m minimum
	. Zones de remplacement	Au bord de la ligne de touche devant les bancs des équipes. De 5 à 10 m de part et d'autre de la ligne médiane . Longueur 5 m
Loi 2	BALLON	Spécifique Futsal en cuir (pas de ballon en feutrine)
	. Taille	T4
Loi 3	NOMBRE DE JOUEURS PAR EQUIPE	5x5 dont GB + 7 remplaçants maxi (5 joueurs maxi peuvent s'échauffer en même temps)
	. 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
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	Le joueur se substituant au gardien doit avoir une tenue de couleur différente des autres joueurs mais avec son numéro de maillot (chasuble autorisée) 2 arbitres
Loi 6	TABLE DE MARQUE et des OFFICIELS	Gestion du temps et cumul des fautes (chez les jeunes, inciter ces derniers à être acteurs de la table de marque)
Loi 7	DUREE DES MATCHES (lors de plateaux)	Entre 6' et 25' 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	50' en U11 60' en U13
	. 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)	Seuls les pénaltys et CF après fautes cumulées (6 ou 10 m selon catégories) sont tirés après le buzzer de fin de match (ou de la période) si la faute correspondante a été commise avant le buzzer 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)	Directs (CFD) ou indirects (CFI)
	. C.F.D	Idem Football et interdiction : . De charger irrégulièrement . De tacler un adversaire, y compris taclé glissé (sauf si pas d'adversaire et pour le gardien dans sa surface de réparation si taclé régulier)
Loi 13	. C.F.I	Idem Football et interdiction : Pour le gardien, de garder le ballon (au pied et à la main) + de 4" dans son camp . Pour le gardien, de retoucher dans son camp, le ballon donné par un coéquipier, si celui-ci n'a pas été touché par 1 adversaire . De faire un bloc
	COUPS FRANCS ET CUMUL DES FAUTES : C.F.D	Le décompte des 4 secondes se fait clairement par l'arbitre. Adversaires à 5 m puis 4" pour jouer ; si délai dépassé : CFI pour l'adversaire Règle de l'avantage possible mais la faute sera comptabilisée Tous les coups franc directs sont comptabilisés sur l'ensemble du match A partir de la 2 <sup>ème</sup> faute et les suivantes pour les matches de - de 10 min A partir de la 3 <sup>ème</sup> faute et les suivantes pour les matches de 10,11,12,13 et 14 min A partir de la 4 <sup>ème</sup> faute et les suivantes pour les matches de 15 min à 20 min Sanction : coup franc sans possibilité de mur (6 m en U11 et U13 ; 10 m à partir de U15) tiré avec intention de marquer
Loi 14	PENALTY	En cas de faute dans la surface de réparation ; ballon tiré depuis le point de pénalty (6 m - ligne pleine - 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 puis 4" pour jouer ; Si délai dépassé : rentrée de touche pour l'adversaire
Loi 16	SORTIE DE BUT	A la main, par le GB et 4" pour jouer (si temps dépassé : CFI pour l'adversaire depuis la ligne des 6 m) Adversaires hors de la surface de réparation ; le ballon est en jeu lorsqu'il a été lancé ou dégagé par le gardien (plus d'obligation que le ballon sorte de la surface de but pour être en jeu) Un but ne peut être marqué directement. Sinon : sortie de but pour l'adversaire
Loi 17	CORNER	Au pied, adversaire à 5 m puis 4" pour jouer ; si délai dépassé : sortie de but à l'équipe adverse
	PASSE AU GARDIEN	Passé volontaire du pied au gardien qui reprend le ballon à la main : sanction : CFI sur la ligne des 6m, à l'endroit le + proche de la faute, perpendiculaire à la ligne de but

# LOIS DU JEU FUTSAL ASSOCIE U7-U9

(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 après 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
	. Après le buzzer	Seuls les pénaltys sont tirés après le buzzer de fin de match (ou de la période) si la faute correspondante a été commise avant le buzzer
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 taclé glissé (sauf si pas d'adversaire et pour le gardien dans sa surface de réparation si taclé 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