

REGLEMENT DU FUTSAL



SAISON 2020-2021

Table des matières

COMPETITIONS.....	3
COMMISSION D'ORGANISATION.....	3
LE CHAMPIONNAT DEPARTEMENTAL FUTSAL	3
FORFAIT	Erreur ! Signet non défini.
LA COUPE DEPARTEMENTALE DE FUTSAL.....	7
LA COUPE DEPARTEMENTALE FUTSAL U13, U 15 et U 18.....	8
CAS NON PRÉVUS	10

COMPETITIONS

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

Des récompenses fixées chaque saison par le Comité de Direction sont remis aux clubs vainqueurs.

COMMISSION D'ORGANISATION

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 la Commission Technique sous couvert du Comité de Direction ou son bureau.

LE CHAMPIONNAT DEPARTEMENTAL FUTSAL

COMMISSION TECHNIQUE

La commission dénommée ci-après « commission Technique » 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 FOOT CLUB 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'EPREUVE

Les clubs se rencontrent par match aller et retour :

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 perdu0 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 prévues 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 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

Une feuille de match spécifique à l'épreuve est systématiquement remplie par les équipes en présence. Cette feuille de match sera adressée au district dans les 24h00 qui suivent la rencontre.

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^{ème} jour qui suit son déroulement. Cette homologation est de droit le 30^{ème} 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.

Dans le cas d'un joueur titulaire d'une double licence, les suspensions fermes doivent être purgées, selon les mêmes modalités, dans les différentes équipes des deux clubs concernés, que ce soit en Football Libre ou en Football Diversifié.

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.

Horaires

Les rencontres se disputent à l'horaire 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'horaire.

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 prêtent 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 DEPARTEMENTALE DE 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 saison par la commission Football Diversifié. Le montant des frais de dossier pour engagement sont définis à l'annexe 1 de l'Annuaire du District. En cas d'annulation d'engagement ou de forfaits les frais demandés sont définis à l'annexe 1 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 15e jour qui suit son déroulement. Cette homologation est de droit le 30e 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 CDF 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.

Dans le cas d'un joueur titulaire d'une double licence, les suspensions fermes doivent être purgées, selon les mêmes modalités, dans les différentes équipes des deux clubs concernés, que ce soit en Football Libre ou en Football Diversifié.

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 chronométrateur 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. Cette feuille de match sera adressée au district dans les 24h00 qui suivent la rencontre.

LA COUPE DEPARTEMENTALE FUTSAL U13, U 15 et U 18

ENGAGEMENT

Une équipe par club engagé en championnat U13, U15 et U18 sont engagés obligatoirement dans la coupe Futsal U13, U15 et U18

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 15e jour qui suit son déroulement. Cette homologation est de droit le 30e 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.

Dans le cas d'un joueur titulaire d'une double licence, les suspensions fermes doivent être purgées, selon les mêmes modalités, dans les différentes équipes des deux clubs concernés, que ce soit en Football Libre ou en Football Diversifié.

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 chronométrateur 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		SENIORS
Loi 1	TERRAIN	Type handball (longueur mini 38m, maxi 42m - largeur mini 18m, maxi 25m)
Loi 1	. Utilisation	Sur un terrain complet
Loi 1	. Surface de réparation	Correspond à la zone (surface de 6 mètres)
Loi 1	. 1er point de réparation	6 mètres (ligne pleine) pour les Pénaltys
Loi 1	. Zones de remplacement	Au bord de la ligne de touche devant les bancs des équipes. A 5m de part et d'autre de la ligne médiane. Longueur 5m
Loi 2	BALLON	Spécifique Futsal en cuir (pas de ballon en feutrine)
Loi 3	NOMBRE DE JOUEURS PAR EQUIPE	5 joueurs dont 1 gardien + 7 remplaçants maxi
	. Au début de la rencontre	Mini 3 dont 1 gardien sur le terrain
	. 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.
	. Encadrement	Présence sur le bord d'un responsable d'équipe licencié.
Loi 4	EQUIPEMENT DES JOUEURS (voir § 2-2)	Maillots numérotés correspondant à la feuille de match. Chaussettes, protèges tibias, shorts, chaussures de gymnase, sans crampons et ne laissant pas de
Loi 5	ARBITRAGE	2 arbitres
Loi 6	TABLE DE MARQUE et des OFFICIELS	gestion du temps par un responsable du club organisateur
Loi 7	DUREE DES MATCHES	Entre 6' et 9' par match, fixée par l'organisateur avant la compétition
Loi 7	. Arrêt du chronomètre	Pas de décompte des arrêts de jeu
Loi 7	. Temps mort	non mais les arbitres peuvent arrêter le temps en cas de besoin
Loi 8	COUP D'ENVOI (voir § 2-3)	Adversaires dans leur camp à au moins 3 mètres du ballon sinon à refaire. On ne peut marquer un but directement.
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
Loi 11	HORS JEU	Pas de hors-jeu en Futsal
Loi 12	FAUTES ET INCORRECTIONS (voir § 2-4)	Directs (CFD) ou Indirects (CFI)
	. C.F.D	Idem Football et Interdiction . De charger, bousculer, disputer le ballon à un adversaire même loyalement avec l'épaule. . De tacle avec contact, y compris tacle glissé, alors qu'un adversaire joue le ballon sauf pour le gardien dans sa surface de réparation si le tacle est correct.
	. C.F.I	Idem Football et Interdiction . Pour le gardien, de garder le ballon (au pied ou à la main) + de 4 secondes dans son camp . Pour le gardien, de retoucher, dans son camp, le ballon redonné par un coéquipier, si celui-ci n'a pas été touché par un adversaire . De jouer de manière dangereuse même sans toucher l'adversaire
Loi 13	COUPS FRANCS	Adversaire à 5 m et 4 secondes pour jouer ; sanction = CFI à l'équipe adverse
	CUMUL DES FAUTES	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 4ème faute et les suivantes pour les matches de 6, 7, 8 ou 9 minutes. Sanction coup de pied de pénalité à 9m
Loi 14	PENALTY	CFD dans la surface de réparation. Ballon à 6 mètres : 1er point de réparation
Loi 15	RENTREE DE TOUCHE	Au pied : Ballon immobile sur la ligne de touche ou à moins de 25 cm de celle-ci à l'extérieur. Un but ne peut pas être marqué directement : sanction = sortie de but ; Adversaire à 5 m + 4" pour jouer - Sanction = CFI à l'adversaire.
Loi 16	SORTIE DE BUT Adversaire hors surface de réparation	A la main par le gardien depuis sa surface de réparation et 4" pour jouer - Sanction = CFI à l'adversaire. Un but ne peut être marqué directement. Sanction : sortie de but
Loi 17	COUP DE PIED DE COIN	Au pied, ballon à l'angle, adversaire à 5 mètres, et 4" pour jouer. Sanction = sortie de but à l'équipe adverse.
	PASSE AU GARDIEN	Une passe volontaire au gardien qui reprend le ballon à la main entraîne un CFI à 6 mètres (ligne pleine) à l'endroit où le ballon a traversé cette ligne.

LOIS DU JEU FUTSAL		U18
Loi 1	TERRAIN	Type handball (longueur mini 38m, maxi 42m - largeur mini 18m, maxi 25m)
	. Utilisation	Sur un terrain complet
	. Surface de réparation	Correspond à la zone (surface de 6 mètres)
	. 1er point de réparation	6 mètres (ligne pleine) pour les Pénaltys
	. Zones de remplacement	Au bord de la ligne de touche devant les bancs des équipes. A 5m de part et d'autre de la ligne médiane. Longueur 5m
Loi 2	BALLON	Spécifique Futsal en cuir (pas de ballon en feutrine)
Loi 3	NOMBRE DE JOUEURS PAR EQUIPE	5 joueurs dont 1 gardien + 7 remplaçants maxi
	. Au début de la rencontre	Mini 3 dont 1 gardien sur le terrain
	. 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.
	. Encadrement	Présence sur le bord d'un responsable d'équipe licencié.
Loi 4	EQUIPEMENT DES JOUEURS (voir § 2-2)	Maillots numérotés correspondant à la feuille de match. Chaussettes, protèges tibias, shorts, chaussures de gymnase, sans crampons et ne laissant pas de
Loi 5	ARBITRAGE	2 arbitres
Loi 6	TABLE DE MARQUE et des OFFICIELS	gestion du temps par un responsable du club organisateur
Loi 7	DUREE DES MATCHES	Entre 6' et 9' par match, fixée par l'organisateur avant la compétition
	. Arrêt du chronomètre	Pas de décompte des arrêts de jeu
	. Temps mort	non mais les arbitres peuvent arrêter le temps en cas de besoin
Loi 8	COUP D'ENVOI (voir § 2-3)	Adversaires dans leur camp à au moins 3 mètres du ballon sinon à refaire. On ne peut marquer un but directement.
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
Loi 11	HORS JEU	Pas de hors-jeu en Futsal
Loi 12	FAUTES ET INCORRECTIONS (voir § 2-4)	Directs (CFD) ou Indirects (CFI)
	. C.F.D	Idem Football et Interdiction . De charger, bousculer, disputer le ballon à un adversaire même loyalement avec l'épaule. . De tacle avec contact, y compris tacle glissé, alors qu'un adversaire joue le ballon sauf pour le gardien dans sa surface de réparation si le tacle est correct.
	. C.F.I	Idem Football et Interdiction . Pour le gardien, de garder le ballon (au pied ou à la main) + de 4 secondes dans son camp . Pour le gardien, de retoucher, dans son camp, le ballon redonné par un coéquipier, si celui-ci n'a pas été touché par un adversaire . De jouer de manière dangereuse même sans toucher l'adversaire
Loi 13	COUPS FRANCS	Adversaire à 5 m et 4 secondes pour jouer ; sanction = CFI à l'équipe adverse
	CUMUL DES FAUTES	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 4ème faute et les suivantes pour les matches de 6, 7, 8 ou 9 minutes. Sanction coup de pied de pénalité à 9m
Loi 14	PENALTY	CFD dans la surface de réparation. Ballon à 6 mètres : 1er point de réparation
Loi 15	RENTREE DE TOUCHE	Au pied : Ballon immobile sur la ligne de touche ou à moins de 25 cm de celle-ci à l'extérieur. Un but ne peut pas être marqué directement : sanction = sortie de but ; Adversaire à 5 m + 4" pour jouer - Sanction = CFI à l'adversaire.
Loi 16	SORTIE DE BUT Adversaire hors surface de réparation	A la main par le gardien depuis sa surface de réparation et 4" pour jouer - Sanction = CFI à l'adversaire. Un but ne peut être marqué directement. Sanction : sortie de but
Loi 17	COUP DE PIED DE COIN	Au pied, ballon à l'angle, adversaire à 5 mètres, et 4" pour jouer. Sanction = sortie de but à l'équipe adverse.
	PASSE AU GARDIEN	Une passe volontaire au gardien qui reprend le ballon à la main entraîne un CFI à 6 mètres (ligne pleine) à l'endroit où le ballon a traversé cette ligne.

LOIS DU JEU FUTSAL		U18 F
Loi 1	TERRAIN	Type handball (longueur mini 38m, maxi 42m - largeur mini 18m, maxi 25m)
	. Utilisation	Sur un terrain complet
	. Surface de réparation	Correspond à la zone (surface de 6 mètres)
	. 1er point de réparation	6 mètres (ligne pleine) pour les Pénaltys
	. Zones de remplacement	Au bord de la ligne de touche devant les bancs des équipes. A 5m de part et d'autre de la ligne médiane. Longueur 5m
Loi 2	BALLON	Spécifique Futsal en cuir (pas de ballon en feutrine)
Loi 3	NOMBRE DE JOUEURS PAR EQUIPE	5 joueurs dont 1 gardien + 7 remplaçants maxi
	. Au début de la rencontre	Mini 3 dont 1 gardien sur le terrain
	. 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.
	. Encadrement	Présence sur le bord d'un responsable d'équipe licencié.
Loi 4	EQUIPEMENT DES JOUEURS (voir § 2-2)	Maillots numérotés correspondant à la feuille de match. Chaussettes, protèges tibias, shorts, chaussures de gymnase, sans crampons et ne laissant pas de
Loi 5	ARBITRAGE	2 arbitres
Loi 6	TABLE DE MARQUE et des OFFICIELS	gestion du temps par un responsable du club organisateur
Loi 7	DUREE DES MATCHES	Entre 6' et 9' par match, fixée par l'organisateur avant la compétition
	. Arrêt du chronomètre	Pas de décompte des arrêts de jeu
	. Temps mort	non mais les arbitres peuvent arrêter le temps en cas de besoin
Loi 8	COUP D'ENVOI (voir § 2-3)	Adversaires dans leur camp à au moins 3 mètres du ballon sinon à refaire. On ne peut marquer un but directement.
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
Loi 11	HORS JEU	Pas de hors-jeu en Futsal
Loi 12	FAUTES ET INCORRECTIONS (voir § 2-4)	Directs (CFD) ou Indirects (CFI)
	. C.F.D	Idem Football et Interdiction . De charger, bousculer, disputer le ballon à un adversaire même loyalement avec l'épaule. . De tacle avec contact, y compris tacle glissé, alors qu'un adversaire joue le ballon sauf pour le gardien dans sa surface de réparation si le tacle est correct.
	. C.F.I	Idem Football et Interdiction . Pour le gardien, de garder le ballon (au pied ou à la main) + de 4 secondes dans son camp . Pour le gardien, de retoucher, dans son camp, le ballon redonné par un coéquipier, si celui-ci n'a pas été touché par un adversaire . De jouer de manière dangereuse même sans toucher l'adversaire
Loi 13	COUPS FRANCS	Adversaire à 5 m et 4 secondes pour jouer ; sanction = CFI à l'équipe adverse
	CUMUL DES FAUTES	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 4ème faute et les suivantes pour les matches de 6, 7, 8 ou 9 minutes. Sanction coup de pied de pénalité à 9m
Loi 14	PENALTY	CFD dans la surface de réparation. Ballon à 6 mètres : 1er point de réparation
Loi 15	RENTREE DE TOUCHE	Au pied : Ballon immobile sur la ligne de touche ou à moins de 25 cm de celle-ci à l'extérieur. Un but ne peut pas être marqué directement : sanction = sortie de but ; Adversaire à 5 m + 4" pour jouer - Sanction = CFI à l'adversaire.
Loi 16	SORTIE DE BUT Adversaire hors surface de réparation	A la main par le gardien depuis sa surface de réparation et 4" pour jouer - Sanction = CFI à l'adversaire. Un but ne peut être marqué directement. Sanction : sortie de but
Loi 17	COUP DE PIED DE COIN	Au pied, ballon à l'angle, adversaire à 5 mètres, et 4" pour jouer. Sanction = sortie de but à l'équipe adverse.
	PASSE AU GARDIEN	Une passe volontaire au gardien qui reprend le ballon à la main entraîne un CFI à 6 mètres (ligne pleine) à l'endroit où le ballon a traversé cette ligne.

LOIS DU JEU FUTSAL		U15
Loi 1	TERRAIN	Type handball (longueur mini 38m, maxi 42m - largeur mini 18m, maxi 25m)
	. Utilisation	Sur un terrain complet
	. Surface de réparation	Correspond à la zone (surface de 6 mètres)
	. 1er point de réparation	6 mètres (ligne pleine) pour les Pénaltys
	. Zones de remplacement	Au bord de la ligne de touche devant les bancs des équipes. A 5m de part et d'autre de la ligne médiane. Longueur 5m
Loi 2	BALLON	Spécifique Futsal en cuir (pas de ballon en feutrine)
Loi 3	NOMBRE DE JOUEURS PAR EQUIPE	5 joueurs dont 1 gardien + 7 remplaçants maxi
	. Au début de la rencontre	Mini 3 dont 1 gardien sur le terrain
	. 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.
	. Encadrement	Présence sur le bord d'un responsable d'équipe licencié.
Loi 4	EQUIPEMENT DES JOUEURS (voir § 2-2)	Maillots numérotés correspondant à la feuille de match. Chaussettes, protèges tibias, shorts, chaussures de gymnase, sans crampons et ne laissant pas de
Loi 5	ARBITRAGE	2 arbitres
Loi 6	TABLE DE MARQUE et des OFFICIELS	gestion du temps par un responsable du club organisateur
Loi 7	DUREE DES MATCHES	Entre 6' et 9' par match, fixée par l'organisateur avant la compétition
	. Arrêt du chronomètre	Pas de décompte des arrêts de jeu
	. Temps mort	non mais les arbitres peuvent arrêter le temps en cas de besoin
Loi 8	COUP D'ENVOI (voir § 2-3)	Adversaires dans leur camp à au moins 3 mètres du ballon sinon à refaire. On ne peut marquer un but directement.
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
Loi 11	HORS JEU	Pas de hors-jeu en Futsal
Loi 12	FAUTES ET INCORRECTIONS (voir § 2-4)	Directs (CFD) ou Indirects (CFI)
	. C.F.D	Idem Football et Interdiction . De charger, bousculer, disputer le ballon à un adversaire même loyalement avec l'épaule. . De tacle avec contact, y compris tacle glissé, alors qu'un adversaire joue le ballon sauf pour le gardien dans sa surface de réparation si le tacle est correct.
	. C.F.I	Idem Football et Interdiction . Pour le gardien, de garder le ballon (au pied ou à la main) + de 4 secondes dans son camp . Pour le gardien, de retoucher, dans son camp, le ballon redonné par un coéquipier, si celui-ci n'a pas été touché par un adversaire . De jouer de manière dangereuse même sans toucher l'adversaire
Loi 13	COUPS FRANCS	Adversaire à 5 m et 4 secondes pour jouer ; sanction = CFI à l'équipe adverse
	CUMUL DES FAUTES	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 4ème faute et les suivantes pour les matches de 6, 7, 8 ou 9 minutes. Sanction coup de pied de pénalité à 9m
Loi 14	PENALTY	CFD dans la surface de réparation. Ballon à 6 mètres : 1er point de réparation
Loi 15	RENTREE DE TOUCHE	Au pied : Ballon immobile sur la ligne de touche ou à moins de 25 cm de celle-ci à l'extérieur. Un but ne peut pas être marqué directement : sanction = sortie de but ; Adversaire à 5 m + 4" pour jouer - Sanction = CFI à l'adversaire.
Loi 16	SORTIE DE BUT Adversaire hors surface de réparation	A la main par le gardien depuis sa surface de réparation et 4" pour jouer - Sanction = CFI à l'adversaire. Un but ne peut être marqué directement. Sanction : sortie de but
Loi 17	COUP DE PIED DE COIN	Au pied, ballon à l'angle, adversaire à 5 mètres, et 4" pour jouer. Sanction = sortie de but à l'équipe adverse.
	PASSE AU GARDIEN	Une passe volontaire au gardien qui reprend le ballon à la main entraîne un CFI à 6 mètres (ligne pleine) à l'endroit où le ballon a traversé cette ligne.

LOIS DU JEU FUTSAL		U15 F
Loi 1	TERRAIN	Type handball (longueur mini 38m, maxi 42m - largeur mini 18m, maxi 25m)
	. Utilisation	Sur un terrain complet
	. Surface de réparation	Correspond à la zone (surface de 6 mètres)
	. 1er point de réparation	6 mètres (ligne pleine) pour les Pénaltys
	. Zones de remplacement	Au bord de la ligne de touche devant les bancs des équipes. A 5m de part et d'autre de la ligne médiane. Longueur 5m
Loi 2	BALLON	Spécifique Futsal en cuir (pas de ballon en feutrine)
Loi 3	NOMBRE DE JOUEURS PAR EQUIPE	5 joueurs dont 1 gardien + 7 remplaçants maxi
	. Au début de la rencontre	Mini 3 dont 1 gardien sur le terrain
	. 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.
	. Encadrement	Présence sur le bord d'un responsable d'équipe licencié.
Loi 4	EQUIPEMENT DES JOUEURS (voir § 2-2)	Maillots numérotés correspondant à la feuille de match. Chaussettes, protèges tibias, shorts, chaussures de gymnase, sans crampons et ne laissant pas de
Loi 5	ARBITRAGE	2 arbitres
Loi 6	TABLE DE MARQUE et des OFFICIELS	gestion du temps par un responsable du club organisateur
Loi 7	DUREE DES MATCHES	Entre 6' et 9' par match, fixée par l'organisateur avant la compétition
	. Arrêt du chronomètre	Pas de décompte des arrêts de jeu
	. Temps mort	non mais les arbitres peuvent arrêter le temps en cas de besoin
Loi 8	COUP D'ENVOI (voir § 2-3)	Adversaires dans leur camp à au moins 3 mètres du ballon sinon à refaire. On ne peut marquer un but directement.
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
Loi 11	HORS JEU	Pas de hors-jeu en Futsal
Loi 12	FAUTES ET INCORRECTIONS (voir § 2-4)	Directs (CFD) ou Indirects (CFI)
	. C.F.D	Idem Football et Interdiction . De charger, bousculer, disputer le ballon à un adversaire même loyalement avec l'épaule. . De tacle avec contact, y compris tacle glissé, alors qu'un adversaire joue le ballon sauf pour le gardien dans sa surface de réparation si le tacle est correct.
	. C.F.I	Idem Football et Interdiction . Pour le gardien, de garder le ballon (au pied ou à la main) + de 4 secondes dans son camp . Pour le gardien, de retoucher, dans son camp, le ballon redonné par un coéquipier, si celui-ci n'a pas été touché par un adversaire . De jouer de manière dangereuse même sans toucher l'adversaire
Loi 13	COUPS FRANCS	Adversaire à 5 m et 4 secondes pour jouer ; sanction = CFI à l'équipe adverse
	CUMUL DES FAUTES	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 4ème faute et les suivantes pour les matches de 6, 7, 8 ou 9 minutes. Sanction coup de pied de pénalité à 9m
Loi 14	PENALTY	CFD dans la surface de réparation. Ballon à 6 mètres : 1er point de réparation
Loi 15	RENTREE DE TOUCHE	Au pied : Ballon immobile sur la ligne de touche ou à moins de 25 cm de celle-ci à l'extérieur. Un but ne peut pas être marqué directement : sanction = sortie de but ; Adversaire à 5 m + 4" pour jouer - Sanction = CFI à l'adversaire.
Loi 16	SORTIE DE BUT Adversaire hors surface de réparation	A la main par le gardien depuis sa surface de réparation et 4" pour jouer - Sanction = CFI à l'adversaire. Un but ne peut être marqué directement. Sanction : sortie de but
Loi 17	COUP DE PIED DE COIN	Au pied, ballon à l'angle, adversaire à 5 mètres, et 4" pour jouer. Sanction = sortie de but à l'équipe adverse.
	PASSE AU GARDIEN	Une passe volontaire au gardien qui reprend le ballon à la main entraîne un CFI à 6 mètres (ligne pleine) à l'endroit où le ballon a traversé cette ligne.

LOIS DU JEU FUTSAL		U13
Loi 1	TERRAIN	Type handball (longueur mini 38m, maxi 42m - largeur mini 18m, maxi 25m)
	. Utilisation	Sur un terrain complet
	. Surface de réparation	Correspond à la zone (surface de 6 mètres)
	. 1er point de réparation	6 mètres (ligne pleine) pour les Pénaltys
	. Zones de remplacement	Au bord de la ligne de touche devant les bancs des équipes. A 5m de part et d'autre de la ligne médiane. Longueur 5m
Loi 2	BALLON	Spécifique Futsal en cuir (pas de ballon en feutrine)
Loi 3	NOMBRE DE JOUEURS PAR EQUIPE	5 joueurs dont 1 gardien + 7 remplaçants maxi
	. Au début de la rencontre	Mini 3 dont 1 gardien sur le terrain
	. 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.
	. Encadrement	Présence sur le bord d'un responsable d'équipe licencié.
Loi 4	EQUIPEMENT DES JOUEURS (voir § 2-2)	Maillots numérotés correspondant à la feuille de match. Chaussettes, protèges tibias, shorts, chaussures de gymnase, sans crampons et ne laissant pas de
Loi 5	ARBITRAGE	2 arbitres (possibilité que 1 des 2 soit un enfant)
Loi 6	TABLE DE MARQUE et des OFFICIELS	gestion du temps par un responsable du club organisateur
Loi 7	DUREE DES MATCHES	Entre 6' et 9' par match, fixée par l'organisateur avant la compétition
	. Arrêt du chronomètre	Pas de décompte des arrêts de jeu
	. Temps mort	non mais les arbitres peuvent arrêter le temps en cas de besoin
Loi 8	COUP D'ENVOI (voir § 2-3)	Adversaires dans leur camp à au moins 3 mètres du ballon sinon à refaire. On ne peut marquer un but directement.
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
Loi 11	HORS JEU	Pas de hors-jeu en Futsal
Loi 12	FAUTES ET INCORRECTIONS (voir § 2-4)	Directs (CFD) ou Indirects (CFI)
	. C.F.D	Idem Football et Interdiction . De charger, bousculer, disputer le ballon à un adversaire même loyalement avec l'épaule. . De tacle avec contact, y compris tacle glissé, alors qu'un adversaire joue le ballon sauf pour le gardien dans sa surface de réparation si le tacle est correct.
	. C.F.I	Idem Football et Interdiction . Pour le gardien, de garder le ballon (au pied ou à la main) + de 4 secondes dans son camp . Pour le gardien, de retoucher, dans son camp, le ballon redonné par un coéquipier, si celui-ci n'a pas été touché par un adversaire . De jouer de manière dangereuse même sans toucher l'adversaire
Loi 13	COUPS FRANCS	Adversaire à 5 m et 4 secondes pour jouer ; sanction = CFI à l'équipe adverse
	CUMUL DES FAUTES	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 4ème faute et les suivantes pour les matches de 6, 7, 8 ou 9 minutes. Sanction coup de pied de pénalité à 9m
Loi 14	PENALTY	CFD dans la surface de réparation. Ballon à 6 mètres : 1er point de réparation
Loi 15	RENTREE DE TOUCHE	Au pied : Ballon immobile sur la ligne de touche ou à moins de 25 cm de celle-ci à l'extérieur. Un but ne peut pas être marqué directement : sanction = sortie de but ; Adversaire à 5 m + 4" pour jouer - Sanction = CFI à l'adversaire.
Loi 16	SORTIE DE BUT Adversaire hors surface de réparation	A la main par le gardien depuis sa surface de réparation et 4" pour jouer - Sanction = CFI à l'adversaire. Un but ne peut être marqué directement. Sanction : sortie de but
Loi 17	COUP DE PIED DE COIN	Au pied, ballon à l'angle, adversaire à 5 mètres, et 4" pour jouer. Sanction = sortie de but à l'équipe adverse.
	PASSE AU GARDIEN	Une passe volontaire au gardien qui reprend le ballon à la main entraîne un CFI à 6 mètres (ligne pleine) à l'endroit où le ballon a traversé cette ligne.

LOIS DU JEU FUTSAL		U12 F
Loi 1	TERRAIN	Type handball (longueur mini 38m, maxi 42m - largeur mini 18m, maxi 25m)
	. Utilisation	Sur un terrain complet
	. Surface de réparation	Correspond à la zone (surface de 6 mètres)
	. 1er point de réparation	6 mètres (ligne pleine) pour les Pénaltys
	. Zones de remplacement	Au bord de la ligne de touche devant les bancs des équipes. A 5m de part et d'autre de la ligne médiane. Longueur 5m
Loi 2	BALLON	Spécifique Futsal en cuir (pas de ballon en feutrine)
Loi 3	NOMBRE DE JOUEURS PAR EQUIPE	5 joueurs dont 1 gardien + 7 remplaçants maxi
	. Au début de la rencontre	Mini 3 dont 1 gardien sur le terrain
	. 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.
	. Encadrement	Présence sur le bord d'un responsable d'équipe licencié.
Loi 4	EQUIPEMENT DES JOUEURS (voir § 2-2)	Maillots numérotés correspondant à la feuille de match. Chaussettes, protèges tibias, shorts, chaussures de gymnase, sans crampons et ne laissant pas de
Loi 5	ARBITRAGE	2 arbitres (possibilité que 1 des 2 soit un enfant)
Loi 6	TABLE DE MARQUE et des OFFICIELS	gestion du temps par un responsable du club organisateur
Loi 7	DUREE DES MATCHES	Entre 6' et 9' par match, fixée par l'organisateur avant la compétition
	. Arrêt du chronomètre	Pas de décompte des arrêts de jeu
	. Temps mort	non mais les arbitres peuvent arrêter le temps en cas de besoin
Loi 8	COUP D'ENVOI (voir § 2-3)	Adversaires dans leur camp à au moins 3 mètres du ballon sinon à refaire. On ne peut marquer un but directement.
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
Loi 11	HORS JEU	Pas de hors-jeu en Futsal
Loi 12	FAUTES ET INCORRECTIONS (voir § 2-4)	Directs (CFD) ou Indirects (CFI)
	. C.F.D	Idem Football et Interdiction . De charger, bousculer, disputer le ballon à un adversaire même loyalement avec l'épaule. . De tacle avec contact, y compris tacle glissé, alors qu'un adversaire joue le ballon sauf pour le gardien dans sa surface de réparation si le tacle est correct.
	. C.F.I	Idem Football et Interdiction . Pour le gardien, de garder le ballon (au pied ou à la main) + de 4 secondes dans son camp . Pour le gardien, de retoucher, dans son camp, le ballon redonné par un coéquipier, si celui-ci n'a pas été touché par un adversaire . De jouer de manière dangereuse même sans toucher l'adversaire
Loi 13	COUPS FRANCS	Adversaire à 5 m et 4 secondes pour jouer ; sanction = CFI à l'équipe adverse
	CUMUL DES FAUTES	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 4ème faute et les suivantes pour les matches de 6, 7, 8 ou 9 minutes. Sanction coup de pied de pénalité à 9m
Loi 14	PENALTY	CFD dans la surface de réparation. Ballon à 6 mètres : 1er point de réparation
Loi 15	RENTREE DE TOUCHE	Au pied : Ballon immobile sur la ligne de touche ou à moins de 25 cm de celle-ci à l'extérieur. Un but ne peut pas être marqué directement : sanction = sortie de but ; Adversaire à 5 m + 4" pour jouer - Sanction = CFI à l'adversaire.
	SORTIE DE BUT	A la main par le gardien depuis sa surface de réparation et 4" pour jouer - Sanction = CFI à l'adversaire. Un but ne peut être marqué directement. Sanction : sortie de but
Loi 16	Adversaire hors surface de réparation	Sanction : sortie de but
Loi 17	COUP DE PIED DE COIN	Au pied, ballon à l'angle, adversaire à 5 mètres, et 4" pour jouer. Sanction = sortie de but à l'équipe adverse.
	PASSE AU GARDIEN	Une passe volontaire au gardien qui reprend le ballon à la main entraîne un CFI à 6 mètres (ligne pleine) à l'endroit où le ballon a traversé cette ligne.

LOIS DU JEU FUTSAL		U11
Loi 1	TERRAIN	Type handball (longueur mini 38m, maxi 42m - largeur mini 18m, maxi 25m)
	. Utilisation	Sur un terrain complet
	. Surface de réparation	Correspond à la zone (surface de 6 mètres)
	. 1er point de réparation	6 mètres (ligne pleine) pour les Pénaltys
	. Zones de remplacement	Au bord de la ligne de touche devant les bancs des équipes. A 5m de part et d'autre de la ligne médiane. Longueur 5m
Loi 2	BALLON	Spécifique Futsal en cuir (pas de ballon en feutrine)
Loi 3	NOMBRE DE JOUEURS PAR EQUIPE	5 joueurs dont 1 gardien + 7 remplaçants maxi
	. Au début de la rencontre	Mini 3 dont 1 gardien sur le terrain
	. 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.
	. Encadrement	Présence sur le bord d'un responsable d'équipe licencié.
Loi 4	EQUIPEMENT DES JOUEURS (voir § 2-2)	Maillots numérotés correspondant à la feuille de match. Chaussettes, protèges tibias, shorts, chaussures de gymnase, sans crampons et ne laissant pas de
Loi 5	ARBITRAGE	2 arbitres (possibilité que 1 des 2 soit un enfant)
Loi 6	TABLE DE MARQUE et des OFFICIELS	gestion du temps par un responsable du club organisateur
Loi 7	DUREE DES MATCHES	Entre 6' et 9' par match, fixée par l'organisateur avant la compétition
	. Arrêt du chronomètre	Pas de décompte des arrêts de jeu
	. Temps mort	non mais les arbitres peuvent arrêter le temps en cas de besoin
Loi 8	COUP D'ENVOI (voir § 2-3)	Adversaires dans leur camp à au moins 3 mètres du ballon sinon à refaire. On ne peut marquer un but directement.
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
Loi 11	HORS JEU	Pas de hors-jeu en Futsal
Loi 12	FAUTES ET INCORRECTIONS (voir § 2-4)	Directs (CFD) ou Indirects (CFI)
	. C.F.D	Idem Football et Interdiction . De charger, bousculer, disputer le ballon à un adversaire même loyalement avec l'épaule. . De tacle avec contact, y compris tacle glissé, alors qu'un adversaire joue le ballon sauf pour le gardien dans sa surface de réparation si le tacle est correct.
Loi 12	. C.F.I	Idem Football et Interdiction . Pour le gardien, de garder le ballon (au pied ou à la main) + de 4 secondes dans son camp . Pour le gardien, de retoucher, dans son camp, le ballon redonné par un coéquipier, si celui-ci n'a pas été touché par un adversaire . De jouer de manière dangereuse même sans toucher l'adversaire
	COUPS FRANCS	Adversaire à 5 m ; sanction = à refaire
Loi 13	CUMUL DES FAUTES	Pas en U11
Loi 14	PENALTY	CFD dans la surface de réparation. Ballon à 6 mètres : 1er point de réparation
Loi 15	RENTREE DE TOUCHE	Au pied : Ballon immobile sur la ligne de touche ou à moins de 25 cm de celle-ci à l'extérieur. Un but ne peut pas être marqué directement : sanction = sortie de but ; Adversaire à 5 m - Sanction = à refaire
	SORTIE DE BUT	A la main par le gardien depuis sa surface de réparation
Loi 16	Adversaire hors surface de réparation	Un but ne peut être marqué directement. Sanction : sortie de but
Loi 17	COUP DE PIED DE COIN	Au pied, ballon à l'angle, adversaire à 5 mètres, Sanction = à refaire
	PASSE AU GARDIEN	Une passe volontaire au gardien qui reprend le ballon à la main entraîne un CFI à 6 mètres (ligne pleine) à l'endroit où le ballon a traversé cette ligne

LOIS DU JEU FUTSAL		U9 et U9F
Loi 1	TERRAIN	
	. Utilisation	Sur un terrain type handball
	. Surface de réparation	correspondant à la surface des 6 mètres
	. 1er point de réparation	Aux 6m ligne pleine pour les pénaltys
	. Zones de remplacement	Au bord de la ligne de touche devant le banc des équipes
Loi 2	BALLON	Spécifique Futsal en cuir (pas de ballon en feutrine)
Loi 3	NOMBRE DE JOUEURS PAR EQUIPE	5 contre 5 (4 joueurs + 1 gardien), 5 joueurs + 3 rempalcants maxi
	. Au début de la rencontre	Mini 3 dont 1 gardien sur le terrain
	. 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
	. Encadrement	Présence sur le bord d'un responsable d'équipe licencié.
Loi 4	EQUIPEMENT DES JOUEURS (voir § 2-2)	Chaussettes, protèges tibias, shorts, maillots, chaussures de gymnase, sans crampons et ne laissant pas de trace,
Loi 5	ARBITRAGE	Les éducateurs des clubs
Loi 6	TABLE DE MARQUE et des OFFICIELS	gestion du temps par un responsable du district ou du club organisateur
Loi 7	DUREE DES MATCHES	Entre 6' et 9' par match, fixée par l'organisateur avant la compétition
	. Arrêt du chronomètre	Pas de décompte des arrêts de jeu
	. Temps mort	non
Loi 8	COUP D'ENVOI (voir § 2-3)	Pour l'engagement de départ : tirage au sort Adversaires dans leur camp à au moins 3 mètres du ballon sinon à refaire. On ne peut marquer un but directement.
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
Loi 11	HORS JEU	Pas de hors jeu en Futsal
Loi 12	FAUTES ET INCORRECTIONS (voir § 2-4)	Tous les coups-francs sont directs : CFD
	. C.F.D	Idem Football et Interdiction . De charger, bousculer, disputer le ballon à un adversaire même loyalement avec l'épaule. . De tacler avec contact, y compris tackle glissé, alors qu'un adversaire joue le ballon sauf pour le gardien dans sa surface de réparation
Loi 13	COUPS FRANCS	Adversaire à 5 m ; sanction = à refaire
Loi 14	PENALTY	CFD dans la surface de réparation. Ballon à 6 mètres du but.
Loi 15	RENTREE DE TOUCHE	Au pied : Ballon immobile sur la ligne de touche ou à moins de 25 cm de celle-ci à l'extérieur. Comme à l'extérieur, possibilité de rentrer en conduite dans le terrain Un but ne peut pas être marqué directement : sanction = sortie de but ; Adversaire à 5 m - Sanction = à refaire
Loi 16	SORTIE DE BUT Adversaire hors surface de réparation	A la main par le gardien depuis sa surface de réparation Un but ne peut être marqué directement. Sanction : sortie de but
Loi 17	COUP DE PIED DE COIN	Au pied, ballon à l'angle, adversaire à 5 mètres. Sanction = à refaire

LOIS DU JEU FUTSAL		U7
Loi 1	TERRAIN	
	. Utilisation	Sur un 1/2 de terrain (20m x18m) ; faire 2 terrains
	. Surface de réparation	4 mètres
	. 1er point de réparation	4 mètres
	. Zones de remplacement	De part et d'autre des buts de Hand
Loi 2	BALLON	Spécifique Futsal en cuir (pas de ballon en feutrine)
Loi 3	NOMBRE DE JOUEURS PAR EQUIPE	4 contre 4 (avec gardien) : 4 joueurs + 4 remplaçants maxi
	. Au début de la rencontre	Mini 3 sur le terrain
	. Remplacements	Illimités et volants : sans arrêt de jeu, le remplacé devient remplaçant, le remplaçant entre après la sortie du remplacé.
	. Encadrement	Présence sur le bord d'un responsable d'équipe licencié.
Loi 4	EQUIPEMENT DES JOUEURS (voir § 2-2)	Chaussettes, protèges tibias, shorts, maillots, chaussures de gymnase, sans crampons et ne laissant pas de trace.
Loi 5	ARBITRAGE	Les éducateurs des clubs
Loi 6	TABLE DE MARQUE et des OFFICIELS	gestion du temps par un responsable du club organisateur
Loi 7	DUREE DES MATCHES	Entre 5' et 8' par match, fixée par l'organisateur avant la compétition
	. Arrêt du chronomètre	Pas de décompte des arrêts de jeu
	. Temps mort	non
Loi 8	COUP D'ENVOI (voir § 2-3)	Pour l'engagement de départ : tirage au sort Adversaires dans leur camp à au moins 3 mètres du ballon sinon à refaire. On ne peut marquer un but directement.
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
Loi 11	HORS JEU	Pas de hors jeu en Futsal
Loi 12	FAUTES ET INCORRECTIONS (voir § 2-4)	Tous les coups-francs sont directs : CFD
	. C.F.D	Idem Football et Interdiction . De charger, bousculer, disputer le ballon à un adversaire même loyalement avec l'épaule. . De tacler avec contact, y compris tacle glissé, alors qu'un adversaire joue le ballon sauf pour le gardien dans sa surface de réparation
Loi 13	COUPS FRANCS	Adversaire à 5 m ; sanction = à refaire
Loi 14	PENALTY	CFD dans la surface de réparation. Ballon à 4 mètres du but.
Loi 15	RENTREE DE TOUCHE	Au pied : Ballon immobile sur la ligne de touche ou à moins de 25 cm de celle-ci à l'extérieur. Comme à l'extérieur, possibilité de rentrer en conduite dans le terrain Un but ne peut pas être marqué directement : sanction = sortie de but ; Adversaire à 5 m - Sanction = à refaire
Loi 16	SORTIE DE BUT Adversaire hors surface de réparation	A la main par le gardien depuis sa surface de réparation. Un but ne peut être marqué directement. Sanction : sortie de but
Loi 17	COUP DE PIED DE COIN	Au pied, ballon à l'angle, adversaire à 5 mètres. Sanction = à refaire